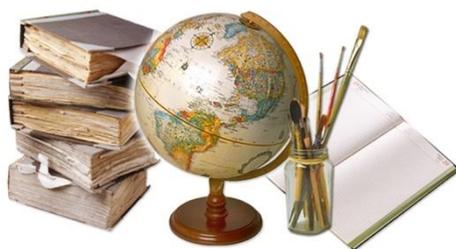


**ЎЗБЕКИСТОН РЕСПУБЛИКАСИ
ОЛИЙ ВА ЎРТА МАХСУС ТАЪЛИМ ВАЗИРЛИГИ
АНДИЖОН ДАВЛАТ УНИВЕРСИТЕТИ
ФИЗИКА-МАТЕМАТИКА ФАКУЛЬТЕТИ
КАСБ ТАЪЛИМИ (ИНФОРМАТИКА ВА АХБОРОТ
ТЕХНОЛОГИЯЛАРИ) ЙЎНАЛИШИ
IV КУРС ИАТ 2 - ГУРУҲ ТАЛАБАСИ
НАБИЕВ ШЕРЗОДНИНГ
ИНФОРМАТИКА ВА АХБОРОТ
ТЕХНОЛОГИЯЛАРИ ФАНИДАН ЁЗГАН**

РЕФФЕРАТ



АНДИЖОН-2015

Мавзу: Micromedia Dreamweaver MX дастури билан ишлаш ва унинг имкониятлари.

Режа:

1. Micromedia Dreamweaver MX дастурини юклаш ва у ҳақида маълумот.
2. Insert булими.
3. Матнларни киритиш ва улар устида амаллар.
4. Харакатланувчи матнлар ва расм қуйиш.
5. Тугмалар жойлаш ва унинг хусусиятлари
6. Жадвал ва фреймларни ташкил килиш.
7. Гипер ишоратлар ўрнатиш
8. Берилган мавзу буйича веб саҳифа яратиш
9. Хисобот тайёрлаш ва химоя килиш.

Micromedia Dreamweaver MX дастурини юклаш ва у ҳақида маълумот

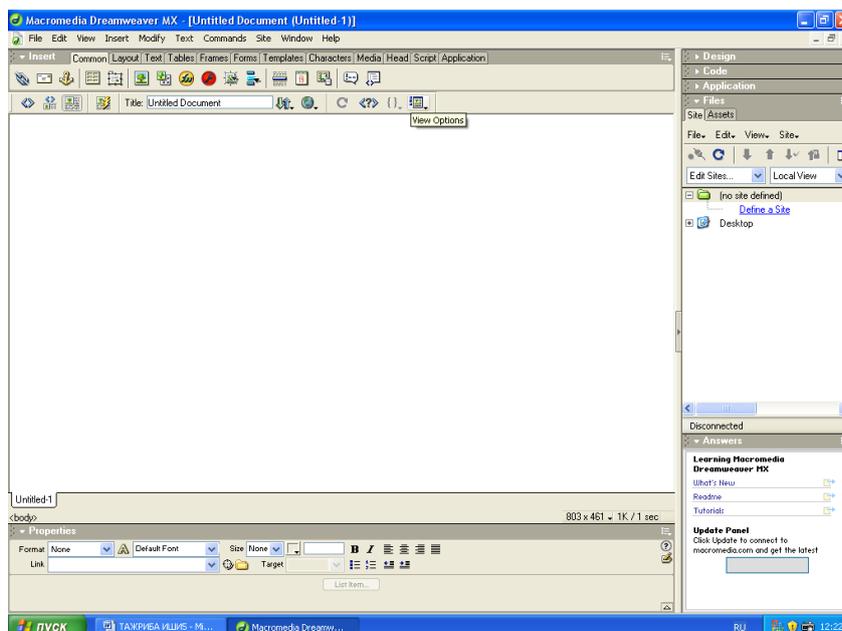
Micromedia Dreamweaver MX дастурига кириш учун «Пуск» тугмасини босамиз, «Программы» (Все программы) ни танлаймиз ва «Macromedia» бўлимини босганимиздан сўнг, Micromedia Dreamweaver MX дастурини юклаймиз:



Танлаб бўлгандан сўнг, экранга Micromedia Dreamweaver MX дастури ишга тушади.



Унинг ишчи ойнаси қуйидаги кўринишда бўлади



Micromedia Dreamweaver MX дастурида қуйидаги бўлимлар File, Edit, View, Insert, Modify, Text, Commands, Site, Window, Help жойлашган.

File - бўлими тайёрланган ёки тайёрланаётган саҳифалар устида амаллар бажаради, яъни файлларни очиш, беркитиш, сақлаш, чоп этиш каби амалларни бажаради;

Edit – бўлимида саҳифалар таҳрирланади;

View - бўлимида Micromedia Dreamweaver MX дастури ишчи ойнасининг кўринишини бериш мумкин: код, код ва саҳифа, саҳифа;

Insert – турли хил расмлар, жадваллар, фреймлар, тугмачалар, формалар ва ҳ.к. ларни жойлаш ишлари шу бўлимда бажарилади;

Modify – бўлимида саҳифанинг хусусиятлари, ички ва ташқи ишоратлари, жадвал ва фреймлар яратиш каби амаллар бажарилади;

Text – ишчи столдаги матнлар устида турли хил амаллар: ранг бериш, ўлчам қўйиш, сарлавҳа ёки абзац ва ҳ.к. бажариш мумкин;

Commands-саҳифа учун турли хил буйруқлар бажарилади;

Site – тайёрланган сайтлар устида турли хил ишлар олиб борилади;

Window - бўлимида Micromedia Dreamweaver MX дастуридаги ишчи ойнанинг кўриниши ўзгартириш ишлари олиб борилади;

Help- Micromedia Dreamweaver MX дастури ҳақида маълумот олинади.

Insert бўлими

Micromedia Dreamweaver MX дастурида Insert бўлими жойлашган бўлиб, унда қуйида бандлар жойлашган бўлиб:



унинг қуйи қисмида



- дастурнинг коди



- дастурнинг саҳифаси ва коди



- дастурнинг саҳифа

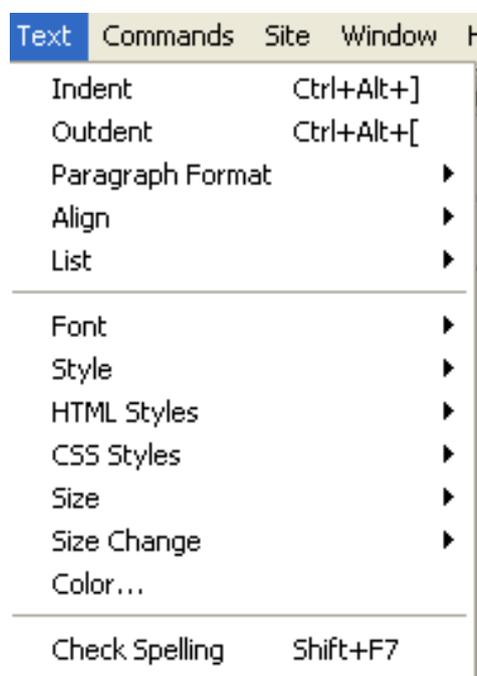
кўринишлари жойлашган.

Бу бандлар орқали тайёрланаётган саҳифанинг HTML тилидаги кодига ёки саҳифасига ўтиш учун қўлланилади.

Insert бўлими орқали расмлар, формалар, фреймлар, жадваллар, Macromedia Flash ва Fireworks дастурларига ўтиш мумкин.

Матнларни киритиш ва улар устида амалларни бажариш

Матнларни форматлаш учун Micromedia Dreamweaver MX дастурининг юқори менюсида жойлашган Text бандидан фойдаланамиз



Indent-абзац ташлаш

Outdent-абзацни олиб ташлаш

Paragraph Format- Сарлавҳани форматлаш

Align-матнни ўнги, чапга, ўртага ва ҳ.к. каби кўринишда жойлаш

List-рўйхат ва маркерларни ташкил этиш

Font- Шрифт турини бериш

Style-матннинг кўриниши: остига чизилга, тўқ қилиб ёзилган, оғма шаклда ёзиш ва ш.у. каби амаллар бажарилади

HTML Styles-HTML кўриниши матнларни таҳрирлайди

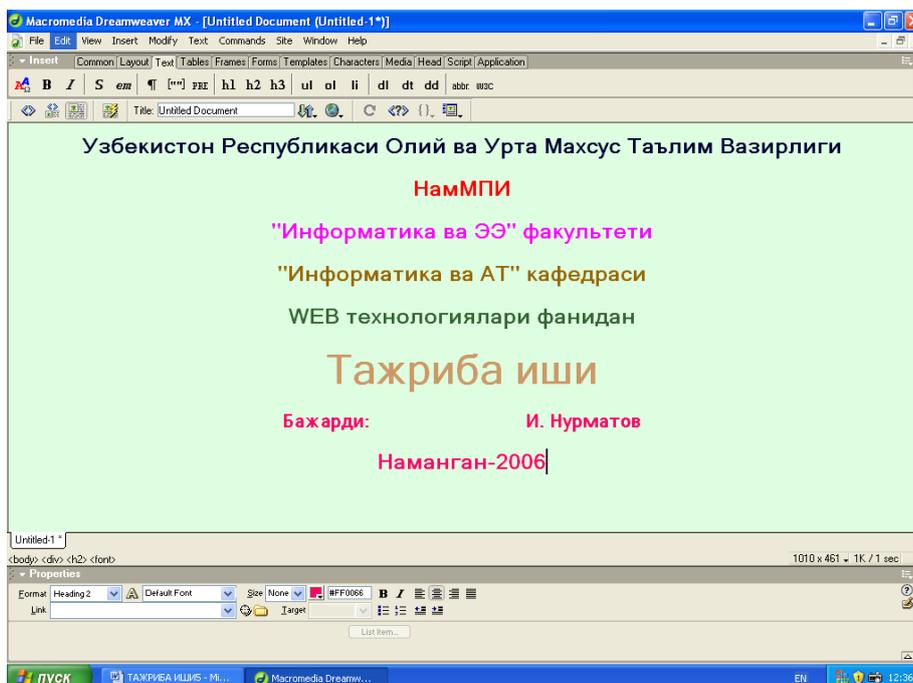
CSS Styles- CSS кўриниши матнларни таҳрирлайди

Size-Матннинг ўлчами берилади

Size Change-Матнларнинг оралиқ масофаси

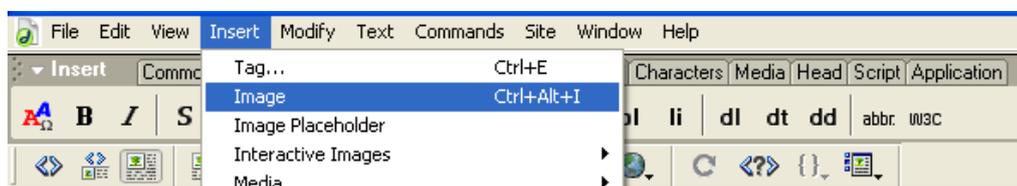
Color-матннинг ранги

Масалан, Мукованинг Micromedia Dreamweaver MX дастуридаги кўриниши қуйидагича:

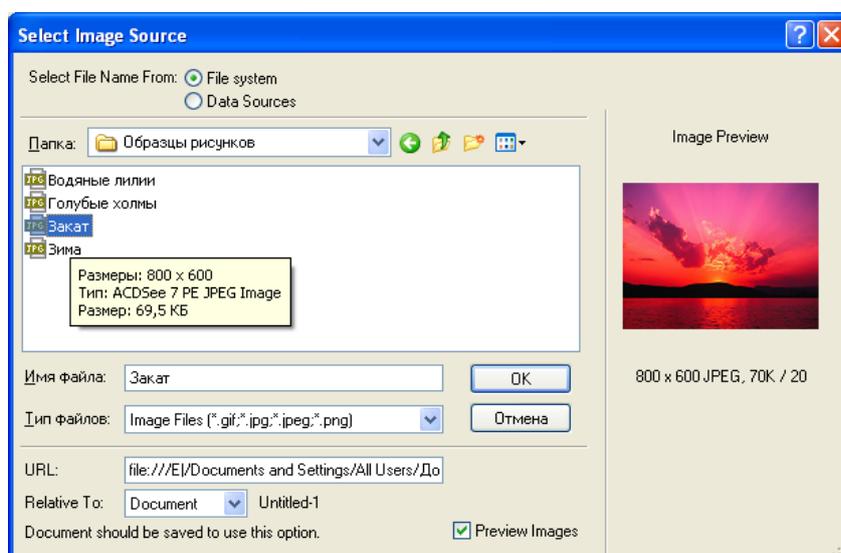


Macromedia Dreamweaver MX дастурида расм ва тугмачаларни қўйиш.

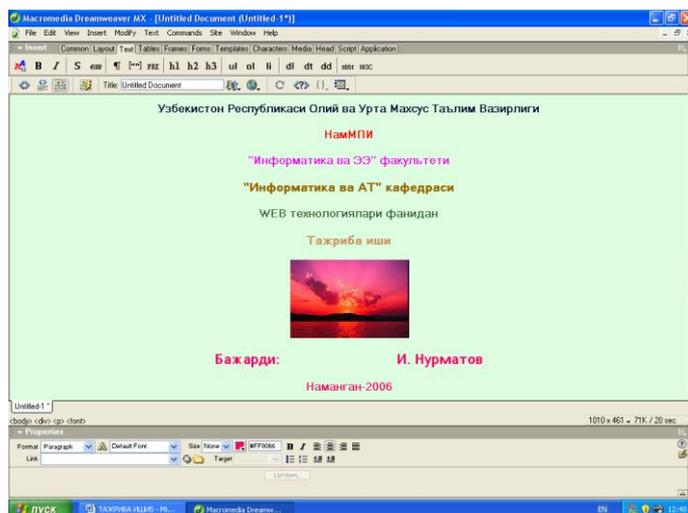
Macromedia Dreamweaver MX дастурида расм қўйиш учун аввало саҳифани сақлаш лозим. Шундан сўнг қуйидаги амал орқали расм жойлаш иши бажарилади, яъни Insert бўлимидан Image бандини танлаймиз:



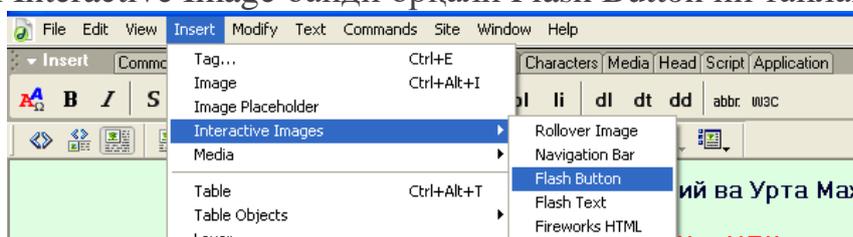
Экранда қуйидаги ойна ҳосил бўлади:



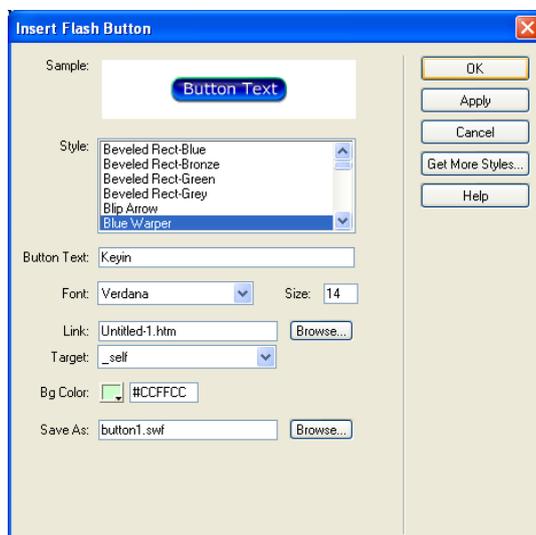
У ердан керакли бўлган расмни саҳифа жойлаш учун ОК тугмасини босамиз:



Micromedia Dreamweaver MX дастурида тугмачани жойлаш учун Insert бўлимига кириб, у ердан Interactive Image банди орқали Flash Button ни танлаймиз:



Экранда қуйидаги ойна ҳосил бўлади:



Бу ойнада қуйидаги бўлимлар жойлашган:

Sample - тугмачанинг кўриниши

Style – тугмачанинг номи

Button Text – тугмачанинг матни

Font – шрифт тури

Link – гипершорат

Target – саҳифанинг кўриниши

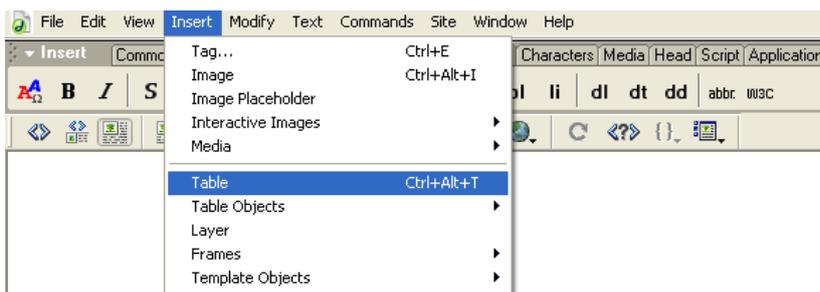
Bgcolor- тугмачанинг орқа фон ранги

Save as- тугмачани қандай ном билан сақлаш

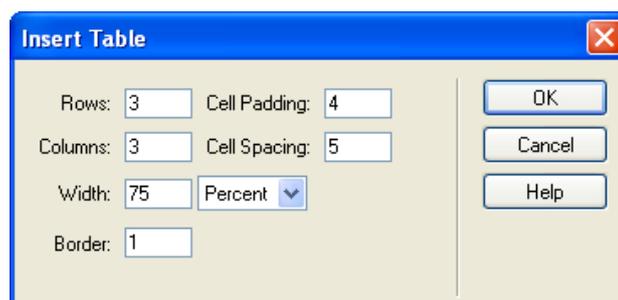
Керакли амалларни киритиб бўлгандан сўнг ОК тугмасини босилади ва саҳифага тугмача жойлаштиради:

Жадвал ва фреймларни ташкил қилиш.

Micromedia Dreamweaver MX дастурида жадвал ташкил этиш учун Insert бўлимидан Table банди танланади:



Танлангандан сўнг экранда қуйидаги ойна ҳосил бўлади:



Бу ерда

Rows-қаторлар сони

Columns-устунлар сони

Width-узунлиги

Border-жадвал чизиғининг қалинлиги

Cell Padding-матннинг жадвал билан оралиқ масофаси

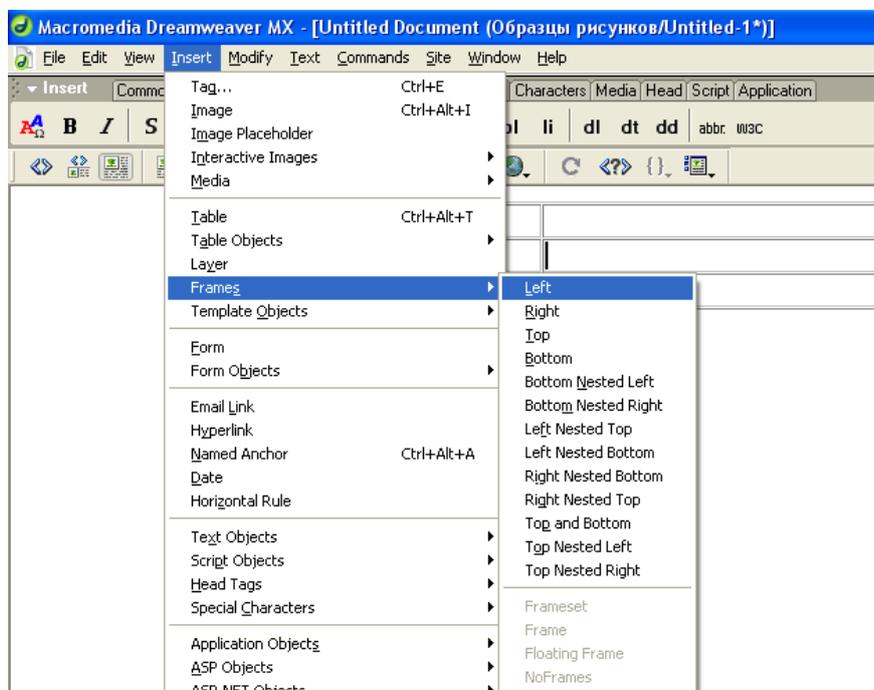
Cell Spacing-жадвал чизиғининг узунлик масофаси

Жадвал учун қўшимча хусусиятларни билиш учун саҳифанинг қуйи қисмига эътибор бериш лозим.

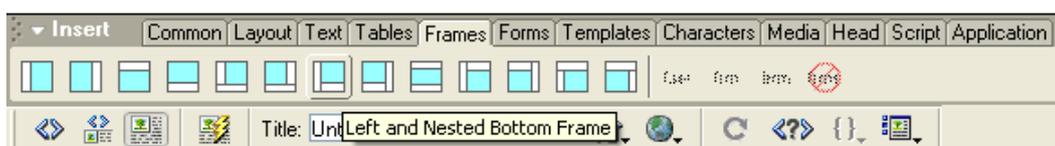


Бу бўлим орқали ячейкаларни бирлаштириш, бўлиш, баландлигини бериш, матнларни қалинлаштириш, ўртага олиш, ўлчамини бериш ва уларга гипершоратлар бериш мумкин.

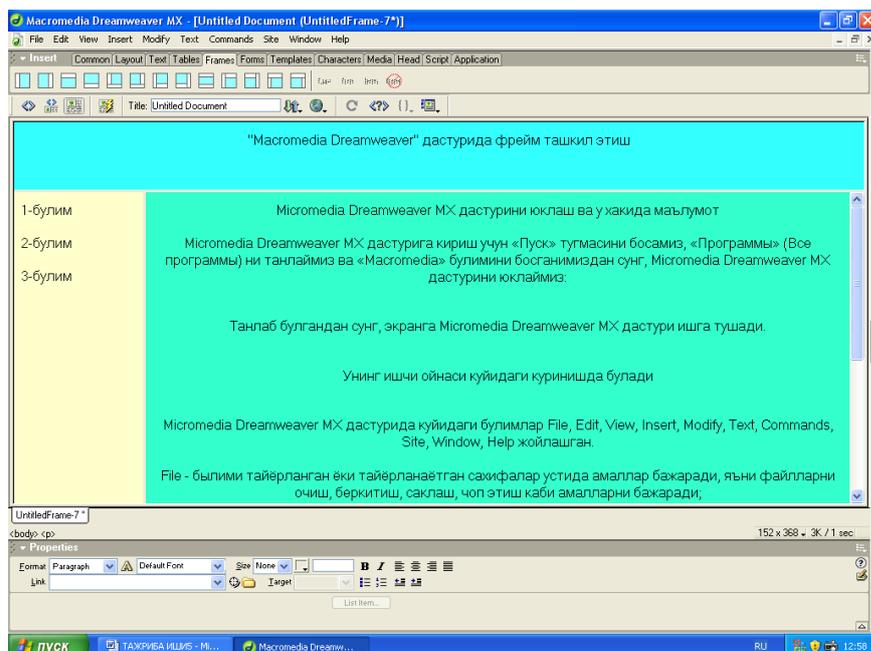
Micromedia Dreamweaver MX дастурида фрейм ташкил этиш учун Insert бўлимидан Frames банди танланадиган у орқали қўшимча фрейм қўшилади:



Қулайлик сифатида Insert бўлимидаги Frames менюсидан ҳам фрейм ташкил этиш мумкин.



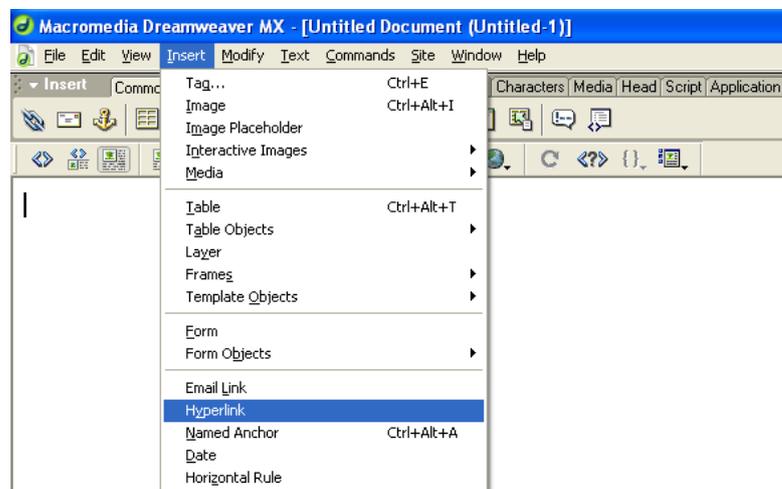
Бу ерда ҳам турли-туман фреймлар жойлашган.



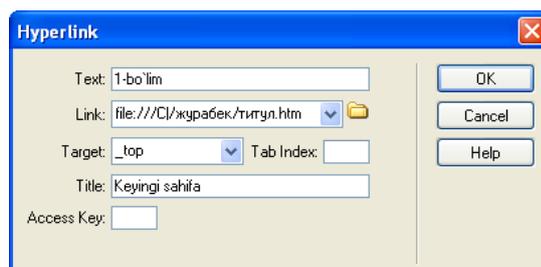
Ташкил этилган фреймларни сақлаш учун ҳамма фреймларни бир жойга, яъни битта папкага жойлаш лозим.

Гипер ишоратлар ўрнатиш

Гипер ишоратларни ташкил этиш учун Insert бўлимидан Hyperlink банди орқали бажарилади.



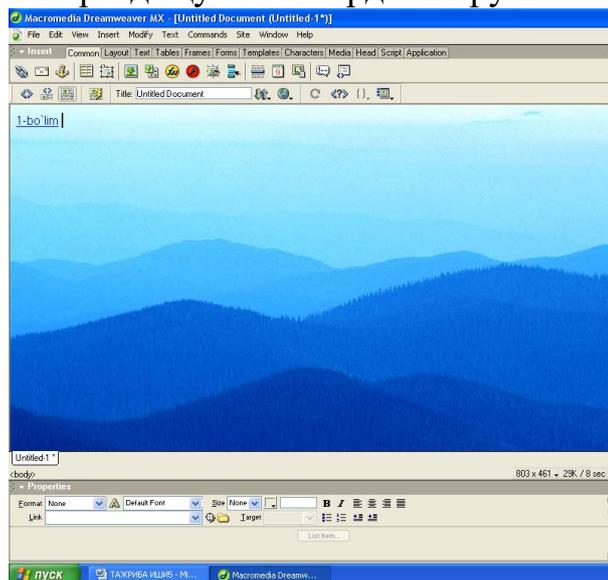
Унинг умумий кўриниши куйдагича кўринишда бўлади:



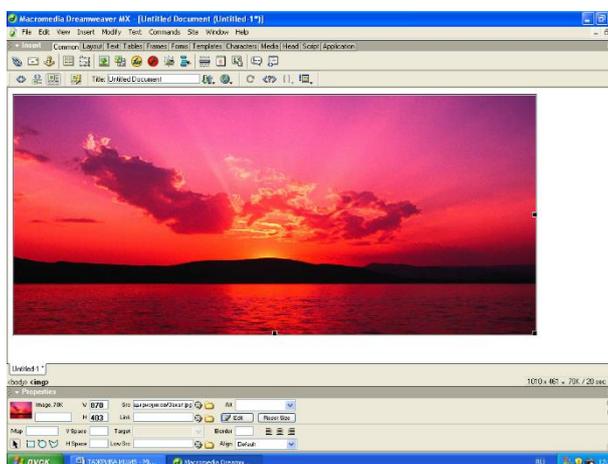
Бу ерда:

Text-гипершорат ўрнатилаётган матн

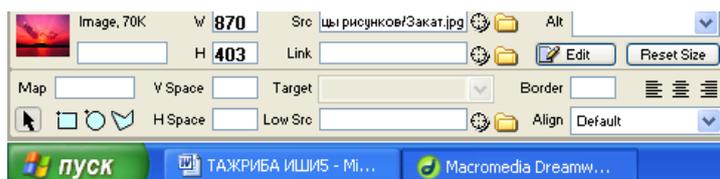
Link-қайси файлга гипершорат ўрнатиш
 Target-саҳифанинг қай кўринишда пайдо бўлиши
 Title-матнга боргада қўшимча ёрдам берувчи матн



Тайёрланган саҳифани сақлаб F12 тугмаси орқали саҳифанинг Internet Explorer дастурида кўриш мумкин.
 Матнли гипершоратдан ташқари тасвирга ёки тугмачага ҳам ишорат ўрнатиш мумкин. Масалан, тасвирга гипершорат ўрнатиш учун аввало расмни саҳифа ойнасига жойланади:

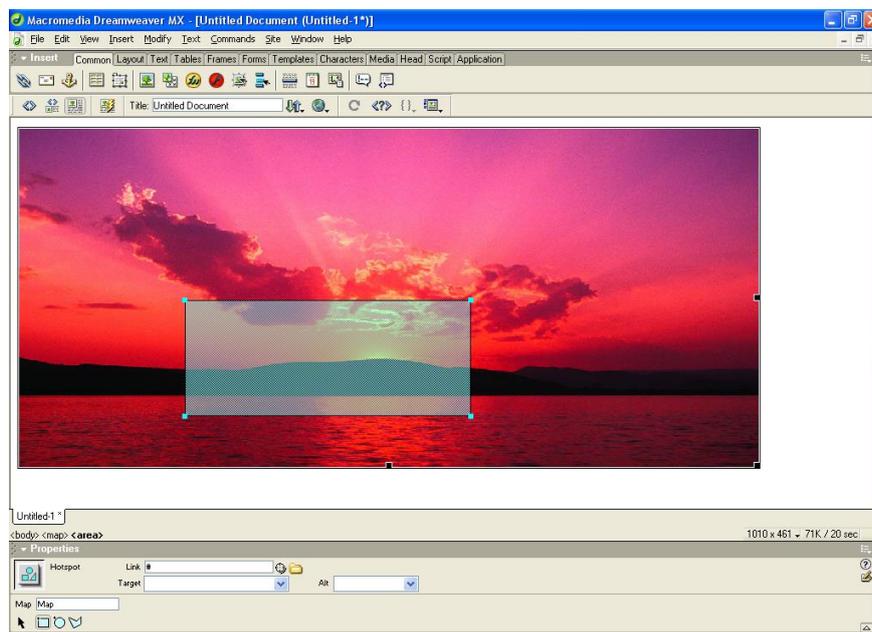


Сўнгра саҳифанинг қуйи қисмидан

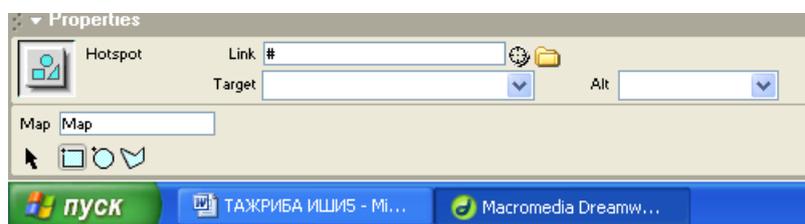


Link бўлимига муружат ва гипершорат учун файл танланади.

Қуйи қисмда яна тар бўлими ҳам мавжуд бўлиб, у бўлим орқали битта расмга бир неча саҳифаларни боғлаш мумкин. Бунинг учун расмни белгилаб, керакли кўринишдаги шакл танланади:



Танланган шаклни расмнинг устки қисмига чизилади ва унинг қуйи қисмидаги қуйидаги хусусият ойнаси пайдо бўлади:



Бу ерда

Link-гиперишорат учун боғланадиган файл;

Target-саҳифанинг чиқиш кўриниши;

Alt-ёрдамчи матнни чиқариш.

Фойдаланилган адабиётлар.

1. M Aripov, B.Begalov va boshqalar. Axborot texnologiyalari. O'quv qo'llanma- T.: "Noshir", 2009 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.: "Voriz", 2013 y.
4. M.Aripov, M.Fayziyeva, S.Dottayev. Web texnologiyalar. O'quv qo'llanma. T.: "Faylasuflar jamiyati", 2013 y.
5. Велихов А.В и др. Компьютерные сети. Учеб.пос., Москва, ЗАО «Новый издательский дом», 2005 г.
6. SH.Nazirov. Dastrurlash tillari. T.2007 y.
7. П.В.Храмсов Основы Web технологии. Курс лекции. М., Интернет. 2003 г.
8. А.Саратовская, Л.Набиулина. Основы HTML. Ташкент, "Алоқачи", 2007 г.