

**O'zbekiston Respublikasi Oliy va O'ta maxsus ta'lim
Vazirligi**

NAVOIY DAVLAT PEGOGIKA INSTITUTI

**FIZIKA-MATEMATIKA FAKULTETI MATEMATIKA-INFORMATIKA
YO'NALISHI**

**" INFORMATIKA TEXNOLOGIYALARI
ASOSLARI"
FANIDAN**

KURS ISHI

**MAVZU: Visual Basic daslurlash tilida geometrik
masalalarini yechish**



***Bajardi:
Tekshirdi:***

**4-“G” guruh talabasi Jo'raqulov T.T
dots. Ro'ziyev.R.A**

Navoiy 2013

Mundarija

KIRISH

I. NAZARIY QISM.

- BEYSIK PROGRAMMALASH TILI HAQIDA TUSHUNCHA.
- VISUAL BASICNING ASOSIY MENYU
- VISUAL BASIC DASTURI KOMANDALARI VA UNI ISHLATISH QULAYLIKLARI

II.ASOSIY QISM.

- BEYSIK TILINING ASOSIY BELGILARI
- ARIFMETIK IFODALAR VA ULARNING BEYSIK DASTURLASH TILIDA YOZILISHI.
- GEOMETRIK MASALANING ISHLANISHI

III. XULOSA

KIRISH

XX asrda fan va texnikaning rivojlanishi natijasida inson mehnatini yengillashtiruvchi , mehnat unumdorligini oshiruvchi va juda ko'p qulayliklar beruvchi texnik vositalar ishlab chiqarildi. Ular qatoriga telefondan boshlab televizorgacha, kalkulatordan boshlab zamonaviy kompyutergacha, avtomobildan boshlab samolyotgacha bo'lgan vositalarni kiritish mumkin. O'zbekiston Respublikasi mustaqillik odimlarini dadil qo'yayotgan hozirgi davrda, axborotlashgan jamiyat qurish masalasi mamlakatimiz uchun naqadar katta ahamiyat kasb etayotgani hech kimga sir emas. Respublikamizda jamiyatimizni axborotlashtirish maqsadida bir qancha qaror va qonunlar qabul qilindi. Masalan, 1993-yil 7-may va 2003-yil 11-dekabrda "Axborotlashtirish to'g'risida"gi qonun, 2002-yil 30-mayda "Kompyuterlashtirish va information-kommunikatsion texnologiyalarni qo'llashni yanada rivojlantirish" haqidagi qaror, 2003-yil 11-dekabrda "Elektron raqamli imzo haqida"gi qonun va 2004-yil 29-aprelda "Elektron hujjat yuritish" haqidagi qonun fikrimizning dalilidir. Informatika vositalari jamiyatimizning barcha jabhalariga tobora kirib borayotgani, axborotni tez va sifatli qayta ishlash malakasi o'sib kelayotgan har bir yoshning turmush talabiga aylanishini ko'rsatib bemoqda. Axborotning qimmatbaho tovarga aylanib borayotgani , informatika fanining nufuzi va ahamiyati o'sib borayotganidan dalolatdir

BEYSIK PROGRAMMALASH TILI HAQIDA TUSHUNCHA

Zamonaviy kompyuterlarda turli dasturlash tillari keng qo'llaniladi. Ulardan biri Visual Basic dasturidir.

Bu dasturlar yordamida iqtisodiyot, boshqarish, xizmat ko'rsatish va ayniqsa sanoat va ishlab chiqarishning turli muxim soxalarida ahamiyatga molik masalalarni hal qilishda ba'zan yagona omilga aylanmoqda, bu o'z navbatida muhandislik va boshqarish soxasi xodisalari uchun kompyuterlardan unumli va oqilona foydalanishni taqozo etadi.

Dasturlashni o'rganishni boshlovchilarga mo'ljallangan dialog sistemasida ishlaydigan turli-tuman jarayonlar algoritmini tuzishga qulay bo'lgan tillardan biri BEYSIK (BASIC) tilidir.

Beysik tilining nomi inglizcha BASIC (Beginners All-purpose Symbolic Instruction Code) ning o'qilishiga mos kelib, boshlovchilar uchun belgili ko'rsatmalarning universal kodi (tili) degan ma'noni anglatadi.

1963 yil may oyida Beysik tili "GENERAL ELECTRIC" firmasining DATANET-30, GE-225, GE-235 kabi kompyuterlarida qo'llana boshlandi.

Shuni ta'kidlash lozimki, beysik tili shu paytlarda mavjud bo'lgan Fortran, Algol, IOSS, CORC kabi dasturlash tillari asosida yaratilgan bo'lib, bu tillarning ayrim elementlarini o'z ichiga olgan.

Kemeni va Kurts tomonidan yaratilgan 1964 yilda chop etilgan Beysik tilidagi dastur qo'yidagi ko'rinishga ega bo'lgan:

$$10 \text{ LET } X + (7 + 8) / 3$$

20 PRINT X

30 END

1965 yildan 1971 yilgacha Beysik tilining bir qancha ko'rinishlari matbuotda chop etildi. 1975 yilda MITS firmasining xodimlari P. Allen va B. Geyts tomonidan ALTAIR-8800 mikro-EHM lari uchun Beysik tili interpretatori yaratildi.

Keyinchalik bu olimlar tashkil qilgan "Microsoft" firmasi tilning rivojlanishi va mikro-EHM va PEHM larda joriy etilishiga salmoqli hissa qo'shdilar. "Microsoft" firmasi yaratgan Beysik tilining birinchi ko'rinishi: "Apple" va "Tandy" firmalarining PEHM larida joriy etildi. 1979 yilda "Microsoft" firmasi MBASIC (BEYSIK-80) nomli Beysik tilining yangi ko'rinishini yaratdi. Bu til IBM firmasining kompyuterlari uchun yaratilgan interpretator va MS-DOS operasion sistemalari ko'magida keng tarqaldi. 1981 yilda "Microsoft" firmasi IBM PC kompyuterlari uchun Beysik-80 tilining kengaytirilgan ko'rinishi BASIC-A ni yaratishdiki, unda matnlar va grafik holatda ishlash imkoniyatlari mavjud edi. BASIC-A tilining kengaytirilishi va rivojlanishi, yangi imkoniyatlarning qo'shilishi bilan uning yangi ko'rinishi quick BASIC tili vujudga keldi.

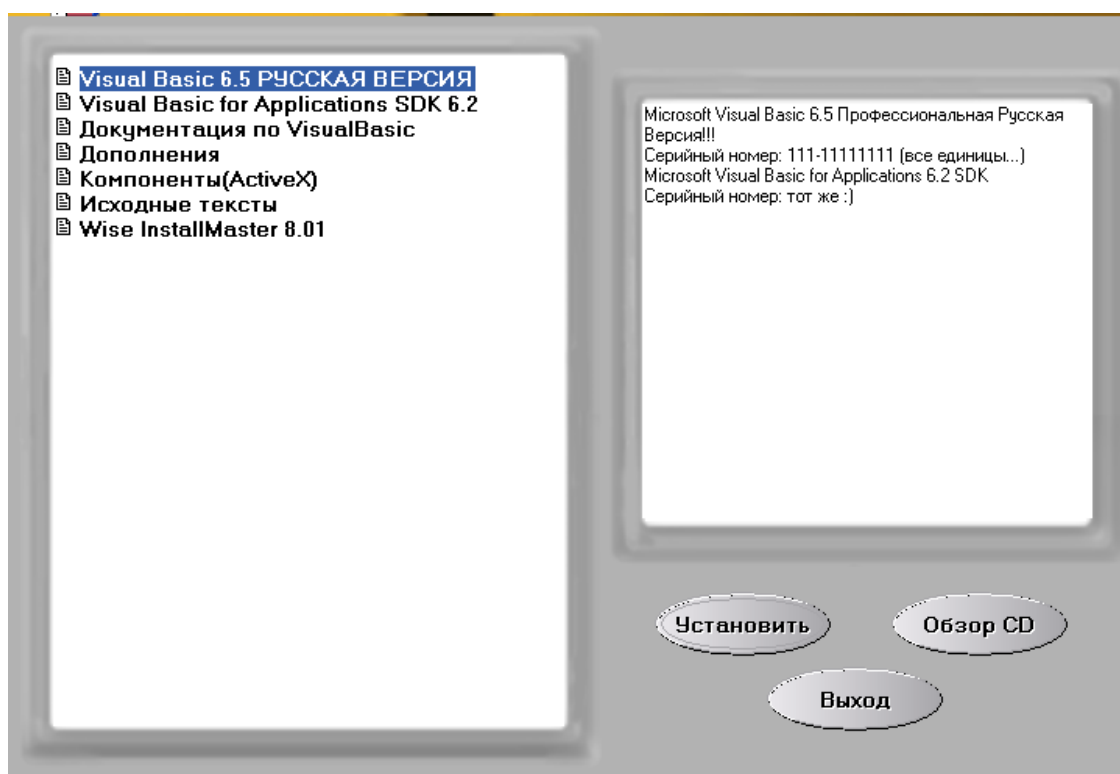
Mutaxassislar uchun yaratilgan mini-EqMlar "YES"-1841, "YES"-42, Iskra-1030.11, Neyron I9.66, IBM PC bilan dastur moslikdagi EHM lar uchun Beysik tilining MBASIC ko'rinishi OS SR/M-86 va MS-DOS sistemalari uchun joriy etildi. Bundan tashqari MSX-BASIC tilida ishlovchi Yaponiyaning "Yamaxa MSX" va "Yamaxa MSX-2" xo'jalik kompyuterlari maktab o'quv-hisoblash texnikasi majmuasida (KUVT) keng qo'llanilmoqda.

Bu tilning mazkur dastur versiyasidagi Visual so'zi dastur tuzish jarayonida ko'plab operatsiyalar visual vositalar yordamida, yani bevosita kodlarni yozmasdan bajarilishini anglatadi.

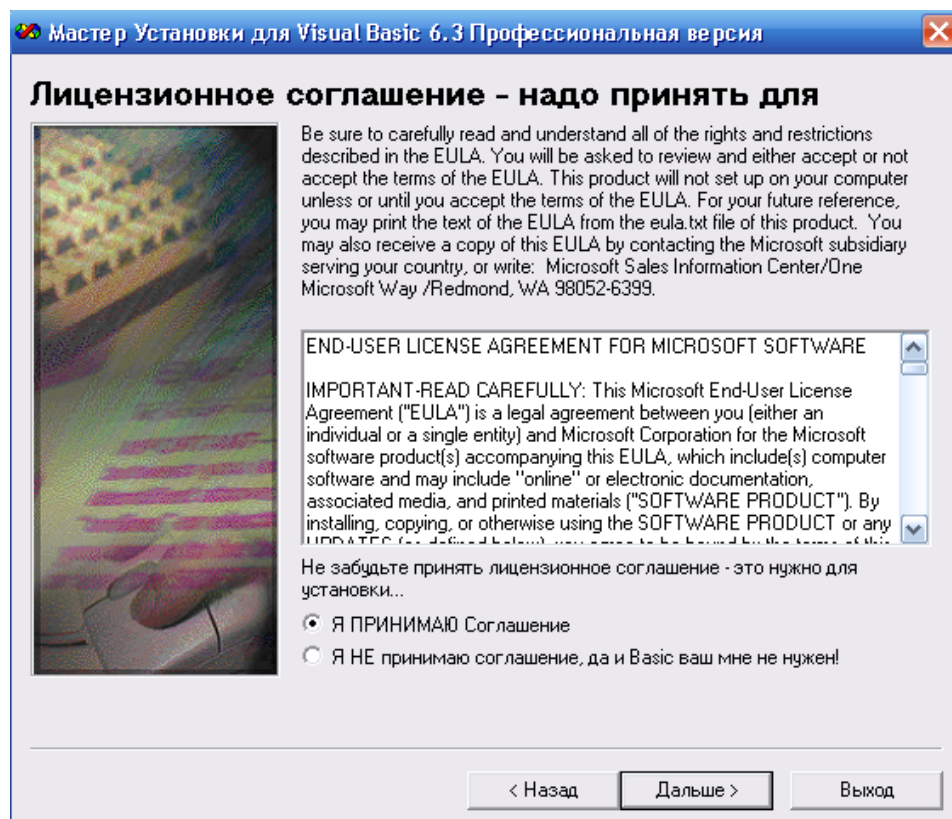
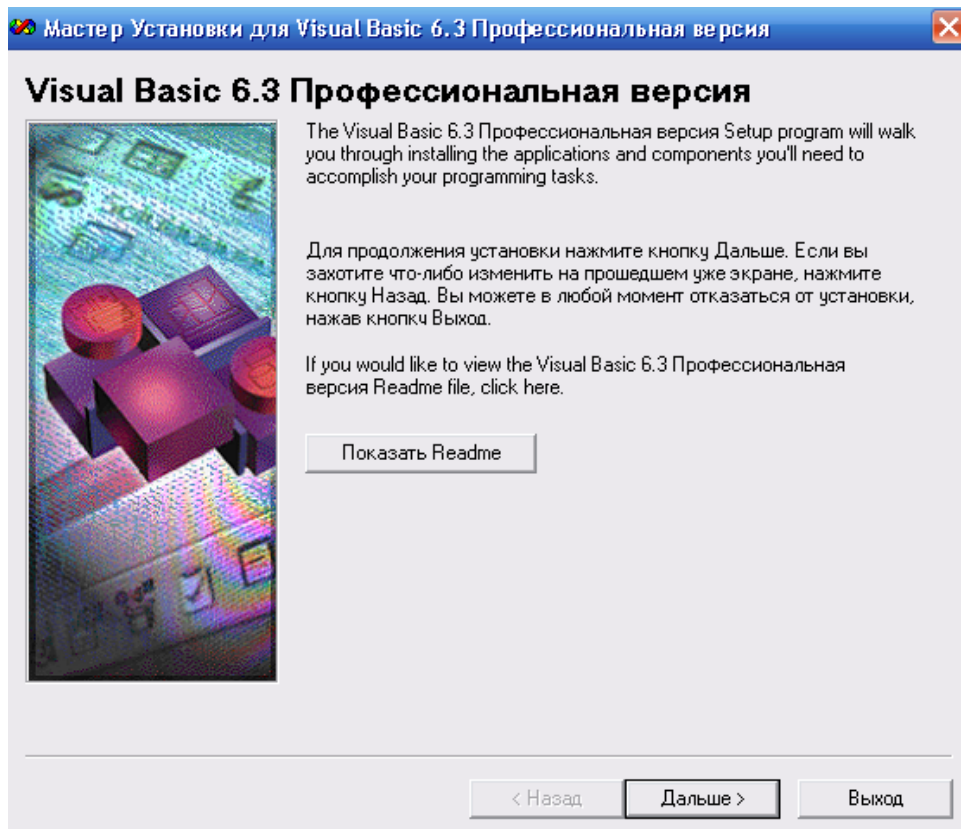
Visual Basicning yana bir yutug'i shundaki, u Microsoft Office paketi dasturi va Internet resurslari bilan ishlaydi. Visual Basic bir necha versiyada ishlab chiqariladi.

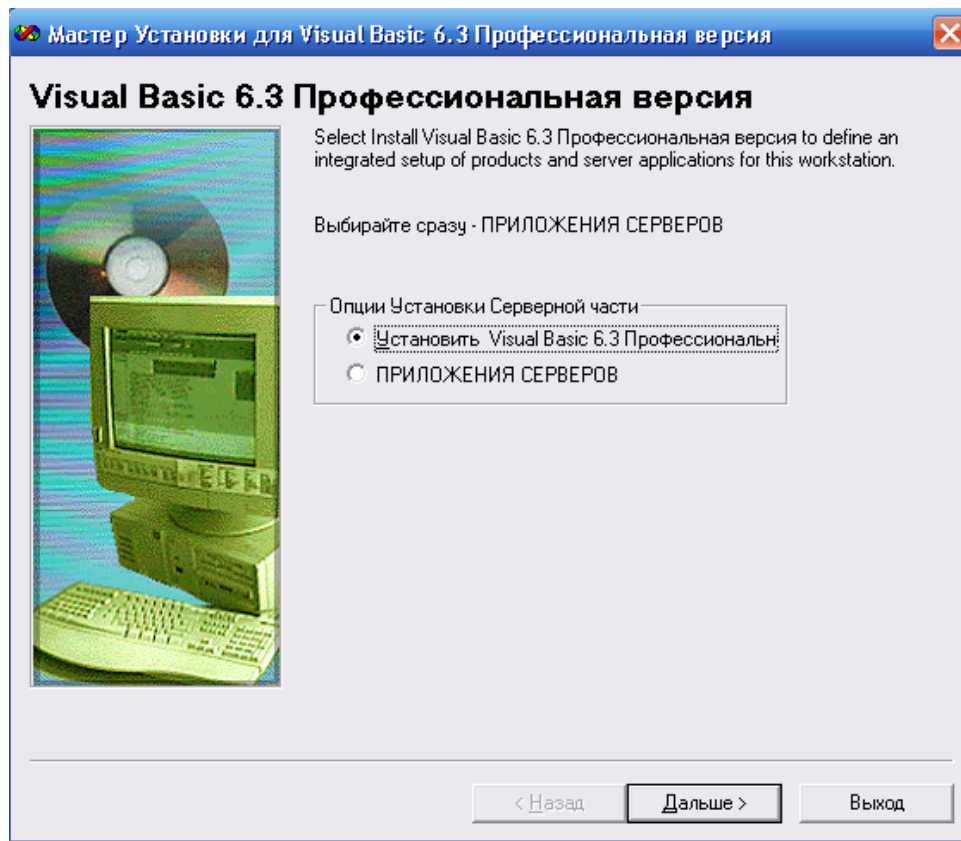
Visual Basic dasturini o'rnatish.

Visual Basic dasturini o'rnatish.



Visual Basic dasturini o'rnatish uchun "Установить" tugmasini bosasiz va quyidagi ketma-ketliklarni bajarasiz.



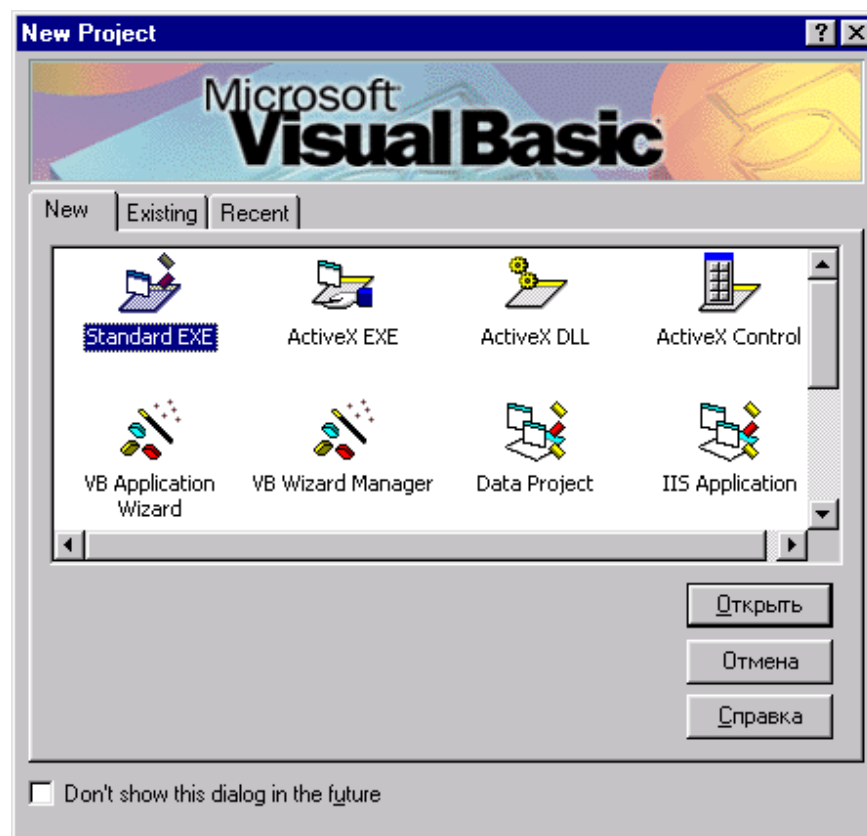


Визуал Бейсик 6.0 ni ishga tushirish

Windows asosiy menyusidan dasturni ishga tushirish uchun quyidagilarni bajarish kerak:

1. Ekraning quyi qismida joylashgan «Пуск» (**Start**) tugmasini bosing.
2. Windows asosiy menyusidagi «Программы» (**Programs**) ni tanlang. Menyuda ishga tushirish buyrug'i paydo bo'ladi.
3. **Microsoft Visual Studio 6.0** opsiyasini tanlang.
4. Navbatdagi menyudan **Microsoft Visual Studio 6** ni tanlang.

Visual Basic 6 ni ishga tushirganda ekranda **New Project** muloqot oynasi chiqadi. Uning yordamida yangi loyiha uchun shablon tanlash, loyiha yaratish masterini ishga tushirish yoki mavjud bo'lgan loyihani ochish mumkin.



1-rasm

Bu oyna uchta ilovadan tashkil topgan:

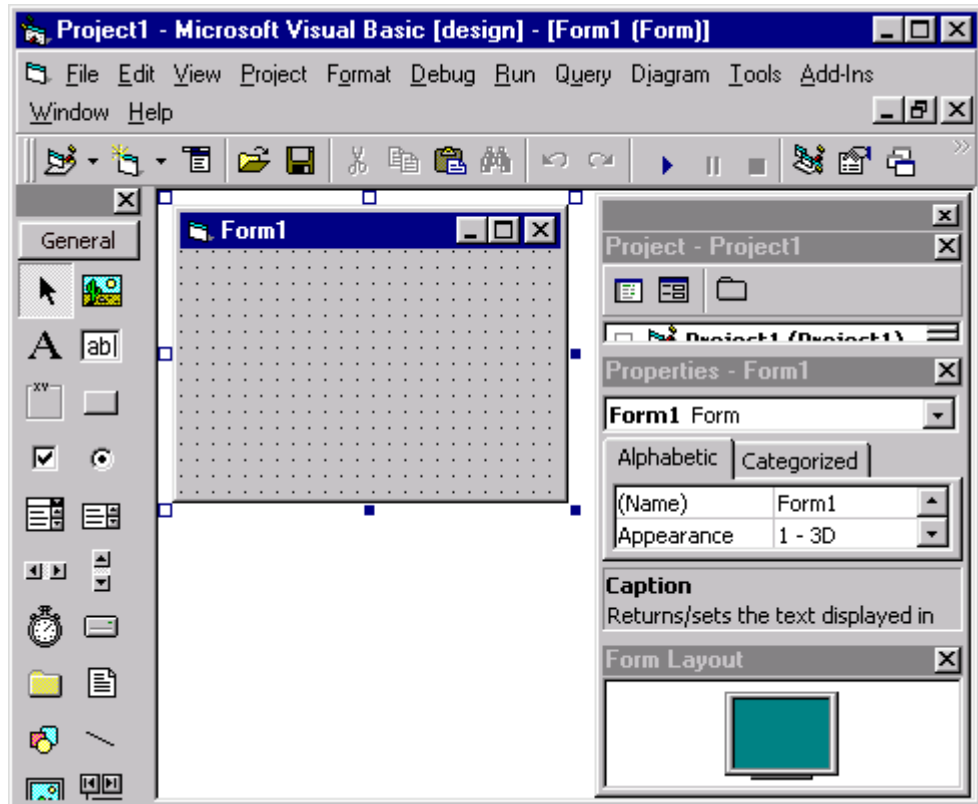
- ✓ **New** (Yangi) — shablonlardan va yangi loyiha yaratish uchun masterdan tashkil topgan;
- ✓ **Existing** (Mavjud) — ilgari yaratilgan loyihani va Visual Basic 6 ni loyiha-misollarini ochishga imkon beradi. Ushbu ilova yoyiladigan menyuga ega va u yordamida kompyuterda barcha mavjud boʻlgan papkalarni tanlash mumkin.
- ✓ **Recent** (Yaqinda yaratilgan) — Oxirgi vaqtda ochilga loyihalarni oʻz ichiga oladi.

Yangi loyihani yaratishda New ilovasi ishlatiladi. Unda mavjud boʻlgan loyiha shablon turlarini tanlash mumkin, lekin boshlangʻich bilim olish maqsadida standart ilovani tanlaymiz:

Standard EXE —bajariladigan standart ilovalar.

Integrallashgan ishlab-chiqarish muhiti

Integrallashgan ishlab-chiqarish muhiti (IDE) bizga ma'lim bo'lgan Microsoft ilovalarining boshqa turdagi grafik interfeysni namoyon qiladi. Uning tashqi korinishi 2-rasmda ko'rsatilgan.



2-rasm

Loyihalash muhitining tarkibiga quyidagi asosiy elementlar kiradi:

- ✓ Asosiy menyu;
- ✓ asboblarning standart paneli (**Standard**);
- ✓ boshqarish elementlari paneli;
- ✓ loyiha yurituvchi oynasi (**Project**);
- ✓ forma konstruktori;
- ✓ menyu tahrirlagichi (**Menu Editor**);
- ✓ xususiyatlar oynasi (**Properties**);
- ✓ forma maketining oynasi (**Form Layout**);
- ✓ ob'yektlarni ko'rish oynasi (**Object Browser**);

- ✓ dastlabki kodni tahrirlagich.

Asosiy menyu

Asosiy menyu Microsoft ilovalaridagi kabi ochilib-yopiluvchi qism menyularidan iborat qatordan tashkil topgan.

U quyidagi asosiy buyruqlardan iborat:

- ✓ **File** (fayl)
- ✓ **Edit** (Tahrirlash)
- ✓ **View** (Ko‘rinish)
- ✓ **Project** (Loyiha)
- ✓ **Format** (Format)
- ✓ **Debug** (Rostlash)
- ✓ **Run** (Ishga tushirish)
- ✓ **Query** (So‘rov)
- ✓ **Diagram** (Diagramma)
- ✓ **Tools** (Servis)
- ✓ **Add-Ins** (Sozlash)
- ✓ **Window** (Oyna)
- ✓ **Help** (Yordam)

Asosiy menyu ko‘rinishi 3-rasmda keltirilgan.



3-rasm

Asosiy menyuning ko‘pchilik buyruqlari Windows ilovalarida ishlatiladi (masalan, Microsoft Word yoki Microsoft Excel). Shu sababdan ular alohida ko‘rib chiqilmaydi. Zarur bo‘lgan tushintirishlar materiallarni yetqazib berish jarayonida beriladi.

Menyu pastida joylashgan, ko‘piroq ishlatiladigan buyruqlar menyu standart asboblar panelida kichik rasmchali tugmalar shaklida tasvirlangan.

Standart asboblar paneli

Standart asboblar paneli asossiy menyu ostida joylashgan. Asboblarning standart panelida ko‘p ishlatiladigan menyu buyruqlarini chaqirish uchun tugmachalar joylashgan.



4-rasm

Standart asboblar panelining ko‘pchilik tugmachalari tavsiyalari boshqa Windows ilovalari tavsiyalari bilan mos keladi. Qator tugmachalar visual dasturlash muhitining o‘ziga xos maxsus funksiyalarni bajaradi (masalan,  **Menyu Editor** (Tahrirlash menyusi) yoki  **Toolbox** (Boshqarish elementlar paneli)). Quyida standart panelning tugmalarining tavsiyalari jadvali keltirilgan.

Asbobarning standart panelining tugmachalri

Tugma	Nomi	Tavsiya qilinishi
	Add Standard EXE Project (Standart loyiha qo‘shish)	Standart exe-loyiha qo‘shadi
	Add Form (Forma qo‘shish)	Loyihaga forma qo‘shadi
	Menu Editor (Tahrirlash menyusi)	Tahrirlash menyusini chaqiradi
	Open Project (Loyihani ochish)	Loyihani ochadi

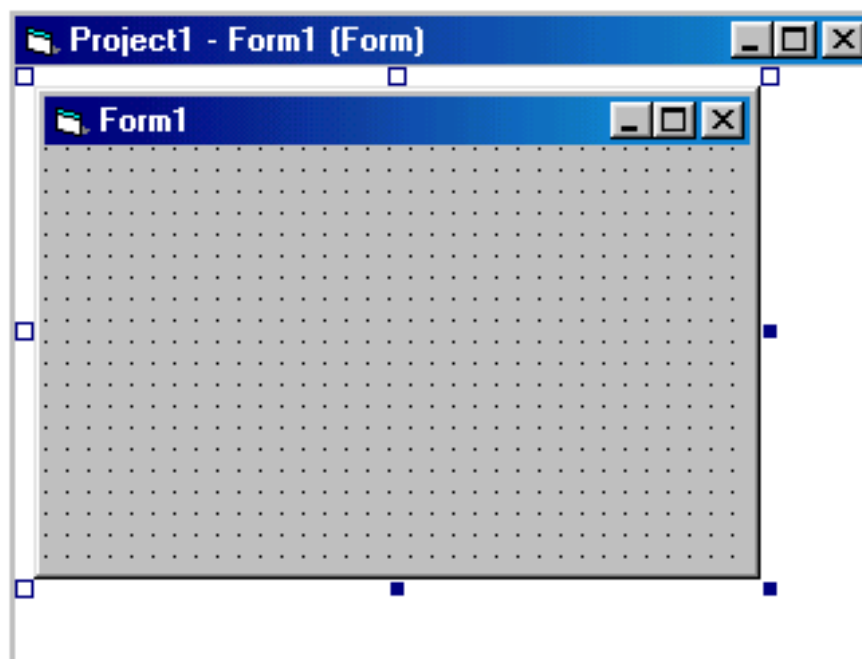
	Save Project (Loyihani saqlash)	Loyihani saqlaydi
	Cut (Kesib olish)	Almashish buferiga axborotni qirqib oladi
	Copy (Nusxalash)	Almashish buferiga nusxa oladi
	Paste (Qo'yish)	Almashish buferidan axborot qo'yadi
	Find (Qidirish)	Kontekst bo'yicha axborot qidirishni amalgam oshiradi
	Can't Undo (oldingini bekor qilish)	O'dingi holatni bekor qiladi
	Can't Redo (Takrorlashni bekor qilish)	Bekor qilingan holatni tiklash
	Start (Ishga tushirish)	Dasturni ishga tushiradi
	End (Yakunlash)	Dastur bajarilishini yakunlaydi
	Break (To'xtatish)	Dastur bajarilishini to'xtadadi
	Project Explorer (Loyihalar sharhlovchisi)	Loyihalar sharhlovchisining oynasini ochadi
	Properties Window (Xususiyatlar oynasi)	Xususiyatlar oynasini ochadi
	Form Layout Window (Forma maketi oynasi)	Forma maketi oynasini ochadi
	Object Browser 1.2.3. r	Ob'yektlar brauzeri oynasini

	(Ob'yektlar brauzeri)	ochadi
	Toolbox (Boshqarish elementlari paneli)	Boshqarish elementlari panelini ochadi
	Data View Window (Ma'lumotlarni ko'rish oynasi)	Ma'lumotlarni ko'rish oynasi ochadi
	Visual Component Manager (Vizual komponentlarini boshqarish)	Visual Component Manager vizual komponentlarini boshqarish oynasini ochadi

Forma konstruktori oynasi

Ilovalarni visual loyihalashda forma konstruktori oynasi asosiy ishchi oyna hisoblanadi (5-rasm). Bu oynani chaqirish uchun asosiy menyuning **View** (Ko'rinish) menyusidagi **Object** (Ob'yekt) buyrug'i yoki loyihalar sharxining **Forms** guruhidagi ob'yektning kontekst menyusining **View Object** buyrug'i tanlanadi.

Formalar konstruktori oynasidagi barcha formalar va ilova ob'yektlari konstruksiya qilinadi. Formadagi ob'yektlarni aniq pozitsiyalashda oynada to'r hosil bo'ladi.



5-rasm

Formaning va sichqonchanning ajratgich markerinidan foydalanib oynadagi formaning o'lchamlarini o'zgartirish mumkin. Formaning o'lchamlarini o'zgartirish uchun sichqoncha ko'rsatkichini markerga o'rnatish kerak, u ikki yo'nalishli strelka ko'rinishiga ega bo'lganda uni talab etilgan o'lchanlargacha siljiriladi.

Boshqarish elementlari paneli

Boshqarish elementlari paneli – bu ilova formasini visual ishlab-chiqishda asosiy ishchi asbobi hisoblanadi (6-rasm). Boshqarish elementlari paneli **View** (Ko'rinish) menyusidagi **Toolbox** buyrug'ini tanlash orqali chaqiriladi. Bu panelni chaqirishning yana bir usuli standart asboblarni panelining **Toolbox** tugmasi bosiladi.

Boshqarish elementlar paneli tarkibiga formani boshqarishning asosiy elementlari – belgilar, matnli maydonlar, tugmalar, ro'yxatlar va forma maketini tezroq visual loyihalash uchun boshqa elementlar kiradi.



6-rasm

Boshqarish elementlari paneli tugmalari

Tugma	Nomi	Tavsiya etilishi
	Pointer (Ko'rsatkich)	Sichqoncha markerini (ko'rsatkichini) pozitsiyalash uchun ishlatiladi
	PictureBox (Grafik oyna)	Guruhga elementlarni birlashtirish uchun, unga grafik tasvirlarni, matnni, grafik elementlarni va animatsiyani chiqarish uchun mo'ljallangan grafik oynani formaga joylashtiradi.
	Label (Belgi)	Formaga matnli axborotlarni, yozuvlarni va eslatmalrni chiqarish uchun mo'ljallangan ob'yektlarni joylashtiradi.
	TextBox (Matnli maydon)	Formaga matnli axborotlarni, sonlarni va vaqtlarni kiritish uchun foydalaniladigan matnli maydonlarni joylashtiradi.

	Frame (Ramka)	Ob'yektlarni mantiqiy guruhga oladigan sarlavhali ramkani formaga joylashtiradi.
	CommandButton (Boshqarish tugmasi)	Formaga initsiyatsiya qilish, buyruqlarni bajarish, dasturni ishga tushirish uchun mo'ljallangan boshqarish tugmalarini joylashtiradi.
	CheckBox (Bayroqcha)	Dasturning bajarilishi uchun shartlarni shakllantirish yoki "ha/yo'q" tamoyilida ishlovchi qandaydir sozlashlar uchun bayroqchalarni formaga joylashtiradi.
	OptionButton (O'chirib-yondirg'ich)	Ishlash rejimini tanlash yoki dasturning bajarilishini sozlash uchun o'chirib-yondirg'ichlarni formaga joylashtiradi.
	ComboBox (Поле со списком)	Formada birvaqtning o'zida kiritish maydonidan va ochilib-yopiluvchi ro'yxatdan tashkil topgan ob'yektni yaratadi.
	ListBox (Ro'yxat)	Formada tavsiya etilgan ro'yxat qiymatlarining bittasini yoki birnechtasini tanlash uchun mo'ljallangan ro'yxat yaratadi.
	HScrollBar (Gorizantal chizg'ich)	Formaga berilgan diapazondagi qiymatni tanlash uchun siljitgich sifatida ishlatiladigan gorizantal kesmani joylashtiradi.
	VScrollBar (Vertikal chizg'ich)	Formaga berilgan diapazondagi qiymatni tanlash uchun siljitgich sifatida ishlatiladigan vertical kesmani joylashtiradi.
	Timer (Taymer)	Formaga taymerni joylashtiradi.
	DriveListBox (Qurilmalar ro'yxati)	Formada qurilmalar ro'yxatini yaratadi.
	DirListBox (Papkalar ro'yxati)	Formada papkalarning daraxt ko'rinishini yaratadi.

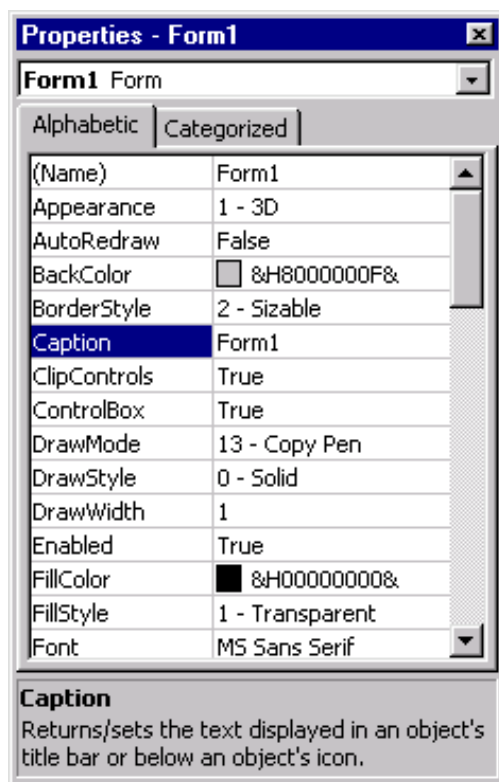
	FileListBox (Fayllar ro'yxati)	Formada fayllar ro'yxatini yaratadi.
	Shape (Shakl)	Formada geometrik shakllarni – to'g'riburchaklik, kvadrat, aylana, ellips, doira, aylana burchakli to'g'riburchaklik va kvadrat yaratadi.
	Line (Chiziq)	Chiziqlar yaratadi.
	Image (Tasvir)	Formaga grafik tasvirlarni joylashtirish uchun mo'ljallangan maydon yaratadi.
	Data (Ma'lumotlar)	Formada yozuvlar bo'yicha siljishlar va navigatsiya natijasini tasvirlash uchun ma'lumotlar bazasida ma'lumotlarni boshqarish elementlarini yaratadi.

Boshqarish elementlarini formaga elementlar paneli yordamida joylashtirish quyidagicha amalgam oshiriladi:

1. Sichqoncha yordamida talab qilingan boshqarish elementini tanlangiz.
2. Forma qurish (konstruktor) oynasiga o'tingiz. Shuning bilan sichqoncha ko'rsatkichi jo'ylashtirilgan ob'yekt joyini o'rnatishga imkon beradigan krest holatiga o'tadi. Sichqonchaning chap tugmasini bosgan holda yangi ob'yektning pozitsiyasi o'lchamlarini kiritingiz.

Xossalar oynasi

Xossalar oynasi (**Properties**) forma va unga joylashtirilgan ob'yektlarning xossalarini sozlash va tasvirlash uchun qo'llaniladi. Unga, masalan, belgilab olingan ob'yekt xossasi formadagi joylashgan pozitsiyasi, balandligi, kengligi, rangidan tashkil topgan (7-rasm).



7-rasm

Xossalar oynasidagi Caption xossasiga «Yozuv matnini o‘zgartirish» tugmasining sarlavhasini kiriting. Sarlavhani bosish jarayonida & belgi maxsus qiymatga ega va aks ettirilmaydi. ALT tugmasi va tagi chizilgan belgi yordamida siz ob’yektni sichqonsiz tanlash imkoniga ega bo‘lasiz. Bu klavishlarning ekvivalent kombinatsiyasi deyiladi.

Asosiy matematik operatorlar

Matematik operatorlar sonlar ustida hisoblashlarni bajarishga imkon beradi.

Operatorlar	Bajariladigan amallar
+	Qo‘shish
-	Ayirish

*	Ko‘paytirish
/	Bo‘lish
\	Butun sonli bo‘lish
mod	Qoldiq
$\wedge$	Darajaga oshirish

Ustuvorliklar (Prioritetlar)

Matematik operatorlar ifodalarni kiritish uchun tavsiya qilingan. Ifoda bitta operatorga bog‘lik bo‘lgan o‘zgaruvchilardan, qiymatlardan, funksiya dan tashkil topishi mumkin. Agar ifodada qavslar yo‘q bo‘lsa, operatorlar quyidagi tartib bo‘yicha bajariladi:

1. Darajaga oshirish.
2. Ko‘paytirish va bo‘lish.
3. Butun sonli bo‘lish.
4. Bo‘linmadan olingan qoldiq.
5. Qo‘shish va ayirish.

Ifodada hisoblash tartibini o‘zgartirish uchun oddiy qavslar ishlatiladi. Masalan, $(d-c*(a-b))/(a+b)$ formulasida avval $a-b$ amali so‘ng natijani c ga ko‘paytmasi, olingan ko‘paytma d dan ayirmasi, undan keyin esa $a+b$ amali va nihoyat birinchi olingan natija ikkinchisiga bo‘linadi. Ifodadagi qavslar soni chegaralanmagan, lekin shuni e’ta tutish kerak, ya’ni qavslar – juftli belgilar. Har bir ochilgan qavs uchun o‘zining yopilgan qavsi ham bo‘lishi shart.

Amallarning bajarilishi natijasining turi operandlarning turlariga bogʻlik boʻladi. Agar ikkala operand ham butun boʻlsa, qoʻshish, ayirish, koʻpaytirish va butun sonli darajaga oshirish amallari natijasi butun boʻladi. Agar hech boʻmasa bitta (yoki ikkita) operand haqiqiy boʻlsa, natija haqiqiy boʻladi.

Visual Basicning matematik funksiyalari

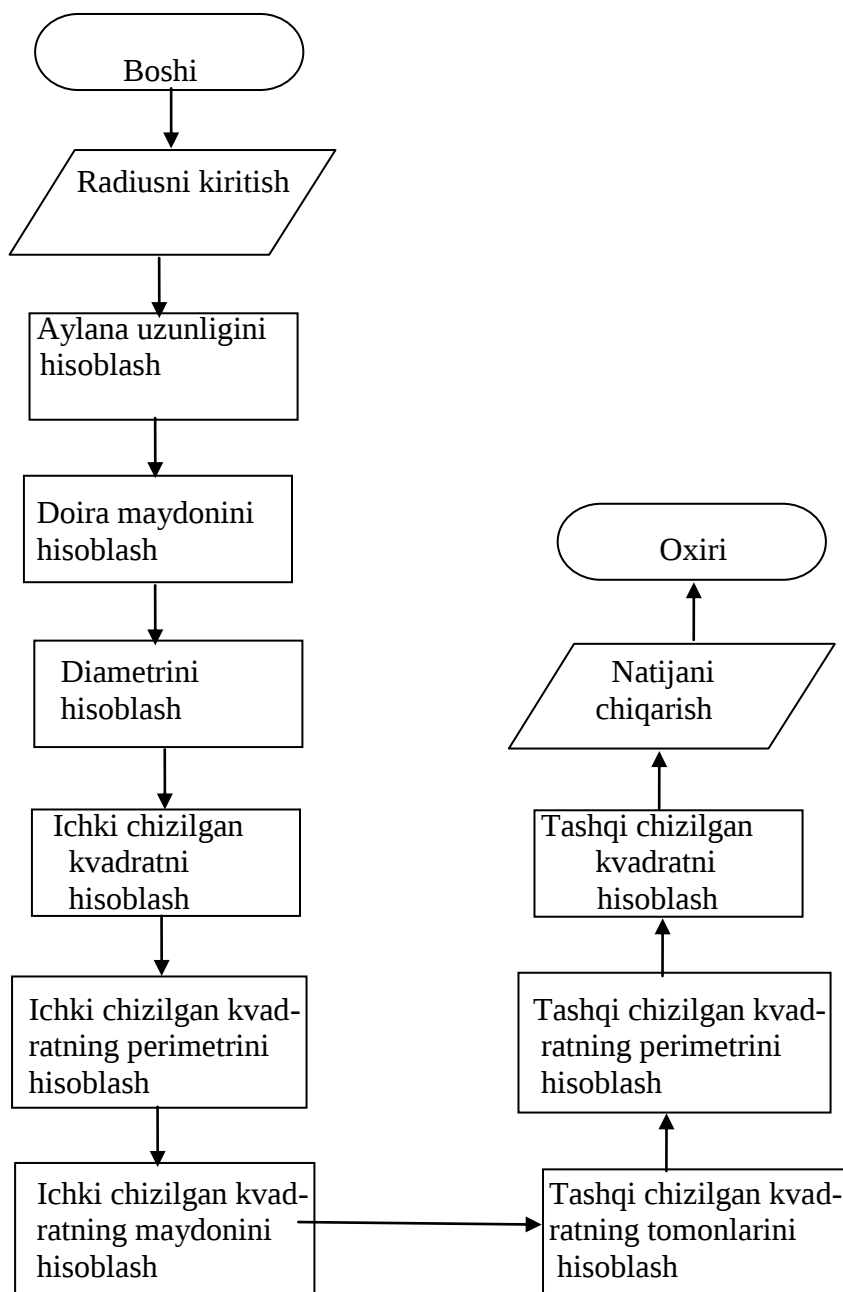
Matematik funksiyalar qiymatlar qaytaradi. Ular oʻzgaruvchiga qiymat oʻzlashtirilganda va ifodalarni hisoblashda ishlatilishi mumkin. n – funksiya argumenti va funksiya tarkibi sonli qiymatga ega boʻlishi yoki sonli turdagi oʻzgaruvchi boʻlishi mumkin.

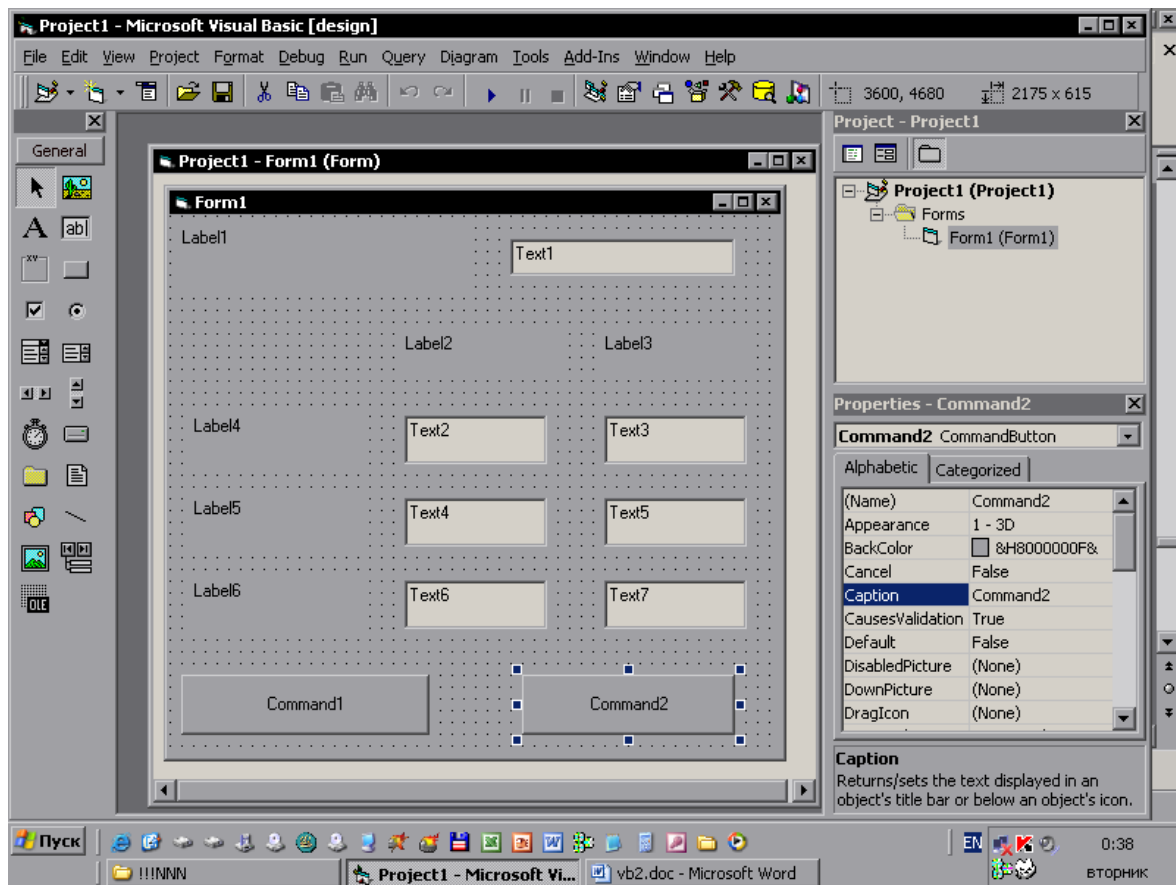
Funksiya	Amallar
Abs(n)	n ning absolyut qiymatini qaytaradi
Atn(n)	n ning arktangensini radianlarda qaytaradi
Cos(n)	n ning kosinus burchagini qaytaradi. n burchak radianlarda beriladi.
Exp(n)	n ning eksponentasini qaytaradi
Rnd	0 dan 1 gacha boʻlgan intervaldagi tasodifiy sonni qaytaradi
Sgn(n)	Agar n noldan kichik boʻlsa -1 ni, n nolga teng boʻlsa nolni va n noldan katta boʻlsa 0 ni qaytaradi.
Sin(n)	n ning sinus burchagini qaytaradi. n burchak radianlarda beriladi.
Sqr(n)	n dan chiqarilgan kvadrat ildizni qiymatini qaytaradi
Tan(n)	n ning tangens burchagini qaytaradi. n burchak radianlarda beriladi.

Quydagisoda geometrik masalalarni koʻrib chiqamiz

1-misol Aylananing radiusini chiqarish. Aylana uzunligini, doira yuzini, aylanaga ichki va tashqi chizilgan kvadratning yuzasini va perimetrini aniqlash.

Blok-sxemasi





Ob'yekt	Xossa	O'rnatilgan qiymatlar
Form1	Caption	Shaklning yuzasi va perimetrini hisoblash
Label1	Caption	Doira radiusini kiringiz
Label2	Caption	Perimetr
Label3	Caption	Maydon
Label4	Caption	Doira
Label5	Caption	Ichki chizilgan kvadrat
Label6	Caption	Tashqi chizilgan kvadrat
Command1	Caption	Hisoblash
Command2	Caption	Tugatish
Text1, Text2, Text3, Text4, Text5, Text6 Text7	Text	Text xossasi maydonini tozalash

Shaklning yuzasi va perimetrini hisoblash

Doira radiusini kiritingiz

	Perimetri	Yuzasi
Doira		
Ichki chizilgan kvadrat		
Tashqi chizilgan kvadrat		

Hisoblash Tugatish

Dastur kodi

Option Explicit

Private Sub Command1_Click()

Const Pi As Single = 3.1415

Dim sngR As Single

Dim sngD, sngAV, sngAO As Single

Dim sngC1, sngC2 As Single

Dim sngKV1, sngKV2 As Single

Dim sngKO1, sngKO2 As Single

sngR = Val(Text1.Text) ' Radiusni aniqlash

sngC1 = 2 * Pi * sngR ' Aylana uzunligi

sngC2 = Pi * sngR ^ 2 ' Doira maydoni

sngD = 2 * sngR ' Diametr

sngAV = sngD / Sqr(2) ' Ichki chizilgan kvadratning tomoni

sngKV1 = 4 * sngAV ' Ichki chizilgan kvadratning perimetri

sngKV2 = sngAV ^ 2 ' Ichki chizilgan kvadratning maydoni

sngAO = sngD * Sqr(2) ' Tashqi chizilgan kvadratning tomoni

sngKO1 = 4 * sngAO ' Tashqi chizilgan kvadratning perimetri

sngKO2 = sngAO ^ 2 ' Tashqi chizilgan kvadratning maydoni

```

Text2.Text = Str(sngC1)
Text3.Text = Str(sngC2)
Text4.Text = Str(sngKV1)
Text5.Text = Str(sngKV2)
Text6.Text = Str(sngKO1)
Text7.Text = Str(sngKO2)
End Sub

Private Sub Command2_Click()
End

End Sub

```

Shaklning yuzasi va perimetrini hisoblash

Doira radiusini kiritingiz

	Perimetri	Yuzasi
Doira		
Ichki chizilgan kvadrat		
Tashqi chizilgan kvadrat		

Shaklning yuzasi va perimetrini hisoblash

Doira radiusini kiritingiz

	Perimetri	Yuzasi
Doira	78.5375	490.8594
Ichki chizilgan kvadrat	70.7106781	312.5
Tashqi chizilgan kvadrat	141.4214	1250

Xulosa

XXI asr hayotini axborot texnologiyasiz tasavvur etish qiyin. Hozirgi vaqtda informatika va axborot texnologiyalari har bir sohaga keng kirib bormoqda, bu esa axborotlarni turli hajmda turli formatda saqlash qayta ishlash va avtomatlashtirish imkonini bermoqda., bizning yurtimiz ham axborotlashgan jamiyat sari olg'a bormoqda.

Hozirgi vaqtda har bir o'quvchining dasturlash bo'yicha yetarli bilimga ega bo'lishlari ishlab chiqarishdagi texnologik jarayonlarni rejalash korxona ish faoliyatini tahlil qilish, boshqarish , tashkil etish va iqtisodiyotga ta'luqli masalalarni komyuterlar yordamida

bajaradigan puxta bilimli, zamon talablariga javob bera oladigan o'quvchilarni yetishtirish hozirgi vaqtdagi oliy va va o'rta maxsus ta'lim oldidagi muhim dolzarb vazifalardan biridir.

Hozirgi davrda shu narsa ravshan bo'lib qolmoqdaki, u yoki bu mamlakat XXI asrda munosib o'rin egallashi va boshqa mamlakatlar bilan iqtisodiy musobaqada teng qatnashishi uchun o'z iqtisodiy tuzilishi, ustuvorliklari, boyliklari, institutlarini qayta ko'rishi va sanoatini axborot tizimlari talablariga moslashtirishi lozim.