

**АХБОРОТ ТЕХНОЛОГИЯЛАРИ ВА
КОММУНИКАЦИЯЛАРИНИ РИВОЖЛАНТИРИШ
ВАЗИРЛИГИ
ТОШКЕНТ АХБОРОТ ТЕХНОЛОГИЯЛАРИ УНИВЕРСИТЕТИ
ФАРҒОНА ФИЛИАЛИ**

“Компьютер инжиниринги” факультети

“Ахборот технологиялари” кафедраси

“Web дастурлаш” фанидан

РЕФЕРАТ

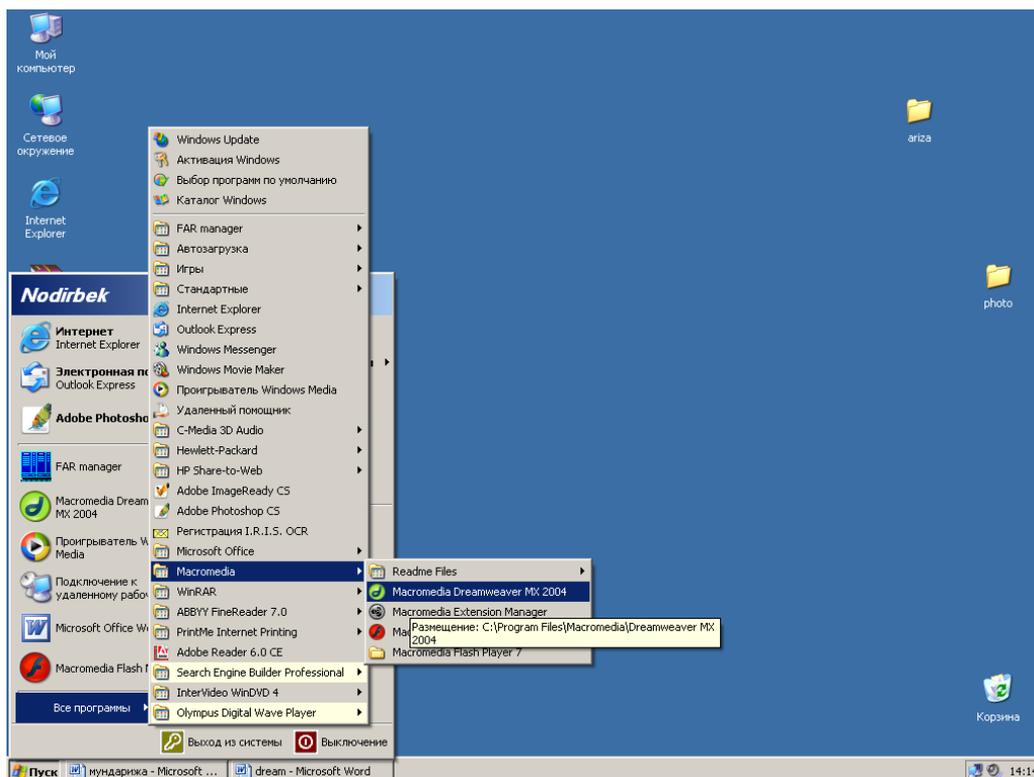
Бажарди:

Рахимова Н

2014 - ФАРҒОНА

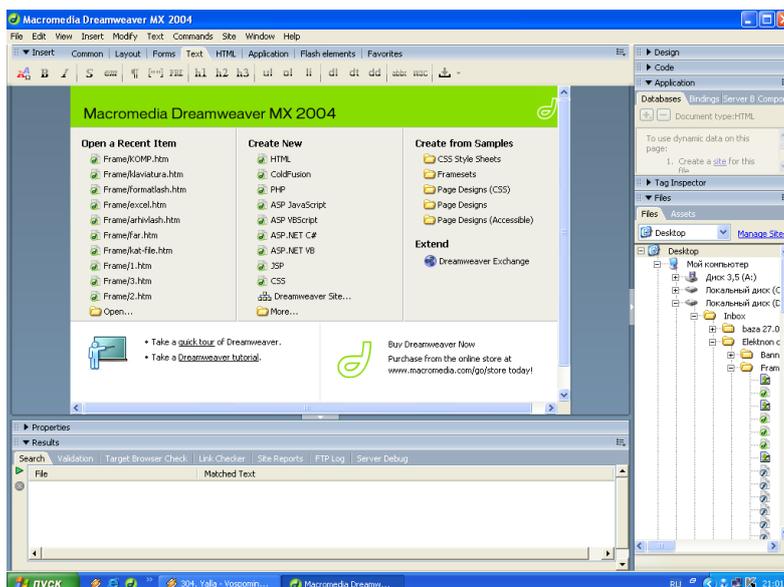
Macromedia Dreamweaver дастурий тизими имкониятларини келтириш

Macromedia Dreamweaver дастури Macromedia дастурлари пакети таркибига кириб кенг кўламдаги Web саҳифалар, электрон дасликлар, виртуал лабораториялар, электрон кутубхоналар ва HTML файллар яратиш учун мўлжалланган дастур ҳисобланади. Macromedia Dreamweaver дастурини ишга тушириш учун қуйидаги тартибдаги ишларни амалга оширишимиз керак бўлади. Сичқонча кўрсаткичини пуск менюсига олиб бориб унинг чап тугмачасини бир маротаба чертамыз. Ҳосил бўлган менюдан “Все программы” бўлимига ўтамыз, у ердан эса “Macromedia” бўлимини танлаймыз. Ҳосил бўлган янги менюдан эса  Macromedia Dreamweaver MX 2004 буйруғини устида яна сичқончани чап тугмачасини чертамыз (қуйидаги расмга қаранг).



1 – расм.

Натижада Macromedia Dreamweaver дастури юкланади. Macromedia Dreamweaver дастури тўла юкланиб бўлингач у ерда таклиф ойнаси пайдо бўлади. Бу таклиф ойнасининг асосий мақсади бизга агар ўзимиз хоҳласак янги HTML документ ёки PHP документ ёки мавжуд файллардан очиб олишимиз мумкин бўлади. Ушбу ойнанинг кўриниши 2- расмда келтирилган.



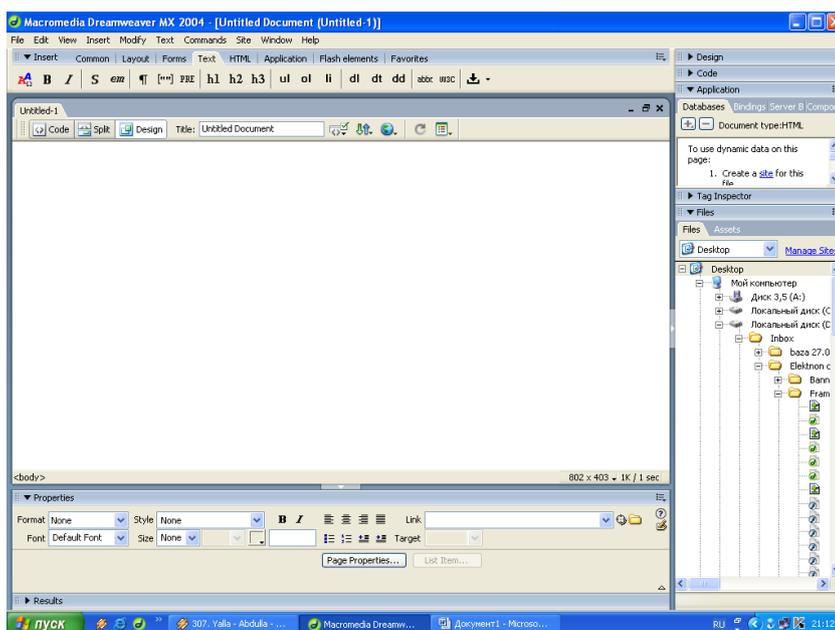
2- расм.

Биз ўзимиз учун керакли бўлган хужжатни очиб олганимиздан сўнг (юқорида келтириб ўтилганидек, агар хоҳласак янги, хоҳласак мавжуд файлни) Macromedia Dreamweaver дастурининг ишчи ойнасининг кўриниши қуйилаги кўринишга келади (- расм). Dreamweaver дастурининг интерфейси қуйидаги қисмлардан ташкил топган.

Барча дастурларда бўлгани каби бу дастурнинг энг юқори қатори сарлавҳа сатри ҳисобланади. Яъни ушбу қаторда файл номи ва қайси дастурга тегишли эканлиги, ҳамда учта стандарт тугмачалар жойлашган. Бу қуйидаги тугмачалардир.

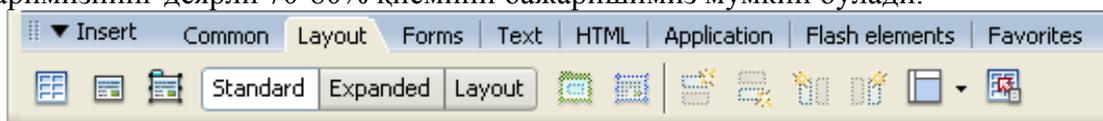
-  - Свернуть – очик ойнани масалалар панели қаторига тушуриб қўйиш.
-  - Развернуть – ойна ўлчамларни ўзгартириш.
-  - Закрьть – дастурдан чиқиш.

Сарлавҳа сатрининг пастки қисмида Macromedia Dreamweaver дастурининг менюлар қатори жойлашган. File Edit View Insert Modify Text Commands Site Window Help



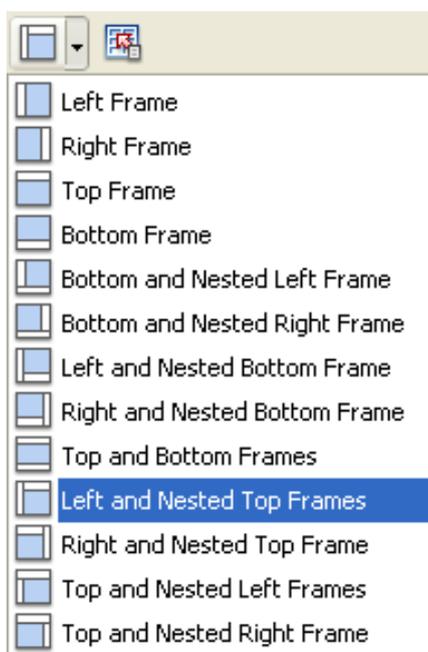
3 – расм.

Менюлар қаторининг пастки қисмида Macromedia Dreamweaver дастурининг асосий объектлари жойлашган бўлиб, бу объектлар ёрдамида биз бажармоқчи бўлган ишларимизнинг деярли 70-80% қисмини бажаришимиз мумкин бўлади.



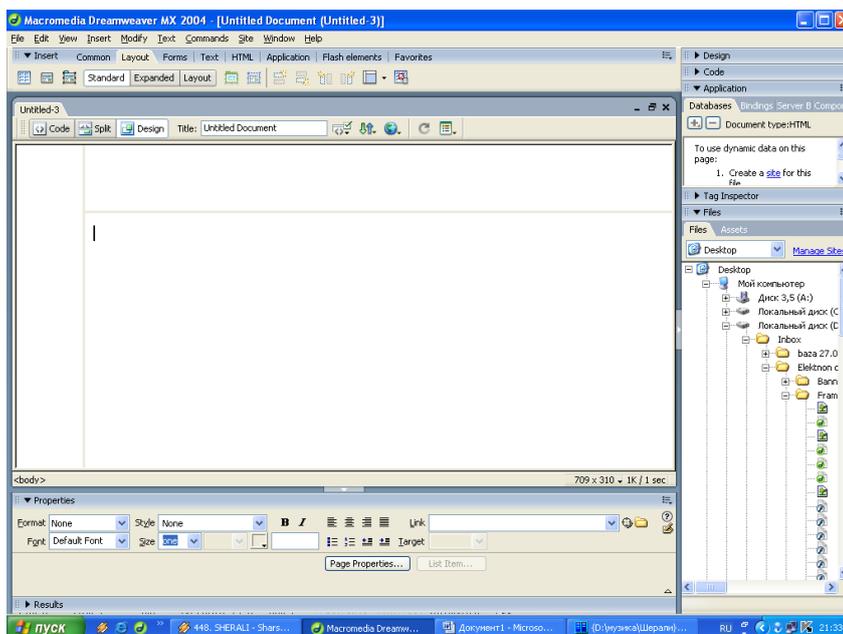
4 – расм.

Биз шу ерда туриб янги файл ҳосил қилмоқчи бўлсак ҳам албатта мана объектларга мурожот қилишимизга тўғри келади. Бунинг учун объектлар қаторининг Layout – жойлаштириш бўлимига кириб қуйидаги расмда кўрсатилганидек ўзимиз учун керакли фреймларни белгилашимиз керак бўлади.



5– расм.

Биз ушбу мисолимизда чап фрейм, юқори фреймли бўлимини танладик. Бунинг сабаби шундан иборатки, бизнинг яратмоқчи бўлган ушбу Web саҳифамиз худди шу кўринишда бўлишидадир. Шу ўринда шуни эслатма сифатида қайд этиб ўтиш керакки марказий яъни MainFrame ўз-ўзидан автоматик равишда чап ва юқори фреймлар кесишмасидан ҳосил бўлади. Ҳар қандай дастурда хим иш қилишдан олдин яратмоқчи бўлган файлимизни сақлаб олишимиз керак бўлади. Бунинг учун файл мекнүсига кириб Save as... - барчасини сақлаш буйруғини танлашимиз керак бўлади. Ушбу ҳолатда яна бир эслатиб ўтиш зарур бўлган яъна бир нарса ҳам борки, у ҳа бўлса яратилаётган фреймларни умумий сақлаб қўйишдир. Кўпинча ушбу файлга **index.html** деб ном берилади. **Index.html** бу ўз ичида қолган барча фреймларни бирлаштириб турувчи асосий файл ҳисобланади.



6 – расм.

Демак биз ўзимиз учун керакли ўлчам ва миқдордаги фреймларни яратиб олганимиздан сўнг унга маълумотлар киришни бошлашимиз мумкин бўлади.

Энди эса юқорида айтиб ўтганимиз Macromedia Dreamweaver дастурининг объектлари хақида батафсилроқ танишиб чиқайлик. Бунинг сабаби юқорида айтиб ўтганимиздек биз яратмоқчи бўлган веб саҳифамизни деярли шу объектлар ёрдамида тайёрлашимиз мумкинлигидир.

Common – умумий бўлими



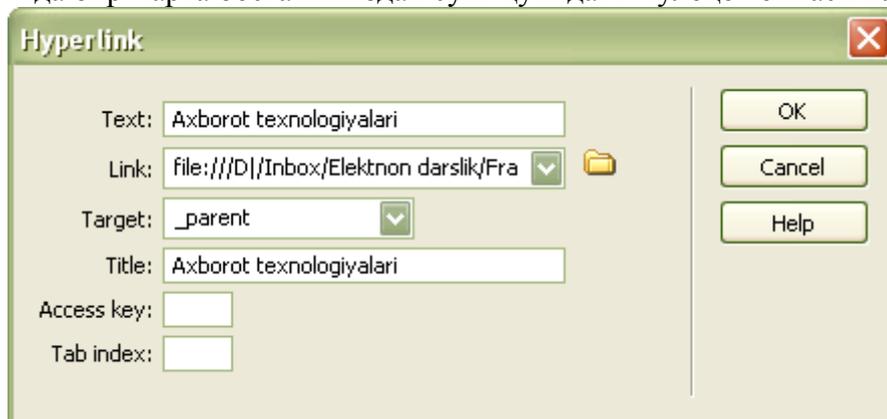
	- Hyperlink – гипербоғланиш.
	- Email link – Email га боғланиш.
	- Named Anchor – автор номи.
	- Table – жаддаллар билан ишлаш.

	- Images: Rollover image - расмларни жойлаштириш.
	- Media: Flash button - флэш буттонлар билан ишлаш
	- Date – вақт
	- Comment -
	- Templates -
	- Tag Chooser – тег танлаш

Энди эса юқорида келтириб ўтилган **Common – умумий** бўлимининг ички бўлим ва буйруқларининг айримларини ишлатилиши хақида тўхталиб ўтамыз.



- Hyperlink – гипербоғланиш тугмачасини сичкончанинг чап тугмачаси ёрдамида бир марта босганимиздан сўнг қуйидаги мулоқот ойнаси пайдо бўлади.

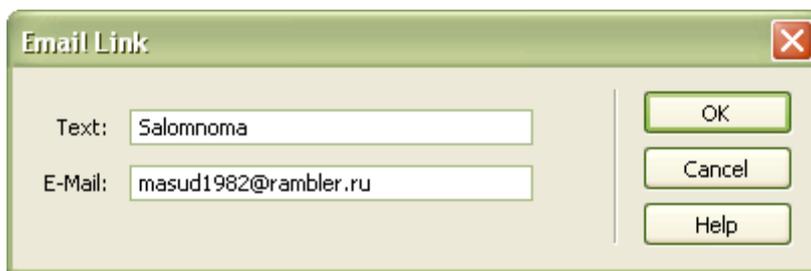


7 – расм.

Ушбу мулоқот ойнасини керакли бўлимларини тўлдириб ОК тугмачаси чертилади. Натижада гипербоғланишли матн ҳосил бўлади.



- Email link – Email га боғланиш. Ушбу тугмачани бир маротаба чертганимиздан сўнг қуйидаги мулоқот ойнаси пайдо бўлади. Бу ерда ҳам керакли маълумотларни киритиб тўлдириб ОК тугмачаси чертилади. Қуйидаги расмда айнан шу жараён тасвирланган.



- Named Anchor – автор номи. Ушбу тугмачасини танлаганимиздан кейин экранимизда ушбу мулоқот ойнаси пайдо бўлади. Ушбу ойнанинг ҳам Anchor name бўлимининг таклиф қаторига керакли маълумот киритилиб ОК тугмачаси чертилади.



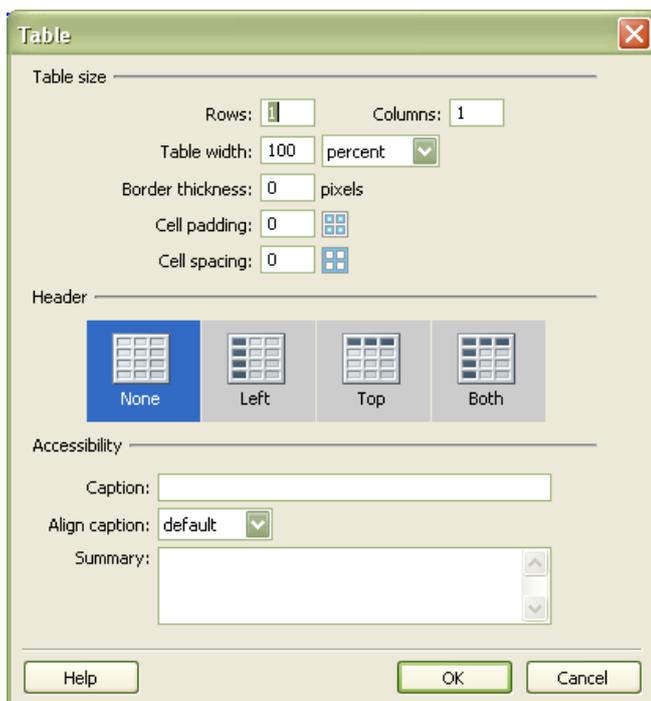
8 – расм.



- Table – жаддаллар билан ишлаш. Macromedia Dreamweaver дастурининг ушбу объекти Веб саҳифалар ва умуман олганда ҳар қандай иш бажаришда ҳам энг кўп қўлланиладиган объектларидан бири дейиш мумкин. Бунинг асосий сабабларидан бири шундаки биз юқорида айтиб ўтдикки Macromedia Dreamweaver дастурида ҳар бир файллари алоҳида – алоҳида фреймлар кўринишида сақланади. Жадвалларнинг асосий хусусиятлари ҳам шундаки жадвалдаги ҳар бир ячейкаларни фреймлар кўринишида тасвишлаб олишимиз мумкинлигидадир. Бу ишларни қуйидаги тартибда амалга оширамыз.



- Table – тугмачасини сичқончанинг чап тугмачаси ёрдамида бир маротаба чертганимиздан кейин экранимизда қуйидаги расмдагидек мулоқот ойнаси пайдо бўлади. Биз ушбу мулоқот ойнасидан жадвални керакли параметрларини (устунлар сони, қаторлар сони, жадвал бўйи, эни, чизиклар қалинлиги, жойлашиш тартиби ва ҳақозо) киритиб ОК тугмачасини чертамыз. Натижада ўзимиз киритган параметрлар бўйича янги жадвал пайдо бўлади. Керакли жадвалимиз ҳосил бўлгач, жадвални қайси ячейкасини алоҳида фрейм кўринишида тасвишламоқчи бўлсак, ўша ячейка ичида сичқончани чап тугмачасини бир маротаба чертиш билан курсорни ўша ячейка ичига жойлаштирилади. Бундан кўзланган асосий мақсад ўша ячейкани актив ҳолатга келтиришдир. Ячейка актив ҳолатга келгач Macromedia Dreamweaver дастурининг яна бир асосий имкониятларидан бири ҳисобланган Code – кодлар бўлимига кириб қуйидаги кодларни ёзишимиз керак бўлади. `<td><iframe name="MainFrame" width="600" height="450" scrolling="auto" </iframe></td>`

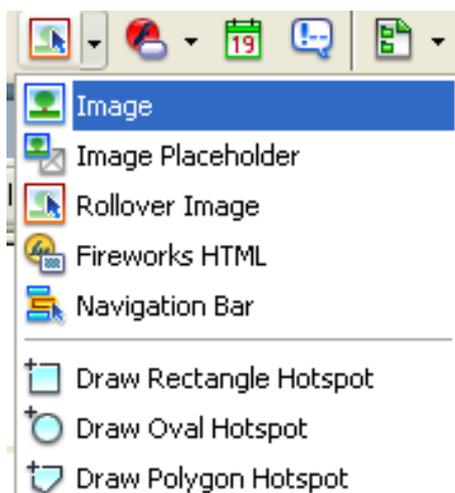


Натижада ушбу ячейкани алоҳида фрейм кўринишида ишлатиш мумкин бўлади ва гипербоғланишларни шу фреймга ҳам очиш мумкин.



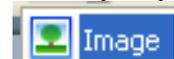
- Images: Rollover image – ушбу бўлимдан биз ўзимиз тайёрлаган бирор бир расмни жойлаштиришимиз, бир расмни устига иккинчи расмни очишимиз, расмларга

силькалар беришимиз мумкин.  - Images – расмлар бўлимининг умумий кўриниши куйидаги расмда кўрсатилган.

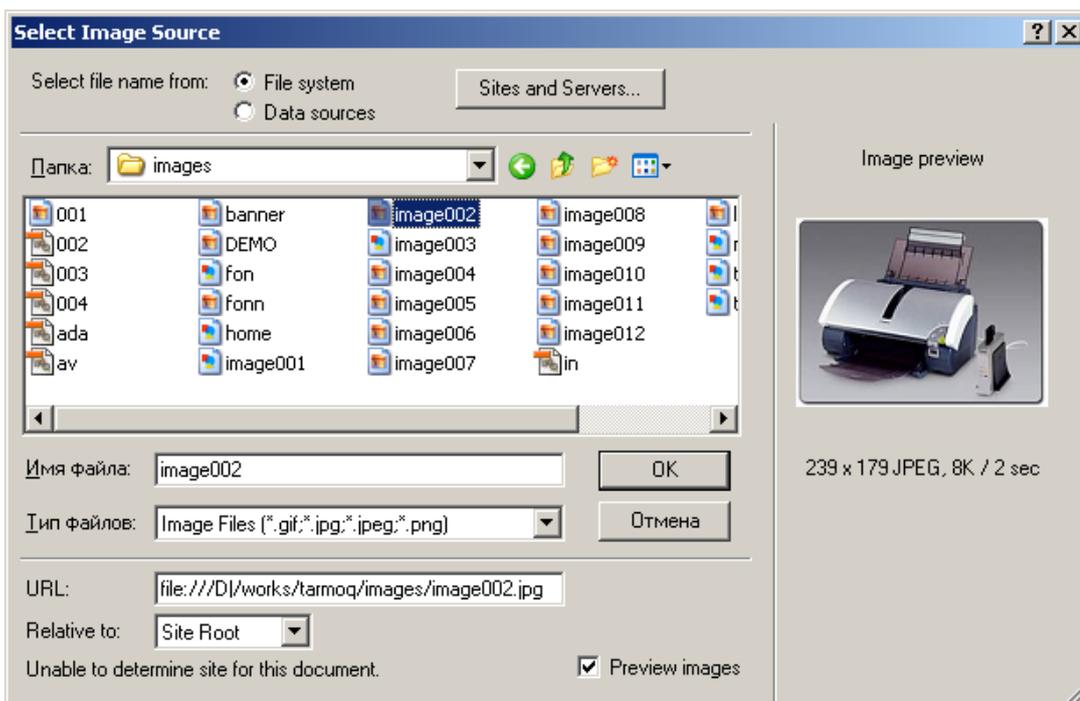


9 – расм.

Демак ушбу бўлимнинг ичида куйидаги буйруқ тугмачалари жойлашган:



- расм. Ушбу тугмача ёрдамида олдиндан тайёрланган ёки мавжуд бўлган расмларни жойлаштиришимиз мумкин. Ушбу тугмачани босганимиздан кейин ушбу мулоқот ойнаси пайдо бўлади.

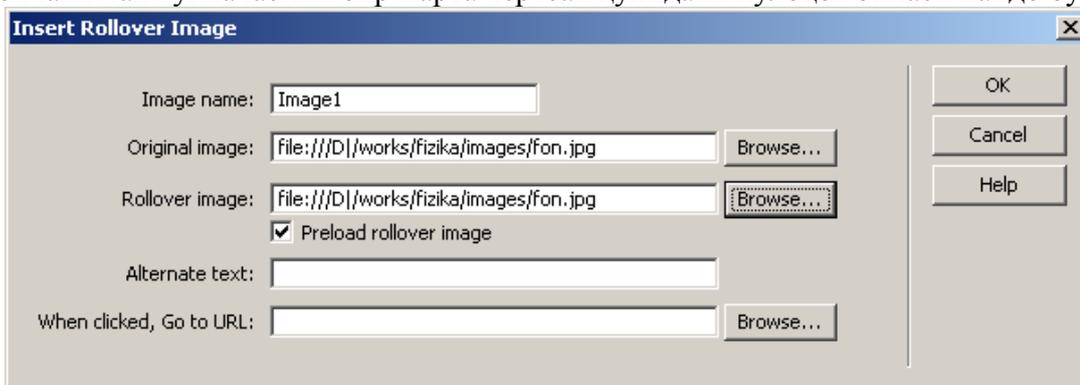


10 – расм.

Бу ойнадан керакли расмни танлаб ОК тугмачасини чертамыз.

 Image Placeholder - расм жойлашган жой.

 Rollover Image - расмдан жойлаштириш. Ушбу тугмачанинг асосий мақсади биринчи расм устига сичқончани олиб борилганда иккинчи расмни очиб ўша иккинчи расмга эса бирор бир файлга гиперсилька бериш мумкиндир. Бу тугмачани устида сичқончани чап тугмачасини бир марта чертсак қуйидаги мулоқот ойнаси пайдо бўлади.



11 - расм.

Бу ерда ҳам керакли катакларни тўлдириб ОК тугмачасини чертишимиз керак бўлади.

-  Draw Rectangle Hotspot
-  Draw Oval Hotspot
-  Draw Polygon Hotspot

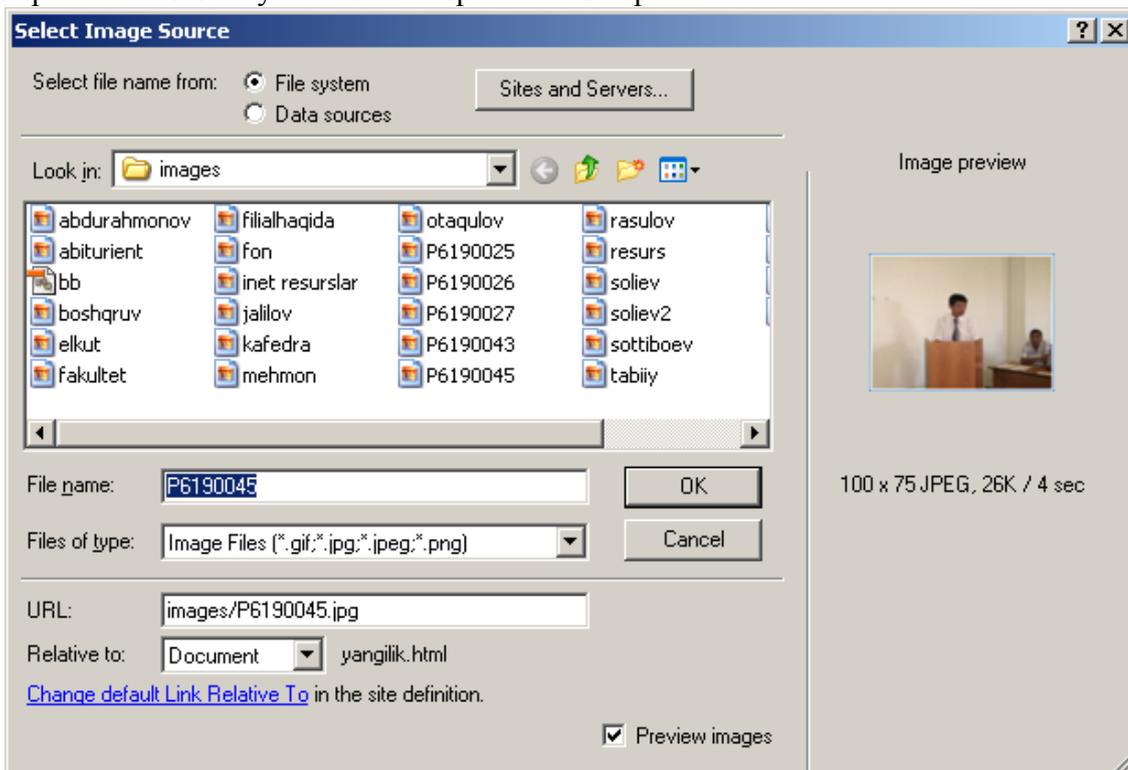
- ушбу тугмачалар мос ҳолатда (тўртбурчак, овал ва ихтиёрий бурчакка) расмлар устига чизиклар тортиб гиперсилкалар ўрнатиш.

 - Media: Flash button - флэш буттонлар билан ишлаш. Ушбу бўлимда асосан буттонлар билан ишланади.



Flash

- ушбу тугмачани устида сичқончани чап тугмачасини бир маротаба чертганимиздан кейин қуйидаги расмда тасвирлаганидек мулоқот ойнаси пайдо бўлади. Ушбу мулоқот ойнасидан биз яна ўзимиз кекракли Flash дастури ёрдамида тайёрланган файлларни танлаб ОК тугмачасини чертишимиз керак.



12 – расм.

Flash Button

- ушбу тугмача ёрдамида биз Flash Button ва уларга гиперсилькаларни жойлаштиришимиз мумкин. Ушбу тугмачани ишга туширганимиздан кейин қуйидаги мулоқот ойнаси пайдо бўлади.



13-расм

бу ойнада ҳам бошқалари сингари керакли бўлимларни тўлдириб бўлинганидан сўнг ОК тугмачаси чертилади.

Ушбу бўлимнинг қолган бўлимларида ҳам юқоридаги каби ишларни амалга оширишимиз мумкин бўлади. Масалан, видео файллар ва музикаларни жойлаштиришимиз мумкин бўлади.

Layout – жойлаштириш бўлими

Layout – жойлаштириш бўлимининг умумий кўриниши қуйидагича.

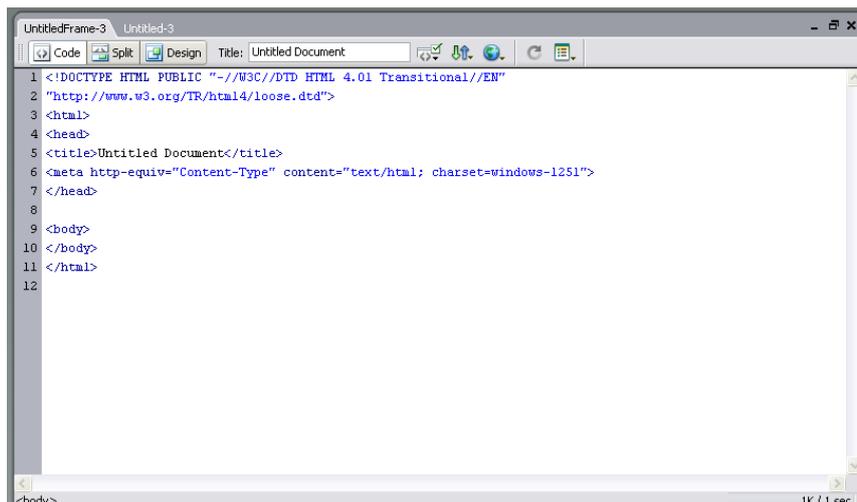


Ушбу бўлимдан биз юқорида кўрсатиб ўтилганидек янги фрэймлар ва жадваллар очишимиз қолаверса ишчи майдон кўринишини созлашимиз мумкин бўлади.

Ишчи майдонни кўринишини созлаш.

Macromedia Dreamweaver дастурини ишчи майдонини созлаш, яъни уни кўринишини ўзимизга қулай бўлган ҳолатда созлаб олишимиз мумкин. Бунинг учун биз қуйидаги ишларни амалга оширишимиз керак бўлади. Macromedia Dreamweaver дастурининг асосий

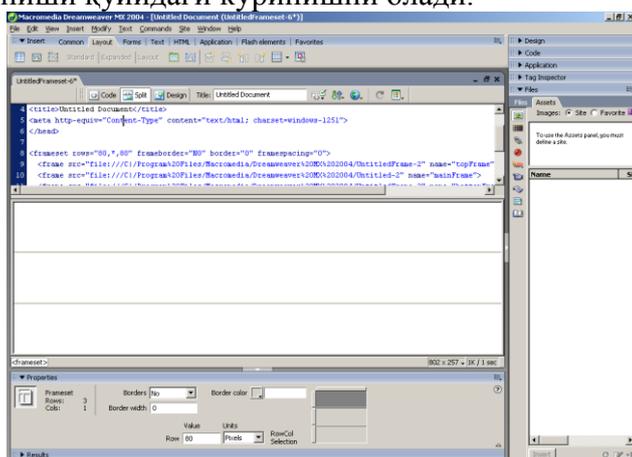
объектлар қаторининг пастки қисмида жойлашган  бўлимлари ёрдамида амалга ошириш мумкин. Агар биз фақат кодлар ёрдамида ишламоқчи бўлсак “Code”  бўлимини танлашимиз керак бўлади. Агар ушбу бўлимни танласак ишчи майдон кўриниши қуйидаги кўринишга келади.



```
1 <!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN"
2 "http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">
3 <html>
4 <head>
5 <title>Untitled Document</title>
6 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=windows-1251">
7 </head>
8
9 <body>
10 </body>
11 </html>
12
```

14- расм

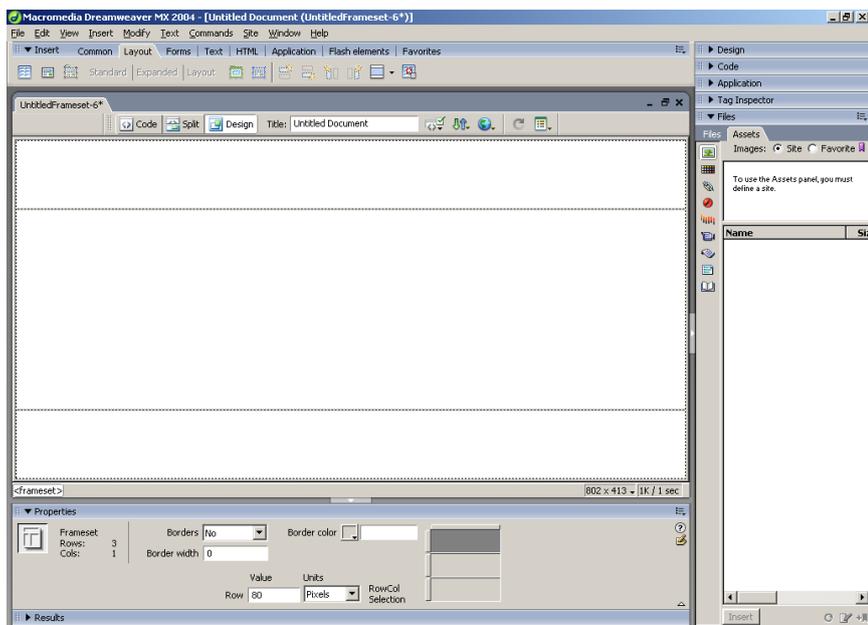
Агар ҳам кодлар билан ҳам дизайн кўринишида ишламоқчи бўлсак биз **“Split”** бўлимини танлашимиз керак бўлади. Биз **“Split”** бўлимини танласак ишчи майдон кўриниши қуйидаги кўринишни олади.



15- расм.

Агар биз фақат дизайн кўринишида ишламоқчи бўлсак у ҳолда **“design”** бўлимини танлашимиз керак бўлади. **“Design”** бўлими ойнасини танласак ишчи майдон кўриниши қуйидаги кўринишда бўлади.



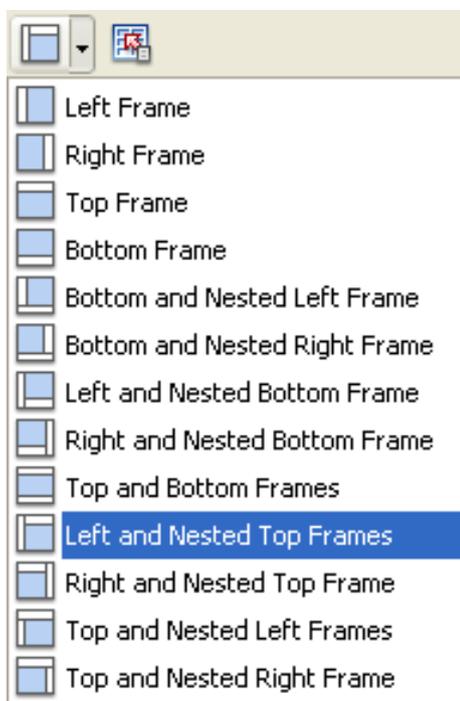


16- расм.

Macromedia Dreamweaver дастурини ишчи ойнасини фойдаланувчи ўзига қулай кўринишда созлаб олиши мумкин.

Янги Frame (фрэйм) лар ҳосил қилиш.

Янги Frame (фрэйм) лар ҳосил қилиш учун юқорида келтириб ўтилганидек Layout – жойлаштириш бўлиmidан  тугмачасини чертишимиз керак бўлади. У қуйидагича кўринишга эга.



17- расм.

Ушбу менюдан кераклигича (left - чап, Right - ўнг, top - юқори, Nested Bottom - пастки) Frame (фрэйм)ларни ҳосил қилиб олишимиз мумкин бўлади.

Forms – формалар (шакллар) бўлими.

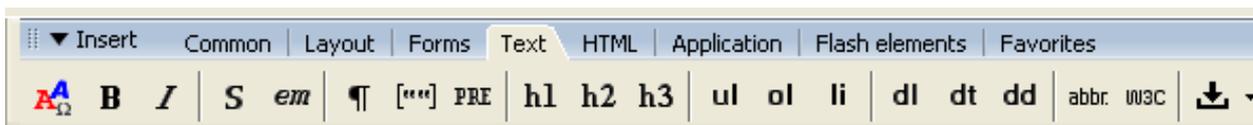
Forms – формалар (шакллар) бўлими ойнасининг умумий кўриниши қуйидагича бўлиб унда қуйидагича буйруқ тугмачалари жойлашган.



18- расм.

	- Form – шакл
	Text Field – матн майдони (кичик)
	Hidden Field – яширин майдон.
	- Text area – матн майдони (катта)
	- Checkbox – чекбокс.
	- Radio Button – Радио тугмача
	- Radio Group – Радио гуруҳлар
	- List/Menu – рўйхат/меню
	- Jump Menu – сакровчи меню
	- Image Field – расм майдони
	- File Field – файл майдони
	- Button – тугмача
	- Label – белги (ўрин, жой)
	- Field setField set - майдонни ўрнатиш

Text –матн майдони бўлимининг умумий кўриниши қуйидаги расмдаги кўринишида бўлиб, бу бўлим ўз ичига шрифтлар билан ишловчи бўлимларни ўз ичига олган.



	- Tag Editor Font – шрифтларни таҳрирловчи метка
B	- Bold – Йўғон (жирный)
<i>I</i>	- Italic – кўрсив ҳолатда ёзиш
S	- Strong – кучли
<i>em</i>	Emphasis – қийшайтириб ёзиш
¶	- Paragraph - параграф
[...]	- Block Quote – блок қуитэ
PRE	- Preformatted Text – қайта форматланган матн
h1	- Heading 1 – биринчи ҳолат
h2	- Heading 2 – иккинчи ҳолат
h3	- Heading 3 – учинчи ҳолат
ul	- Unordered List – тартибланмаган рўйхат
ol	- Ordered List – тартибланган рўйхат
li	- List Item – рўйхат қисми
dl	- Definition list – аниқлаштириш рўйхати
dt	- Definition Term – аниқланган муддат
dd	- Definition Description – аниқлаштирувчи изоҳ
abbr	Abbreviation – қисқартма
W3C	Acronym -
↓	- Characters: Non – Breaking space

HTML



19-расм.

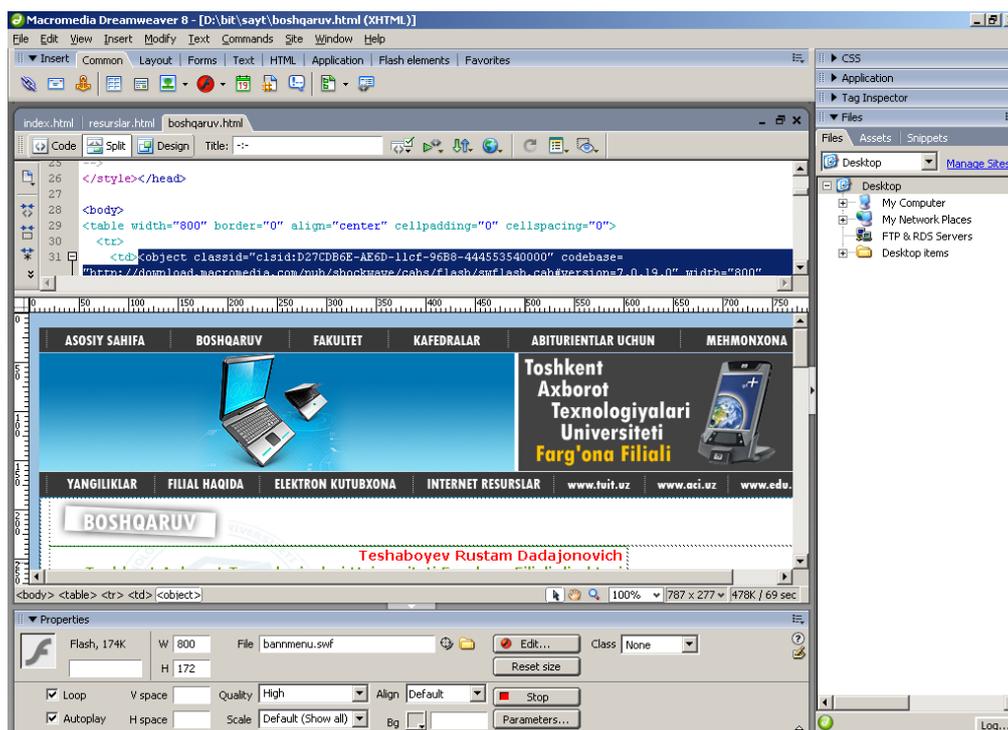
	- Horizontal Rule - Горизантал линейка
	- Head – bosh
	- Tables – жадваллар
	- Frames – Фрэймлар
	- Script: Script – скрипт

Application – ilova



Macromedia Dreamweaver дастурининг хусусиятлар (Properties) ойнаси.

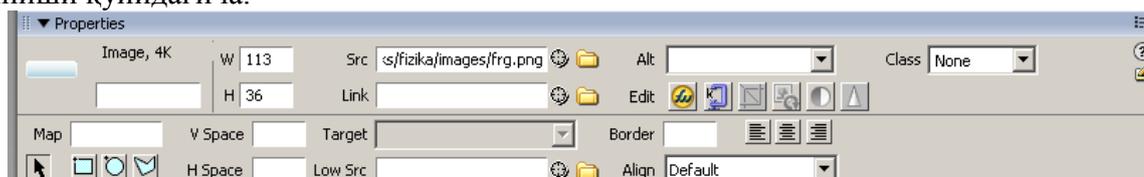
Macromedia Dreamweaver дастурининг яна бир асосий имкониятларидан бу ишчи майдоннинг пастки қисмида жойлашган хусусиятлар ойнасининг мавжудлигидадир.



20- расм.

Хусусиятлар ойнасининг асосий хусусияти шундаки, қайси объект актив ҳолатда турган бўлса айнан ана шу объект хусусиятларини кўрсатиб туради. (Юқоридаги расмга қаранг)

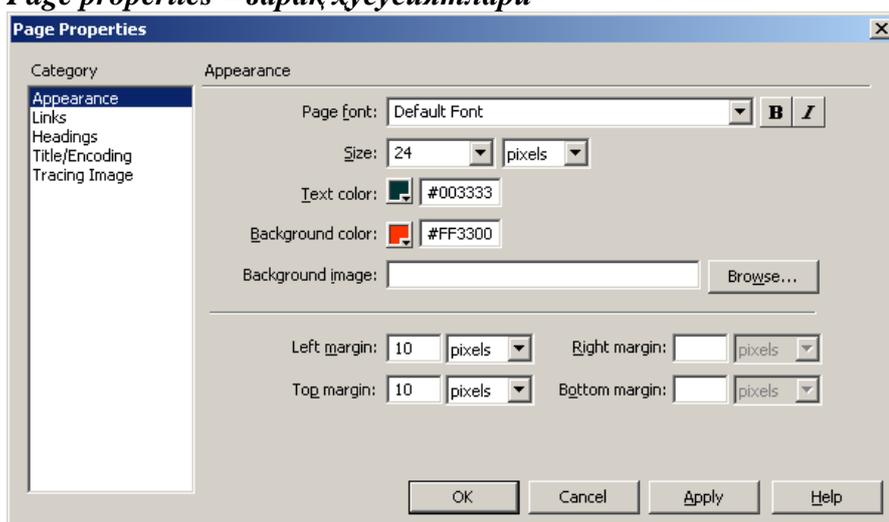
Энди эса хусусиятлар ойнаси ҳақида батафсилроқ тўхталиб ўтамиз. Бунинг асосий сабаби шундан иборатки биз дизайн кўринишида ишлаганимизда кўпроқ мана шу хусусиятлар ойнаси билан ишлашимизга тўғри келади. Хусусиятлар ойнасининг умумий кўриниши қуйидагича.



21-расм.

Бизнинг ҳолатимизда расм актив ҳолатда бўлганлиги туфайли хусусиятлар ойнасида ана шу расмнинг хусусиятларини ўзида акс эттириб турибди. Масалан ушбу расмнинг ҳажми, ўлчамлари (эни ва бўйи), номи гиперсилька ва шунга ўхшаш бошқа хусусиятларини ўзида акс эттириб турибди.

Page properties – варақ хусусиятлари



22-расм.

Юқоридаги ойнадан эса биз энди актив варақ хусусиятларини созлашимиз мумкин бўлади. Масалан: шрифти тури, ўлчами ва ранги, орқа фон ранги орқа фонга расм жойлаштириш, сийкалар ўрнатиш ва ҳақоза шунга ўхшаш хусусиятларини кўриб чиқишимиз мумкин.

2.5. Анимация ҳамда электрон дизайн яратувчи ва қайта ишловчи дастурий тизимлар ҳақида

DREAMWEAVER дастурида File, edit, view, insert, modify, text, commands, site, window, help менюлари бор.

File ва Edit менюларида қуйидаги буйруқлар мавжуд:

New...	Ctrl+N
Open...	Ctrl+O
Open Recent	▶
Open in Frame...	Ctrl+Shift+O
Close	Ctrl+W
Close All	Ctrl+Shift+W
<hr/>	
Save	Ctrl+S
Save As...	Ctrl+Shift+S
Save All	
Save to Remote Server...	
Save as Template...	
Revert	
<hr/>	
Print Code...	Ctrl+P
<hr/>	
Import	▶
Export	▶
Convert	▶
<hr/>	
Preview in Browser	▶
Check Page	▶
Compare with Remote	
Design Notes...	
<hr/>	
Exit	Ctrl+Q

Undo Delete	Ctrl+Z
Redo Delete	Ctrl+Y
<hr/>	
Cut	Ctrl+X
Copy	Ctrl+C
Paste	Ctrl+V
Paste Special...	Ctrl+Shift+V
Clear	
<hr/>	
Select All	Ctrl+A
Select Parent Tag	Ctrl+[
Select Child	Ctrl+]
<hr/>	
Find and Replace...	Ctrl+F
Find Selection	Shift+F3
Find Next	F3
<hr/>	
Go to Line	Ctrl+G
Show Code Hints	Ctrl+Space
Code Hint Tools	▶
Indent Code	Ctrl+Shift+>
Outdent Code	Ctrl+Shift+<
Balance Braces	Ctrl+'
Repeating Entries	▶
Code Collapse	▶
<hr/>	
Edit with External Editor	
<hr/>	
Tag Libraries...	
Keyboard Shortcuts...	
Preferences...	Ctrl+U

View ва Insert менюларида қуйидаги буйруқлар мавжуд:

Zoom In	Ctrl+=	
Zoom Out	Ctrl+-	
Magnification		▶
Fit Selection	Ctrl+Alt+0	
Fit All	Ctrl+Shift+0	
Fit Width	Ctrl+Alt+Shift+0	
Code		
✓ Design		
Code and Design		
Switch Views	Ctrl+`	
Refresh Design View	F5	
Head Content	Ctrl+Shift+H	
✓ Noscript Content		
Table Mode		▶
Visual Aids		▶
Style Rendering		▶
Code View Options		▶
Rulers		▶
Grid		▶
Guides		▶
Tracing Image		▶
Plugins		▶
Hide Panels	F4	
Toolbars		▶

Tag...	Ctrl+E	
Image	Ctrl+Alt+I	
Image Objects		▶
Media		▶
Table	Ctrl+Alt+T	
Table Objects		▶
Layout Objects		▶
Form		▶
Hyperlink		
Email Link		
Named Anchor	Ctrl+Alt+A	
Date		
Server-Side Include		
Comment		
HTML		▶
Template Objects		▶
Recent Snippets		▶
Customize Favorites...		
Get More Objects...		

Modify ва Text менюларида куйидаги буйруқлар мавжуд:

Page Properties...	Ctrl+J	
Template Properties...		
✓ Selection Properties		
✓ CSS Styles	Shift+F11	
Edit Tag...		
Quick Tag Editor...	Ctrl+T	
Make Link	Ctrl+L	
Remove Link	Ctrl+Shift+L	
Open Linked Page...		
Link Target		▶
Table		▶
Image		▶
Frameset		▶
Arrange		▶
Convert		▶
Navigation Bar		
Library		▶
Templates		▶
Timeline		▶

Indent	Ctrl+Alt+]]	
Outdent	Ctrl+Alt+[[
Paragraph Format		▶
Align		▶
List		▶
Font		▶
Style		▶
CSS Styles		▶
Size		▶
Size Change		▶
Color...		
Check Spelling	Shift+F7	

DREAMWEAVER дастурида буйруқлар 8 та бўлимга жамланган. Бу бўлимлар куйидагилар: Common, Layout, Forms, Text, Html, Application, Flash elements va favorites.

DREAMWEAVER дастурида тайёрланган нарса F12 тугмасини босиш билан internet explorer дастурида кўрилади.

DREAMWEAVER дастурининг ишчи ойнасида Code, Split, Design тугмалари жойлашган. Code тугмаси босилса бажарилаётган ишнинг html тилидаги коди кўринади. Агар Split тугмаси босилса

Common буйруқлар бўлимида қуйидаги буйруқлар жойлашган:

1. Hyperlink: Саҳифага гиперсилка бериш.
2. Email Link: Электрон почтага гиперсилка бериш.
3. Named Anchor: Саҳифадаги белгиланган сатрни кўрсатиш.
4. Table: Жадвал ҳосил қилиш.
5. Images: Саҳифага расм қўйиш.

Бу буйруқ ёрдамида саҳифага расмларни турли хил усулларда қўйиш мумкин. Мисол : Расмни бир ўзини қўйиш; Расмни устига сичқонча борганда расм бошқа расмга айланиб қолиш; Расмга подсказка қўйиш ва хоказо.

6. Media: Macromedia Flash дастурида тайёрланган анимацияларни саҳифага импорт қилиш. Бунда swf ва gif файлларни импорт қилиб олиш мумкин.

7. Date: Жорий санани исталган форматда саҳифага жойлаш.

Layout бўлимида қуйидаги буйруқлар жойлашган:

1. Table
2. Insert div tag
3. Draw layer
4. Standart mode
5. Expanded tables mode
6. Layout mode
7. Layout table (Layout mode only)
8. Drew layout cell(Layout mode only)
9. Insert rowe above
10. Insert rowe below
11. Insert column to the left
12. Insert column to the right
13. Frames
14. Tabular data

Forms буйруқлар бўлимида қуйидаги буйруқлар жойлашган:

1. Form
2. Text field
3. Hidden field
4. Textarea
5. Chekbox
6. Radio button
7. Radio group
8. List\ menu
9. Jump menu
10. Image field
11. File field
12. Button
13. Label
14. Fieldset

Text буйруқлар бўлимида қуйидаги буйруқлар жойлашган:

1. Font tag editor

2. Bold
3. Italic
4. Strong
5. Emphasis
6. Paragraph
7. Block quote
8. Preformatted text
9. Heading1
10. Heading2
11. Heading3
12. Unordered list
13. Ordered list
14. List item
15. Definition list
16. Definition term

HTML буйруқлар бўлимида қуйидаги буйруқлар жойлашган:

1. Horizontal rule
2. Head: Keywords
3. Tables
4. Frames
5. Script

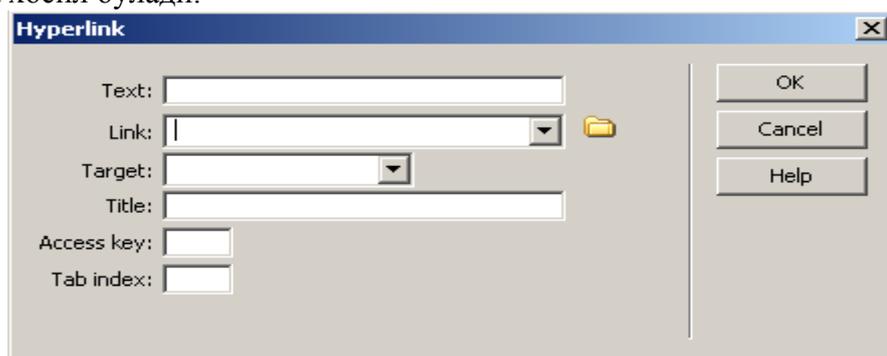
Application буйруқлар бўлимида қуйидаги буйруқлар жойлашган:

1. Recordset
2. Stored Produce
3. Repeated region
4. Shov region
5. Recordset paging: Move to first
6. Go to detail page
7. Master detail page set
8. Insert record
9. Delete record
10. Check new username
11. XLS Transformation

Flash буйруқлар бўлимида қуйидаги буйруқлар жойлашган:

Image weaver.

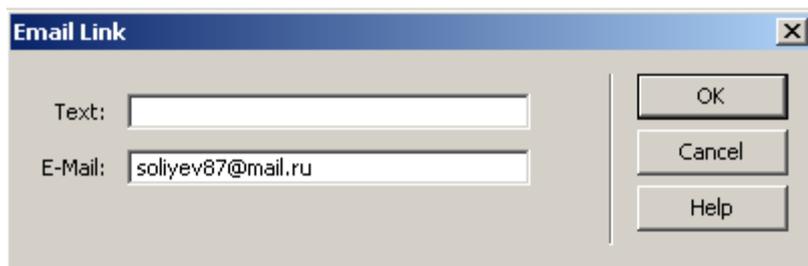
Бирор сўзга гиперсилка бериш учун Hyperlink тугмаси босилади. Натижада қуйидаги ойна ҳосил бўлади.



Силка берилувчи сўз Text блогига ёзилади. Link блогига эса қайси саҳифа очилиши керак бўлса ўша саҳифа адреси ёзилади.

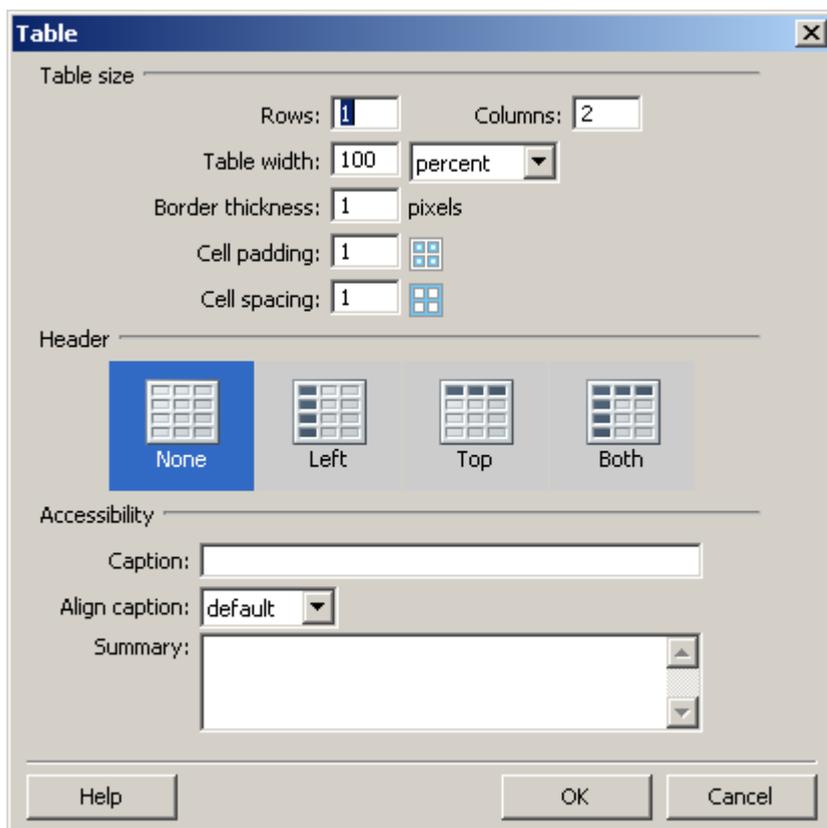
Силка берилган сўз тагида чизик пайдо бўлади.

Электрон почтани очиш учун Email link тугмаси босилади. Натижада қуйидаги ойна хосил бўлади.



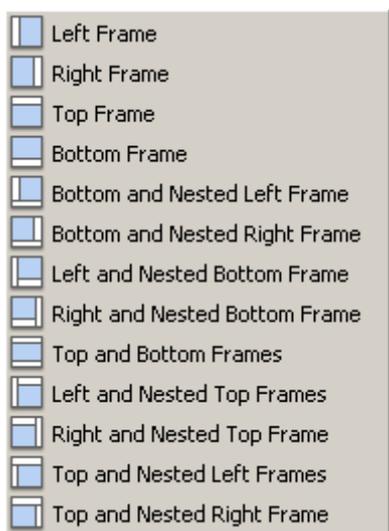
Text блогига Почта сўзи ёзилади. E- Mail блогига эса почта номи ёзилади. Бу саҳифа интернетда қўрилганда эса Почта сўзи чертилса Outlook express Дастури очилади.

Саҳифада жадвал хосил қилиш учун Table тугма босилади. Натижада қуйидаги ойна хосил бўлади.



Rows ва columns блогига жадвалнинг устун ва қаторлар сони киритилади ва жадвал хосил қилинади.

Фреймлар хосил қилиш учун Layout буйруқлар бўлимидан Frames тугмаси босилади. Натижада қуйидаги ойна хосил бўлади.

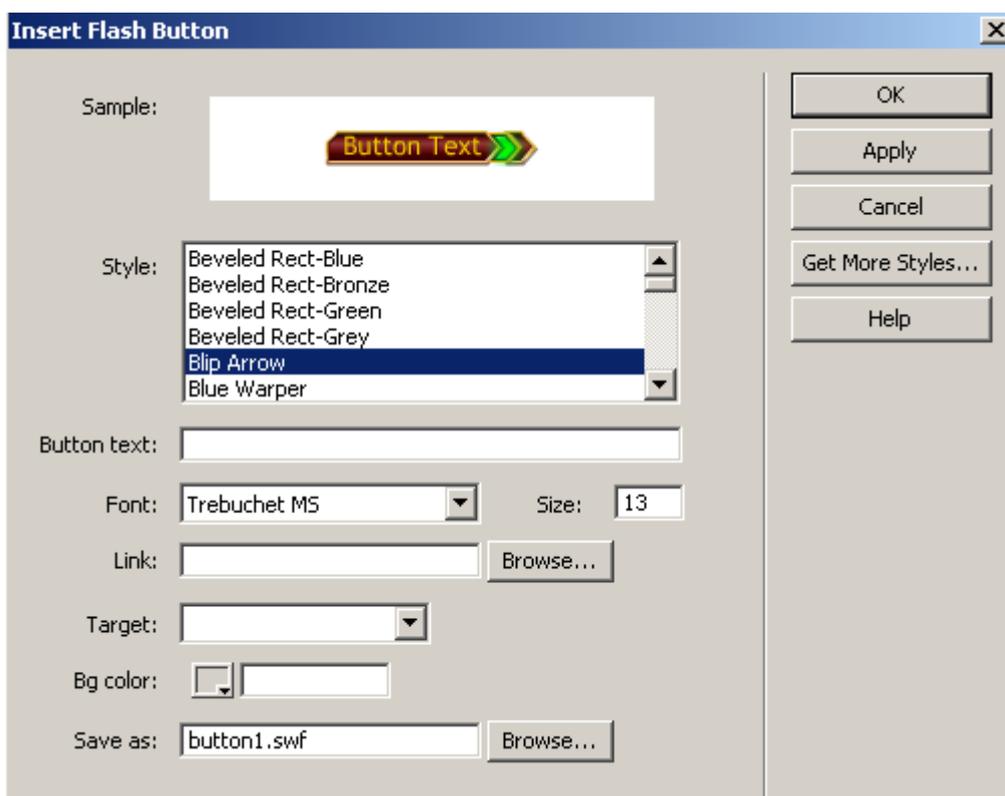


Бу блокдан қайси фрейм керак бўлса танлаб олинади. Dreamweaver дастурида сўзларни содда анимацияларини яратиш мумкин. Уқуйидагича амалга оширилади. Бунинг учун Split ёки code ойнаси очилади ва <marquee></marquee> блоklar орасига сўз ёзилади. Бунда сўз фақат бир томондан айланиб ўтади. Агар <marquee behavior=alternate direction></marquee>

Блоklar орасига сўз ёзилса бу сўз ўнг ва чап томонга бориб келиб туради. Қуйида code ойнаси еасвири кўрсатилган.

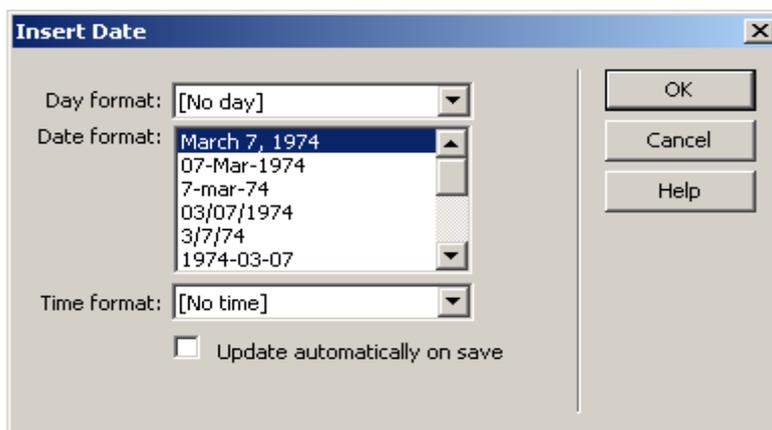
```
1 <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
2 <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
3 <head>
4 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />
5 <title>Untitled Document</title>
6 </head>
7
8 <body>
9 </body>
10 </html>
11
```

Сахифада тугма қўйиш учун қуйидаги кетма кетлик бажарилади: Flash\ Media\Flash button. Натижада қуйидаги ойна хосил бўлади.



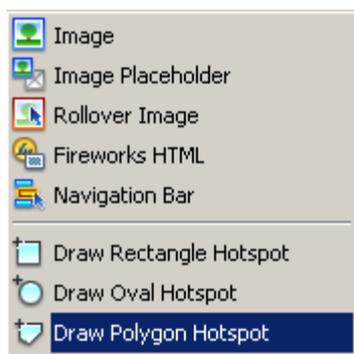
Style бўлимидан тугма танланади. Button text бўлимига тугма ичига ёзиладиган сўз ёзилади. Link бўлимига керакли саҳифа адреси берилади. Шу тарзда тугма (кнопка) ҳосил қилинади.

Саҳифага санани (число) жойлашнинг турли форматлари мавжуд. Унинг учун date тугмаси босилади. Натижада қуйидаги ўйна ҳосил бўлади.



Бу ойнадан исталган форматда санани қўйилади.

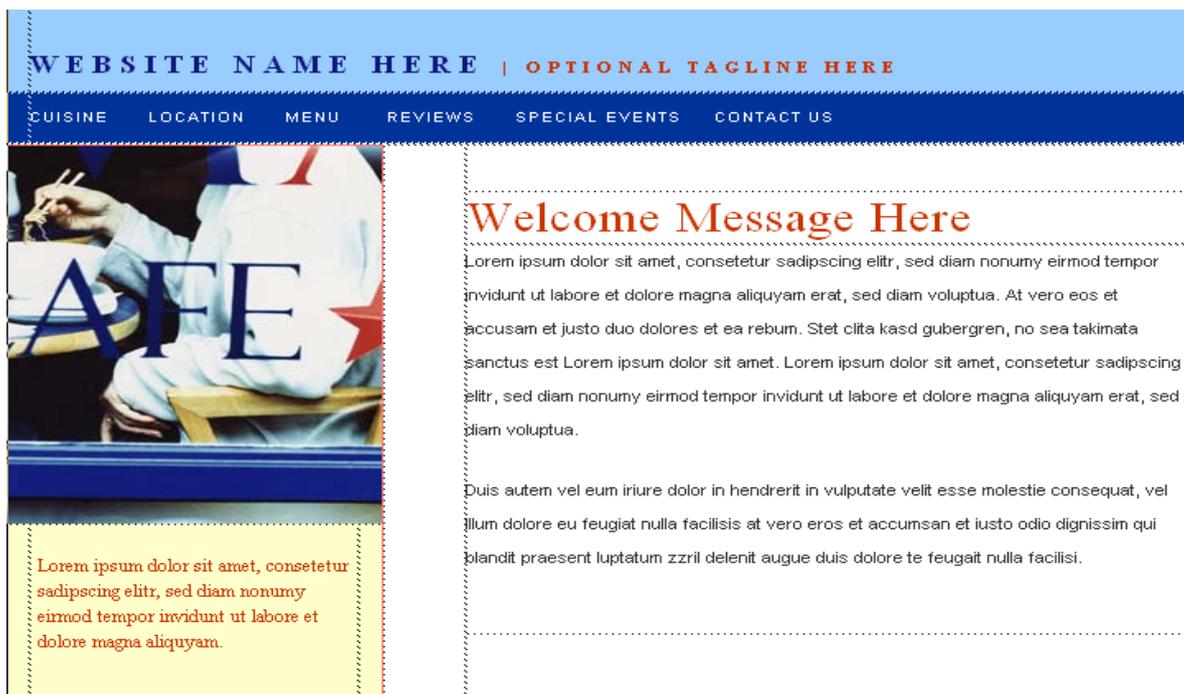
Dreamweaver дастурида расмнинг устига ҳам гипер силка бериш имконияти мавжуд. Бунинг учун Images тугмаси чертилади. Натижада қуйидаги ойна ҳосил бўлади.



Бу ойнадаги пастдаги 3 та буйруқ расм устига силка бериш учун ишлатилади. Биринчиси тўрт бурчак шаклда; Иккинчиси доира шаклда; Учинчиси исталган шаклда.

Булардан ташқари Dreamweaver дастурида тайёр Web саҳифа шаблонлари ҳам мавжуд. Қуйида уларнинг бир нечасини мисол тариқасида келтирамиз.





Бу саҳифа шаблонларининг ёзувлари ўрнига керакли ёзувларни қўйиб ўз саҳифамизни яратишимиз мумкин.

Мен Dreamweaver дастурида расрлар кўргазмаси WEB саҳифасини яратдим. Бунинг учун қуйидаги ишларни амалга оширдим:

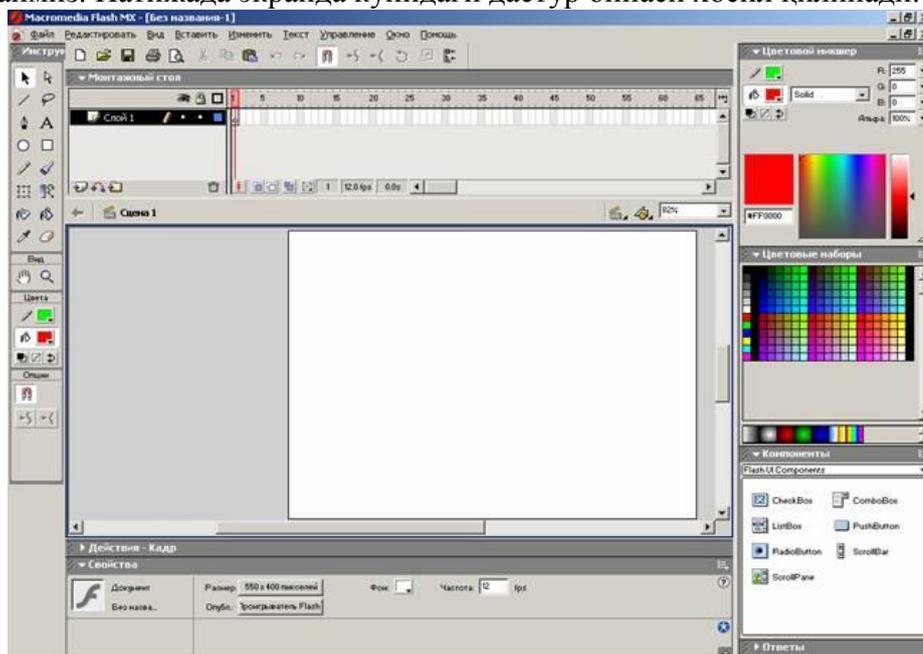
Бу саҳифани яратишдан олдин сервердан керакли расрларни кўчириб олдим. Сўнг бу расрлар асосида FLASH дастури ёрдамида саҳифага керакли бўлган анимацияларни яратиб олдим.

Анимация дастури Macromedia Flash. Дастурнинг асосий иш соҳалари ва тушунчалари.

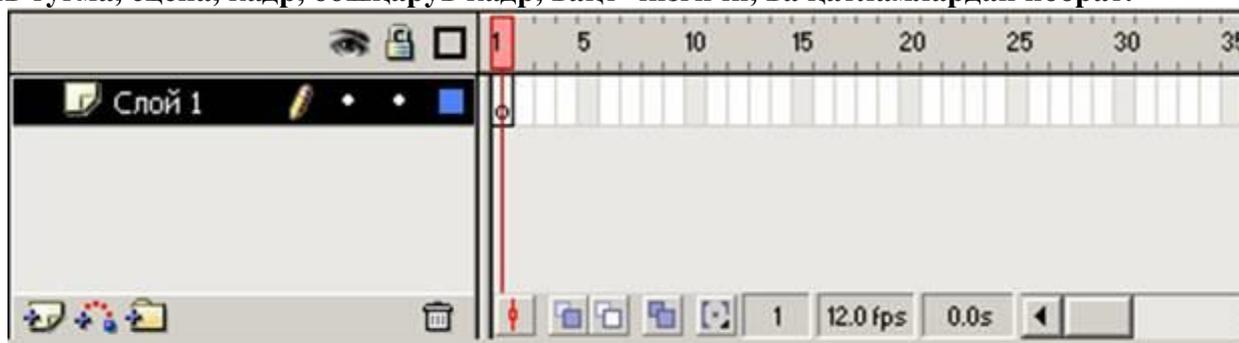
Macromedia Flash дастури ёрдамида ҳам анимация ва тақдимот файлларни яратишимиз мумкин. Аммо Power Point га қараганда Macromedia Flash дастурида

яратилган анимация файллари тўлиқ биз томонимиздан яратилади ва анимациялаштирилади. Шу билан биргаликда бу дастурда актив элементлар билан ишлаш ва дастурлаш имкониятлари мавжуд. Асосан Macromedia Flash дастурида кичик анимация файллари (клипплар), Интернет саҳифалар, электрон кулланмалар ва Flash дастурда яратилган файллар ўзининг оригинал, ишлаш соддалиги, яратилиш мураккаблиги, тезкорлиги, мультимедия жихозланганлиги ва ҳажм буйича кичиклиги билан кўзга ташланади.

Дастурни ишга тушириш учун Windows нинг **ПУСК** тугмасининг **ПРОГРАММЫ** бўлимининг **Macromedia** гуруҳи ичидаги **Macromedia Flash** буйруғини танлаймиз. Натижада экранда куйидаги дастур ойнаси ҳосил қилинади.



Flash дастурида ишлаш учун биз бир нечта янги тушунчалар билан танишишимиз зарур. Булар: **Flash белгиси, график тасвир (символ), анимацион клип, актив тугма, сцена, кадр, бошқарув кадр, вақт-чизғичи, ва қатламлардан иборат.**



Вақт чизғичи (TimeLine - Временная шкала) - Flash дастурида анимация ҳаракатларни яратишида асосий иш қуроли. Ушбу соҳада қатлам ва кадрларни кўришимиз ва улар устидан ҳар хил амалларни бажаришимиз мумкин. Вақт-чизғичи орқали қатламларни жойлашуви ва тури, кадрлар тури (бошқарув ва автоматик яратилган кадрлар) ва улардаги action дастурлаш скриптлар мавжудлигини кўришимиз ва созлашимиз мумкин.

Ушбу соҳанинг чап томонда қатламлар соҳаси, ўнг томонда эса шу қатламлардаги кадрлар соҳалари жойлашган.

Вақт-чизғичнинг чап (қатламлар) томони

-  - устуни қатлам кўриниши ёки кўринмаслигини таъминлайди,
-  - устуни қатламни ўзгартириш мумкинлиги ёки мумкин эмаслиги белгилайди

 - устуни қатлам элементлари тўлиқ ёки фақат чегаралари кўринишини ўзгартиришга ёрдам беради.

 - тугмаси янги қатлам яратади,

 - тугмаси ҳаракат траекторияси қатламни яратиш учун хизмат қилади,

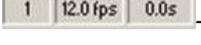
 - тугмаси қатламлар учун папка яратиш учун ,

 - тугмаси эса танланган қатламни учуриш амалларини бажаради.

Вақт-чизгичнинг ўнг (кадрлар) томони

Вақт-чизгичнинг ўнг томоннинг пастки қисмидаги жойлашган.

 - соҳаси бош кадрга ўтиш, қўшни кадрларни ёки улар чегараларини кўрсатиш ҳамда бир нечта кадрларни бир пайтда тахрирлаш тугмалари,

 - соҳаси эса нечанчи кадр танланган, кадрлар тезлиги ва нечанчи секундда жойланишимизни кўрсатувчи тугмалари.



Қатлам (Layer - Слой) - ҳар бир график муҳаррирларидек Flash дастурида ҳам қатламлардан фойдаланамиз. Қайси қатлам юқорида жойлашган бўлса шу қатлам объектлар бошқалар устида кўрсатилади. Қатламни кўринмас ёки ўзгартирувчан эмас ҳолатга ўтказиш мумкин. Қатламлар оддий, ҳаракат траектория қатлами ёки маска (пайдо бўлиш) қатлам кўринишида бўлиши мумкин. Бир вақтдаги бир нечта ҳар хил ҳаракатлар учун ҳар хил қатламлар керак.

Кадр (Frames - Кадр) - Flash ва кўпгина анимацион муҳаррирлар ҳамда видео монтаж дастурлар асосида кадрлар кетма-кетлиги жойлашган. Кадрни сиз ўзингиз чизиб яратишингиз ёки дастур уни ўзи автоматик яратиши мумкин. Кадрлар ичида бошқарув кадр (keyframes - ключевой кадр) тушунчаси мавжуд бўлиб, у ҳаракат траекториясининг нуқталарини белгилайди. Автоматик яратилган кадрлар эса икки хил бўлади: шакллар геометриясини ўзгариши (*shape tweening*) ёки бошқарув кадрлар ўзгариши (*motion tweening*) асосида яратилган кадрлар.

Кадрлар устидан бажариладиган асосий амаллар

F7 ёки Вставка менюсида Вставить пустой ключевой кадр (*Insert blank keyframe*) - актив қатламда янги бўш бошқарув кадр яратиш.

F6 ёки Вставка менюсида Ключевой кадр (*Insert keyframe*) - актив қатламда кейинги бошқарув кадрини яратиш

Shift+F6 ёки Вставка менюсида Очистить ключевой кадр (*Clear keyframe*) – актив қатламда танланган бошқарув кадрини тозалаш.

F5 ёки Вставка менюсида Кадр (*Insert frame*) - актив қатламда бўш кадрини яратиш.

Shift+F5 ёки Вставка менюсида Удалить кадр (*Remove frames*) - актив қатламда танланган кадрини тозалаш.



Белгилар (Symbol - Символ) - Flash дастурининг асосий элементларидан бири. У оддий график ёки бир нечта қатламдан иборат мураккаб график тасвир (graphic), анимациялашган клип (movie clip) ёки актив тугма (button) кўринишида бўлиши мумкин.

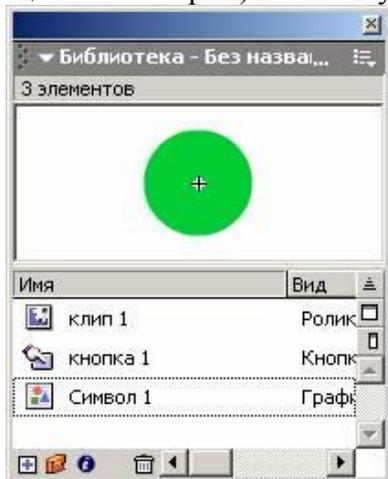
Ҳар битта белги ўз ичига бир нечта бошқа белгиларни олиши мумкин бўлганлиги сабабли Flash дастурида ишлаш жуда қулай. Янги белги яратиш учун **Ctrl+F8** ёки Вставка менюсида Новый символ (*New symbol*) буйруғини танлаймиз. Натижада янги белгининг яратиш мулоқот ойнаси чиқади, ушбу ойнада биз белги турини (график тасвир - **graphic**, ёки актив тугма - **button**) танлаймиз ва ОК тугмасини босамиз. Янги белгини бошқа йўл билан ҳам яратиш мумкин. Агар бирор бир тасвир қисмини сичқонча билан танлаб **F8** ёки Вставка менюсида Преобразовать в символ (*Convert to Symbol*) буйруғини танласангиз, у ҳолда Flash шу тасвир асосида сиз танлаган турига мансуб янги белги яратади

Белгининг турлари

График тасвир (graphic) - битта кадрлар ва битта ёки бир нечта қатламлардан иборат белги.

Актив тугма (button) - тўртта кадрдан (*Up, Over, Down, Hit*) ва битта ёки бир нечта қатламлардан иборат белги. **Up** - тугма оддий кўриниши, **Over** - сичқонча кўрсори тугмага кўрсатиб турган кўриниши, **Down** - сичқонча кўрсори тугмага кўрсатиб босилиб турган кўриниши, **Hit** - тугма активлашиш соҳанинг кўриниши.

Анимациялашган клип (movie clip) - чекланмаган кадрлар ва қатламлардан иборат белги. Ушбу белги ўз ичига бир нечта бошқа белгиларни (график тасвирлар, актив тугмалар ва бошқа анимацион клипларни) олиши мумкин.



Белгилар кутубхонаси (Библиотека - Library) - ҳар хил турдаги белгилар билан ишлаш учун Flash нинг махсус ойнаси. Уни экранга чиқариш учун **Ctrl+L** ёки **F11** ёки Окно менюсининг Библиотека (*Window Library*) буйруғини танлашимиз керак. Ушбу ойна орқали биз барча белгиларни кўришимиз, уларни таҳрирлашимиз, янги яратишимиз ва ўчиришимиз, ҳамда уларни кадрлар қўшишимиз мумкин.

Анимация (Анимация - Animation) - Flash дастурининг асосий ҳаракатлари. Анимация 2 хил бўлади: кадрли (покадровое создание) ва автоматик(автоматическое создание промежуточных кадров). **Кадрли анимация** фақат бошқарув кадрлардан иборат бўлади. **Автоматик анимация (tweening)** бошқарув ҳамда автоматик равишда яратилган оддий кадрлардан иборат бўлади. Flash дастурда икки хил автоматик анимация тури мавжуд: шакллар геометриясини ўзгариши (*shape tweening*) ёки бошқарув кадрлар ўзгариши (*motion tweening*) асосидаги анимация қилинади. Ҳар хил анимация турларини яратиш ва уларни таҳрирлаш асослари билан биз кейинги қисмларда танишамиз.