

Guliston davlat universiteti o'quv-uslubiy Kengashining 9-sonli yig'ilishi  
bayonnomasidan ko'chirma

2023-yil 27-aprel

Guliston shahri

Kun tartibi:

2. Har xil masalalar.

**2.2. Uslubiy qo'llanmalarni tasdiqlash to'g'risida.**

1) "Amaliy matematika va axborot texnologiyalari" kafedrasida katta o'qituvchisi U.Yuldashev tomonidan 60110600-"Matematika va informatika" ta'lim yo'nalishi talabalari uchun "Web dizayn" fanidan "Web dizayn" amaliy mashg'ulotlar nomli uslubiy qo'llanmasini nashrga tavsiya etish to'g'risida

**Eshitildi:** Universitet o'quv-uslubiy Kengashi kotibi F.Irsaliyev Kengash a'zolariga "Amaliy matematika va axborot texnologiyalari" kafedrasida katta o'qituvchisi U.Yuldashev tomonidan 60110600-"Matematika va informatika" ta'lim yo'nalishi talabalari uchun "Web dizayn" fanidan "Web dizayn" amaliy mashg'ulotlar nomli uslubiy qo'llanmasini nashrga tavsiya etib tasdiqlab berishlarini so'radi.

Mazkur masala ovozga qo'yildi.

"Rozilar" – 43 nafar.

"Qarshilar" – yo'q.

"Betaraflar" – yo'q

Universitet o'quv-uslubiy Kengashi kun tartibidagi masala yuzasidan  
qaror qiladi:

1) "Amaliy matematika va axborot texnologiyalari" kafedrasida katta o'qituvchisi U.Yuldashev tomonidan 60110600-"Matematika va informatika" ta'lim yo'nalishi talabalari uchun "Web dizayn" fanidan "Web dizayn" amaliy mashg'ulotlar nomli uslubiy qo'llanmasini nashrga tavsiya etilsin.



**J.Karshibayev**

**F.Irsaliyev**

**O‘ZBEKISTON RESPUBLIKASI OLIY TA’LIM, FAN VA  
INNOVATSIYALAR VAZIRLIGI**

**GULISTON DAVLAT UNIVERSITETI**

**AXBOROT TEXNOLOGIYALARI FAKULTETI**

**AMALIY MATEMATIKA VA AXBOROT  
TEXNOLOGIYALARI KAFEDRASI**



**WEB DASTURLASH VA DIZAYN  
fanidan amaliy va laboratoriya ishlarini  
bajarish bo‘yicha uslubiy qo‘llanma**

**GULISTON – 2023**

U.A.Yuldashev, A.A.Butaboyev, D.R.O'ng'arov, Sh.Q.Toshtemirov, R.O.Umirkulov «Web dasturlash va dizayn» fanidan amaliy va laboratoriya ishlarini bajarish bo'yicha uslubiy qo'llanma, Guliston sh, 2023 yil, 92 bet.

Ushbu uslubiy qo'llanma amaldagi dasturlar asosida tayyorlangan bo'lib, 60110600 – “Matematika va informatika” bakalavriat yo'nalishi, 50610401 – “Kompyuter injiniring”, 30610401 – “Axborot vositalari mashinalari va kompyuter tarmoqlari” texnikom va kasb – hunar maktablarida tahsil olayotgan talabalar hamda o'quvchilar uchun mo'ljallangan. Unda zamonaviy pedagogik texnologiyalar tizimiga asoslangan holda nazariy materiallar, amaliy ishlarni bajarish uchun uslubiy talablar va topshiriqlar, bilimlarni nazorat qilish uchun savollar majmuasi kabilar keltirilgan. Shuningdek web dasturlash va dizayn masalalarini yyechishda, WEB saxifalar yaratish, ma'lumotlar bazalalari bilan ishlash masalalarini qamrab oladi. Bu uslubiy qo'llanmaning maqsadi tinglovchilarga ta'lim standartida talab qilingan bilimlar, ko'nikmalar va tajribalar darajasini ta'minlashdir.

O'quv – uslubiy qo'llanma Guliston davlat universiteti O'quv – uslubiy Kengashi tomonidan («\_\_»\_\_\_\_\_2023 y. dagi, №\_\_sonli bayonnoma) nashrga tavsiya etilgan.

Ushbu uslubiy qo'llanma Amaliy matematika va axborot texnologiyalari kafedrasining 2023-yildagi \_\_\_\_\_dagi \_\_\_-sonli yig'ilishida maqullangan. Fakultet uslubiy kengashining 2023 yildagi \_\_\_\_\_dagi \_\_\_-sonli qarori bilan muhokama etilib foydalanishga tavsiya etilgan.

**Taqrizchilar:** **Niyozov M.B.**, Guliston davlat pedagogika instituti  
Aniq fanlar kafedراسi mudiri, pedagogika fanlari  
falsafa doctori (PhD), dotsent.

**Toshtemirov D.E.**, Guliston davlat universiteti  
Amaliy matematika va axborot texnologiyalari  
kafedراسi dotsenti, pedagogika fanlari nomzodi.

## KIRISH

Bugungi kunda Internet olamiga faqatgina kompyuterlar bilan emas, balki uyali telefon aloqa texnologiyalari yordamida ham kirish oddiy holga aylandi. Shuningdek, hozirgi globallashtirilgan davrda har tomonlama takomillashtirilgan vositalar va kashfiyotlar ham sinovdan o'tkazilmoqda. Global kompyuter tarmog'i bugungi kungacha ma'lum bo'lgan barcha axborot manbalaridan (telefon, pochta, televidenie, radio, matbuot nashrlari va boshqalar) farqli holda, o'z foydalanuvchilariga har qanday ma'lumotni istalgan shakl va ko'rinishda, ularning qiziqish va xohishlariga qarab, alohida tanlov asosida uzatish va olish uchun qulay imkoniyat yaratib kelmoqda.

Web dasturlash va dizayn fani 60110600 – “Matematika va informatika” bakalavriat yo'nalishi, 50610401 – “Kompyuter injiniring”, 30610401 – “Axborot vositalari mashinalari va kompyuter tarmoqlari” texnikom va kasb – hunar maktablarida tahsil olayotgan talabalar hamda o'quvchilar uchun mo'ljallangan bo'lib, fanni o'qitish natijasida bo'lajak informatika o'qituvchilari web-saytlar yaratishda qo'yiladigan talablar, dasturiy vositalar va ularning tasnifi, ulardan foydalangan holda web-saytlar yaratishga oid bugungi kunning zamonaviy bilimlari bilan qurollantirishga e'tibor qaratiladi.

Web dasturlash va dizayn fanini o'qitishdan maqsad - informatika o'qituvchisining kasbiy sohasida egallashi lozim web-dizaynga oid bo'lgan bilimlar va amalda qo'tlash uchun ko'nikma va malakalarni shakllantirish va rivojlantirishdan iborat. Unda har bir kasb egasining faoliyati kerak bo'lgan tayanch nazariy va amaliy ma'lumotlarni o'z ichiga oladi.

Web dasturlash va dizayn fanining vazifasi:

- Web texnologiyalar asoslari bilan tanishtirish;
- zamonaviy axborot texnologiyalari orqali olinayotgan ma'lumotlarning qanday hosil qilinishi va ulardan foydalanish haqida ma'lumotlarni berish;
- Web saytlarni hosil qiluvchi dasturlar va dasturlash tillari bilimlari bilan tanishtirish;
- Flash muhitida oddiy va interfaol animasiyalar, flash saytlar yaratishga o'rgatishdan iborat.

# AMALIY MASHG'ULOTLAR

## **AMALIY MASHG‘ULOTLAR**

### **Amaliy mashg‘ulot №1**

#### **MAVZU: HTMLGIPERMATNLI TILI YORDAMIDA WEB-SAHIFA YARATISH**

*Ishdan maqsad:* HTMLgipermatnli tili yordamida Web-sahifa yaratishni o‘rganish

#### **NAZARIY QISM**

Internet - sayyoramiz miqyosidagi kompyuter tarmoqlarining birlashmasidir. Agar kosmik stantsiya a‘zolarining E-mail dan foydalanishini inobatga olsak internetning sayyoramiz sarhadlaridan chiqqanini ham ko‘rishimiz mumkin.

Butun dunyo o‘rgimchak to‘ri WWW (World Wide Web) - bu ko‘p sonli o‘zaro bir-biriga bog‘langan hujjatlardir. Web sahifada boshqa Web sahifalar bilan bog‘lovchi chekli gipermurojaat bo‘ladi. Gipermurojaat mexanizmini bir necha so‘z bilan izohlash qiyin, lekin kamida bir marta Web sahifaga kirib ishlagan odam buni darhol tushunadi.

Gipermurojaat butunjahon o‘rgimchak to‘ridan hujjatning URL deb nomlanuvchi manzilini qidirishda ishlatiladi. Biz bilamizki Web sahifaning asosiy mohiyati axborotni tacvirlash va uni har bir foydalanuvchi uchun ochib berishdir. Bunda bir qancha funksional cheklanishlar mavjud, ya‘ni biz oldindan Web sahifani ko‘ruvchining kompyuteri qanday, monitorining imkoniyati qanday va ko‘rish oynasining qanday o‘lchamda o‘rnatilganligini bilmaymiz. Biz hattoki foydalanuvchining qanday operatsion muhitda ishlayotganini ham bilmaymiz. Web sahifa esa INTEL mashinada ham Makintoshda ham bir xil ko‘rinishda bo‘lishi kerak. Foydalanuvchi o‘z operatsion muhitida qanday yozuv shriftlar o‘rnatganligi yoki uning videokartasi qancha rangni ko‘tara olishi ham malum emas. Yuqoridagi ma‘lumotlarning yo‘qligi yoki etarli emasligi umumaxborot almashish tilining paydo bo‘lishiga to‘siq bo‘lishi kerak edi, lekin bunday bo‘lmadi.

Gap shundaki 1986 yili xalqaro standartlashtirish tashkiloti (ISO) tomonidan qog‘ozdagi hujjatni ekranda tasvirlash imkonini beruvchi hamma variantlarni etiborga olgan SGML (Standart Generalired Markup Language) tili yaratildi. Hamma imkoniyatlarni etiborga olgan kuchli sistema ishlab chiqildi.

Web sahifa uchun bu yaxshi yo‘l deb hisoblangan edi. Lekin bu til qonun qoidalari izohi yuzlab sahifalarni egalladi. Bunday til asosida yaratilgan sahifani tasvirlovchi dasturni ishlab chiqish uchun juda ko‘p vaqt ketgan bo‘lardi, shuning uchun Internet ehtiyoji uchun SGML tilining malum bir qismi tanlab olindi va HTML (Hyper Text Markup Language) deb nomlandi. HTML tilida yozilgan Web sahifa

faylida axborotning qanday tasvirlanishi haqidagi yo‘l yo‘riqlar ketma – ket joylashgan bo‘ladi. Bu fayl oddiy matnli fayl bo‘lib uni maxsus brauzer dasturlarsiz o‘qish qiyin. Grafik rasmlarni esa umumman ko‘rib bo‘lmaydi chunki uning o‘rnida brauzer dasturga biror rasm kerakligini ko‘rsatuvchi TEG turadi. Agar biz o‘z Web sahifamizni yaratmoqchi bo‘lsak, albatta HTML tilini yaxshi bilishimiz kerak bo‘ladi.

HTML ning konstruktsiyasi TEG lar deyiladi. Brauzer TEG larni oddiy matnlardan farqlashi uchun ular burchak qavslarga olinadilar. TEG tasvirlash jarayoni hatti harakatlarining boshlanishini bildiradi. Agar bu harakat butun hujjatga talluqli bo‘lsa, bunday teg o‘zining yopiluvchi juftiga ega bo‘lmaydi. Juft teglarning ikkinchisi birinchisining harakatini yakunlaydi. Masalan, har bir Web sahifa *<html>* tegi bilan boshlanib *</html>* tegi bilan yopilishi kerak. E’tibor bergan bo‘lsangiz yopiluvchi teg ochiluvchidan « G » belgisi bilan farqiladi. Teg nomlari katta yoki kichik harflar bilan yozilishi mumkin, bularni brauzer bir xil qabul qiladi. HTML tilida boshqa kompyuter tillaridagi kabi izoh berish imkoniyati mavjud. Izoh quyidagi «<- - » va «- ->» belgilar orsiga yoziladi.

Masalan:

```
<-- Bu izox -->
```

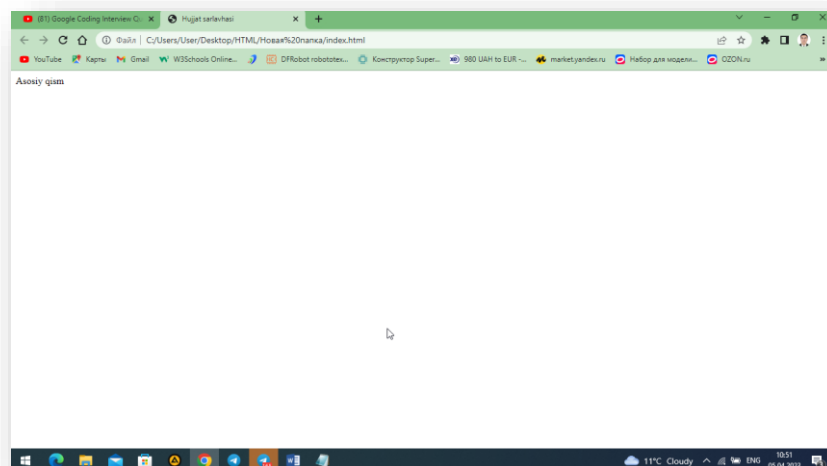
Har qanday Web sahifa ikkita qismdan tashkil topadi. Bular sarlavha qismi va asosiy qism. Sarlavha qismida Web sahifa haqidagi ma’lumot joylashadi, asosiy qismda esa Web sahifaning mazmuni bilan tasvirlanish qoidalari joylashadi. Sarlavha qismi quyidagi ochiluvchi *<head>* va yopiluvchi *</head>* teglari orasida joylashadi. Asosiy qism esa *<body>* va *</body>* teglari orasida joylashadi. Odatda sarlavha qismi oldidan qo‘llanilayotgan HTML standartlari haqida ma’lumot yoziladi. Har qanday Web sahifaning umumiy ko‘rinishi quyidagicha bo‘ladi:

### **Amaliy mashg‘ulotni bajarish tartibi**

#### **Quyidagi kodni yozib lab 1.html da saqlaymiz**

#### **Qarabsizki sizda HTML xujjatning asosiy tuzilishi paydo buladi**

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01//EN ">
<html>
  <head>
    <title>
      Hujjat sarlavhasi
    </title>
  </head>
  <body>
    Asosiy qism
  </body>
</html>
```



1-rasm: Htmlda text bilan ishlash

Birinchi `<!DOCTYPE>` tegi o'zining parametrlari bilan brauzerga ushbu Websahifani qaysi HTML versiyada yozilganligi haqida ma'lumot beradi.

Web sahifa ishga tushirilganda brauzerning eng yuqori satrida yuklanayotgan hujjat mazmunini anglatuvchi Qisqacha yozuv turadi. Bu yozuvni hosil qilish uchun quyidagi ochiluvchi `<title>` va yopiluvchi `</title>` teglaridan fodalanamiz.

Misol:

```
<html>
```

```
<head>
```

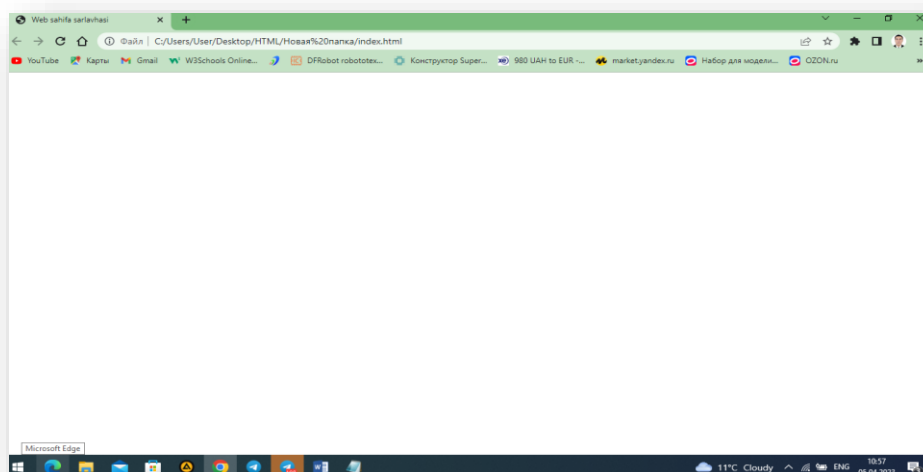
```
<title>Web sahifa sarlavhasi</title>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
</body>
```

```
</html>
```



2-rasm: Web sahifaga nom berish

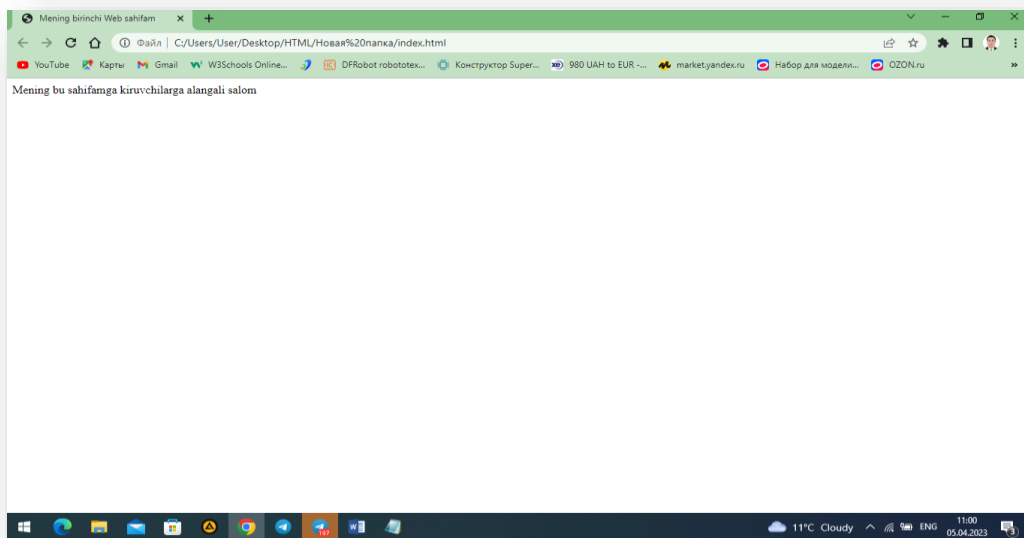


Web sahifaning asosiy qismi `<body>` va `</body>` teglari orasida joylashadi. Bu oddiy matn bo‘lishi mumkin. Brauzer bu matnni to‘g‘ridan to‘g‘ri interpretatsiya qilib ekranda tasvirlaydi. Bizga dastlabki Web sahifamizni yaratish uchun oddiy «Bloknot» matn muharriri qifoya. Quyida ko‘rsatilgan misolni matn muharririda yozib, uni xotiraga yozishda kengaytmasini html yoki htm deb kiritishimiz kerak.

Misol:

```
<html>
  <head>
    <title>Mening birinchi Web sahifam </title>
  </head>
  <body>
    Mening bu sahifamga kiruvchilarga alangali salom
  </body>
</html>
```

Bu faylni ishga tushirish uchun sichqoncha ko‘rsatkichini shu fayl ustiga keltirib chap tugmasini ikki marta bosish kerak. Natijada ekranda quydagi ko‘rinishdagi natija hosil bo‘ladi:



3-rasm: Web sahifaga ma‘lumot kiritish

`<body>` tegi bir qancha qo‘shimcha parametrlarga ega. Bu parametrlar tegning ochiluvchi qismida joylashadi. Parametrlar ikki qismdan iborat bo‘ladi: parametr nomi va parametr qiymati. Masalan `bgcolor` parametri tasvirlanayotgan Web sahifa fonining rangini belgilaydi.

Masalan: `<body bgcolor = "green">`

Parametrlarning satrli qiymatlari qo‘shirnoq ichida yoziladi. Biz quyida `<body>`

tegining parametrlari bilan tanishamiz.

- *Background* - fon sifatida biror bir grafik tasvirdan foydalanish. Parametr qiymati sifatida grafik tasvir joylashgan manzil (URL) beriladi.
- *Text* - tasvirlanayotgan matn rangi.
- *Link* - Web sahifadagi matnli gipermurojat rangi.
- *Vlink*-foydalanuvchi tomonidan oldin murojat qilingan gipermurojaat rangi.
- *Alink* - foydalanuvchi tomonidan tanlangan gipermurojaat rangi.
- *Lang* – Web sahifa matni yozilgan tilni aniqlash.

### 3.2. Meta ma'lumotlar

Endi biz metama'lumotlar bilan tanishib chiqamiz. Web sahifalarda meta ma'lumotlarini hosil qilish uchun `<meta>` tegi ishlatiladi, uning umumiy ko'rinishi quyidagicha:

```
<meta name="o'zgaruchi nomi" content="o'zgaruvchi qiymati">
```

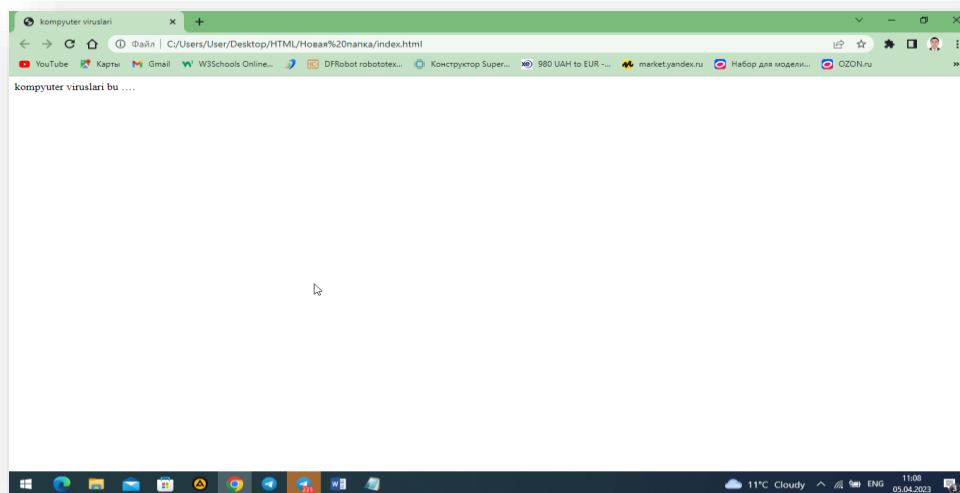
Agarda biz Web sahifadagi avtor haqida ma'lumot yozmoqchi bo'sak uni quyidagi ko'rinishda yozish mumkin:

```
<meta name="Auther" content="Bu meniki!!!">
```

Meta ma'lumotlar asosan Internetda joylashgan qidirish mashinalari uchun zarur. Qidirish mashinalari Web sahifalar haqidagi ma'lumotlarni qayyerdan oladi degan savol paydo bo'ladi. Xuddi shu ma'lumotlarini qidirish mashinalari meta o'zgaruvchilardan oladi. (Web sahifa qaysi sohaga tegishli, unda qanday ma'lumotlar borligi) `<meta>` tegida *keymards* va *description* o'zgaruvchisi bor. *Keymards* o'zgaruvchili Web sahifadagi kalitli so'zlar ro'yxatini o'zida saqlaydi. *description* o'zgaruvchi esa Web sahifaning Qisqacha ma'lumotini o'zida saqlaydi. Masalan, bizning Web sahifamiz kompyuter viruslari haqida tayyorlangan bo'lsin u holda HTML hujjatda meta ma'lumotlarni quyidagicha yozish mumkin:

Misol.

```
<html>
  <head>
    <title>kompyuter viruslari </title>
    <meta name="keywords" lang="ru" content="virus,
      kompter, antivirus,...">
    <meta name="description" content="Web sahifadagi kompter viruslariga
      bag'ishlangan"
  </head>
  <body>
    kompyuter viruslari bu ....
  </body>
</html>
```



#### 4-rasm: Meta ma'lumotlar bilan ishlash

Brauzerlar foydalanuvchi tomonidan ochib ko'rilgan Web sahifalarini kesh xotirada saqlab qoladi. Agar foydalanuvchi yana shu sahifalarga murojaat qilsa, Web brauzer oldindan kesh xotirada mavjud bo'lgan (yana yangi sahifani internetdan olmasdan) nusxasini olib ko'rsatadi. Bu jarayon foydalanuvchining vaqtini va iqtisodini tejaydi. Endi Web sahifa qachon yangilanadi degan savol paydo bo'ladi. Bu savolga metama'lumotlardagi *expres* o'zgaruchilardan javob olish mumkin. Bu o'zgaruvchida Web sahifaning yaroqlilik muddati ko'rsatiladi. Agar kesh xotiradagi web sahifa yaroqlilik muddati o'tgan bo'lsa, brauzer tarmoqdan Web sahifani qaytadan o'qib oladi.

Misol:

```
<meta http-e=uiv="Expres" content="Tue,uf Aug 2002 14:56:27 Gmt">
```

Web sahifalarda ma'lumotlar tez o'zgarishi mumkin, masalan chatlarda va birja sahifalarida ma'lumotlar tez o'zgaradi. Bunday hollarda *refresh* o'zgaruvchisidan foydalaniladi va qiymatlari sekundlarda beriladi.

Masalan:

```
<meta http-e=uiv="Refresh" content=10>
```

Bu yozuvdan keyin Web sahifa har 10 sekunddan keyin avtomatik tarzda o'zi qayta yuklanadi.

### **Amaliy ishni bajarish uchun quyidagi html tilining asosiy teglarini bilishingiz lozim**

#### **Asosiy teglar.**

`<html></html>` Web sahifani ko'ruvchi dasturga bu hujjatning HTML hujjat ekanligini ko'rsatadi.

`<head></head>` Hujjatda tasvirlanmaydigan har xil ma'lumotlarning joylashish

o‘rnini ko‘rsatadi. Bu yyerda hujjatning nomlanish tegi va qidiruv mashinalari uchun teg joylashadi. Bundan tashqari JavaScript funksiyalari ham shu yerda joylashadi.

`<body></body>` hujjatning ko‘rinuvchi ya’ni asosiy qismini bildiradi.

### **Sarlavha tegi.**

`<title></title>` brauzer sarlavhasiga hujjat nomini joylashtiradi. **Hujjat asosiy qismining atributlari.**

`<body bgcolor=?>` RRGGBB ko‘rinishida rang qiymatini qo‘llab hujjat foni rangini o‘rnatadi. Misol: FF0000 – qizil rang.

`<body text=?>` Rang qiymatini RRGGBB ko‘rinishida qo‘llab hujjatdagi matn rangini o‘rnatadi. Misol: 000000 – qora rang.

`<body link=?>` Rang qiymatini RRGGBB ko‘rinishida qo‘llab hujjatdagi gipermurojaat rangini o‘rnatadi. Misol: 00FF00 - yashil rang.

`<body vlink=?>` Rang qiymatini RRGGBB ko‘rinishida qo‘llab hujjatdagi foydalanilgan gipermurojaat rangini o‘rnatadi.

Misol: 333333 – kulrang rang.

`<body alink=?>` Gipermurojaatning bosilayotgandagi rangini o‘rnatadi.

### **Matnni formatlashda ishlatiladigan teglar.**

`<pre></pre>` Oldindan formatlangan matnni tasvirlaydi.

`<h1></h1>` ENG KATTA sarlavha hosil qiladi.

`<h6></h6>` eng kichik sarlavha hosil qiladi.

`<b></b>` qalin shrift hosil qiladi.

`<i></i>` qiya shrift hosil qiladi.

`<tt></tt>` Yozuv mashinkasinikiga o‘xshash shrift hosil qiladi.

`<cite></cite>` tsitata uchun ishlatiladigan shrift hosil qiladi. Odatda qiya yozilgan shrift ishlatiladi.

`<em></em>` matndagi so‘zni alohida ajratib ko‘rsatadi. (qiya yoki qalin matn)

`<strong></strong>` matnning muhim qismlarini belgilashda ishlatiladi. (qiya yoki qalin matn).

`<font size=?></font>` 0 dan 7 gacha bo‘lgan oraliqda matn o‘lchamini o‘rnatadi. `<font color=?></font>` Rang qiymatini RRGGBB ko‘rinishida qo‘llab hujjatdagi matn rangini o‘rnatadi.

### **Gipermurojaatlar.**

`<a href="URL"></a>` Boshqa bir Web hujjatga yoki joriy hujjatning biror bir qismiga gipermurojaat hosil qiladi.

`<a href="mailto:EMAIL"></a>` Elektron xat yozish uchun ishlatiladigan dasturga murojaatni hosil qiladi.

`<a name="NAME"></a>` Hujjatdagi matn qismini gipermurojaat qilish maqsadida belgilaydi.

`<a href="#NAME"></a>` Joriy hujjatning qismiga gipermurojaat hosil qilish.

### **Formatlash.**

`<p>` yangi abzats hosil qiladi.

`<p align=?>` *left*, *right*, yoki *center* qiymatlarni qoʻllab abzatsni tekislash.

`<br>` yangi satrdan boshlash.

`<block=uote></block=uote>` Matnning ikkala tomonidan boʻsh joy ajratadi.  
`<dl></dl>` aniqlovchi roʻyxat hosil qiladi.

`<dt>` roʻyxatdagi har bir termini aniqlaydi.

`<dd>` roʻyxat bandiga izoh berish.

`<ol></ol>` raqamli roʻyxat hosil qiladi.

`<li>` roʻyxatdagi har bir elementni aniqlaydi va tartib raqam beradi.

`<ul></ul>` raqamlanmagan roʻyxat beradi.

`<li>` Roʻyxatdagi har bir elementni aniqlaydi.

`<div align=?>` HTML hujjatlarda matnli bloklarni formatlash.

### **Grafik elementlar.**

`` HTML hujjatga grafik tasvir qoʻshish.

`` *left*, *right*, *center*; *bottom*, *top*, *middle* qiymatlarini qoʻllab tasvirni hujjatning biror tomoniga tekislash.

`` Tasvir atrofi ramkasi qalinligini oʻrnatadi.

`<hr>` HTML hujjatga gorizontaal chiziq qoʻshish.

`<hr size=?>` Chiziqning qalinligini oʻrnatish.

`<hr width=?>` Chiziq enini piksel yoki protsentlarda oʻrnatish.

`<hr noshade>` Chiziq soyasini yoʻqotish.

`<hr color=?>` Chiziqqa maʼlum bir rang berish. Qiymati RRGGBB.

### **Jadvallar.**

`<table></table>` jadval hosil qilish.

`<tr></tr>` jadvaldagi satrlarni aniqlash.

`<td></td>` jadvaldagi alohida yacheykani aniqlash.

`<th></th>` jadval sarlavhasini aniqlash.

### **Jadval atributlari**

`<table border=#>` Jadval ramkasi qalinligini berish.

`<table cellpadding=#>` Jadval yacheykalari orasidagi masofani berish.

`<table cellspacing=#>` jadval qiymatlari va ramkasi orasidagi masofani berish.

`<table width=#>` jadval enini piksellarda yoki hujjat eniga nisbatan foizlarda berish.

`<tr align=?>` yoki `<td align=?>` *left, center, yoki right* qiymatlarini qo‘llab jadvalda yacheykalarni tekislash.

`<tr valign=?>` yoki `<td valign=?>` *top, middle, yoki bottom* qiymatlarini qo‘llab jadval yacheykalarini vertikal bo‘yicha tekislash.

`<td colspan=#>` Bitta yacheykaga birlashgan ustunlar sonini ko‘rsatish. (jimlik bo‘yicha q1)

`<td rowspan=#>` Bitta yacheykaga birlashgan satrlar sonini ko‘rsatish. (jimlik bo‘yicha q1)

`<td nowrap>` brauzerga jadval yacheykasidagi satrni ko‘chirishni taqiqlaydi.

### **Freymlar.**

`<frameset></frameset>` Hujjatda freym yaratish.

`<frameset rows="value,value">` Freymning gorizontal bo‘yicha o‘lchamlar nisbati.

`<frameset cols="value,value">` Freymning vertikal bo‘yicha o‘lchamlar nisbati.

`<frame>` Freymda hosil qilinadigan ob‘ektни aniqlaydi.

`<noframes></noframes>` Bu teglar orasida yozilgan ma‘lumot brauzer tomonidan freym texnologiyasi tushunilmagan holatda ekranda paydo bo‘ladi.

### **Freym atributlari.**

`<frame src="URL">` Freymda tasvirlanishi kerak bo‘lgan HTML hujjatni aniqlash.

`<frame name="name">` Freym nomini aniqlash.

`<frame marginwidth=#>` freymning o‘ng va chap tomonlaridan bo‘sh joy qoldirish.

`<frame marginheight=#>` freymning yuqori va quyi tomonlaridan bo‘sh joy qoldirish.

`<frame scrolling=VALUE>` foydalanuvchiga freymdagi o‘tkazish yo‘lakchasi (lineyka prokrutki)ni boshqarish imkonini berish.

`<frame noresize>` freym o‘lchamlarining o‘zgarmasligini ta‘minlash.

### **Formalar.**

`<form></form>` forma hosil qilish.

`<select multiple name="NAME" size=?></select>` Yo‘lakchali menyu yaratish.

`<option>` menyuning har bir alohida elementini ko‘rsatish.

`<select name="NAME"></select>` Yo‘lakchasiz menyu yaratish.

`<textarea name="NAME" cols=40 rows=8></textarea>` Matn kiritish uchun ko‘p satrli maydon yaratish

`<input type="checkbox" name="NAME">` Bayroqchalar (*checkboxes*) hosil qilish.

`<input type="radio" name="NAME" value="x">` Ulagich (*radio*) hosil qilish.

`<input type="text" name="foo" size=20>` matn kiritish uchun satr xosil qilish.

`<input type="submit" value="NAME">` "Qabul qilish" tugmasini hosil qilish.

`<input type="image" border=0 name="NAME" src="name.gif">` "Qabul qilish"

tugmasi uchun tasvirdan foydalanish.

<input type="reset"> "Bekor qilish" tugmasini hosil qilish.

1-Amaliy mashg'ulotning topshiriqlari xar bir tinglovchi bitta fanning mavzulari bo'yicha elektron qo'llanmasini yaratish	
	<b>Variantlar</b>
1	Kompyuter bilan ishlashda hayot faoliyati xavfsizligi qoidalari va sanitariya-gigiena talablari
2	Kompyuterning asosiy va qo'shimcha qurilmalari hamda ularning vazifalari. Ma'lumotlarni saqlovchi xotira vositalari bilan ishlash
3	Axborot tushunchasi, uni ko'rinishlari, o'lchov birliklari. Axborotni qayta ishlash, saqlash va uzatish
4	Algoritmlar nazariyasi va algoritmlashtirish. Algoritmni ifodalash usullari. Misol va masalalarni hal qilish algoritmlarini ishlab chiqish.
5	Operatsion tizimlar. Windows operatsion tizimi
6	Windows operatsion tizimi muhitini tuzilishi va unda ishlash kontsepsiyasini o'rganish hamda uning asosiy vazifasi va texnologik imkoniyatlari
7	Microsoft Word dasturida ishlash
8	Microsoft Excel dasturida ishlash
9	Microsoft Power Point dasturida ishlash
10	Microsoft Access dasturida ishlash
11	Paint dasturida ishlash
12	Adobe Photoshop dasturi ishlash
13	Corel Draw dasturi
14	Ulead Gif Animator dasturi ishlash
15	Ligth Alloy, Winamp dasturlari (Multimediya)
16	Movie Maker dasturida ishlash
17	Total Commander. Arxivlash dasturlari (Win Rar)
18	Kompyuter viruslari va antivirus dasturlari haqida ma'lumot (Eset Nod 32 Antivirus).
19	Adobe Reader va Fine Reader dasturlari, PDF formatdagi fayllar
20	Zamonaviy dasturlash tillari va vositalari. Paskal ABC dasturlash tili
21	Kompyuter tarmoqlari. Tarmoq topologiyalari

22	Lokal tarmoqni tashkil etish, ishlash va sozlash
23	Internet tushunchasi va unga ulanish usullari. Internet xizmat turlari
24	Brauzer tushunchasi va ularning vazifalari. Internet Explorer dasturi ishlash. Elektron pochta xizmati va uning imkoniyatlari
25	Internetda axborot qidiruv tizimlari. Internet orqali muloqot va uning ahamiyati
26	Kompyuter bilan ishlashda hayot faoliyati xavfsizligi qoidalari va sanitariya-gigiena talablari

### 1. Nazorat savollari

- 1) WWW nima ?
- 2) HTML nima ?
- 3) HTML ning asosiy strukturasi aytib bering ?
- 4) HTML ning asosiy teg lari qaysilari ?
- 5) Web saytni yaratish vositalari ?

### Foydalanilgan Adabiyotlar

1. Sh. Pauers Dinamicheskiiy HTML "Lori", 1999. 384 s.
2. Vayk A., Djilliam Dj.JavaScript: Polnoe rukovodstvo: Perevod s angliyskogo."Vilyams", 2004. 719 s.
3. Lehev D.Sozdanie interaktivnogo web-sayta: Uchebno'y kurs. "Piter", 2003.
4. Dronov V. JavaScript v Web-dizayne. SPb-Peterburg, 2002. 880 s.
5. Djeyson Krenford Tige DHTML i CSS dlya Internet. NT Press, 2005. 520 s.
6. Gaevskiy A.Yu., Romanovskiy V.A. Samouchitel po sozdaniyu Web-stranits
7. Matrosov, Sergeev, Chaunin. HTML 4.0 v podlinnike. BHV-SPb, 2000, 672 s.
8. Uilton P. JAVASCRIPT. Osnovo'y. Simvol-plyus. 2002. 1056 s.
9. Kingli-Xyu E., Kingli-Xyu K. JAVASCRIPT 1.5: Uchebno'y kurs. Piter. 1-e izdanie. 2002.
- 10.Brandenbau. JAVASCRIPT. Sbornik retseptov dlya professionalov. SPb. 2001.
- 11.Reynbou V. Kompyuternaya grafika SPb-Piter, 2003. 768 s.
- 12.Vikram Vasvani. Polno'y spravochnik po MyS=L. MyS=L: The Complete Reference. Izdatelstvo: Vilyams, 2006 g., 528 str.



13. Lyuk Velling, Lora Tomson MyS=L. Uchebnoe posobie MyS=L Tutorial  
Perevod: Myagkaya oblojka Izdatelstvo: Vilyams, 2005 g., 304 str.
14. Pol Dyubua MyS=L MyS=L Seriya: Landmark Drugie izdaniya: Tverdo'y  
pereplet Analogi: Tverdo'y pereplet Izdatelstvo: Vilyams, 2004 g., 1056  
str.

## **Amaliy mashg'ulot №-2**

### **MAVZU : HTMLDA GIPER MUROJAATLAR VA FREYMLAR.**

**Ishdan maqsad:** HTMLda giper murojaatlar va freymlar bilan ishlash ko'nikmasini xosil qilish.

### **NAZARIY QISM**

Web sahifalarga gipermurojaat WWW ning asosiy xususiyatlaridan biridir. Iсталgan bir hujjatdan boshqa bir WWW hujjatga HTML ning maxsus tegi yordamida murojaat bo'lishi mumkin. Web ga sayohat paytida siz Web sahifalarda gipermatnli murojaatlarga to'qnashgan bo'lsangiz kerak. Bu matn fragmentlari ko'k shriftda va tagi chizilgan bo'ladi. Shu tariqa tasvirlangan matnlar murojaat matnlari deyiladi. Agar siz uni sichqoncha bilan turtsangiz u avtomat ravishda boshqa Web – sahifaga murojaat qiladi.

Har qanday URL manzilida 3 qism mavjud: protokol, internet uzeli, fayl nomi (o'nga yo'l ko'rsatiladi, shart bo'lsa).

*Protokol* – bu 2 ta kompterning bir-biri bilan aloqasining qoidasi, biz WWW ning standart protokoli http (HyperText Transfer protocol) haqida gaplashamiz. Yana siz internet uzeli va fayl nomini ham ko'rsatishingiz kerak.

Masalan:

*http: //www. ursu.uzpak.uz/create*

Buni tushuntiradigan bo'lsak, brauzer ko'rsatilgan *ursu.uzpak.uz* manzilini (http) aniq bir ulanish usuli yordamida internetga ulaydi va *create* direktoriyasidagi Web-sahifani topadi. Har bir internetdagi hujjat va fayl alohida resurslarning universal ko'rsatkichi deb nomlanuvchi manzilga ega (uniform resource locator - URL). URL elektron pochta manzilini eslatib turadi. Internet – kompyuterlar URL ni qanday jo'natishni, uni qanday topishni va nima bilan ulashni o'zlari tushunadi. Web-sahifa qayyerdan joylashishidan qat'iy nazar xox u Yangi Zelandiyada bo'lsin yoki Yaponiyada bo'lsin WWW ular bilan bir xil ishlaydi. Brauzer har bir URL ni ishga solib sizga internetdagi hujjatni topib beradi va avtomatik ravishda taqdim qiladi.

Dunyo bo'ylab Web uzellarni ko'rib chiqmoqchi bo'lgan shaxsga URL haqida va kerakli domen kalitni qanday topishni o'ylashga zarracha ehtiyoj yo'q.

### **Murojaatlar anatomiyasi va maxalliy Web-sahifalarga murojaat.**

Web sahifaga murojaatlarni joylashtirish ikki turda bo'ladi (bir-biriga o'xshash).

Dastlab mahalliy hujjatlarga murojaat qilishni ko‘rib chiqamiz. Mahalliy hujjat bu shunday hujjatki sizning uy sahifangiz internetning qaysi joyida joylashgan bo‘lsa u ham shu yerda joylashgan bo‘ladi. Mahalliy hujjatlarga murojaat qilish oson va bunda siz to‘liq URL ni bilishingiz shart emas, faqat faylga yo‘l va uning nomini bersangiz qifoya. So‘ngra siz WWW ning hojxagan joyidagi hujjatlarga murojaat qilishni o‘rganasiz. Bu turdagi murojaatda sizdan to‘liq URL talab qilinadi.

Faraz qilaylik sizda bitta hujjat uchun ma‘lumot ko‘p va siz uni bir necha HTML fayllarga bo‘lishga qaror kildingiz. U holda asosiy Web-sahifada bu hujjatning har biriga to‘liq va oson o‘tuvchi murojaatlarni joylashtirish kerak bo‘ladi.

Hatto siz asosiy Web-sahifangizni mundarija ko‘rinishida qilishingiz mumkin va bunda alohida sahifalarga murojaat qilinadi.

Dastlab `<a href>` tegi kiritiladi. `<a>` teg o‘zag teg deb nomlanadi. U Web-sahifalarga murojaat uchun ishlatiladi. `href` kalit so‘zi brauzerga siz murojaat qilayotganingiz haqida xabar beradi. `</a>` yopiluvchi tegini esdan chiqarmay yozib ketish kerak. *misol.htm* fayliga murojaatlarni yaratish uchun quyidagi kodni kiritishingiz kerak:

```
<a href="misol.htm"> Misolni ko‘rish </a>
```

Shunday qilib «*Misolni ko‘rish*» iborasi ekranda murojaat matni ko‘rinishida paydo bo‘ladi.

Bu matnga sichqoncha bilan turtsangiz, *misol.htm* faylini ochiladi.

Faylga yo‘lni ko‘rsatishni esdan chiqarmaganingizni tekshirib ko‘ring. Masalan, *tiger.htm* fayli *Exhibits* direktoriyasida saqlangan bo‘lsa, `href` kalit so‘zida *exhibitsG‘tigers*. `<a href="exhibitsG‘tigers.htm">` O tigrak

`</a>` **WWW ning xoxlagan joyiga murojaat.**

Boshqa bir Web uzelga murojaat qilish uchun hujjatning to‘liq URLi talab qilinadi. Lekin murojaatning bu turi ham shunday tarzda, ya‘ni `<a href>` va `</a>` kabi bo‘ladi. URL hamisha `http://` bilan boshlanadi. Shu tarzda brauzer hujjatni sizning Web uzelingizdan emas WWW dan qidirib boshlaydi. URL ning qolgan qismlari siz izlayotgan hujjatning nomi va internetdagi yo‘li, uzelidan iborat bo‘ladi:

```
<a href="http://www.yahoo.com/arts/performinarts/circuses/"> yahoo olami ruyxati </a>
```

### **Murojaat rangi.**

World Wide Web dagi murojaat matnining rangini o‘zgartirishingiz mumkin. Sizning Web sahifangizning matnini rangini *body* tegi yordamida o‘rnatish mumkin: `<body next=red>`

Shu tarzda gipermurojaat matnining rangini ham boshqarish mumkin. Quyida 3 ta yangi kalit so‘z keltirilgan:

*link* - *link* kalit so‘zi *Text* kabi ishlatiladi. `link=blue` o‘rnatilgan bo‘lsa (yoki boshqa bir rang), foydalanuvchi hali ishlatmagan (sichqoncha bilan turtmagan) murojaatlar ko‘k

rangda bo‘ladi.

```
<body text=red link=blue>
```

*vlink* - Ayrim hollarda bir necha murojaatlarning rangi boshqalaridan ajralib turganini sezgan bo‘lishingiz mumkin. Bu murojaat siz tomoningizdan faollashtirilganligidan dalolat beradi. Foydalanuvchi murojaat qilgan murojaatlarning rangini (Visited line) *vlink* kalit so‘zi bilan o‘zgartirish mumkin. Murojaatning rangini ochiq ko‘k rangga o‘zgartirish uchun quyidagi kodda yozish kerak:

```
<body text= line link=aqua vlink=silver>
```

*alink* - Murojaatga sichqoncha bilan turtgan paytdagi rangni o‘zgartirish mumkin. Murojaatning faol rangi *alink* kalit so‘zi yordamida beriladi. Kimdir sizning sahifangizga kirganida murojaat rangi *link* bilan berilgan rangda bo‘ladi. Lekin qachonki siz uni sichqoncha bilan turtsangiz Qisqa vaqtgacha *tlink* bilan berilgan rangga o‘tadi.

Quyida faol murojaatning rangini ochiq sariq rangga o‘zgartiramiz:

```
<body text= line link=aqua vlink=silver alink=yellow>
```

### **Tasvirlarni murojaat sifatida ishlatish.**

WWW-sahifalarda murojaat vositasi bo‘lib faqat matn emas, balki tasvirlar ham ishlatiladi. Bu shuni bildiradiki, qachonki siz tasvirlarni sichqoncha bilan turtsangiz ekranda boshqa Web-hujjat paydo bo‘ladi.

Boshqa HTML - hujjatga tasvir yordamida murojaat qilish uchun xuddi matn singari bo‘ladi. Faqat bunda matn o‘rniga tasvirni berishingiz kerak. Jimlik xolatida Web-brauzerlar tasvir murojaatni ko‘k ramka bilan o‘rab oladi. Tasvirning hoqlagan joyiga sichqoncha bilan turtish orqali mos hujjatga o‘tiladi. Murojaat sifatida tasvirlarning hoqlagan turi, rasmlar va piktogrammalardan foydalanish mumkin. (fon bezaklaridan tashqari).

Maslahat tasvirlar murojaat sifatida tez-tez ishlatiladi. Iloji boricha tushunarli tasvirlardan foydalaning, shunda foydalanuvchilar murojaat ularni qanday manzilga olib borishni tushunadilar.

Masalan, agar siz uy sahifangizda sevimli qo‘shiqlaringiz ro‘yxatiga murojaat qilmoqchi bo‘lsangiz, musiqaga doir piktogrammadan foydalaning. Tasvir murojaatlaridan foydalanganda alternativ matn berish zarur. Tasvir ko‘rinmay qolganda foydalanuvchilar shu orqali murojaatdan foydalanishlari mumkin. Ayrim foydalanuvchilarda tasvirni yuklash ko‘p vaqtni talab qiladi. Ular uchun alternativ matn juda zarur, ana shunda ular nima ko‘rishlarini bilib oladilar. Ixtiyoriy bir tasvirga murojaat chiqarish uchun quyidagicha kodni kiritamiz:

```
<a href="http://www.mep.com/que/">
```

```
 </a>
```

Bu matn o‘rniga *<img>* tegini kiritganimizga e‘tiboringizni karating. Shu tariqa grafik murojaat berish mumkin.

## Freymalar haqida umumiy ma'lumot.

Bizga ma'lumki bir vaqtning o'zida brauzer oynasiga ikkita HTML hujjatni yuklay olmaymiz. Agar biz ishlatayotgan Web sahifalarimizning barchasida bir xil menyu bandlari mavjud bo'lsa har safar Web sahifani yuklaganimizda bir xil ma'lumotni qayta-qayta yuklashga to'g'ri keladi. Bu ma'lumotlar uncha katta bo'lmasligi mumkin, lekin uni yuklash ma'lum bir sekundlarni oladi. Shuning uchun Web sahifalarning o'zgarimaydigan elementlarini har safar yuklamasdan o'zgarishsiz qoldirish kerak. Bu muammolarni yechish imkoniyatlari bor. Biz bitta oynani bir nechta to'g'ri to'rtburchaklarga bo'lib ularning har biriga bitta HTML hujjat yuklashimiz mumkin. Bu to'g'ri to'rtburchak sohalarni biz freymalar deb ataymiz. HTML da freymalarning ikki xil ko'rinishi mavjud bo'lib bular oddiy va suriluvchi freymalardir. Freymli strukturaga ega bo'lgan hujjatlar `<frameset>` va `</frameset>` teglari yordamida yaratiladi. Bu ikki teg orasida hosil qilinayotgan alohida freymalarga oid ma'lumotlar e'lon qilinadi. Alohida freymalar `<frame>` va `</frame>` teglar yordamida yaratiladi. Agar sizning brauzeringiz freymalarni tushunmasa u holda ekranda `<noframes>` va `</noframes>` teglari orasida yozilgan ma'lumot tasvirlanadi.

`<frameset>` tegining asosiy vazifasi brauzer oynasini bir nechta bo'laklarga bo'lish. Buning uchun asosan vertikal va gorizantal bo'yicha freymalar o'lchami va sonini ko'rsatib turuvchi *rows* va *cols* parametrlari ishlatiladi.

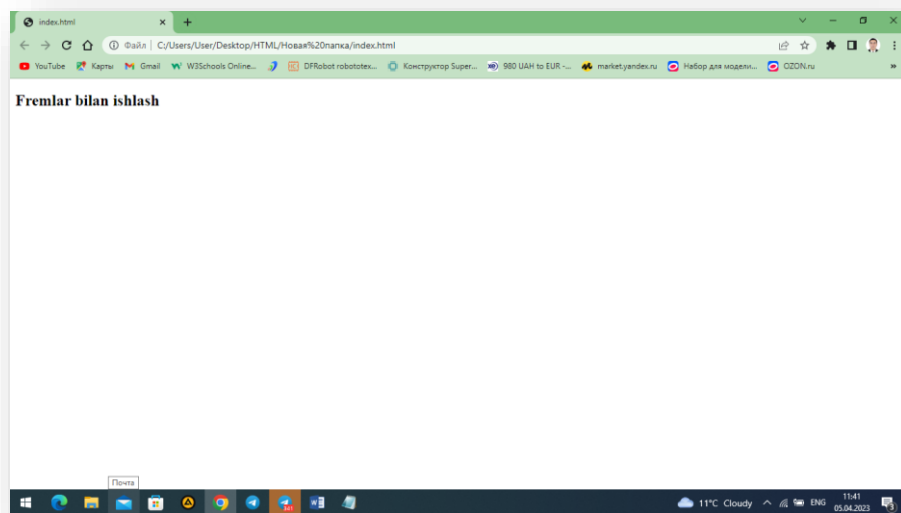
- *cols* parametri brauzer oynasida gorizantal bo'yicha freymalar soni va o'lchamini ko'rsatadi. Parametr qiymati sifatida vergullar bilan ajratilgan freymalar o'lchamlari ro'yxati keltiriladi. o'lchamlar odatdagidek sonlarda yoki protsentlarda beriladi. Jimlik bo'yicha 100% qiymat ishlatiladi.

- *rows* parametri brauzer oynasida vertikal bo'yicha freymalar soni va o'lchamini ko'rsatadi. Parametrga qiymat berish *cols* parametri bilan bir xil bo'ladi.

### Amaliyya ishni bajarishga doir 1-ko'rsatma

Misol: 9\_1

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>
<h2>Fremlar bilan ishlash</h2>
</iframe>
</body>
</html>
```



### 5-rasm:Fremlar bilan ishlash

Diqqat bilan HTML kodni va uning ekranda chiqargan natijasini tahlil qilish natijasidan ko‘rinadiki, bu yerda `<body>` va `</body>` teglari ishlatilmagan. Bu teglar orasida ekranda hosil qilinishi kerak bo‘lgan barcha asosiy ma’lumotlar yoziladi, `<frameset>` tegi bo‘lsa brauzerga oynani freymlarga ajratish haqida ma’lumot beradi. Yuqoridagi misolda biz `cols` parametrini ikkita qiymati bilan ishlatdik. Bu qiymatda birinchi freym uchun 150 piksel joy ikkinchi freym uchun esa qolgan joyning hammasi ishlatilishi ko‘rsatilgan. Misolda ko‘rganimizdek `<frame>` teglari har bir freymni alohida e’lon qiladi va ularning xossalarini ko‘rsatadi. Misolimizda biz qiymat sifatida html hujjatning manzilini qabul kiluvchi `src` paramerini ishlatdik. Bundan tashqari biz `<noframes>` va `</noframes>` teglarini ham ishlatdik. Bu teglar orasida yozilgan ma’lumot brauzer tomonidan freym texnologiyasi tushunilmagan holatda ekranda paydo bo‘ladi. Berilgan o‘lchamda bo‘lingan freymlar chegarasini foydalanuchi tomonidan o‘zgartirish imkoniyati mavjud. Buning uchun `splitter` deb nomlanuvchi chegara chizig‘idan sichqoncha ko‘rsatkichi bilan ushlab surish qifoya. Asosiy brauzer oynasini bitta ustunda joylashgan ikkita freym va qolgan joyni egallovchi uchinchi freym ko‘rinishida bo‘lishimiz uchun kuydagi html kodni yozishimiz kerak.

### **Amaliy ishni bajarishga doir 2-ko‘rsatma**

#### **Frame tegi va uning parametrlari.**

`<frame>` tegi alohida freymlar xossalarini o‘rnatish uchun ishlatiladi. Endi biz `<frame>` tegida ishlatiladigan parametrlar bilan tanishib chiqamiz.

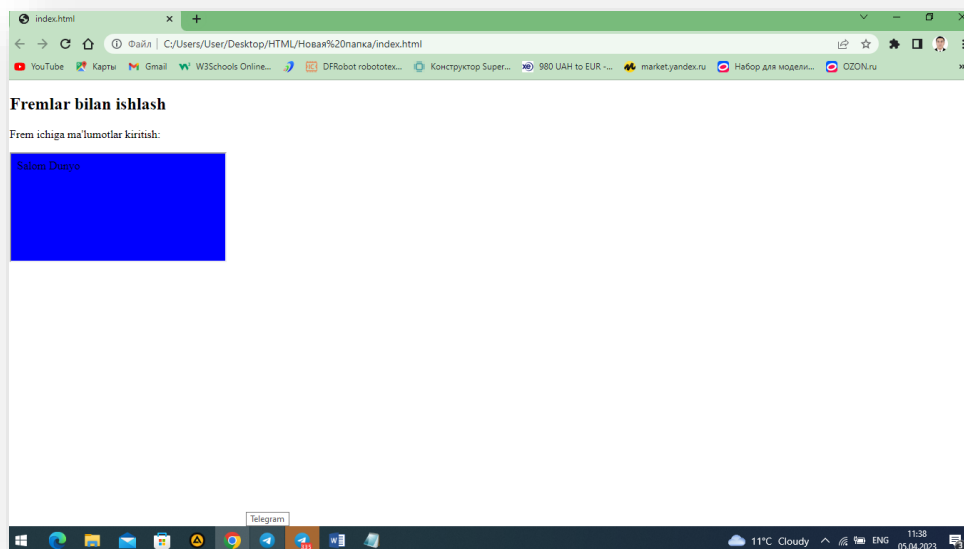
- *name* parametri freymning nomini ko'rsatishda ishlatiladi, buni *id* parametri bilan almashtirmaslik kerak. *pame* parametri yordamida berilgan nom o'zak freymdan tashqarida joylashgan boshqa bir hujjatni yuklaganda teglarda gipermurojaat sifatida ishlatiladi.
- *src* parametri freymda tasvirlanishi kerak bo'lgan HTML hujjatning URL ini berishda ishlatiladi.
- *frameborder* parametri freym chegara hoshiyalarining bo'lish yoki bo'lmasligini ko'rsatadi. Parametr qiymati 0 yoki 1 sonlari bo'lishi mumkin. Jimlik bo'yicha parametr 1 qiymat qabul qiladi va freym chegara hoshiyasi ko'rinuvchi bo'ladi. Agar qiymat 0 freym chegarasi hoshiyasi ko'rinmaydi.
- *marginwidth* parametri freymning gorizontal bo'yicha o'lchamini piksellarda beradi.
- *marginheight* parametri freymning vertikal bo'yicha o'lchamini piksellarda beradi.
- *noresize* parametri freym o'lchamlarining o'zgarmasligini ta'minlaydi. Agar biz bu parametрни qo'llasak foydalanuvchi tomonidan freym chegaralarini o'zgartirish imkoni bo'lmaydi. Bu parametrdagi qiymat yo'q.
- *scrolling* parametri foydalanuvchiga freymdagi o'tkazish yo'lakchasi (lineyka prokrutki)ni boshqarish imkonini beradi. Qiymat sifatida quyidagi *auto*, *yes*, *no* kalit so'zlaridan bittasini qabul qiladi. Jimlik bo'yicha *auto* qiymati qabul qilingan bo'ladi, bu esa freymdagi ma'lumotlar tasvirlanish sohasiga joylashmagan vaqtda utkazish yulakchasi paydo bo'lishini bildiradi. *yes* qiymati esa freymdagi ma'lumot tasvirlanish sohasiga sig'ishi yoki sig'masligidan qat'iy nazar o'tkazish yo'lakchasi doimo chiqib turishini bildiradi. *no* qiymati esa freymda o'tkazish yo'lakchasining chiqishini umuman taqiqlaydi.

Biz yuqoridagi misollarimizda freymlar brauzer oynasini alohida bo'laklarga to'liq bo'lganini ko'rdik. Lekin freymning shunday turi ham mavjudki, ularni HTML hujjatga xuddi grafik tasvir joylashtirganday joylashtirish mumkin. Bunday turdagi freymnlarni HTML hujjatga joylash uchun *<iframe>* tegi ishlatiladi. Grafik ob'ekt joylashtirish tegidan farqli ravishda bu teg o'zining yopiluvchi *</iframe>* tegiga ega.

```

<!DOCTYPE html>
<html>
<body>
<h2>Fremlar bilan ishlash</h2>
<p>Frem ichiga ma'lumotlar kiritish:</p>
<iframe src="frames.htm" style="background-color:blue;"></p>
</iframe>
</body>
</html>

```



	1-Amaliy mashg'ulotning topshiriqlari xar bir tinglovchi bitta fanning mavzulari bo'yicha elektron qo'llanmasini <b>Fremlar</b> yordamida yaratish
	<b>Variantlar</b>
1	Kompyuter bilan ishlashda hayot faoliyati xavfsizligi qoidalari va sanitariya-gigiena talablari
2	Kompyuterning asosiy va qo'shimcha qurilmalari hamda ularning vazifalari. Ma'lumotlarni saqlovchi xotira vositalari bilan ishlash
3	Axborot tushunchasi, uni ko'rinishlari, o'lchov birliklari. Axborotni qayta ishlash, saqlash va uzatish
4	Algoritmlar nazariyasi va algoritmlashtirish. Algoritmni ifodalash usullari. Misol va masalalarni hal qilish algoritmlarini ishlab chiqish.
5	Operatsion tizimlar. Windows operatsion tizimi
6	Windows operatsion tizimi muhitini tuzilishi va unda ishlash kontseptsiyasini o'rganish hamda uning asosiy vazifasi va texnologik imkoniyatlari
7	Microsoft Word dasturida ishlash
8	Microsoft Excel dasturida ishlash
9	Microsoft Power Point dasturida ishlash
10	Microsoft Access dasturida ishlash
11	Paint dasturida ishlash
12	Adobe Photoshop dasturi ishlash
13	Corel Draw dasturi
14	Ulead Gif Animator dasturi ishlash

15	Ligth Alloy, Winamp dasturlari (Multimediya)
16	Movie Maker dasturida ishlash
17	Total Commander. Arxivlash dasturlari (Win Rar)
18	Kompyuter viruslari va antivirus dasturlari haqida ma'lumot (Eset Nod 32 Antivirus).
19	Adobe Reader va Fine Reader dasturlari, PDF formatdagi fayllar
20	Zamonaviy dasturlash tillari va vositalari. Paskal ABC dasturlash tili
21	Kompyuter tarmoqlari. Tarmoq topologiyalari
22	Lokal tarmoqni tashkil etish, ishlash va sozlash
23	Internet tushunchasi va unga ulanish usullari. Internet xizmat turlari
24	Brauzer tushunchasi va ularning vazifalari. Internet Explorer dasturi ishlash. Elektron pochta xizmati va uning imkoniyatlari
25	Internetda axborot qidiruv tizimlari. Internet orqali muloqot va uning ahamiyati
26	Kompyuter bilan ishlashda hayot faoliyati xavfsizligi qoidalari va sanitariya-gigiena talablari

### NAZORAT SAVOLLARI

- 1) Protokol nima ?
- 2) Murojat rangi ?
- 3) WWW ning xoxlagan joyiga murojaat tegi ?
- 4) *vlink* ning vazifasi ?
- 5) `<a href>` va `</a>` ning vazifasi ?
- 6) *link* kalit so'zining vazifasi ?
- 7) Tasvirlarni murojaat sifatida ishlatish ?
- 8) Freym nima ?
- 9) Freymning asosiy teglarini ?
- 10) *frameset* tegining asosiy vazifasi ?
- 11) *cols* ning vazifasi ?
- 12) *rows* ning vazifasi ?

### Foydalanilgan Adabiyotlar

- 15.Sh. Pauers Dinamicheskiiy HTML "Lori", 1999. 384 s.
- 16.Vayk A., Djilliam Dj.JavaScript: Polnoe rukovodstvo: Pervod s angliyskogo."Vilyams", 2004. 719 s.



17. Lehev D. Sozdanie interaktivnogo web-sayta: Uchebno'y kurs. "Piter", 2003.
18. Dronov V. JavaScript v Web-dizayne. SPb-Peterburg, 2002. 880 s.
19. Djeyson Krenford Tige DHTML i CSS dlya Internet. NT Press, 2005. 520 s.
20. Gaevskiy A. Yu., Romanovskiy V. A. Samouchitel po sozdaniyu Web-stranits
21. Matrosov, Sergeev, Chaunin. HTML 4.0 v podlinnike. BHV-SPb, 2000, 672 s.
22. Uilton P. JAVASCRIPT. Osnovo'. Simvol-plyus. 2002. 1056 s.
23. Kingli-Xyu E., Kingli-Xyu K. JAVASCRIPT 1.5: Uchebno'y kurs. Piter. 1-e izdanie. 2002.
24. Brandenbau. JAVASCRIPT. Sbornik retseptov dlya professionalov. SPb. 2001.
25. Reynbou V. Kompyuternaya grafika SPb-Piter, 2003. 768 s.
26. Vikram Vasvani. Polno'y spravochnik po MyS=L. MyS=L: The Complete Reference. Izdatelstvo: Vilyams, 2006 g., 528 str.
27. Lyuk Velling, Lora Tomson MyS=L. Uchebnoe posobie MyS=L Tutorial Perevod: Myagkaya oblojka Izdatelstvo: Vilyams, 2005 g., 304 str.
28. Pol Dyubua MyS=L MyS=L Seriya: Landmark Drugie izdaniya: Tverdo'y pereplet Analogi: Tverdo'y pereplet Izdatelstvo: Vilyams, 2004 g., 1056 str.

### **Amaliy mashg'ulot № 3**

#### **MAVZU: HTMLDA FORMALAR.**

Ishdan maqsad: HTMLda formalar yaratishni o'rganish.

#### **NAZARIY QISM**

HTML formalar, foydalanuvchilar tomonidan, ma'lumotlarni kiritish va kiritilgan ma'lumotlardan keyinchalik foydalanish maqsadida tashkil qilingan. Formalar – matnli oynalar, tugmalar, bayroqchalar, ulagich(pereklyuchatel)lar va menyular kabi boshqariladigan elementlardan tashkil topishi mumkin. Formalar `<form>` va `</form>` teglari orasida joylashadi.

Ba'zi xollarda foydalanuvchi bilan brauzer o'rtasida aktiv muloqat qilishga to'g'ri keladi, ya'ni ma'lumotlarni kiritishga va tahrir qilishga to'g'ri keladi. Bunday hollarda biz yuqorida aytganimizdek HTML hujjatning formalar deb ataluvchi bo'limidan foydalanamiz. Foydalanuvchi yuqorida ko'rsatilgan formalarni ma'lumotlar bilan to'ldiradi va uni qayta ishlash uchun serverga jo'natadi. Server bu odatda Web-server yoki elektron pochta serveri bo'lishi mumkin.

Shunday qilib har qanday formaning asosiy qismi bo‘lib uning boshqariladigan elementlari hisoblanadi. Bu elementlarning har biri o‘z nomiga ega va bundan tashqari bu elementlar o‘zining boshlang‘ich qiymatiga hamda joriy qiymatiga ega.

Elementning boshlang‘ich qiymati uning birinchi hosil qilinishida yoki uning qaytadan o‘rnatilishida (initsializatsiya) ekranda tasvirlanadi. Keyinchalik foydalanuvchi bu qiymatlarni o‘zgartirishi mumkin. Foydalanuvchi tomonidan to‘ldirilgan formaning qiymatlari «nomqqiymat» juftlik ko‘rinishida qayta ishlanish uchun jo‘natiladi.

HTML formalar quyidagi boshqariladigan elementlardan foydalanadi:

### **Tugmalar (*buttons*)**

Uchta turdagi tugmalar mavjud:

- Jo‘natuvchi tugmalar – bu tugmalar yordamida formalar serverga qayta ishlash uchun jo‘natiladi.
- Inkor etuvchi tugmalar – bu tugma bosilsa formaning hamma qiymatlari qaytadan boshlang‘ich xolatiga o‘rnatiladi.
- Umumiy tugmalar – bunday turdagi tugmani bosganda shu tugmaga bog‘langan protsedura ishga tushadi.

### **Bayroqchalar (*checkboxes*)**

Bayroqcha – bu ikkita (tanlangan yoki tanlanmagan) holatga ega bo‘ladigan element. Bayroqchalar *input* elementi yordamida hosil qilinadi.

### **Ulagichlar (*radiobuttons*)**

Ulagichlar ham bayroqchalarga o‘xshaydi, ammo bitta farqi shundaki hamma elementlari bitta nomga ega bo‘ladi va shulardan bittasi tanlanadi. Ulagichlar ham *input* yordamida tashkil qilinadi.

### **Menyular (*menus*)**

Menyu foydalanuvchiga bir nechta variantlardan bir yoki bir nechtasini tanlash imkoniyatini yaratadi. Menyu *selest* elementi yordamida *optgrup* va *option* lar bilan birgalikda tashkil qilinadi.

### **Matn kiritish maydoni (*text input*)**

Matnni foydalanuvchi tomonidan kiritilishini amalga oshiruvchi ikkita element mavjud. *input* elementi bitta qatorli kiritishni ta‘minlaydi. *textarea* – ko‘pqatorli kiritishni amalga oshirish uchun ishlatiladi.

### **Fayl selektori (*file selest*)**

Bu element yordamida biz serverga yuboradigan faylni tanlaymiz. Fayl selektori ham *input* elementi yordamida amalga oshiriladi.

### **<form> </form> teglari**

Formalar tashkil qilish *form* elementi yordamida amalga oshiriladi va biz uning umumiy ko‘rinishi bilan tanishib chiqamiz.

Umumiy ko‘rinishi:

**Sintaksis** : `<FORM> ... </FORM>` (Blokli element)

**Atributlar**: *id, class, style, title, lang, dir, xodisa*

*action* = URL (formalarni qayta ishlash uchun ko'rsatilgan URL manzil)

*method* = GET / POST (formalardagi ma'lumotlarni jo'natish uchun HTTP metodi)

*enctype* = fayl tipi (formaga murojat qilish uchun)

*accept* = fayllar tiplari (bo'lishi mumkin bo'lgan fayllar tiplari)

*accept-charset* q kodlashtirishlar (bo'lishi mumkin bo'lgan simvollarni kodlash usullari)

*name* = CDATA (stsenariya uchun forma nomi)

*target* = freym (natijalarni hosil qilish uchun freym)

*onsubmit* = stsenariya (formani jo'natish)

*onreset* = stsenariya (formani qaytadan o'rnatish)

## Amaliy ishini ishlash bo'yicha

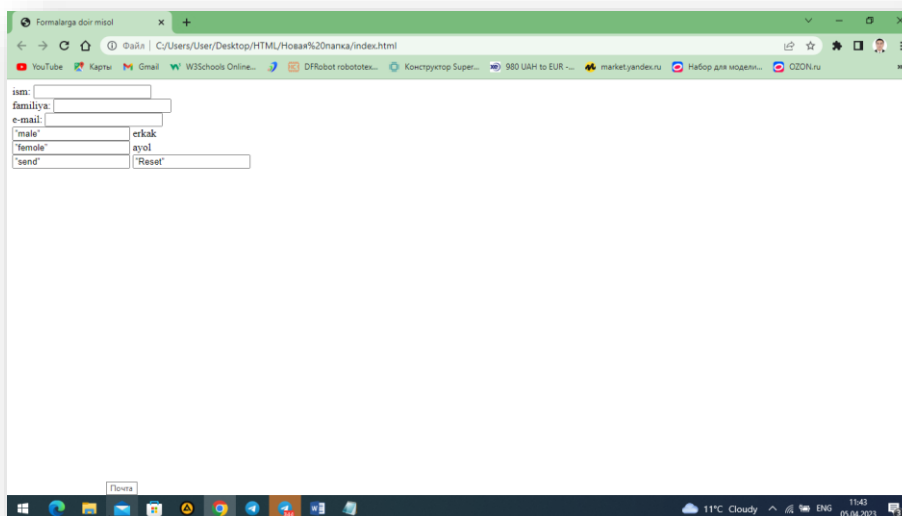
### 1-ko'rsatma

**Input, form radio, boshqarish** tugmalari bilan ishlashga doir

```
<html>
<head>
  <title>Formalarga doir misol</title>
</head>
<body>
<form action="http://maks//cgi/person.exe" method="post">
<p>
<label for="firstname"> ism: </label>
<input type="text" id="firstname">
<br>
<label for="lastname"> familiya: </label>
<input type="text" id="lastname">
<br>
<label for="email"> e-mail: </label>
<input type="text" id="mail">
<br>
<input type="radio" name="sex" value="male" checked="checked" > erkak
<br>
<input type="radio" name="sex" value="femole"> ayol <br>
<input type="submit" value="send">
<input type="reset" value="Reset">
</p>
</form>
```

</body>

</html>



## 6-rasm:Ma'lumot kiritish

### Ma'lumotlarni kiritish *INPUT* elementi

Umumiy ko'rinishi:

**Sintaksis:** <INPUT> (Yopiluvchi tegi yo'q)

**Atributo':** id, class, style, title, lang, dir, hodisa

*type* = TEXT | PASSWORD | CHECKBOX | RADIO | SUBMIT | RESET |  
FILE | HIDDEN | IMAGE | BUTTON (Kiritish turi)

*name* = CDATA (Element nomi)

*value* = CDATA (Elementning boshlang'ich qiymati)

*checked* = CHECKED (Bayroqchalar va ulagichlarning tanlanganlik holati)

*readonly* = READONLY (Matn va parol uchun *faqat ukish uchun*)

*disabled* = DISABLED (Element taqiqlangan)

*size* = CDATA (Elementning boshlang'ich kengligi)

*maxlength* = son (Matndagi maksimal simvollar soni)

*src* = URI (URI (Universal Resource Identifier) Tugmaning grafik shakli)

*alt* = tekst (Tugma uchun alternativ matn)

*usemap* = URI (URI murojaatlarning mijoz kartasi)

*ismap* = ISMAP (murojaatlarning server kartasi)

*accesskey* = simvol (Tez murojaat uchun tugma nomi )

*tabindex* = son (Tab tugmasi bilan borish uchun tartib raqami)

*accept* = fayllar tiplari (Mumkin bo'lgan fayllar tiplari)

*onfocus* = stsenariya (Element fokuslanganda yuz beradi)

*onblur* = stsenariya (Element fokusi yo'qolganda sodir bo'ladi)

*onselect* = stsenariya (Element matni tanlanganda)

*onchange* = stsensariy (Element qiymati o'zgarganda)

*text* – birqatorli kiritish maydoni. *value* – bu parametr ga maydoning boshlang'ich qiymati beriladi. *size* – maydoning o'lchami. *maxlength* – bir maydondagi mumkin bo'lgan simvollar soni. *readonly* – matnni o'zgartirishni taqiqlaydi.

*password* – parolni kiritish maydoni, bu maydoning matnni kiritish maydonidan farqi shundaki bu yerda kiritilayotgan simvollar \* bilan almashtiriladi va qaysi belgilar kiritilayotganligi ekranda ko'rinmaydi. Ammo kiritilgan matn serverga hech qanday kodlanmasdan oddiy matn ko'rinishida yuboriladi, shuning uchun bu element yordamida mahfiy ma'lumotlarni (kredit kartochka nomerlari) yuborish tavsiya qilinmaydi.

*checkbox* – bayroqcha *Value* ga tanlangan element qiymati yuboriladi.

*radio* – ulagich. *Value* ning qiymati tanlangan element qiymatiga teng bo'ladi.

*reset* – formaning bekor tugmasi. Bu tugma bosilsa formadagi hamma qiymatlar boshlang'ich qiymatga qaytariladi.

*submit* – formaning jo'natish tugmasi. Bu tugma bosilsa formadagi qiymatlar serverga "*value=qiymat*" ko'rinishida jo'natiladi. Agarda bitta formada bar nechta shunday (*submit*) tugma bo'lsa unda ularga name atributi yordamida nom berish kerak. Chunki jo'natilgan ma'lumotlarni qayta ishlovchi dastur qaysi tugma bosilganini aniqlab olishi lozim.

*image* – formani jo'natishning grafik tugmasi. Bu yerda *src* atributi yordamida grafik tasvirning manzili beriladi, *alt* yordamida esa tugmaning alternativ matni o'rnatiladi. Grafik tugmaning sichqoncha bosilgan joyining koordinatalari serverga *name.x* va *name.y* o'zgaruvchilar yordamida jo'natiladi, bu yerda *name* tugma nomi.

*button* – umumiy turdagi tugma. *value* atributiga tugma matni beriladi. *onclick* atributiga tugma bosilganda ishlashi kerak bo'lgan stsensariy beriladi.

#### 10.4. BUTTON tugmasi

**Sintaksis:** <BUTTON>...</BUTTON> (Matnli element)

**Atributlar:** *id, class, style, title, lang, dir, hodisa*

*type* = SUBMIT | RESET | BUTTON (Kiritish turi)

*name* = CDATA (Element nomi)

*value* = CDATA (Tugmaning boshlang'ich qiymati)

*disabled* = DISABLED (Element taqiqlangan)

*accesskey* = *simvol* (Tez murojaat uchun tugma nomi)

*tabindex* = *son* (Tab tugmasi bilan borish uchun tartib raqami)

*onfocus* = *stsensariya* (Element fokuslanganda yuz beradi)

*onblur* = *stsensariya* (Element fokusi yo'qolganda sodir bo'ladi)

Bunday element yordamida qosil qilingan tugmalar *input* elementi yordamida hosil qilingan tugmaga o'xshaydi lekin uning o'z tashkil etuvchilari bor. Bu yerda *name*

atributi yordamida tugma nomi beriladi. *value* bilan uning boshlang'ich qiymati, *type* yordamida esa tugma turi aniqlanadi.

*submit* – formani jo‘natish tugmasi (jimlik bo‘yicha qabul qilingan).

*reset* – formani bekor qilish.

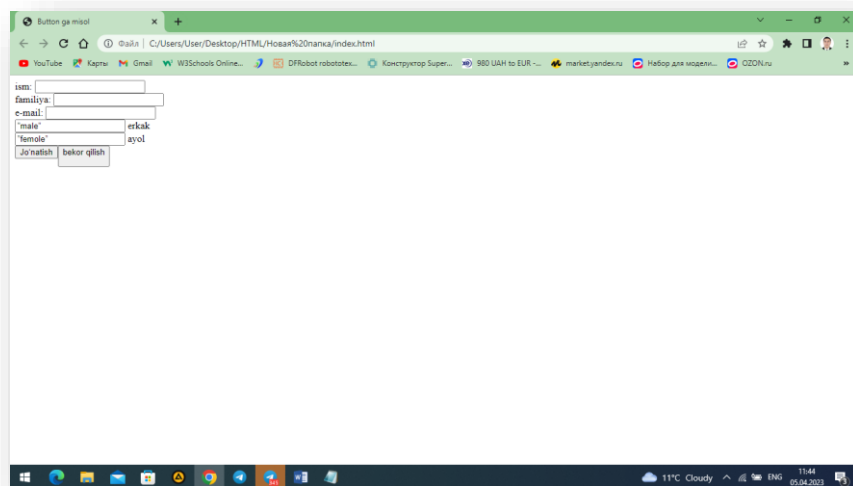
*button* – umumiy ko‘rinishdagi tugma.

*disabled* – bu atribut tugmani aktiv bo‘lishini taqiqlaydi. Bu degani shu element fokusga olinmaydi.

*accesskey* – yordamida tugmaga tezda murojaat qilish uchun klaviaturadagi biror tugmaning *unicode* dagi simvoli beriladi.

Misol: 10\_2.

```
<html>
<head>
  <title> Button ga misol</title>
</head>
<body>
<form action="http://maks//cgi/person.exe" method="post">
<p>
<label for="firstname"> ism: </label>
<input type="text" id="firstname">
<br>
<label for="lastname"> familiya: </label>
<input type="text" id="lastname">
<br>
<label for="email"> e-mail: </label>
<input type="text" id="mail">
<br>
<input type="radio" name="sex" value="male" checked="checked" > erkak
<br>
<input type="radio" name="sex" value="femole"> ayol <br>
<button name="submit" value="submit" type="submit">
Jo‘natish </ button>
<button name="reset" type="reset"> bekor qilish </ button>
</p>
</form>
</body>
</html>
```



7-rasm:Buton tugmasi bilan ishlash

### Amaliy ishni ishlash bo'yicha

**2-ko'rsatma Menyular va Ko'p satrli matnli maydon. TEXTAREA elementi**  
Bilan ishlash tugmalari bilan ishlashga doir

#### Menyular. SELECT, OPTGRUOP va OPTION

**Sintaksis:** <SELECT>...</SELECT> (Matnli element)

**Atributlar:** *id, class, style, title, lang, dir, hodisa*

*name* = CDATA (Element nomi)

*size* = (Ko'rinadigan opsiyalar soni)

*multiple* = MULTIPLE (Kup opsiyalarni tanlash)

*disabled* = DISABLED (Element taqiqlangan)

*tabindex* = *son* (Tab tugmasi bilan borish uchun tartib raqami)

*onfocus* = *stsenariya* (Element fokuslanganda yuz beradi)

*onblur* = *stsenariya* (Element fokusi yo'qolganda sodir bo'ladi)

*onchange* = *stsenariya* (Element qiymati o'zgarganda)

*select* elementi yordamida ro'yxatdan biror opsiyani tanlash imkoniyatini yaratadi. Odatda bu element yordamida ochiluvchi menyular tuziladi va menyuning opsiyalari (punktlari) *optgruop* va *option* lar yordamida aniqlanadi. *name* atributi yordamida elementning nomi beriladi, *size* atributi esa ekranda hosil qilinadigan opsiyalar sonini aniqlaydi, agar opsiyalar *size* da ko'rsatilgan sondan katta bo'lsa, u holda brauzer o'tkazish yo'lakchasi (prokrutka)ni hosil qiladi.

Jimlik bo'yicha foydalanuvchi ro'yxatda ko'rsatilgan opsiyalardan faqat bittasini tanlashi mumkin, agar bir vaqtning o'zida bir nechta opsiyani tanlash kerak bo'lsa, u holda *multiple* atributi bilan buni amalga oshirish mumkin. Bu holda har bir tanlangan opsiya *name=value* ko'rinishida alohida jo'natiladi. *disabled* atributi

yordamida biz elementni aktivlashtirmaymiz, ammo hosil qilib qo'yishimiz mumkin. *tabindex* ning qiymati 0 dan 32767 gacha bo'lgan butun sonlar bo'lishi mumkin. Bu qiymat bilan biz Web sahifa bo'ylab Tab tugmasi yordamida harakatlenganda fokusning hosil bo'lish nomerini aniqlaymiz. Agar biror elementning *Tabindex* qiymati 0 ga teng yoki berilmagan bo'lsa, u holda bu element boshqa elementlar *Tabindex* ning qiymati aniqlangandan (musbat sonlar bilan) keyin fokuslanadi. Agar bir nechta elementlarning *Tabindex* larining qiymatlari bir xil bo'lsa u holda birinchi uchragani fokuslanadi.

*onfocus* - element fokuslanganda hosil bo'ladigan hodisa

*onblur* - element fokusini yo'qotganda yuz beradigan hodisa

*onchange* - elementning qiymati o'zgarganda yuz beradigan hodisa

**Sintaksis:** <OPTGROUP>...</OPTGROUP> (Matnli element)

**Atributlar:** id, class, style, title, lang, dir, hodisa

*label* = matn (opsiyalar gruppasining belgisi)

*disabled* = DISABLED (Element taqiqlangan)

**Sintaksis:** <OPTION>...</OPTION> (Matnli element)

**Atributlar:** id, class, style, title, lang, dir, hodisa

*value* = CDATA (opsiya nomi)

*label* = matn (opsiya belgisi)

*selected* = SELECTED (opsiya tanlangan)

*disabled* = DISABLED (element taqiqlangan)

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<title>Menyular </title>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
<FORM action="http://maks/cgi-bin/Qunduz/php" method="post">
```

```
<P>Siz qanday brauzerdan foydalanasiz?
```

```
<SELECT name="browser">
```

```
<OPTGROUP label="Netscape Navigator">
```

```
<OPTION label="4.x yoki yuqori">Netscape Navigator4.x yoki  
yuqori</OPTION>
```

```
<OPTION label="3.x">Netscape Navigator 3.x</OPTION>
```

```
<OPTION label="2.x">Netscape Navigator 2.x</OPTION>
```

```
<OPTION label="1.x">Netscape Navigator 1.x</OPTION>
```

```
</OPTGROUP>
```

```
<OPTGROUP label="Microsoft Internet Explorer">
```

```
<OPTION label="4.x yoki yuqori">Internet Explorer4.x yoki yuqori</OPTION>
```

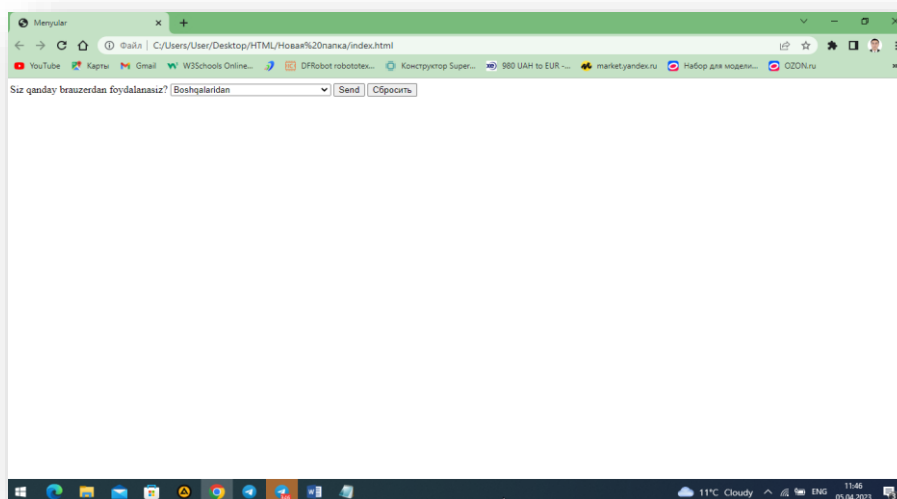
```
<OPTION label="3.x">Internet Explorer 3.x</OPTION>
```



```

<OPTION label="2.x">Internet Explorer 2.x</OPTION>
<OPTION label="1.x">Internet Explorer 1.x</OPTION>
</OPTGROUP>
<OPTGROUP label="Opera">
  <OPTION label="3.x yoki yuqori">Opera 3.x yoki yuqori</OPTION>
  <OPTION label="2.x">Opera 2.x</OPTION>
</OPTGROUP>
<OPTION selected="selected">Boshqalaridan</OPTION>
</SELECT>
<INPUT type="submit" value="Send"> <INPUT type="reset">
</P>
</FORM>
</body>
</html>

```



8-rasm: Ko‘p satrli matnli maydon. TEXTAREA elementi.

**Sintaksis:** `<textarea> ... </textarea>` (Matnli element)

**Atributlar:** *id, class, style, title, lang, dir, hodisa*

*name* = CDATA (Element nomi)

*rows* = son (Ko‘rinadigan satrlar soni)

*cols* = son (Ko‘rinadigan ustunlar soni)

*readonly* = READONLY (Faqat o‘kish uchun)

*disabled* = DISABLED (Element taqiqlangan)

*accesskey* = *simvol* (Tez murojaat uchun tugma nomi)

*tabindex* = son (Tab tugmasi bilan borish uchun tartib raqami)

*onfocus* = *stsenariya* (Element fokuslanganda yuz beradi)

*onblur* = *stsenariya* (Element fokusi yo‘qolganda sodir bo‘ladi)

*onselect* = *stsenariya* (Matn elementi tanlanganda)

*onchange* = *stsenariya* (Element qiymati o'zgarganda)

*textarea* yordamida biz formalarga ko'p satrli matnlarni kirita olamiz. Forma serverga jo'natilgandan *name=value* ko'rinishida qiymatlar to'plamidan iborat bo'ladi. *value* bu foydalanuvchi tomonidan kiritilgan qiymat. *rows* va *cols* atributlar mos ravishda matn kiritiladigan oynaning satrlar va ustunlar sonini bildiradi. Agar kiritilgan matn oynaga sig'masa brauzer avtomatik ravishda (prokrutka) yo'lakcha hosil qiladi. Amaliyotda kiritiladigan matnning o'lchami 32 kv yoki 64 kv dan oshmasligi kerak. Shart bo'lmagan atribut *readonly* maydondagi matnni o'zgartirishni taqiqlaydi. *Disabled* atributi esa elementni faol (aktiv) holatini o'chiradi. Elementga tezda murojaat qilish uchun *accesskey* atributiga biror tugmaning *unicode* dagi simvolini berish kerak. *tabindex* yordamida esa Web sahifa bo'ylab Tab tugmasi yordamida harakatlanganda nechanchi o'rinda fokuslanish nomeri beriladi. Buning qiymati 0 dan 32767 gacha bo'lgan butun sonlar bo'lishi mumkin.

### **Boshqariladigan elementlar guruhi.**

*fieldset* elementi formadagi elementlar guruhini aniqlaydi. Bu element yordamida formani bir nechta bo'laklarga ajratish mumkin. Bu esa foydalanuvchiga formani to'ldirishda qulaylik yaratadi. Element ochiluvchi *<fieldset>* va yopiluvchi *</fieldset>* teglariga ega.

*fieldset* elementining ichida joylashadigan *legend* tegi mavjud bu teg bilan elementlar guruhining sarlavhasi beriladi.

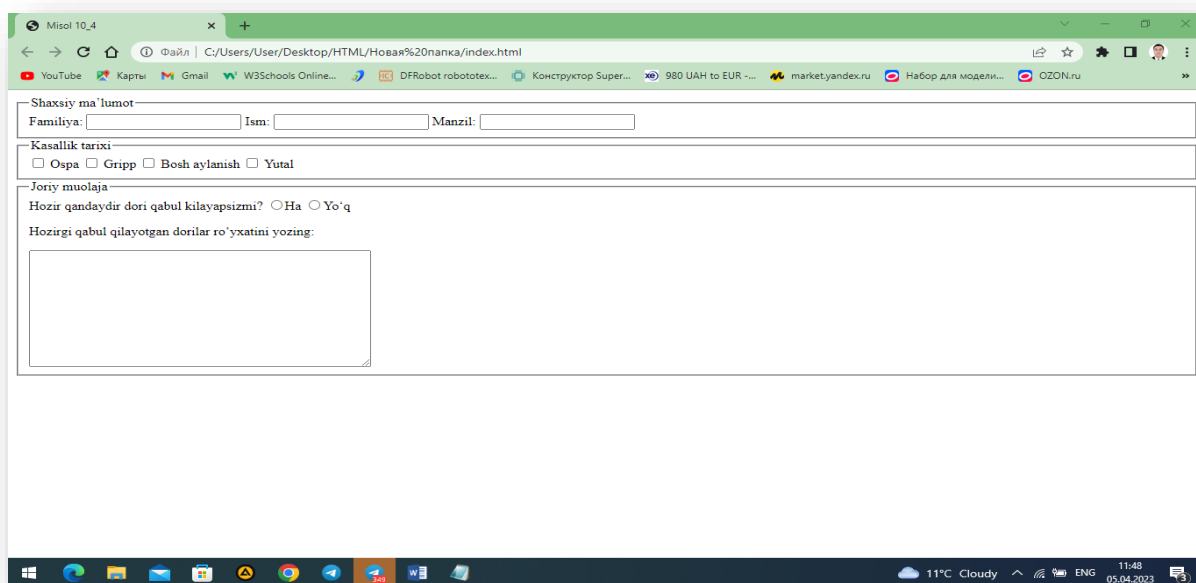
Misol:

```
<html><head><title>Misol 10_4</title></head>
<body><FORM action=" http://maks/cgi-bin/Qunduz/php " method="post">
<P>
<FIELDSET> <LEGEND>Shaxsiy ma'lumot</LEGEND>
  Familiya: <INPUT name="personal_lastname" type="text" tabindex="1">
  Ism: <INPUT name="personal_firstname" type="text" tabindex="2">
  Manzil: <INPUT name="personal_address" type="text" tabindex="3">
</FIELDSET> <FIELDSET> <LEGEND>Kasallik tarixi</LEGEND>
  <INPUT name="history_illness"
    type="checkbox"      value="Smallpox" tabindex="20"> Ospa
  <INPUT name="history_illness"      type="checkbox"      value="Mumps"
tabindex="21"> Gripp
  <INPUT name="history_illness"      type="checkbox"      value="Dizziness"
tabindex="22"> Bosh aylanish <INPUT name="history_illness"      type="checkbox"
  value="Sneezing" tabindex="23"> Yutal </FIELDSET>
</FIELDSET>
<LEGEND>Joriy muolaja</LEGEND>
```

```

Hozir qandaydir dori qabul kilayapsizmi?
<INPUT name="medication_now" type="radio" value="Yes"
tabindex="35">Ha
<INPUT name="medication_now" type="radio" value="No"
tabindex="35">Yo'q
<p> Hozirgi qabul qilayotgan dorilar ro'yxatini yozing:</p>
<TEXTAREA name="current_medication"
rows="10" cols="50" tabindex="40"> </TEXTAREA> </FIELDSET>
</P>
</FORM>
</body></html>

```



9-rasm: Boshqariladigan elementlar guruhi

### Topshiriqlar

#### Quyidagi variantlarning formasini yaratish

1. telefonga sms yuborish forumnini yaratish
2. e-mailga xat yuborish forumnini yaratish
3. Paynet to'lovi forumnini yaratish
4. passport ma'lumotlarini kiritish uchun forumnini yaratish
5. abituriyent ma'lumotlarini kiritish forumnini yaratish
6. Telefon markalari haqidagi ma'lumotlarni kiritish forumnini yaratish
7. Avtomobillar markalari haqidagi ma'lumotlarni kiritish forumnini yaratish
8. Kompyuter sotish jarayonining formasini yaratish
9. Abutturent qabul qilish formasini yaratish
10. Ishga qabul qilish so'rovdomasining formasini yaratish

11. Ishga taqsimlash formasini yaratish
12. Avtomabillar ma'lumotlarini kiritish formasini yaratish
13. Aviaqassa formasini yaratish
14. Kasalxonalarda kasallik varaqasini yuritish formasini yaratish
15. e-mail yaratish formasini yaratish

### **NAZORAT SAVOLLARI**

- 1) Forma nima ?
- 2) Formaning boshqarish elementlari ?
- 3) Formaning asosiy teglarini aytib bering ?
- 4) Ma'lumotlarini kiritish elementi qaysi ?
- 5) BUTTON tugmasi vazifasi ?
- 6) TEXTAREA tegining vazifasi ?
- 7) INPUT tegining vazifasi ?
- 8) action ning vazifasi ?
- 9) method nima ?
- 10) Elemenlar xodisalarini aytib Bering ?

### **Foydalanilgan Adabiyotlar**

29. Sh. Pauers Dinamicheskiy HTML "Lori", 1999. 384 s.
30. Vayk A., Djilliam Dj. JavaScript: Polnoe rukovodstvo: Perevod s angliyskogo. "Vilyams", 2004. 719 s.
31. Lehev D. Sozdanie interaktivnogo web-sayta: Uchebno'y kurs. "Piter", 2003.
32. Dronov V. JavaScript v Web-dizayne. SPb-Peterburg, 2002. 880 s.
33. Djeyson Krenford Tige DHTML i CSS dlya Internet. NT Press, 2005. 520 s.
34. Gaevskiy A. Yu., Romanovskiy V. A. Samouchitel po sozdaniyu Web-stranits
35. Matrosov, Sergeev, Chaunin. HTML 4.0 v podlinnike. BHV-SPb, 2000, 672 s.
36. Uilton P. JAVASCRIPT. Osnovo'. Simvol-plyus. 2002. 1056 s.
37. Kingli-Xyu E., Kingli-Xyu K. JAVASCRIPT 1.5: Uchebno'y kurs. Piter. 1-e izdanie. 2002.
38. Brandenbau. JAVASCRIPT. Sbornik retseptov dlya professionalov. SPb. 2001.
39. Reynbou V. Kompyuternaya grafika SPb-Piter, 2003. 768 s.
40. Vikram Vasvani. Polno'y spravochnik po MyS=L. MyS=L: The Complete Reference. Izdatelstvo: Vilyams, 2006 g., 528 str.

41. Lyuk Velling, Lora Tomson MyS=L. Uchebnoe posobie MyS=L Tutorial  
Perevod: Myagkaya oblojka Izdatelstvo: Vilyams, 2005 g., 304 str.
42. Pol Dyubua MyS=L MyS=L Seriya: Landmark Drugie izdaniya: Tverdo'y  
pereplet Analogi: Tverdo'y pereplet Izdatelstvo: Vilyams, 2004 g., 1056  
str.

#### **Amaliy mashg'ulot № 4**

### **MAVZU: BRAUZER DARCHASI XUSUSIYATINI DASTURLASH**

**Ishning maqsadi:** Bu tajriba ishining asosiy maqsadi brauzer darchasi xususiyatini dasturlash bilan ishlash amaliy ko'nikmalarini oshirish hisoblanadi.

#### **Zaruriy nazariy ma'lumotlar:**

Window ob'ekti JavaScript ob'ektlar ierarxiasining asosiy ob'ekti hisoblanadi. Window ob'ektining xususiyatlari, metodlari va xodisalari.

<b>Xususiyatlar</b>	<b>Metodlar</b>	<b>Xodisalar</b>
Status	open()	Xodisalar yo'q
location	close()	
History	focus()	
navigator		

status ni dasturlash. Xolatlar satri darchaning eng past qismida joylashgan.  
`<A HREF="#" status onMouseover=window.status='Jump to status description'; return true; " onMouseout="window.satus='Status bar programming'; return true;">window.status </A>`

defaultStatus ni dasturlash. defaultStatus xech qanday xodisa ro'y bermaganida xolatlar satrida akslanadigan matnni aniqlaydi.

`<BODY onLoad="window.defaultStatus='Status bar programming';"`

location maydonida yuklangan veb-sahifaning URLi akslanadi.

Tashriflar tarixi (History). Bunda foydalanuvchi tashrif buyurgan saxifalarning manzillari saqlanadi.

Darchalarni boshqarishga mo'ljallangan metodlar.

- window.alert(). Ogohlantirish darchasini chiqarishga imkon beradi.
- window.confirm(). Foydalanuvchiga ijoiy yoki salbiy javob berish imkonini beruvchi darcha yaratadi.

- window.prompt(). Foydalanuvchiga ma'lumot kiritish imkonini beruvchi darcha yaratadi.
- window.open(). Yangi darcha yaratadi. Unda boshqa metodlarga nisbatan atributlari ko'p.

Uning sintaksisi: open("URL", "param, param, ...", replace)

bu yerda: URL – yangi darchaga yuklanuvchi saxifa, window\_name – darcha nomi, replace – history bilan boshqarish imkonini beradi, param lar o'rniga quyidagilar qo'yiladi.

width – darchaning piksellardagi eni;

height – darchaning piksellardagi balandligi;

toolbar – darchani qurollar paneli bilan yaratadi;

location – darchani manzillar satri bilan yaratadi;

status – darchani xolatlar satri bilan yaratadi;

menubar – darchani menyu bilan yaratadi;

scrollbar – darchani saxifalash tasmasi bilan yaratadi.

window.close() – darchani yopadi.

window.focus() – darchaga fokus beradi.

### **Nazorat savollari:**

1. JavaScript ning qo'llanilishi.
2. JavaScript da qo'llaniladigan ob'ekt modelining tavsifi.
3. Xususiyatlar.
4. Xodisalar.
5. JavaScript ning URL sxemasi.
6. Xodisalarni kayta ishlovchilar.
7. Klasslarning ierarxiyasi.
8. Brauzer darchasi xususiyatini dasturlash.
9. Xolatlar satri.
10. Location maydoni.
11. Xususiyatlar.
12. Usullar.
13. History.
14. Brauzer turi.
15. Freymmlar ierarxiyasi.
16. Freymmlarni nomlash.
17. Freymga fokusni junatish.

### **Topshiriq variantlari:**

1. Xolatlar satri (status)ni dasturlash.
2. Xolatlar satri (defaultStatus)ni dasturlash.
3. Location maydonini dasturlash.
4. Tashriflar tarixi (History)ni dasturlash.
5. alert() dan foydalanish.
6. confirm() dan foydalanish.
7. prompt() dan foydalanish.
8. open() dan foydalanish.
9. close() dan foydalanish.
10. focus() dan foydalanish.
11. setTimeout() dan foydalanish.
12. clearTimeout() dan foydalanish.
13. Freymalar (Frames)ni dasturlash.
14. Freymlarni nomlash.
15. Freymga fokusni jo'natish.

### **Ishni bajarish tartibi:**

1. Ixtiyoriy matn muxarririni ochish.
2. Unga HTML kodni kiritish.
3. Faylni .html yoki .htm kengaytmasi bilan saqlash.
4. Faylni ishga tushirish.
5. Natija kutilgandek bo'lsa qog'ozda va elektron ko'rinishda hisobot tayyorlash.

### **Amaliy mashg'ulot № 5**

#### **MAVZU: SHAKLLAR VA GRAFIKLARNI DASTURLASH**

**Ishning maqsadi:** Ushbu tajriba ishining asosiy maqsadi talabalarga shakllar va grafiklarni dasturlash amaliy ko'nikmasini hosil qilish hisoblanadi.

#### **Zaruriy nazariy ma'lumotlar:**

JavaScriptda birinchi bo'lib dasturlash shakllardan boshlangan. Shakllar uchun form ob'ekti yaratilgan. Form ob'ektining xususiyatlari, metodlari va xodisalari.

Form ob'ekti		
Xususiyatlar	Metodlar	Xodisalar
Action	reset()	onReset
Method	submit()	onSubmit
Target		
elements[]		
encoding		

Text ob'ekti (matnli kiritish maydoni) quyidagi xususiyatlar, metodlar va xodisalarga ega.

Text ob'ekti		
Xususiyatlar	Metodlar	Xodisalar
defaultValue	blur()	onBlur
Form	focus()	onChange
Name	select()	onFocus
Type		
Value		

Select va Option ob'ektlarining xususiyatlari, metodlari va xodisalari.

Select ob'ekti		
Xususiyatlar	Metodlar	Xodisalar
Form	blur()	onBlur
Length	click()	onChange
Name	focus()	onFocus
Options[]		
selectedIndex		
Type		

Option ob'ekti		
Xususiyatlar	Metodlar	Xodisalar
defaultSelected	Yo'q	Yo'q
Index		
selected		
Text		
selectedIndex		
Value		

Tugmalar. Tugmalarni WWW da ishlatish JavaScriptsiz ma'nosiz bo'lib qoladi.



```

<FORM>
  <INPUT TYPE="button" VALUE="HISOBLASH"
    onClick="window.alert('Darchani ochish');">
</FORM>

```

Image ob'ekti. Grafika bilan ishlaganda JavaScript da ko'zga ko'rinadigan effektlarga erishiladi. Image ob'ektining xususiyatlari, metodlari va xodisalari.

Image ob'ekti		
Xususiyatlar	Metodlar	Xodisalar
border	blur()	onAbort
complete	click()	onError
Height	focus()	onLoad
Hspace		
Name		
Src		
Vspace		
Width		
Lowsrc		

#### Nazorat savollari:

1. FORM konteyneri.
2. Kiritish maydonini ximoyalash.
3. Kiritish maydonining qiymatini uzgartirish.
4. Ruyxatlar.
5. Option ob'ekti.
6. Tugmalar.
7. Rasmlar.
8. Ma'lumotlar bilan almashish.
9. Submit tugmasi.
- 10.submit() usuli.
- 11.Cookies.
- 12.Grafiklarni dasturlash.
- 13.Image ob'ekti.
- 14.Rasmni uzgartirish.
- 15.Multiplikatsiya. onLoad() xodisasi.
- 16.Yuklanishni optimallashtirish.
- 17.Rasmni kesish.
- 18.Grafika va jadvallar.

### **Topshiriq variantlari:**

1. form konteynerini dasturlash.
2. form.action ni dasturlash.
3. form.elements[] ni dasturlash.
4. form.reset() ni dasturlash.
5. form.submit() ni dasturlash.
6. form.onReset ni dasturlash.
7. form.onSubmit ni dasturlash.
8. Ma'lumotlar bilan almashish.
9. text ob'ektini dasturlash.
10. Kiritish maydonini ximoyalash.
11. Kiritish maydoni qiymatini o'zgartirish.
12. Image ob'ektidan foydalanib dasturlash.
13. Veb sahifadagi rasmni o'zgartirish.
14. onLoad() xodisasidan foydalanib dasturlash.
15. Multiplikatsiyani ishga tushirish va to'xtatish.
16. Tasvirni optimallashtirish.

### **Ishni bajarish tartibi:**

1. Ixtiyoriy matn muxarririni ochish.
2. Unga HTML kodni kiritish.
3. Faylni .html yoki .htm kengaytmasi bilan saqlash.
4. Faylni ishga tushirish.
5. Natija kutilgandek bo'lsa qog'ozda va elektron ko'rinishda hisobot tayyorlash.

## **Amaliy mashg'ulot № 6**

### **MAVZU: GIPERMATN O'TISHLARNI DASTURLASH**

**Ishning maqsadi:** Tajriba ishining asosiy maqsadi talabalarga gipermatn o'tishlarni dasturlash, URL ob'ekti bilan ishlash amaliy ko'nikmalarini hosil qilish.

### **Zaruriy nazariy ma'lumotlar:**

Gipermatn havola URL ob'ektlarining sinfiga mansub. Ushbu ob'ektlar sinfiga mansublar:

- Location
- Area
- Link

URL ning HTMLda foydalanilishi keng. Ko‘pincha biz ular bilan dasturlash duch kelamiz:

- grafiklar (IMG tegining SRC atributi);
- shakllar (FORM tegining ACTION atributi);
- havolalar (A tegining HREF atributi);
- sezuvchi grafiklar (AREA tegining HREF atributi).

URL ob’ekti. URL ob’ekti URL sxemasida aniqlangan xususiyatlarga ega. Misol sifatida IMG tegining SRC atributining qo‘llanilishida ko‘rib chiqamiz.

`http://tuit.uzG‘helpG‘index.html`

Xususiyatning qiymatlari:

<b>href:</b>	<code>http://tuit.uz/help/index.html</code>
<b>protocol:</b>	<code>http:</code>
<b>hostname:</b>	<code>tuit.uz</code>
<b>host:</b>	<code>tuit.uz:80</code>
<b>port:</b>	<code>80</code>
<b>pathname:</b>	<code>Help/index.html</code>
<b>Search:</b>	
<b>hash:</b>	

Ularga murojaat quyidagicha bo‘ladi:

`document.links[0].href`  
`document.location.host`  
`document.links[2].hash`

### **Nazorat savollari:**

1. Gipermatn o‘tishlarni dasturlash.
2. Location ob’ekti
3. Area ob’ekti
4. Link ob’ekti
5. URL ob’ekti.
6. HREF atributi.
7. Gipermatnlarga biriktirilgan massivlar

8. URL qismini almashtirish
9. Mouseover va Mouseout xodisalari.
10. Click xodisasi.
11. URL sxemasi.

### **Topshiriq variantlari:**

1. Location ob'ektini ishlatib dasturlash
2. Area ob'ekti ob'ektini ishlatib dasturlash
3. Link ob'ekti ob'ektini ishlatib dasturlash
4. URL ob'ekti ob'ektini ishlatib dasturlash.
5. HREF atributidan foydalanib dasturlash.
6. Gipermatnlarga biriktirilgan massivlarni ishlatish
7. URL qismini almashtirish.
8. Mouseover va Mouseout xodisalaridan foydalanib dasturlash.
9. Click xodisasiidan foydalanib dasturlash.
10. URL sxemasidan foydalanib dasturlash.

### **Ishni bajarish tartibi:**

1. Ixtiyoriy matn muxarririni ochish.
2. Unga HTML kodni kiritish.
3. Faylni .html yoki .htm kengaytmasi bilan saqlash.
4. Faylni ishga tushirish.
5. Natija kutilgandek bo'lsa qog'ozda va elektron ko'rinishda hisobot tayyorlash.

## **Amaliy mashg'ulot № 7**

### **MAVZU: KADR ORQASIDA DASTURLASH**

**Ishning maqsadi:** Tajriba ishining asosiy maqsadi talabalarni kadr orqasida dasturlash amaliy ko'nikmalarini hosil qilish.

### **Zaruriy nazariy ma'lumotlar:**

Quyidagilar ko'rib chiqiladi:

- Ma'lumotlar turi va strukturasi
- Til operatorlari

- Foydalanuvchi funktsiyalari
- Kodni joylashtirish usullari
- Fon rejimidagi dastur bajarilishinining imkoniyati
- Fokusni boshqarish
- Xavfsizlik muammolari

Ma'lumotlar turi va strukturasi quyidagilarga bo'linadi.

- literallar va o'zgaruvchilar
- massivlar, funktsiyalar va ob'ektlar

Literallar. Ular dasturda bevosita ishlatiladi. Ularga sonlar va satrlar kiradi.

Misollar: 10, 2.310, 2.3e=2, "Bu satrli literal"

O'zgaruvchilar. Ular JavaScriptda tayinlash yoki var operatori yordamida aniqlanadi.

Misollar:

```
I=10; var i; var i=10; var id = window.open(); var a = new Array();
```

Massivlar. Massivlar ichki va foydalanuvchi tomnidan aniqlanadiganlarga bo'linadi. Massivlar uchun bir-qancha metodlar berilgan.

- join();
- reverse();
- sort();

va length xususiyati. Massivni aniqlash uchun maxsus konstruktor mavjud:

```
a = new Array();
b = new Array(10);
c = new Array(10,"Bu qiymat");
```

Misol:

```
<SCRIPT>
c = new Array(30,"Eto znachenie");
</SCRIPT>
<FORM><INPUT SIZE=& {c[0];};
value=& {c[1];};
onFocus="this.blur();">
</FORM>
```

Funktsiyalar. Dasturlash tili dastur kodini bir-qancha foydalanish mexanizmisiz ishlay olmaydi. Buning uchun albatta funktsiyalar lozim. JavaScriptda funktsiyalar

ma'lumotlar turi sifatida ishlatiladi. Bir vaqtning o'zida funktsiyalar bilan birgalikda Function ob'ekti ishlatiladi.

Umumiy xolda ixtiyoriy ob'ekt funktsiya orqali aniqlanadi. Ob'ektni yaratish uchun konstruktor lozim. Shunday qilib funktsiyalar JavaScriptda quyidagi kalit savollar bilan bog'liq.

- funktsiya — ma'lumotlar turi;
- funktsiya — ob'ekt;
- funktsiya — ob'ektlar konstruktori.

Ob'ektlar – JavaScriptning asosiy ma'lumot turi hisoblanadi. U metodlar va xususiyatlarning to'plamidir.

### **Nazorat savollari:**

1. Kadr orqasida dasturlash.
2. Ma'lumotlar strukturasi va turlari.
3. Literallar.
4. Uzgaruvchilar.
5. Massivlar.
6. join() metodi.
7. reverse() metodi.
8. sort() metodi.
9. Funktsiyalar.
10. Ob'ektlar.
11. Ob'ekt tushunchasi.
12. Prototip.
13. Til operatorlari.
14. Fokusni boshkarish.
15. Freymlarda fokusni boshkarish.

### **Topshiriq variantlari:**

1. Ma'lumotlar strukturasi va turlaridan foydalanib dastur yaratish.
2. Literallardan foydalanib dastur yaratish.
3. O'zgaruvchilardan foydalanib dastur yaratish.
4. Massivlardan foydalanib dastur yaratish.
5. join() metodidan foydalanib dastur yaratish.
6. reverse() metodidan foydalanib dastur yaratish.
7. sort() metodidan foydalanib dastur yaratish.

8. Funktsiyalardan foydalanib dastur yaratish.
9. Ob'ektlardan foydalanib dastur yaratish.
10. Prototiplardan foydalanib dastur yaratish.
11. Til operatorlaridan foydalanib dastur yaratish.
12. Fokusni boshkarishdan foydalanib dastur yaratish.

### **Ishni bajarish tartibi**

1. Ixtiyoriy matn muxarririni ochish.
2. Unga HTML kodni kiritish.
3. Faylni .html yoki .htm kengaytmasi bilan saqlash.
4. Faylni ishga tushirish.
5. Natija kutilgandek bo'lsa qog'ozda va elektron ko'rinishda hisobot tayyorlash.

### **Amaliy mashg'ulot № 8**

#### **MAVZU: BLOKLI VA SATRLI ELEMENTLARNI TAJRIBADA ISHLATISH**

**Ishning maqsadi:** Tajriba ishining asosiy maqsadi talabalarni blokli va satrli elementlarni tajribada ishlatish amaliy ko'nikmalarini hosil qilish.

#### **Zaruriy nazariy ma'lumotlar:**

HTML tilida elementlarni tavsiflashning satrli (in-line) va blokli (block) elementlarga bo'linadi. Rasmiy ular HTML tiliybyu DTD SGML tavsifiqida berilgan. Blokli va satrli elementlarning farqini quyidagi misol bilan tushuntirish mumkin:

- paragraf – bu blokli element;
- kursiv bilan belgilash – bu satrli element.

Blokli va satrli elementlarni bir-birini ichiga joylashtirsa bo'ladi, ammo ular kesishmasligi kerak.

DIV va SPAN elementlari blokli va satrli elementlarning umumlashgan elementlari hisoblanadi.

DIV elementi. DIV umumlashgan blok vazifasini bajaradi. Blokli element doimo saxifaning boshqa elementlaridan bo'sh satr bilan ajratiladi. DIV xech qanday mazmuni o'ziga yuklamaydi. Ko'pincha DIV bu saxifaning bo'lagi xisoblanadi. Ammo uni qo'llash faqatgina CSS da mazmunga ega. DIVni akslantirish uchun sukut bo'yicha xech qanday qoidalar mavjud emas. Bu faqatgina matnning yangi satridir.

Misol:

```
<DIV STYLE="border-color:#003366; border-width:1px; margin:20px;padding:10px;">
```

*Blokli element, DIV elementi bilan berilgan.*

```
<P>U va uning ichidagi elementlar uchun chegara va tashlashlar aniqlangan.</P>
```

```
</DIV>
```

Ushbu misolda brauzer darchasining ichida DIV elementi joylashtirilgan. Agar matn CSSni qo‘llab quvvatlamaydigan brauzer bilan ko‘rilsa natija chiqmaydi.

SPAN elementi. SPAN – bu umumlashtirilgan satrli element hisoblanadi. U FONT, I, B, U, SUB, SUP va boshqa elementlar o‘rnini bosishi mumkin. Ushbu mosliklarga misol keltiramiz:

HTML-element	CSS-analog
<pre>&lt;FONT COLOR=red&gt;...&lt;/FONT&gt;</pre>	<pre>&lt;SPAN STYLE="color:red; "&gt;...&lt;/SPAN&gt;</pre>
<pre>&lt;I&gt;...&lt;/I&gt;</pre>	<pre>&lt;SPAN STYLE="font-style:italic; "&gt;...&lt;/SPAN&gt;</pre>
<pre>&lt;B&gt;...&lt;/B&gt;</pre>	<pre>&lt;SPAN STYLE="font-weight:bold; "&gt;...&lt;/SPAN&gt;</pre>
<pre>&lt;U&gt;...&lt;/U&gt;</pre>	<pre>&lt;SPAN STYLE="text-decoration:underline; "&gt;...&lt;/SPAN&gt;</pre>

#### *Bloklar xususiyati*

Blokli elementlar matnni to‘g‘rito‘rtburchak shaklida taxrirlash imkonini beradi. Shu asnoda matn bloki saxifaning dizayni bo‘lib qoladi.

Matn bloki quyidagi xususiyatlarga ega: balandlik (height), en (width), chegara (border), tashlash (margin), bo‘lish (padding), ixtiyori joylashuv (float), bo‘yashni boshqarish (clear).

#### **Nazorat savollari:**

1. Blokli va satrli elementlar.
2. DIV Elementi.
3. SPAN Elementi.
4. Bloklar xususiyati.

#### **Topshiriq variantlari:**

1. <FONT> funksiyasini SPAN yordamida bajarang.
2. <I> funksiyasini SPAN yordamida bajarang.



3. <B> funksiyasini SPAN yordamida bajarish.
4. <U> funksiyasini SPAN yordamida bajarish.
5. DIV da balandlik (height)ni ishlatib dastur yaratish.
6. DIV da en (width)ni ishlatib dastur yaratish.
7. DIV da chegara (border)ni ishlatib dastur yaratish.
8. DIV da tashlash (margin)ni ishlatib dastur yaratish.
9. DIV da bo‘lish (padding)ni ishlatib dastur yaratish.
10. DIV da ixtiyoriy joylashuv (float)ni ishlatib dastur yaratish.
11. DIV da bo‘yashni boshqarish (clear)ni ishlatib dastur yaratish.

### **Ishni bajarish tartibi:**

1. Ixtiyoriy matn muxarririni ochish.
2. Unga HTML kodni kiritish.
3. Faylni .html yoki .htm kengaytmasi bilan saqlash.
4. Faylni ishga tushirish.
5. Natija kutilgandek bo‘lsa qog‘ozda va elektron ko‘rinishda hisobot tayyorlash.

## **Amaliy mashg‘ulot № 9**

### **MAVZU: RANG VA SHRIFT HAMDA MATN VA RUYXATLARNI TAJRIBADA ISHLATISH**

**Ishning maqsadi:** Tajriba ishining asosiy maqsadi talabalarni rang va shrift hamda matn va ruyxatlarni tajribada ishlatish amaliy ko‘nikmalarini hosil qilish.

### **Zaruriy nazariy ma’lumotlar:**

#### *CSSda ranglarni boshqarish*

CSS(stillarning) kaskad jadvallari birinchi navbatda matnning xususiyatini tavsiflaydi. Biz xozir matn rangi (color) va matn akslanadigan fon rangi (background-color)ni o‘rganamiz.

Bundan tashqari matn rangi (color) va matn akslanadigan fon rangi (background-color) matn blokining chegara rangini aniqlashga imkon beradi.

#### *Matn rangi*

HTMLda matn rangini boshqarish uchun FONT elementi ishlatiladi. Uning analogi sifatida CSSda color atributi hisoblanadi. Ushbu atributni blokli va satrli elementlarga ishlatsa bo‘ladi.

Misol: `TD { color:darkred; }`

*P { color:darkred; }*

*I { color:#003366;font-style:normal; }*

Matn foni rangi

HTMLda fon rangini boshqarish uchun faqatgina aniq bir blokli element uchun ishlatish mumkin. Bunday element sifatida butun bir saxifa bo‘lishi mumkin:

`<BODY BGCOLOR=...>...</BODY>` yoki jadval `<TABLE BGCOLOR=...>...</TABLE>`

Quyidagi misolda matnning rangi va fon rangini belgilash ko‘rsatilgan.

`<SPAN STYLE="background-color:black;color:white;"> satrli elementlar kabi</SPAN>`

Internet Explorer 4.0. versiyasidan boshlab elementlar foni bilan ishlovchi bir necha atributlar mavjud. Ular background-image; background-repeat; background-attachment; background-position.

Misol:

`P { background: gray http://tuit.uz/tuit.gif no-repeat fixed center center; }`  
*Shrift*

Shriftlarga kompyuter grafikasida katta e‘tibor berilgan, shu asnoda World Wide Web xam katta e‘tibor bergan.

Shriftlarni o‘zgartiruvchi atributlar:

*font-family* – shriftning chizilishlar oilasi (garnitura);

*font-style* – tekis chizilish yoki kursiv;

*font-weight* - "kuchaytirish" shriftning (qalinligi);

*font-size* – shrift o‘lchami (kegl). Piksellar (px) va tipografik punktlar (pt)da beriladi.

*font-variant* – chizilishlar varianti (oddiy yoki kichik xarflar bilan).

Yuqoridagi barcha atributlarni bitta font atributida foylashtirsa bo‘ladi:

`font:bold 12pt sans;`

Misollar:

`<INPUT STYLE="font-family:Courier;" VALUE="Uzbek tili">`

`<INPUT STYLE="font-family:Courier New" VALUE=" Uzbek tili">`

`<P ALIGN=left STYLE="font-size:24px; font-family:serif;color:darkred;"> MATN </P>`

`<P ALIGN=left STYLE="font-size:24px; font-family:sans-serif;color:darkred;"> MATN </P>`

`<P ALIGN=left STYLE="font-size:24px; font-family:monospace;color:darkred;"> MATN </R>`

`<SPAN STYLE="font-family:symbol; padding-left:65px;"> N </SPAN><BR>`

<SPAN STYLE="font-family:symbol; font-size:24px;"> A  
 <SUB>x,y</SUB>qe(y<SUB>a</SUB>Qx<SUB>a</SUB>)  
 </SPAN><BR>  
 <SPAN STYLE="font-family:symbol; padding-left:60px; font-size:20px;"> aq1  
 </SPAN>  
 <P STYLE="font-size:12pt;"> MATN </P>  
 <P STYLE="font-size:12px;"> MATN </P>  
 <P STYLE="font-size:120%;"> MATN </P>  
  
 <P STYLE="font-size:large;"> MATN </P>  
 <P STYLE="font-size:small;"> MATN </P>  
 <P STYLE="font-size:x-small;"> MATN </P>  
 <P STYLE="font-size:xx-small;"> MATN </P>  
  
 <P STYLE="color:darkred;font-style:normal;"> MATN </P>  
 <P STYLE="color:darkred;font-style:italic;"> MATN </P>  
  
 <P STYLE="color:darkred;font-style:italic; font-weight:bold;"> MATN </P>

Matn fragmentining xususiyatlari: xarflararo masofa, satrlar balandligi, tekkislash, paragravning birinchi satrida joy tashlash.

#### *Xarflararo masofa*

Xarflararo masofa shrift o‘lchamiga bog‘liq holda boshqariladi. Shrift o‘lchami qanchalik katta bo‘lsa ular orasidagi masofa ham katta bo‘ladi.

<P STYLE="font-family:monospace; letter-spacing:5pt; color:darkred"> Xarflararo  
 masofa 5pt</P>

<P STYLE="font-family:monospace;letter-spacing:10pt;color:darkred"> Xarflararo  
 masofa 10pt </P>

#### *Tekkislash*

Sukut bo‘yicha paragrafdagi barcha so‘zlar chap tomondan tekkislanadi. Shu sababli chap tomon tekkislangan bo‘ladi. Ushbu natijaga kelish uchun HTML da <P ALIGN=justify>...</P> dan foydalaniladi. CSSda esa text-align atributi yordamida ushbu natijaga kelinadi.

<P STYLE="text-align:right;color:darkred;"> MATN </P>

<P STYLE="text-align:justify;color:darkred;"> MATN </P>

#### **Nazorat savollari:**

1. Rang va shrift.
2. CSSda ranglarni boshqarish.
3. Matn rangi.

4. Matn foni rangi.
5. Shrift.
6. Matn va ruyxatlar.
7. Matn.
8. Tekkislash.
9. Shriftni qayta ishlash.
10. Paragrafning birinchi satri.
11. Satrlararo masofa.
12. Ruyxatlar.

### **Topshiriq variantlari:**

1. Matn rangi (color) dan foydalanib dastur yaratish.
2. Matn foni rangi (background-color) dan foydalanib dastur yaratish.
3. Matn bloki chegarasi rangi (border-color) dan foydalanib dastur yaratish.
4. font-family dan foydalanib dastur yaratish.
5. font-style dan foydalanib dastur yaratish.
6. font-weight dan foydalanib dastur yaratish.
7. font-size dan foydalanib dastur yaratish.
8. font-variant dan foydalanib dastur yaratish.
9. text-align dan foydalanib dastur yaratish.
10. text-transform dan foydalanib dastur yaratish.
11. text-decoration dan foydalanib dastur yaratish.
12. text-indent dan foydalanib dastur yaratish.
13. line-height dan foydalanib dastur yaratish.
14. list-style-type dan foydalanib dastur yaratish.
15. list-style-image dan foydalanib dastur yaratish.

### **Ishni bajarish tartibi:**

1. Ixtiyoriy matn muxarririni ochish.
  2. Unga HTML kodni kiritish.
  3. Faylni .html yoki .htm kengaytmasi bilan saqlash.
  4. Faylni ishga tushirish.
  5. Natija kutilgandek bo'lsa qog'ozda va elektron ko'rinishda hisobot tayyorlash.
1. <http://virtual-university-eurasia.org/>

## Amaliy mashg'ulot №10

### MAVZU: FLASH DASTURIDA SAYT UCHUN MANBALAR YARATISH.

**Ishning maqsadi :** Talabalarga Flash dasturida sayt uchun manbalar yaratish haqidagi bilimlarini va konikmalarini xosil qilish.

**Keraki jihoz va materiallar:** shahsiy kompyuter, windows ot, adabiyotlar va internet resurslari.

### Qisqacha nazariy ma'lumot.

Macromedia Flash 8 dasturining jihozlar panelida tasvirlami chizish va ularga rang berish hamda matnli ma'lumotlami yozish uchun mo'ljallangan uskunalar joylashtirilgan bo'lib, u to'rt qismdan iborat:

1. Tools - bu qismda to'g'ri chiziq, egri chiziq, aylana, ellips, to'rtbur- chak chizish, matn yozish, belgi va shakllami belgilash, chizilgan shakllami o'chirish ishlarini amalga oshirish mumkin.
2. View - bu qismda ishchi sohadagi tasvirlami ko'rish va boshqarish mumkin.
3. Colors - bu qismda chizilgan shakllar chegarasi va sohalariga rang berish mumkin.
4. Options - bu qismda ba'zi bir tanlangan jihozlar uchun qo'shimcha parametrlami o'ratish elementlari joylashtirilgan.

Qo'shimcha parametrlar bo'lmagan uskunalar uchun Options maydoni bo'sh qoladi.

Macromedia Flash 8 dasturida grafik obyektning qo'shimcha imkoniyatlarini tahrirlash uskunasi Properties bo'limida amalga oshirish mumkin.

Macromedia Flash 8 dasturida yaratilgan web-sahifalarga tayyor rasmlarni joylashtirish uchun quyidagi ketma-ketlik bajariladi:

File—► Import—>Import to stage... yoki Ctrl+R tugmalarni bosish orqali rasm joylashtirilgan joy tanlanadi va kerakli rasm belgilanib, Открыть tugmasi bosiladi. Rasmning o'lchamlari Properties bo'limining W: va H: qatori-dan foydalanib o'zgartiriladi.

Macromedia Flash 8 dasturida har xil belgi, qo'shimcha tugmalar va web-sahifaga kalendar joylashtirish uchun Windows—► Components ketma-ketlik tanlanadi.

### Namuna uchun mashqlar

Guliston davlat universiteti web-saytini bosh sahifasini tayyorlash ([guldu.uz](http://guldu.uz)):  
Bajarish:

1. Rectangle Tool (R) jihozi tanlanadi.

2. Properties bo‘limining Fill color bandidan rang beriladi.
3. Oynadagi rasmlar PhotoShop dasturida tayyorlanadi yoki tayyor rasmlar yig‘ilib, kompyuterning D diskda “Rasmlar” nomli papkaga jamlanadi.
4. Ctrl+R tugmalar bosiladi va D diskdagi “Rasmlar” nomli papkadan rasm tanlanib, Открыть tugmasi bosiladi.
5. Yuklangan rasmlar oynaning kerakli joylariga joylashtiriladi va o‘lchamlari Properties bo‘limining W: va H: qatorida o‘zgartiriladi.
6. Rectangle Tool (R) jihozi yordamida to‘rtburchak shakllar chiziladi.
7. Text tool (T) jihozidan foydalanib oynadagi barcha yozuvlar yoziladi.
8. Line Tool (N) jihozidan foydalanib to‘g‘ri chiziq chiziladi.
9. Hosil bo‘lgan web-sahifani kompyuter xotirasida saqlanadi 3(Ctrl+Shift+S tugmalari bosiladi va Имя файл qatoriga nom berib Сохранить tugmasi bosiladi). Shunday qilib, Macromedia Flash 8 dasturi yordamida turli web-sahifalar yaratish va unda bezash ishlarini olib borish mumkin.

### **Topshiriqlar**

1. Macromedia Flash 8 dasturida hosil qilingan tugmaning dasturlash maydoniga qanday o‘tiladi?
2. Xalq ta’limi vazirligi web-saytining “Ta’limda AKT”, “Sayt xaritasi”, “Forum” sahifalarini tayyorlang.
3. Macromedia Flash 8 dasturining Properties bo‘limini tahlil qiling.
4. Macromedia Flash 8 dasturida 4 ta oyna hosil qiling va ularga tugmalar joylashtiring. Tugmalar bosilganda bir oynadan navbatdagi oynaga o‘tsin.

### **ASOSIY ADABIYOTLAR:**

1. M.Aripov, A.Madraximov. Informatika, informasion texnologiyalar. Darslik, T.:, TDYuI., 2005 y.
  2. M.Mamarajabov, S.Tursunov. Kompyuter grafikasi va Web dizayn. Darslik. T.:, “Cho‘lpon”, 2013 y.
  3. U.Yuldashev, M.Mamarajabov, S.Tursunov. Pedagogik Web dizayn. O‘quv qo‘llanma. T.:, “Vorisi”, 2013 y.
  4. R.Xamdamov va boshqalar. Ta’limda axborot texnologiyalari. Uslubiy qo‘llanma. T.:, “O‘zbekiston milliy ensiklopediyasi”, 2010 y.
  5. M.Aripov, M.Fayziyeva, S.Dottayev. Veb-texnologiyalar. O‘quv qo‘llanma. T.:, “Faylasuflar jamiyati”, 2013 y.
- Лебедев С В. Web-дизайн. Учеб.пос., Москва, ЗАО «Издательский дом Альянс пресс», 2004 г

## Amaliy mashg'ulot №11

### MAVZU: FLASH DASTURIDA INTERFAOL ANIMATSIYALAR YARATISH.

**Ishning maqsadi :** Talabalarga Flash dasturida interfaol animatsiyalar yaratish haqida ko'nikmalarini rivojlantirish.

**Keraki jihoz va materiallar:** shahsiy kompyuter, windows ot, adabiyotlar va internet resurslari.

#### Qisqacha nazariy ma'lumot.

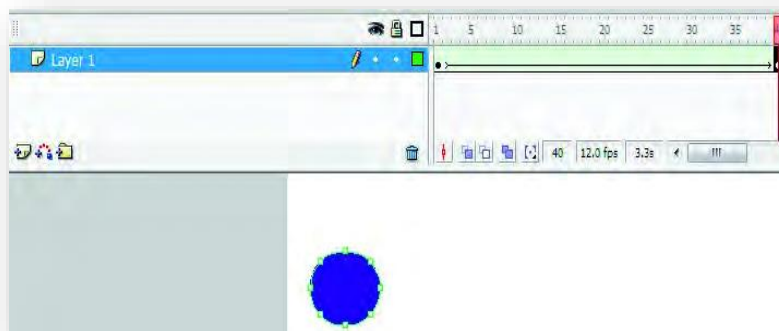
Web-sahifalarga mo'ljallangan animatsiyalar yaratishda Macromedia Flash 8 dasturidan foydalanish samarali hisoblanadi. Macromedia Flash 8 dasturida eng sodda animatsiyalar yaratishni bir nechta bos=ichlarda amalga oshirish mumkin. Murakkab animatsiyalar yaratish uchun sizdan biroz vaqt talab etiladi. Animatsiyalar yaratishda qavat Layer va kadrlar Framedan foydalaniladi. Kadrlar va qavatlar Timeline oynasida mavjud bo'lib, uning umumiy ko'rinishi quyidagicha:



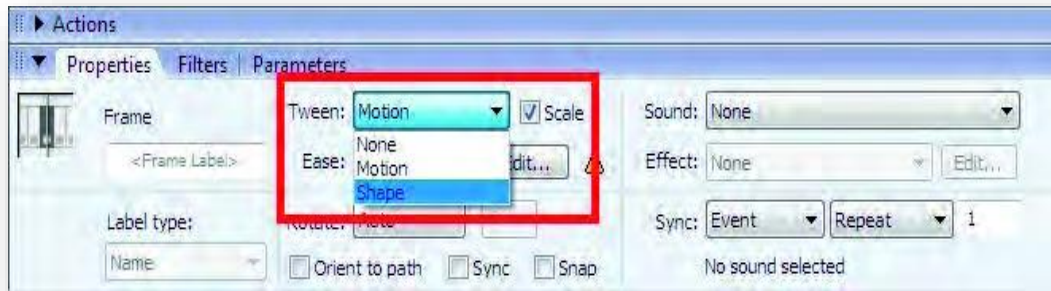
1- mash=. To'rtburchak shakli harakatlanib aylana ko'rinishiga o'tish.

Bajarish:

1. To'rtburchak shakl chiziladi.
2. F5 tugma yordamida kerakli o'lcham belgilanib, F6 tugma bosiladi. 3. Oxirgi Framedagi to'rtburchakni o'chirib, aylana chiziladi:
3. Oxirgi Framedagi to'rtburchakni o'chirib, aylana chiziladi:



Properties bo'limining Tween bandidan Shape tanlanadi:

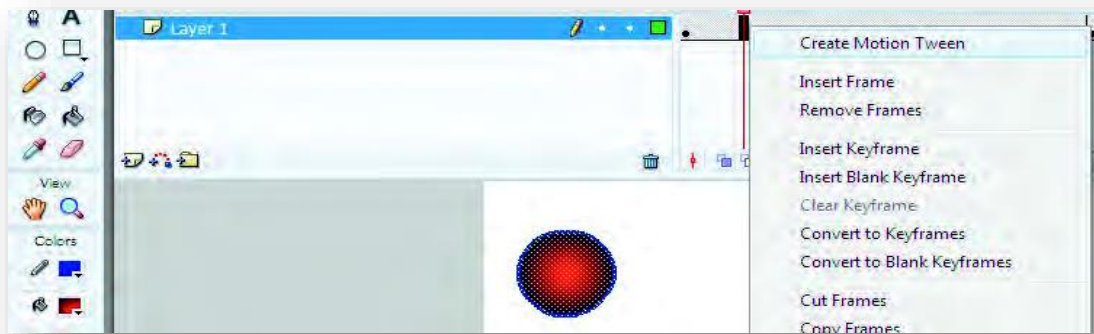


4. Natijani ko'rish uchun Ctrl+Enter tugmalari bosiladi.

2 -mashq. Sharni harakatlantirish.

Bajarish:

Oval Tool (O) jihozi belgilanib, Fill Color bandidan shar tanlanadi. 2. F5 tugma yordamida kerakli oTcham belgilanib, F6 tugma bosiladi. 3. Frameda sichqonchani



chap tugmasi bosiladi va undan Create Motion Tween qatori belgilanadi.

Shar belgilanib kerakli joyga siljiriladi.

Natijani ko'rish uchun Ctrl+Enter tugmalari bosiladi.

### Topshiriqlar

1. Macromedia Flash 8 dasturida oddiy matnni harakatlantiring.
2. Macromedia Flash 8 dasturida aylana shakl harakatlanib to'rtburchak shaklga o'tuvchi animatsiya yarating.
1. Macromedia Flash 8 dasturida avtomobil chizing va uni harakatlantiring.
2. Macromedia Flash 8 dasturida maysani ko'karish holatini hosil qiling.
3. Macromedia Flash 8 dasturida gulning ochilish holatini hosil qiling.



# LABORATORIYA MASHG'ULOTLAR

# LABORATORIYA ISHLARI

## 1 - laboratoriya ishi

### MAVZU: HTML TILI YORDAMIDA WEB SAHIFALAR YARATISH.

**Darsning maqsadi:** Internet tarmog‘i uchun HTML tili yordamida Web sahifalar yaratishni o‘rganish.

#### **Identiv o‘quv maqsadlari:**

1. HTML tili elementlaridan foydalana oladi.
2. HTML tili elementlariga izoh bera oladi.
3. HTML tili elementlaridan Web sahifalar yaratishda qo‘yllay oladi.

**Kerakli jihoz va materiallar:** Shaxsiy kompyuter, Windows tizimi va uning bloknot yoki WordPad matn tahrirlagichi, HTML tili elementlari, Brauzer dasturi (Internet Explorer), darsliklar, o‘quv qo‘llanmalar, ma’ruza matnlari, ma’ruza daftari.

#### **Ishni bajarish tartibi:**

1. O‘zingizning shaxsiy Web sahifangizni yaratish uchun kerak bo‘lgan ma’lumotlarni tayyorlang.
2. Windows tizimining Bloknot matn tahrirlagichini ishga tushiring.
3. Web sahifaning sarlavhasini «Mening birinchi Web sahifam» deb nomlang.
4. Web sahifa uchun nomlar va sarlavhachalar joylashtiring.
5. Web sahifaga matnli ma’lumotlarni joylashtiring.
6. Web sahifadagi matnli ma’lumotlarni turli ko‘rinishlarda joylashtirish ishlarini bajaring.
7. Web sahifa o‘lchami va rangini o‘zgartirish ishlarini bajaring.
8. Web sahifaga grafik ma’lumotlarni joylashtiring.
9. Web sahifa kerakli hollarda gipermatnlar joylashtiring.
10. Yaratilgan Web sahifangizni yana bir bor ko‘zdan kechirib, Internet tarmog‘iga narod.ru tizimi yordamida joylashtirish amallarini bajaring.

#### **Tekshirish uchun savollar:**

1. Web sahifa va Web sayt deganda nimalarni tushunasiz?
2. Internetdagi Web sahifalar qayyerdan saqlanadi?
3. Gipermatn va gipermedia deganda nimalarni tushunasiz?

4. Web brauzerlarning asosiy vazifalarini izohlab bering?
5. HTML tilining buyruqlari nima deb ataladi va u qanday ko‘rinishlarga ega?
6. HTML tilining buyruqlari tavsifini izohlab bering?
7. Web sahifa yaratishda nimalarga e’tibor berish kerak?

### **Adabiyotlar:**

1. M. Aripov «INTERNET va Elektron pochta asoslari», Toshkent: «Universitet», 2000 y.
2. A. R. Maraximov, S. I. Raxmon=ulova, «Internet va undan foydalanish asoslari», Toshkent: TDIU, 2001 y.
3. B. Yu. Xodiev, T. I. Sarsatskaya «Vvedenie v internet», Toshkent, TGEU, 2003 g.
4. M. Aripov, Yu. Pudovchenko, K. Aripov «Osnovo‘ internet», Tashkent, Universitet, 2002 g.

## **2-Laboratoriya ishi**

### **MAVZU: MS FRONT PAGE DASTURI BILAN ISHLASH.**

**Darsning maqsadi:** Talabalarni web-sayt yaratishda qo'llaniladigan MS Front Page amaliy dasturi bilan tanishtirish va va unda ishlash malakasini oshirish.

#### **Identiv o'quv maqsadlari:**

1. MS Front Page dasturi bo'yicha nazariy bilimlarini mustahkamlaydi.
2. MS Front Page dasturini kompyuterga o'rnatishni bilib oladi.
3. MS Front Page dasturini ishga tushirishni bajaradi.
4. MS Front Page dasturi ishchi oynasi tashkil etuvchilarini izohlay oladi.

**Kerakli jihoz va materiallar:** Shaxsiy kompyuter, MS Front Page dasturi, kompakt disklar, ma'ruza matnlari, har xil adabiyotlar, ma'ruza daftari.

#### **Ishni bajarish tartibi:**

1. Kompyuterni yoqib MS Front Page dasturning o'rnatiladigan dastur versiyasini tayyor qilib, bevosita S: lokal diskiga o'rnatishni boshlang.
2. MS Front Page dasturini o'ranatayotgan vaqtda kerakli joylariga "galochka" qo'yishni unutmang va barcha jarayonlar tavsifini izohlab o'ting.
3. MS Front Page dasturini o'rnatgandan keyin, uning to'g'ri ishlashiga ishonch xosil qilish uchun OFFICE dasturlar paketidan yuklab tekshiring.
4. MS Front Page dasturini ishga tushirgandan keyin dastur oynasi tashkil etuvchilarini izohlab bering.
5. MS WORD dasturida MS Front Page dastur oynasi tashkil etuvchilarini jadval asosida yozma ravishda ma'lumotlarni keltiring.
6. MS WORD dasturida MS Front Page dastur oynasidagi menyu buyruqlarini jadval asosida yozma ravishda izoh keltiring.
7. MS WORD dasturida MS Front Page dastur oynasining jixozlar panelidagi piktogrammalarga jadval asosida izoh berib chiqing.

8. MS Front Page dasturida Spravka menyusiga kirib, dastur haqida nazariy ma'lumotlarga ega bo'ling.

**Adabiyotlar va internte saytlar:**

1. MS Front Page-2000. Shag za shagom. Prakticheskoe posobie. Moskva. Izdatelstvo EKOM, 2000.
2. Yuldashev U. Mamarajabov M.E., Mirzaeva K. PowerPoint 2003. O'quv qo'llanma T. 2004.
3. Ayupov R.H. MS Front Page amaliy dasturida ishlash. T., TMI 2005.
4. Ayupov R.H. Internet tizimida ishlash: qiziqarli saytlar, foydali dasturlar, atamalar ma'nosi T., TMI 2005.
5. V. Kolmogorov Osnovo' Web-masterstva. Uchebno'y kurs-SPB. Piter, 2003
6. [www.ziyonet.uz](http://www.ziyonet.uz)
7. [www.gduportal.uz](http://www.gduportal.uz)
8. [www.google.uz](http://www.google.uz)

### 3-Laboratoriya ishi

## MAVZU: MS FRONT PAGE DASTURIDA MASTER VA SHABLONLARDAN FOYDALANISH.

**Darsning maqsadi:** Talabalarga MS Front Page amaliy dasturida master va shablonlar yordamida veb-saytlarni yaratishni o'rgatish.

#### Identiv o'quv maqsadlari:

5. MS Front Page dasturida master va shablonlar haqida biladi.
6. MS Front Page dasturida master va shablonlardan foydalana oladi.
7. MS Front Page dasturida shablon turlarini tanlaydi.
8. MS Front Page dasturida shablonlarga o'zgartirish kirita oladi.

**Kerakli jihoz va materiallar:** Shaxsiy kompyuter, MS Front Page dasturi, kompakt disklar, ma'ruza matnlari, har xil adabiyotlar, ma'ruza daftari.

#### Ishni bajarish tartibi:

1. Kompyuterni yoqib MS Front Page dasturini ishga tushiring.
2. MS Front Page dasturida kiritilgan ma'lumotlarga veb-komponentalar bo'yicha animatsiyalar bering.
3. Ma'qul keladigan shablonni tanlab *Sozdat stranitsu* tugmasiga sich=onchani bosib, o'zingiz haqida ma'lumotlarni kiriting.
4. Format menyusidan foydalangan holda saytni barcha darchalariga fon hamda tema (dizayn) bering va undan tashqari veb-komponentalardan foydalaning.
5. Kiritilgan ma'lumotlarni bir-biri bilan gipersso'lkalar orqali bog'lang.
6. Saytda ochilayotgan sahifalar almashinishiga dizayn bering.
7. Shaxsiy sayt yaratishda dasturning animatsiyali veb-komponentalaridan foydalaning.
8. Matnni kiritgandan so'ng unga effektlarni qo'llang.
9. Shaxsiy saytingizda kerakli ma'lumotlarga yuguruvchi effektlarni qo'llang.
10. Shaxsiy saytingizda qidiruv tizimini o'rnatish.

11. Barcha qilingan ishlarni xotiraga saqlang (bitta papka ichiga)
12. Bosh sahifani brauzer dasturi yordamida ishga tushiring va saytni ko'zdan kechiring.
13. Barcha ishlarni yakunlab, kompyuterni o'chiring.

#### **Adabiyotlar:**

1. MS Front Page-2000. Shag za shagom. Prakticheskoe posobie. Moskva. Izdatelstvo EKOM, 2000.
2. Yuldashev U. Mamarajabov M.E., Mirzaeva K. PowerPoint 2003. O'quv qo'llanma T. 2004.
3. Ayupov R.H. MS Front Page amaliy dasturida ishlash. T., TMI 2005.
4. Ayupov R.H. Internet tizimida ishlash: qiziqarli saytlar, foydali dasturlar, atamalar ma'nosi T., TMI 2005.
5. V. Kolmogorov Osnovo' Web-masterstva. Uchebno'y kurs-SPB. Piter, 2003

#### **4-Laboratoriya ishi**

### **MAVZU: MS FRONT PAGE DASTURIDA ANIMATSIYA ELEMENTLARNINI QO‘LLASH. MATNLARGA ANIMATSIYA BERISH.**

**Darsning maqsadi:** Talabalarga MS Front Page amaliy dasturida web-sayt yaratishda animatsiya elementlaridan foydalanishni, matn effektlarini qo‘llashlarni o‘rgatish.

#### **Identiv o‘quv maqsadlari:**

1. MS Front Page dasturida animatsiya elementlaridan foydalanadi.
2. MS Front Page dasturida matn effektlaridan foydalana oladi.
3. MS Front Page dasturida yuguruvchi satr animatsiyasidan foydalana oladi.
4. Ma’lumotlar o‘rtasida DHTML effektlarini qo‘llaydi.

**Kerakli jihoz va materiallar:** Shaxsiy kompyuter, MS Front Page dasturi, kompakt disklar, ma’ruza matnlari, har xil adabiyotlar, ma’ruza daftari.

#### **Ishni bajarish tartibi:**

1. Kompyuterni yoqib MS Front Page dasturini ishga tushiring.
2. MS Front Page dasturida kiritilgan ma’lumotlarga veb-komponentalar bo‘yicha animatsiyalar bering.
3. Ma’qul keladigan shablonni tanlab *Sozdat stranitsu* tugmasiga sich=onchani bosib, o‘zingiz haqida ma’lumotlarni kiriting.
4. Format menyusidan foydalangan holda saytni barcha darchalariga fon hamda tema (dizayn) bering va undan tashqari veb-komponentalardan foydalaning.
5. Kiritilgan ma’lumotlarni bir-biri bilan gipersso‘lkalar orqali bog‘lang.
6. Saytda ochilayotgan sahifalar almashinishiga dizayn bering.
7. Shaxsiy sayt yaratishda dasturning animatsiyali veb-komponentalaridan foydalaning.
8. Matnni kiritgandan so‘ng unga effektlarni qo‘llang.
9. Shaxsiy saytingizda kerakli ma’lumotlarga yuguruvchi effektlarni qo‘llang.



10. Shaxsiy saytingizda qidiruv tizimini o‘rnatib.
11. Barcha qilingan ishlarni xotiraga saqlang (bitta papka ichiga)
12. Bosh sahifani brauzer dasturi yordamida ishga tushiring va saytni ko‘zdan kechiring.
13. Barcha ishlarni yakunlab, kompyuterni o‘chiring.

### **Adabiyotlar:**

1. MS Front Page-2000. Shag za shagom. Prakticheskoe posobie. Moskva. Izdatelstvo EKOM, 2000.
2. Yuldashev U. Mamarajabov M.E., Mirzaeva K. PowerPoint 2003. O‘quv qo‘llanma T. 2004.
3. Ayupov R.H. MS Front Page amaliy dasturida ishlash. T., TMI 2005.
4. Ayupov R.H. Internet tizimida ishlash: qiziqarli saytlar, foydali dasturlar, atamalar ma’nosi T., TMI 2005.
5. V. Kolmogorov Osnovo‘ Web-masterstva. Uchebno‘y kurs-SPB. Piter, 2003

## **5-Laboratoriya ishi**

### **MAVZU: MS FRONT PAGE DASTURIDA FREYMLARNI JOYLASHTIRISH. KAFEDRA VEB-SAYTINI YARATISH.**

**Darsning maqsadi:** Talabalarga MS Front Page amaliy dasturida web-sayt yaratishda freymlar (ramkalar) foydalanishni va ular ustida ishlashni o'rgatish. Kafedra veb-saytini yaratishda freymlardan foydalanish.

#### **Identiv o'quv maqsadlari:**

1. MS Front Page dasturida ramkalardan foydalanadi.
2. MS Front Page dasturida ramkalar ustida ishlay oladi.
3. MS Front Page dasturida freymlarga giperso'lkalar bera oladi.
4. MS Front Page dasturida freymlarga xususiyatlarini o'zgartira oladi.

**Kerakli jihoz va materiallar:** Shaxsiy kompyuter, MS Front Page dasturi, kompakt disklar, ma'ruza matnlari, har xil adabiyotlar, ma'ruza daftari.

#### **Ishni bajarish tartibi:**

1. Kompyuterni yoqib MS Front Page dasturini ishga tushiring.
2. MS Front Page dasturida Fayl menyusiga kirib "Sozdat" menyusidan shablonlar ro'yxatiga kiring.
3. O'ng oynada "Drugie shablono' stranits oynasini tanlab "Stranitsa ramok" qismidan kerakli ramkalarni tanlang.
4. Xosil bo'lgan ramkalar ustida quyidagi amallarni bajaring:
5. Ramkalar o'lchamini o'zgartiring;
6. Ramkalarni ustunlarga bo'ling;
7. Ramkalarni satrlarga bo'ling;
8. Ramkalarga fon (rasm) bering;
9. "Svoystva ramki" dan ramkaga o'lchamlar o'rnatish;
10. Ramkalar orasidagi chegalarni qalinlashtiring.
11. Ixtiyoriy ramkani tanlab menyu satridagi "Ramki" menyusidan "Svoystva ramki" orqali freym xususiyatlarini o'zgartiring.
12. Ramkalarga giperso'lkalarni o'rnatish.
13. Barcha qilingan ishlarni xotiraga saqlang

14. Bosh sahifani brauzer dasturi yordamida ishga tushiring va saytni ko'zdan kechiring.

**Adabiyotlar:**

1. MS Front Page-2000. Shag za shagom. Prakticheskoe posobie. Moskva. Izdatelstvo EKOM, 2000.
2. Yuldashev U. Mamarajabov M.E., Mirzaeva K. PowerPoint 2003. O'quv qo'llanma T. 2004.
3. Ayupov R.H. MS Front Page amaliy dasturida ishlash. T., TMI 2005.
4. Ayupov R.H. Internet tizimida ishlash: qiziqarli saytlar, foydali dasturlar, atamalar ma'nosi T., TMI 2005.
5. V. Kolmogorov Osnovo' Web-masterstva. Uchebno'y kurs-SPB. Piter, 2003

## 6-Laboratoriya ishi

### MAVZU: HTML TILIDA ODDIY SAXIFALAR YARATISH.

**Darsning maqsadi:** Talabalarga bloknotda html kodlari yordamida oddiy matnli saxifalar yaratishni o'rgatish. HTML teglari bilan tanishtirish.

#### Identiv o'quv maqsadlari:

1. HTML dasturlash tizimi xaqida tushunchaga ega baladi.
2. HTML ning asosiy bazaviy elementlari bilan tanishadi.
3. Teglar xaqida ma'lumotga ega baladi.
4. Bloknotda va boshqa amaliy dasturlarda html kodlari yordamida fayl-sayt yaratadi.

**Kerakli jixoz va materiallar:** Kompyuter, ma'ruza matnlari, videoproektor, amaliy dasturlar, standart dasturlar, internet brauzerlar va x.k.

#### Nazariy ma'lumotlar:

Hujjat turi	<HTML></HTML>	Faylning boshi va oxiri
Hujjat nomi	<TITLE></TITLE>	Sarlavhada bo'lishi kerak
Sarlavha	<HEAD></HEAD>	Hujjat izohi
Tana	<BODY></BODY>	Sahifa tarkibi
Kod		Shakl
Shampun dlya <b>jirno'x</b> volos		Shampun dlya <b>jirno'x</b> volos
<i>Spagetti, pitstsa, kapuchchino</i>		<i>Spagetti, pitstsa, kapuchchino</i>
<strike>Vo'cherknut iz		<del>Vo'cherknut iz</del>



```

<TITLE> Mening birinchi saytim </TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<h1 align="center"> <font color="#00FF00" FACE="ARIAL" SIZE="6">
Guliston Davlat universiteti </FONT> </h1>
<p align q "left" > <font color="#0000FF" FACE="Tahoma" SIZE="4"> Dastlab
Guliston Davlat universiteti 1989 yilda tashkil topgan. ... matnni davom eting
</h1> </font> </p>
</BODY>
</HTML>

```

4. Yozilgan faylni index.htm deb nom ko'ying va saqlang.
5. Fayl kengaytmasini .htm yozing.
6. Internet Explorer dasturi yordamida oching.
7. O'zgartirish kiritish lozim bo'lsa Internet Explorer brauzer dasturida Vid menyusidan "Istochnik" bandini tanlang va bloknot shaklidagi kodlarni o'zgartiring.
8. So'ngra brauzerda ko'rish uchun "Obnovit" tugmasini tanlash qifoyadir.

## 2-Topshiriq. Matnni ekranda joylashtirish va fon berish.

### Matnga fon berish.

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Mening birinchi saytim </TITLE>
</HEAD>
<BODY BACKGROUND="BGR.GIF" TEXT="#330066">
<P ALIGN=CENTER>
<FONT COLOR="RED" SIZE="6"><B> Guliston Davlat universiteti
</B></FONT><BR>
<FONT SIZE="6"> <I>Universitet tarixi</I></FONT><BR>
</P>

```

</BODY>

</HTML>

### 3-Topshiriq. Matn sarlavxasiga yuguruvchi satr effektini berish.

<HTML>

<HEAD>

<TITLE> Uchebno‘y fayl HTML </TITLE>

</HEAD>

<BODY BACKGROUND="B020.jpg">

<P ALIGN=CENTER>

<FONT COLOR="RED" SIZE="7"><B> <mar=uee> Guliston Davlat universiteti

</mar=uee></B></FONT><BR>

<P ALIGN=LEFT>

<FONT COLOR="GREEN" FONT SIZE="5"> Universitet tarixi </FONT><BR>

<P ALIGN=LEFT>

<FONT COLOR="blue" FONT SIZE="5"> Universitet karorlari </FONT><BR>

</P>

</BODY>

</HTML>

#### Adabiyotlar:

1. MS Front Page-2000. Shag za shagom. Prakticheskoe posobie. Moskva. Izdatelstvo EKOM, 2000.
2. Yuldashev U. Mamarajabov M.E., Mirzaeva K. PowerPoint 2003. O‘quv qo‘llanma T. 2004.
3. Ayupov R.H. MS Front Page amaliy dasturida ishlash. T., TMI 2005.
4. Ayupov R.H. Internet tizimida ishlash: qiziqarli saytlar, foydali dasturlar, atamalar ma’nosi T., TMI 2005.
5. V. Kolmogorov Osnovo‘ Web-masterstva. Uchebno‘y kurs-SPB. Piter, 2003

## 7-Laboratoriya ishi

### MAVZU: HTML TILIDA SAXIFAGA FON BERISH VA GRAFIK ELEMENTLARNI JOYLASHTIRISH.

**Darsning maqsadi:** Talabalarga HTML tilida saxifaga rangli yoki ras mli fon berish.

HTML tilida saxifaga grafik elementlarni joylashtirish.

#### Identiv o‘quv maqsadlari:

1. HTML tilida saxifaga rangli fon bera oladi.
2. HTML tilida saxifaga ras mli fon bera oladi.
3. HTML tilida grafik teglar xaqida ma’lumotga ega baladi.
4. HTML tilida maxsus teglar yordamida grafik elementlarni joylashtiradi.

**Kerakli jixoz va materiallar:** Kompyuter, ma’ruza matnlari, videoproektor, amaliy dasturlar, standart dasturlar, internet brauzerlar va x.k.

#### Nazariy ma’lumotlar:

Kod ( fon)	Vazifasi
<code>&lt;SPAN STYLE="BACKGROUND- COLOR: lightgreen"&gt; Och yashil &lt;/SPAN&gt;</code>	Matn qismiga rang berish tegi
<code>BGCOLOR</code>	Saxifaga rangli fon berish tegi
<code>&lt;BODY BGCOLOR="RED"&gt;</code>	Saxifaga qizil rang fon berish.
<code>&lt;BODY BACKGROUND="images.gif"&gt; yoki "Folder_1G"Folder_2Gimage s.gif"</code>	Saxifaga images nomli rasmni fon shaklida berish
Kod (grafik element)	Vazifasi
<code>SRC</code>	Rasm nomi keltiriladi



<b>ALIGN</b>	Rasmni xujjatda to‘g‘rilash pozitsiyasi. Left-chap tomondan, Right-o‘ng tomondan,
<b>BORDER</b>	Rasm atrofidagi ramka (oddiy xolda 0 qiymat beriladi)
<b>WIDTH</b>	Piksellarda rasm kengligi belgilash
<b>HEIGHT</b>	Piksellarda rasm bo‘yini belgilash.
<b>HSPACE</b>	Saxifada rasmga gorizontol qadam tashlash
<b>VSPACE</b>	Saxifada rasmga vertikal qadam tashlash
<b>ALT</b>	Agar rasm ko‘rsatilmasa ushbu xabar rasm o‘rnida chiqadi. Undan tashqari rasmga podskazka yozish mumkin.
<b>NAME</b>	Saxifada rasmga nom berish
<b>LOWSRC</b>	Rasmni past sifatda berish (alternativ rasm)

Rang		RRGGBB	Rang		RRGGBB
Black	Qora	000000	purple	Binafsha	FF00FF
white	Oq	FFFFFF	yellow	Sariq	FFFF00
red	Qizil	FF0000	brown	Jigarang	996633
green	Yashil	00FF00	orange	oranjevo‘y	FF8000
azure	biryuzovo‘y	00FFFF	violet	lilovo‘y	8000FF
blue	Ko‘k	0000FF	gray	seriy	A0A0A0

```
<IMG SRC="Rasm" BORDER="0" ALIGN="To‘g‘rilash"
WIDTH="Kengligi" HEIGHT="Bo‘yi" HSPACE="Gorizontol qadam_1"
VSPACE="Vertikal qadam_2" ALT="Podskazka" NAME="Nom"
LOWSRC="Rasm_2">
```

**Ishni bajarish tartibi:**

**1-Topshiriq. HTML da matn qismiga rang bering va saxifaga och ko‘k rangda yoki rasmlil fon bering.**

**HTML faylni yaratish uchun quyidagilarni bajaring:**

1. Web sahifani saqlash uchun ixtiyoriy diskka ismingiz nomi bilan papka yarating
2. Standart dasturlar ichidan Bloknotni oching.
3. Quyidagi manni html kodlash tilida kiriting:

### **Mikroprotsesssor.**

Mikroprotsesssor programmalarning ishlashini ta'minlaydi va kompyuter boshqa kurilmalari ishini bajaradi. U kompyuterning tezligini ta'minlaydi. (abzats och yashil)

IBM PC kompyuterlarida odatda Intel firmasi va unga muvofiq boshqa firmalarning mikro protsesszorlari urnatiladi. (abzats och ko'k)

Kompyuterlar mikroprotsesssor turlari bilan farqlanadi. (sarik rang)

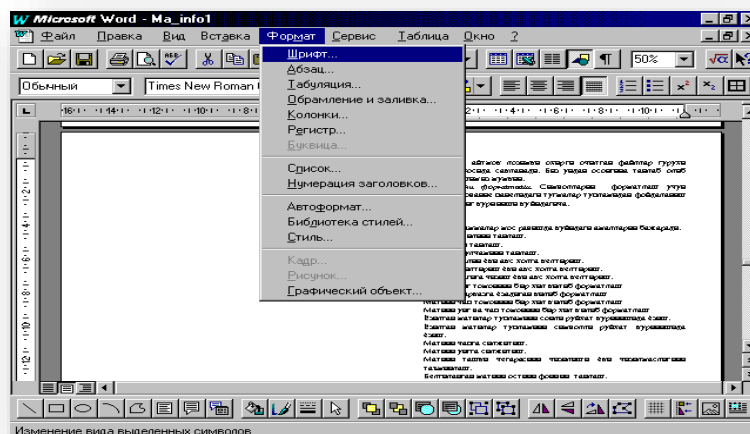
1. Mikroprotsesszorlar Intel - 8088, 80386, 80286, 80386 Sx, 80486, Pentium kabi turlari mavjud. (och qizil)
2. Yozilgan faylni index.htm deb nom ko'ying va saqlang.
3. Fayl kengaytmasini .htm yozing.
4. Internet Explorer dasturi yordamida oching.
5. O'zgartirish kiritish lozim bo'lsa Internet Explorer brauzer dasturida Vid menyusidan "Istochnik" bandini tanlang va bloknot shaklidagi kodlarni o'zgartiring.
6. So'ngra brauzerda ko'rish uchun "Obnovit" tugmasini tanlash qifoyadir.

### **2-Topshiriq. Matnga grafik rasmlarni joylashtiring va fon berish.**

#### **Matnga fon berish.**

*Word da simvollarni formatlash.* Simvollarni formatlash uchun Formatirovanie panelidagi

tugmalar tuplamidan foydalanish kulay Uning kurinishi quyidagicha:



Bu piktogrammalar mos ravishda quyidagi amallarni bajaradi:

Matni stilini tanlash.

Shriftini tanlash.

Shriftni ulchamini tanlash.

Matni kalin yoki aks xolga keltirish.

Matni egiltirish yoki aks xolga keltirish.

### Adabiyotlar:

1. MS Front Page-2000. Shag za shagom. Prakticheskoe posobie. Moskva. Izdatelstvo EKOM, 2000.
2. Yuldashev U. Mamarajabov M.E., Mirzaeva K. PowerPoint 2003. O'quv qo'llanma T. 2004.
3. Ayupov R.H. MS Front Page amaliy dasturida ishlash. T., TMI 2005.
4. Ayupov R.H. Internet tizimida ishlash: qiziqarli saytlar, foydali dasturlar, atamalar ma'nosi T., TMI 2005.
5. V. Kolmogorov Osnovo Web-masterstva. Uchebnoy kurs-SPB. Piter, 2003

## 8-Laboratoriya ishi

### MAVZU: HTML TILIDA SAXIFAGA JADVALLAR HOSIL QILISH, FORMALAR VA FREYMLARNI JOYLASHTIRISH.

**Darsning maqsadi:** Talabalarga HTML tilida saxifaga jadvallar hosil qilishni, ular ustida ishlashni, saxifaga ya'na forma va freymlarni joylashtirishni o'rgatish.

#### Identiv o'quv maqsadlari:

1. HTML tilida saxifaga jadval hosil qiladi.
2. HTML da jadvallar bilan ishlaydi.
3. Web-sahifaga formalarni joylashtiradi.
4. Web-sahifaga freymlarni joylashtiradi.

**Kerakli jixoz va materiallar:** Kompyuter, ma'ruza matnlari, videoproektor, amaliy dasturlar, standart dasturlar, internet brauzerlar va x.k.

#### Nazariy ma'lumotlar:

Kod ( fon)	Vazifasi
<TABLE></TABLE>	Jadvalni e'lon qilish
<TR></TR>	Jadval satri
<TD></TD>	Katak ma'lumotlari
<TABLE BORDER=X>	Jadval atrofiga ramka berish
<TABLE WIDTH=XX%>	Jadval kengligini piksellarda aniqlash.
<TABLE BGCOLOR="RED">	Jadvalga rangli fon berish.
<TR ALIGN=LEFT  RIGHT  CENTER  MIDDLE  BOTTOM>	Jadval satrini to'g'rilash
<TD ALIGN=LEFT  RIGHT  CENTER  MIDDLE  BOTTOM>	Katak ma'lumotlarini to'g'rilash
<TH></TH>	Jadval sarlavxasi
<CAPTION></CAPTION>	Jadvalni nomlash
<FORM ACTION="URL" METHOD=GET POST></FORM>	Formani bildirish
<FORM ENCTYPE="multipart/form-	Faylni jo'natilishi

<code>data"&gt;&lt;/FORM&gt;</code>	
<code>&lt;INPUT TYPE="TEXT/PASSWORD/CHECKBOX/ RADIO/IMAGE/HIDDEN/SUBMIT/ RESET"&gt;</code>	<i>Kiritish maydoni</i>
<code>&lt;INPUT NAME="****"&gt;</code>	<i>Maydon nomi</i>
<code>&lt;INPUT VALUE="****"&gt;</code>	<i>Maydon qiymati</i>
<code>&lt;INPUT CHECKED&gt;</code>	<i>Belgilangan</i>
<code>&lt;INPUT SIZE=?&gt;</code>	<i>Maydon o'lchami</i>
<code>&lt;INPUT MAXLENGTH=?&gt;</code>	<i>Maksimal uzunlik</i>
<code>&lt;SELECT&gt;&lt;/SELECT&gt;</code>	<i>Variantlar ro'yxati</i>
<code>&lt;SELECT NAME="****"&gt;&lt;/SELECT&gt;</code>	<i>Ro'yxat nomi</i>
<code>&lt;SELECT SIZE=?&gt;&lt;/SELECT&gt;</code>	<i>Variantlar soni</i>
<code>&lt;TEXTAREA ROWS=? COLS=?&gt; &lt;/TEXTAREA&gt;</code>	<i>Matn kiritish, o'lchami</i>
<code>&lt;TEXTAREA NAME="****"&gt;&lt;/TEXTAREA&gt;</code>	<i>Mant nomi</i>
<code>&lt;TEXTAREA WRAPqOFF/VIRTUAL/PHYSICAL&gt; &lt;/TEXTAREA&gt;</code>	<i>Satrlarga ajratish</i>
<code>&lt;FRAMESET&gt;&lt;/FRAMESET&gt;</code>	<b>Freyimli xujjat (&lt;BODY&gt; o'rniga)</b>
<code>&lt;FRAMESET ROWS=,,,&gt;&lt;/FRAMESET&gt;</code>	<b>Satr balandligi (nuqta yoki %)</b>
<code>&lt;FRAMESET COLS=,,,&gt;&lt;/FRAMESET&gt;</code>	<b>Ustun kengligi (nuqta yoki %)</b>

**Ishni bajarish tartibi:**

**1-Topshiriq. HTML da jadvalni xosil qilish teglaridan foydalanib dars jadvalini**

**xosil qiling.**

<i>Dushanba</i>	<i>Seshanba</i>	<i>Chorshanba</i>	<i>Payshanba</i>	<i>Juma</i>	<i>Shanba</i>

## 2-Topshiriq. HTML da saxifangizga tashrif buyuruvchi foydalanuvchiga forma yarating

<b>Ism</b>	<input type="text"/>
<b>Familiya</b>	<input type="text"/>
<b>E-mail manzili</b>	<input type="text"/>
<b>Telefon</b>	<input type="text"/>
<b>Sahifa haqida fikringiz</b>	<input type="text"/>

## 3-Topshirik. HTML da saxifaga freymlarni joylashtiring.

<b>Sarlavxa</b>		
<b>Reja</b>	<b>Asosiy oyna</b>	<b>Yangiliklar</b>

### Adabiyotlar:

1. MS Front Page-2000. Shag za shagom. Prakticheskoe posobie. Moskva. Izdatelstvo EKOM, 2000.
2. Yuldashev U. Mamarajabov M.E., Mirzaeva K. PowerPoint 2003. O'quv qo'llanma T. 2004.
3. Ayupov R.H. MS Front Page amaliy dasturida ishlash. T., TMI 2005.
4. Ayupov R.H. Internet tizimida ishlash: qiziqarli saytlar, foydali dasturlar, atamalar ma'nosi T., TMI 2005.
5. V. Kolmogorov Osnovo' Web-masterstva. Uchebno'y kurs-SPB. Piter, 2003

## **9-Laboratoriya ishi**

### **MAVZU: DREAMWEAVER DA WEB-SAXIFA YARATISH TEKNOLOGIYASI.**

**Darsning maqsadi:** Talabalarga Dreamweaver dasturini o‘rnatish, oyna qismlari bilan tanishish va web-saxifa yaratish texnologiyasini o‘rgatish.

#### **Identiv o‘quv maqsadlari:**

1. Dreamweaver dasturini o‘rnatish.
2. Dreamweaver dasturi oyna qismlari haqida biladi.
3. Dreamweaver dasturida oddiy matnali veb-saxifa yaratadi.
4. Dreamweaver dasturida matn qismini formatlay oladi.
5. Dreamweaver dasturida veb-sahifaga fon bera oladi.

**Kerakli jixoz va materiallar:** Kompyuter, ma’ruza matnlari, videoproektor, Windows XP operatsion tizimi, Macromedia Dreamweaver 8 amaliy dastur, Internet Explorer internet brauzer dasturi va x.k.

#### ***Ishni bajarish tartibi:***

##### **1-Topshiriq. Dreamweaver dasturini kompyuterga o‘rnatish.**

- A) Kompyuterni yoqing.
- B) Macromedia Dreamweaver dasturining installyatsiya versiyasini yuklang.
- C) O‘rnatish vaqtida kerakli parametrlarni tanlang.
- D) Dastur o‘rnatilgandan so‘ng, dasturning ishlash rejimini aniqlang.
- E) Dasturni yuklang.

##### **2-Topshiriq. Dreamweaver dasturi oyna qismlari bilan tanishish.**

- A) Dasturni ishga tushirgandan so‘ng oyna qismlari bilan tanishib chiqing.
- B) Dastur oyna qismlari haqida jadvali ma’lumotnoma tayyorlang.

- C) Dasturda menyu qismi va jihozlar panelidagi tugmalar bilan birma-bir tanishib chiqing.
- D) Dasturning oyna qismlarida ob'ektlar panelini almashtirishni bajaring.
- E) Dastur oynasi qismlaridagi stillar va saytni boshqarish qismlari haqida ma'lumot bering.

### **3-Topshiriq. Dreamweaver dasturida oddiy matnli veb-sahifa yaratish va sahifaga fon berish.**

*WWW (World Wide Web) – bu qanaqadir Internetdan ajratilgan ma'lum bir joy emas, kopyuter aloqa o'rnatadigan biror nima ham emas. Butunjahon o'rgimchak to'rini Internet doirasidagi xizmat deyish to'g'riroq. Web-serverlar deb ataluvchi ma'lum protokollardan, kompyuterlardan foydalanish orqali (chunki ular tarmokka ulangan va server dasturiy ta'minotiga ega) Internet xizmati yo'lga qo'yiladi.*

*Kompyuter web-server bo'lishi uchun Internetga ulangan va server dasturiy ta'minoti (DT) ga ega bo'lishi etarli. Bu DT bilan Windows, Mac OS, Unix kabi operatsion sistemalar ta'minlay oladi. Web-server har doim Internetda "o'tiradi" va talab ailingan tomonga kerakli informatsivani io'natadi.*

- A) Dreamweaver dasturida hujjat maydoni qismiga quyidagi ma'lumotlarni kiriting.
- B) Kiritilgan mant qismida formatlash ishlarini bajaring.
- C) Dasturda sahifa foniga BACKGROUND papkasidan rasm ajrating.
- D) Veb-sahifani takomillashtirish uchun jixozlar panelidagi barcha tugmalardan foydalaning.
- E) Yaratilgan sodda veb-sahifani xotiraga saqlab o'qituvchiga ko'rsating.

#### **Adabiyotlar:**

1. D.Kirsanov Veb-dizayn
2. Bojko A.N. Dreamweaver MX. Bazovo'y kurs
3. Tauer D. Macromedia Dreamweaver MX dlya Windows i Macintosh
4. [www.google.ru](http://www.google.ru)

#### **Internet saytlari:**

1. Alta Vista – [www.altavista.com](http://www.altavista.com)
2. Fast Search – [www.alltheweb.com](http://www.alltheweb.com)
3. Go To – [www.goto.com](http://www.goto.com)



4. Coogle – [www.google.com](http://www.google.com)
5. Hot Bot - [www.hotbot.lycos.com](http://www.hotbot.lycos.com)
6. Inktomi - [www.Inktomi.com](http://www.Inktomi.com)
7. Look Smart - [www.Looksmart.com](http://www.Looksmart.com)
8. Lycos - [www.lycos.com](http://www.lycos.com)
9. MSN Search – [www.search.msn.com](http://www.search.msn.com)
10. Nothern Light - [www.nothernlight.com](http://www.nothernlight.com)
11. Yahoo! - [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com)
13. TGEU - [www.tsue.uz](http://www.tsue.uz)
14. KGEI - [adm@kspei.kcn.ru](mailto:adm@kspei.kcn.ru)
15. UAGU - [svitlana@napa-dil.org.ru](mailto:svitlana@napa-dil.org.ru)
16. GUIKT: [bshunev@lycos.com](mailto:bshunev@lycos.com)
17. Uzbekiston xukumati sayti - [www.gov.uz](http://www.gov.uz)
18. Rossiya Xukumati sayti – [www.gov.ru](http://www.gov.ru)
18. Yandex - [www.yandex.ru](http://www.yandex.ru)
19. All Stars - [www.allstars.ru](http://www.allstars.ru)
20. IREX - [www.irex.org](http://www.irex.org)
22. Rambler - [www.rambler.ru](http://www.rambler.ru)

### **FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:**

1. M.M.Aripov va boshqalar. Informatika. Axborot texnologiyalari. o'quv qo'llanmasi, 1-2 qism. Toshkent, 2003.
2. M.M.Aripov, F.A.Kabiljanova, Z.X.Yuldashev. Informatsionnie texnologii. T., 2004.
3. M. Aripov. «Informatika va hisoblash texnikasi asoslari». Toshkent,2001.
4. M.Aripov. «Internet va elektron pochta asoslari». Toshkent, 2000.
5. A.A.Xaldjigitov, Sh.F.Madraximov, A.M.Ikramov, S.I.Rasulov. «Paskal tilida programmalash bo'yicha masalalar to'plami» Toshkent, 2003 y.
6. S.Simonovichidr. Spetsialnaya informatika. Uchebnoe posobie. M., 2003.
7. S. S. G'ulomov, A. T. Shermuhammedov, B. A. Begalov «Iqtisodiy informatika» T., «O'zbekiston», 1999.
8. S.S.G'ulomov va boshqalar «Axborot tizimlari va texnologiyalari» T. «Sharq», 2000.
9. A.R.Maraximov, S.I.Rahmonqulova «Internet va undan foydalanish asoslari», T., 2001.
10. A.A.Abduqodirov, A.G'.Hayitov, R.R.Shodiyev «Axborot texnologiyalari» T., «O'qituvchi», 2002.
11. D.E.Toshtemirov, «Informatika va axborot texnologiyalari», o'quv qo'llanma, Guliston, GulDU, 2007.
12. M.Aripov, Yu.Pudovchenko, K.Aripov. «Osnovi Internet» T.: O'zMU 2002.
13. V.E.Figurnov. «IBM dlya polzovatelya». M.1997.
14. S.I.Rahmonqulova. «IBM PC shaxsiy kompyuterida ishlash» T. NMK, «ShARQ», INSTAR 1996.
15. T. X. Xolmatov, N. I. Taylaqov, U. A. Nazarov. «Informatika va hisoblash texnikasi» T., «O'zb.M.E.», 2001. 345
16. T.A.Nurmuxammedov. «IBM PC va MS DOS bilan tanishuv» T., «Mehnat»,1994.
17. <https://www.computer-pdf.com/web-programming> - Web programming tutorials in PDF.

18. <http://www.webnav.ru/books/dreamweaver/> - Учебник по Macromedia Dreamweaver MX
19. <https://www.nuu.uz> - Informatika o‘qitish metodikasi kursidan distantsion kurs. O‘zbekiston Milliy univrsiteti.
20. <https://www.bitpro.ru/ITO/index.html> -«Informatsionnie texnologii vobrazovani» konferentsiya sayti.
21. <https://www.tepkom.ru/users/ddt/articles> - Avtorlar maqolasi.
22. <https://www.inf.1september.ru> - Informatika gazetasi sayti.
23. <https://www.vspu.ru/~tmepi/texts/methods/html> - Uchebno-metodicheskie materiali po kursu.
24. <https://www.ugatu.ac.ru> – turli fanlardan elektron darsliklar, informatika fanidan test savollar majmuasi va boshqalar.
25. <https://www.infomicer.net> – Elektron darsliklar, entsiklopediyalar, multimedia materiallari va boshqalar.
26. <https://www.istedod.uz> – Respublika Prezidenti huzuridagi “Iste’dod” jamg‘armasi portali.
27. <https://www.e-darslar.net> - O‘zbek Internet foydalanuvchilari uchun onlayn, elektron darslar portali.
28. <https://www.Intuit.ru> - Rossiya Axborot Texnologiyalari Internet universitetining bepul o‘qish kurslari.
29. [www.gduportal.uz](http://www.gduportal.uz) – Guliston davlat universiteti ichki ta’lim portali.
30. <https://www.ziyonet.uz> – O‘zbekiston Respublikasi Axborot-ta’lim tarmog‘i.

## GLOSSARIY

<!---....---> - izoh. Shu belgi orasiga joylashtirilgan ixtiyoriy matn izoh deb qaraladi.

<A>...</A> - hujjatga giperaloqani o`rnatish. Ushbu giperaloqaga olib boruvchi URL ta`riflovchisi, HRIF atributiga **HREF=http://www.goantipast.html**>. A</> ko`rinishidagi giperaloqa sifatida tasvirlanuvchi ixtiyoriy so`zlar.

<ABBR>...</ABBR> - o`z matnini abbreviatura (qisqartma) sifatida aniqlaydi.

<ACRONYM>...</ACRONYM> - abbreviaturalarni belgilash uchun ishlatiladi. U orqali akronimlarni (abbreviaturalardan iborat so`zlarni) belgilash tavsiya etiladi.

<ADDRESS>...</ADDRESS> - hujjat muallifini belgilash va adresini ko`rsatish uchun ishlatiladi.

<B>...</B> - matnni qalinlashtirilgan shrift bilan tasvirlaydi.

<BASEFONT>...</BASEFONT> - hujjatda avvaldan qabul qilingan shriftni o`lchami, turi va rangini ko`rsatish.

<BIG>...</BIG> - katta o`lchamdagi matnni ko`rsatadi.

<BLINK>...</BLINK> - o`chib-yonib turuvchi matnni tasvirlaydi.

<BODY>...</BODY> - Web varaqni to`ldiruvchi matn, deskriptorlar va boshqa ma`lumotlarni aniqlaydi.

<CAPTION ALIGN=(TOP yoki BOTTOM)>...<CAPTION> - jadval sarlavhasi tegi.

<CITE>...</CITE> - kitob nomlari yoki sitatalar va maqolalarda boshqa manbalarga murojaat va h.z.larni belgilash uchun ishlatiladi.

<CODE>...</CODE> - o`z matnini programma kodining katta bo`lmagan qismi sifatida aniqlaydi.

<DEL>...</DEL> - o`z matnini o`chirilgan sifatida aniqlaydi.

<DFN>...</DFN> - o`z matn qismini ta`rif sifatida aniqlaydi.

<DL>...</DL> - ta`riflar ro`yxatini ko`rsatadi. Ichida <DT> teg orqali aniqlanayotgan termin, <DD> teg bilan esa abzats o`z ta`rifi bilan aniqlanadi.

<EM>...</EM> - matnning zarur qismlarini ajratish uchun ishlatiladi. Odatda bu qo`lyozmali ko`rinishlardir.

<FONT>...</FONT> - shrift parametrlarini ko`rsatadi. Parametrlar: FACE (shrift turi), SIZE (shrift o`lchami) va COLOR (shrift rangi).

<H1>...</H1> - birinchi pog`ona sarlavhalari. Eng kattalari.

<H2>...</H2> - ikkinchi pog`ona sarlavhalari. Umuman, olti xil sarlavhalar mavjuddir. Ularning qolgan to`rttasi quyida berilgan.

<H3>...</H3> - uchinchi pog`ona sarlavhalari.

**<H4>...</H4>** - to`rtinchi pog`ona sarlavhalari.

**<H5>...</H5>** - beshinchi pog`ona sarlavhalari.

**<H6>...</H6>** - oltinchi pog`ona sarlavhalari.

**<HEAD>...</HEAD>** - sarlavhani aniqlaydi, hujjat haqidagi ma`lumotni ko`rsatadi.

**<HR>** - gorizontaal chiziq (chizg`ich) qo`yadi.

**<HTML>...</HTML>** - sizning hujjatingizni kodlashtirishda ishlatish uchun tilni aniqlaydi. Ochuvchi hujjatni boshida, yopuvchi esa oxirida joylashtiriladi.

**<I>...</I>** - matnni qo`lyozma shrift bilan tasvirlaydi.

**<IMG SRC="MUST.JPG">**, bu erda Must – sizning Web varag`ingizdagi fayl bilan bitta katalogda turgan rasm nomi.

**<INS>...</INS>** - o`z matnini orasiga joylashtirish kabi aniqlaydi.

**<KBD>...</KBD>** - matnni foydalanuvchi tomonidan klaviatura orqali kiritilgan kabi aniqlaydi. Odatda monoshirin shrift bilan tasvirlanadi.

**<LI>...(</LI>)** – ro`yxatdagi har bir element boshlanishini aniqlaydi.

**<OL>...</OL>** - to`liq tartiblangan ro`yxatni aniqlaydi. LI – uning elementlari.

**<P>...(</P>)** – bitta abzatsning boshlanishini aniqlaydi.

**<PRE>...</PRE>** - oldindan formatlangan matnni aniqlaydi.

**<Q>...</Q>** - qisqa sitatalarni matn satrida belgilaydi. Odatda qo`lyozma shaklida tasvirlanadi.

**<SAMP>...</SAMP>** - matnni namuna sifatida belgilaydi.

**<SMALL>...</SMALL>** - kichik o`lchamdagi matnni ko`rsatadi.

**<SPAN>...</SPAN>** - matn qismining xossalarini bekor qilish zarur bo`lganda ishlatiladi (<DIV> ga qarang).

**<STRONG>...</STRONG>** - matnning muhim qismlarini ajratish uchun odatda qalinroq shrift ko`rinishida bo`ladi.

**<TABLE BORDER =** - ramka qalinligi.

**<CELLSPACING =** - qo`shni yacheykalar orasidagi masofa.

**</TABLE>** - jadvalni aniqlaydi (<TR>, <TD>, <TH> ga qarang).

**<TD>...</TD>** - jadval satrida alohida yacheykani ramkaga oladi.

**<TH>...</TH>** - jadval sarlavha yacheykasi uchun ishlatiladi.

**<TITLE>...</TITLE>** - sarlavhani tashkil etadi.

**<HEAD>...</HEAD>** - disklar ichida joylashadi.

**<TR>...</TR>** - jadvalda satrning boshi va oxiri.

**<U>...</U>** - matnni ostki qismi chizilgan holda tasvirlaydi.

**<UL>...</UL>** - to`la tartiblanmagan ro`yxatni aniqlaydi.

**<VAR>...</VAR>** - programma o`zgaruvchilari nomlarini belgilaydi. Odatda ko`rsiv ko`rinishda bo`ladi.

### Hujjat asosiy qismining atributlari.

**<body bgcolor=?>** RRGGBB ko`rinishida rang qiymatini qo`llab hujjat foni rangini o`rnatadi. Misol: FF0000 – qizil rang.

**<body text=?>** Rang qiymatini RRGGBB ko`rinishida qo`llab hujjatdagi matn rangini o`rnatadi. Misol: 000000 – qora rang.

**<body link=?>** Rang qiymatini RRGGBB ko`rinishida qo`llab hujjatdagi gipermurojaat rangini o`rnatadi. Misol: 00FF00 - yashil rang.

**<body vlink=?>** Rang qiymatini RRGGBB ko`rinishida qo`llab hujjatdagi foydalanilgan gipermurojaat rangini o`rnatadi.

Misol: 333333 – kulrang rang.

**<body alink=?>** Gipermurojaatning bosilayotgandagi rangini o`rnatadi.

### Matnni formatlashda ishlatiladigan teglar.

**<pre></pre>** Oldindan formatlangan matnni tasvirlaydi.

**<h1></h1>** ENG KATTA sarlavha hosil qiladi.

**<h6></h6>** Eng kichik sarlavha hosil qiladi.

**<b></b>** Qalin shrift hosil qiladi.

**<i></i>** Qiya shrift hosil qiladi.

**<tt></tt>** Yozuv mashinkasinikiga o`xshash shrift hosil qiladi.

**<cite></cite>** Sitata uchun ishlatiladigan shrift hosil qiladi. Odatda qiya yozilgan shrift ishlatiladi.

**<em></em>** matndagi so`zni alohida ajratib ko`rsatadi. (qiya yoki qalin matn)

**<strong></strong>** matnning muhim qismlarini belgilashda ishlatiladi. (qiya yoki qalin matn).

**<font size=?></font>** 0 dan 7 gacha bo`lgan oraliqda matn o`lchamini o`rnatadi.

**<font color=?></font>** Rang qiymatini RRGGBB ko`rinishida qo`llab hujjatdagi matn rangini o`rnatadi.

### Gipermurojaatlar.

**<a href="URL"></a>** Boshqa bir Web hujjatga yoki joriy hujjatning biror bir qismiga gipermurojaat hosil qiladi.

**<a href="mailto:EMAIL"></a>** Elektron xat yozish uchun ishlatiladigan dasturga murojaatni hosil qiladi.

**<a name="NAME"></a>** Hujjatdagi matn qismini gipermurojaat qilish maqsadida belgilaydi.

**<a href="#NAME"></a>** Joriy hujjatning qismiga gipermurojaat hosil qilish.

### Formatlash

**<p>** Yangi abzats hosil qiladi.

**<p align=?>** **left**, **right**, yoki **center** qiymatlarni qo‘llab abzatsni tekislash.

**<br>** Yangi satrdan boshlash.

**<blockquote></blockquote>** Matnning ikkala tomonidan bo‘sh joy ajratadi.

**<dl></dl>** Aniqlovchi ro‘yxat hosil qiladi.

**<dt>** Ro‘yxatdagi har bir termini aniqlaydi.

**<dd>** Ro‘yxat bandiga izoh berish.

**<ol></ol>** Raqamli ro‘yxat hosil qiladi.

**<li>** Ro‘yxatdagi har bir elementni aniqlaydi va tartib raqam beradi.

**<ul></ul>** Raqamlanmagan ro‘yxat beradi.

**<li>** Ro‘yxatdagi har bir elementni aniqlaydi.

**<div align=?>** HTML hujjatlarda matnli bloklarni formatlash.

### Grafik elementlar.

**** HTML hujjatga grafik tasvir qo‘shish.

**** **left**, **right**, **center**; **bottom**, **top**, **middle** qiymatlarini qo‘llab tasvirni hujjatning biror tomoniga tekislash.

**** Tasvir atrofi ramkasi qalinligini o‘rnatadi.

**<hr>** HTML hujjatga gorizontaal chiziq qo‘shish.

**<hr size=?>** Chiziqning qalinligini o‘rnatish.

**<hr width=?>** Chiziq enini piksel yoki protsentlarda o‘rnatish.

**<hr noshade>** Chiziq soyasini yo‘qotish.

**<hr color=?>** Chiziqqa ma’lum bir rang berish. Qiymati RRGGBB.

### Jadvallar.

**<table></table>** Jadval hosil qilish.

**<tr></tr>** Jadvaldagi satrlarni aniqlash.

**<td>**/**</td>** Jadvaldagi alohida yacheykani aniqlash.

**<th>**/**</th>** Jadval sarlavhasini aniqlash.

### Jadval atributlari

**<table border=#>** Jadval ramkasi qalinligini berish.

**<table cellpadding=#>** Jadval yacheykalari orasidagi masofani berish.

**<table cellspacing=#>** Jadval qiymatlari va ramkasi orasidagi masofani berish.

**<table width=#>** Jadval enini piksellarda yoki hujjat eniga nisbatan foizlarda berish.

**<tr align=?>** yoki **<td align=?>** left, center, yoki right qiymatlarini qo'llab jadvalda yacheykalarni tekislash.

**<tr valign=?>** yoki **<td valign=?>** top, middle, yoki bottom qiymatlarini qo'llab jadval yacheykalarini vertikal bo'yicha tekislash.

**<td colspan=#>** Bitta yacheykaga birlashgan ustunlar sonini ko'rsatish. (Qo'zg'almaslik bo'yicha =1)

**<td rowspan=#>** Bitta yacheykaga birlashgan satrlar sonini ko'rsatish. (Qo'zg'almaslik bo'yicha =1)

**<td nowrap>** Brauzerga jadval yacheykasidagi satrni ko'chirishni taqiqlaydi.

### Freymlar.

**<frameset>**/**</frameset>** Hujjatda freym yaratish.

**<frameset rows="value,value">** Freymning gorizontal bo'yicha o'lchamlar nisbati.

**<frameset cols="value,value">** Freymning vertikal bo'yicha o'lchamlar nisbati.

**<frame>** Freymda hosil qilinadigan ob'ektni aniqlaydi.

**<noframes>**/**</noframes>** Bu teglar orasida yozilgan ma'lumot brauzer tomonidan freym texnologiyasi tushunilmagan holatda ekranda paydo bo'ladi.

### Freym atributlari.

**<frame src="URL">** Freymda tasvirlanishi kerak bo'lgan HTML hujjatni aniqlash.

**<frame name="name">** Freym nomini aniqlash.

**<frame marginwidth=#>** Freymning o'ng va chap tomonlaridan bo'sh joy qoldirish.

**<frame marginheight=#>** Freymning yuqori va quyi tomonlaridan bo'sh joy qoldirish.



**<frame scrolling=VALUE>** Foydalanuvchi freymdagi o'tkazish yo'lakchasi (lineyka prokrutki)ni boshqarish imkonini berish.

**<frame noresize>** Freym o'lchamlarining o'zgarishini ta'minlash.

**CSS** - qisq.: Cascading Style Sheets Stillarning kaskadli jadvallari. HTML-hujjatni aks ettirish haqidagi axborotni yozish usulini tavsiflovchi W3C standarti. Faqat aks ettirishga javobgar ko'rsatmalarni ayrim faylga ajratadi va ularni xar xil HTML-hujjatlarga tatbiq qilishga imkon beradi. CSS ning asosiy maqsadi hujjatni tuzilmasini uning rasmiylashtirilishidan ajratib olishdir va mazmunning u yo bu elementi qanday bo'lishini sahifa muallifiga havola qilishdir. CSS u yo bu teglarni (masalan, sarlavhalarni yarim qalin qilib chizish) faqatgina «majburiy» formatlashdan ozod qilibgina qolmay, balki, oldin orzu qilinmagan yangi erkin harakat pog'onalarini ham kiritadi (masalan, o'zarolinyajni – matn qatorlari orasidagi masofani, o'zgartirish imkoni). Odatda CSS stillar kutubxonasi yaratish uchun ishlatiladi, ular keyin ko'pchilik HTMLsahifalarda ko'p marotaba ishlatiladi. Buning evaziga, butun web-saytning stillarini o'zgartirish uchun birgina CSS faylida o'zgartirish kiritish yetarli.

**JavaScript tili** - ingl.: JavaScript languYoshi rus.: язык JavaScript SUN Microsystems va Netscape kompaniyalari tomonidan o'zaro faol web-saytlarni yaratish uchun ishlab chiqilgan Skriptlar tili. Soddaligi va foydalanilayotgan maslaklarga nisbatan mustaqilligi bu tilning ustunliklaridir. jarayon Nomlarining o'xshashligiga qaramay Java va JavaScript bir biridan sezilarli darajada farqlanadi. Agar Java – to'la funksional obyektga-yo'naltirilgan me'moriy tuzilmali dasturlash tili bo'lsa, JavaScript esa, gipermatnli markerlash tillariga yaqinroq. JavaScript tili HTML kodi bilan o'zaro ishlashi mumkin va barcha asosiy brauzerlar tomonidan quvvatlanadi, shu jumladan Netscape Navigator va Microsoft I nternet Explorer tomonidan ham.

**JTS** - qisq.: Java Transaction Service Java tranzaksiyalarining xizmati. Java ni kengaytmasi. Java tilida OMG OTS ni amalga oshiradi, JTA bilan uyg'unlashuvni quvvatlaydi.

**CSS va CSS-P:** CSS (Cascading Style Sheets) - bu HTML ning cheklangan uslub xususiyatlarini kengaytirish uchun mo'ljallangan nisbatan yangi til. O'rganish va amalga oshirish oson, CSS - bu sizning saytingiz uslubini, masalan, o'lcham, rang va shrift kabi matn uslublarini boshqarishning eng yaxshi usuli.

**CSS HTML-sahifaning** ichiga yoki alohida fayllarga joylashtirilishi mumkin. Bitta CSS faylida butun saytingiz uchun barcha uslubiy xususiyatlarga ega bo'lishning haqiqiy afzalligi shundaki, siz har bir HTML faylini birma-bir ko'rib chiqishingizga emas, balki butun faylni o'zgartirishingiz uchun ushbu bitta faylni tahrirlashingiz mumkin. Shu sababli, ehtimol bu eng foydali web-texnologiya va, albatta, mening sevimlilarimdan biri.

**CSS-P** (CSS-Positioning) CSS ning quyi to'plami bo'lib, asosan HTML-sahifalaringiz tartibi bilan bog'liq. Bu web-dizaynerga har qanday elementni (matn, grafik va hokazolarni) pikselga qadar o'zlari xohlagan joyda ekranda joylashtirishga imkon beradi.

**DOM:** DOM (Document Object Model) dizaynerga HTML-sahifadagi rasm, qatlam yoki jadval kabi har qanday elementga kirish huquqini beradi. Masalan, uni aniqlash uchun har bir elementga o'ziga xos "id" nomi berilishi mumkin

**Frontend** bu – web-saytning foydalanuvchi o'z ekranida ko'rishi va o'zaro aloqada bo'lishi mumkin bo'lgan barcha qismlarini anglatadi.

**Backend** esa Frontedga qarama-qarshi tomonga ishora qiladi. Bu web-sahifa funksiyasini bajaradigan maxfiy mexanizmlarni o'z ichiga oladi. Oddiy foydalanuvchi odatda orqa tomonda nima sodir bo'lishini bilmaydi

## MUNDARIJA

<b>KIRISH.....</b>	<b>3</b>
<b>AMALIY MASHG‘ULOT.....</b>	<b>4</b>
1. Html gipermatnli tili yordamida web-sahifa yaratish.....	5
2. Html da giper murojaatlar va freymlar .....	16
3. Htmlda formalar .....	24
4. Brauzer darchasi xususiyatini dasturlash .....	36
5. Shakllar va grafiklarni dasturlash .....	38
6. Gipermatn o‘tishlarni dasturlash .....	41
7. Kadr orqasida dasturlash .....	43
8. Blokli va satrli elementlarni tajribada ishlatish .....	46
9. Rang va shrift hamda matn va ruyxatlarni tajribada ishlatish .....	48
10. Flash dasturida sayt uchun manbalar yaratish .....	52
11. Flash dasturida interfaol animatsiyalar yaratish .....	54
<b>LABORATORIYA MASHG‘ULOTI .....</b>	<b>56</b>
1 Html tili yordamida web sahifalar yaratish .....	57
2 MS Front page dasturi bilan ishlash .....	59
3 MS Front page dasturida master va shablonlardan foydalanish .....	61
4 MS Front page dasturida animatsiya elementlarnini qo‘llash. matnlarga animatsiya berish .....	63
5 MS Front page dasturida freymlarni joylashtirish. kafedra veb-saytini yaratish .....	65
6 Html tilida oddiy saxifalar yaratish .....	67
7 Html tilida saxifaga fon berish va grafik elementlarni joylashtirish .....	71
8 Html tilida saxifaga jadvallar hosil qilish, formalar va freymlarni joylashtirish .....	75
9 Dreamweaver da web-saxifa yaratish texnologiyasi .....	78
<b>FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR .....</b>	<b>81</b>
<b>GLOSSARIY .....</b>	<b>83</b>

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ .....</b>	<b>3</b>
<b>ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ .....</b>	<b>4</b>
1. Создание веб-страницы с использованием гипертекстового языка HTML.....	5
2. Гиперссылки и фреймы в HTML .....	16
3. Формы в HTML .....	24
4. Программирование функции окна браузера .....	36
5. Программирование форм и графиков.....	38
6. Программирование переходов гипертекста.....	41
7. Закулисное программирование.....	43
8. Экспериментальное использование блочных и строковых элементов .....	46
9. Экспериментальное использование цвета и шрифта, а также текста и списков .....	48
10. Создание ресурсов для сайта в программе Flash .....	52
11. Создание интерактивных анимаций в программе Flash .....	54
<b>ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ .....</b>	<b>56</b>
1 Создание веб-страниц с использованием языка HTML .....	57
2 Работа с программой MS Front Page.....	59
3 Использование мастера и шаблонов в программе MS Front Page ..	61
4 Применение элементов анимации в программе MS Front Page. Аанимация текстов.....	63
5 Размещение фреймов в программе MS Front Page. Создание сайта кафедры .....	65
6 Создание простых страниц в HTML .....	67
7 Задать фон для страницы и вставить графические элементы в HTML ....	71
8 Создание таблиц, размещение форм и рамок на странице в HTML .....	75
9 Технология создания веб-страниц в Dreamweaver .....	78
<b>ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА .....</b>	<b>81</b>
<b>ГЛОССАРИЙ.....</b>	<b>83</b>

## CONTENTS

<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>3</b>
<b>PRACTICAL LESSON.....</b>	<b>4</b>
1. Creating a web page using Html hypertext language.....	5
2. Hyperlinks and frames in Html .....	16
3. Forms in html .....	24
4. Programming a browser window feature.....	36
5. Forms and graphics programming.....	38
6. Programming hypertext transitions.....	41
7. Programming behind the scenes.....	43
8. Using block and string elements in experiments .....	46
9. Experiment with color and font and text and lists .....	48
10. Creating resources for the site in the Flash program .....	52
11. Creating resources for the site in the Flash program .....	54
<b>LABORATORY T LESSON .....</b>	<b>56</b>
1 Creating web pages using Html language .....	57
2 Work with MS Front page software.....	59
3 Use of master and templates in MS Front page program .....	61
4 Application of animation elements in MS Front page program animate texts.....	63
5 Placing frames in the MS Front page program. creating a department website .....	65
6 Creating simple pages in HTML .....	67
7 Giving a background to the page and placing graphic elements in Html .....	71
8 Creating tables, placing forms and frames on the page in Html language.....	75
9 Web page creation technology in Dreamweaver .....	78
<b>REFERENCES .....</b>	<b>81</b>
<b>GLOSSARY .....</b>	<b>83</b>