

**O'ZBEKISTON RESPUBLIKASI AXBOROT TEXNOLOGIYALARI VA
KOMMUNIKATSIYALARNI RIVOJLANTIRISH VAZIRLIGI**

TOSHKENT AXBOROT TEXNOLOGIYALARI UNIVERSITETI

Ta'limda Multimediya Texnologiyalari fanidan

REFERAT

**Mavzu: 6 – sinf tarix darsligi asosida C++ Builder 6 dasturida ishlab
chiqish.**

Gurux: 651-13

Bajardi: Dusmatov J.A

Tekshirdi: Delov T.

TOSHKENT 2016

Reja:

1. Dasturning grafik qismini ishlab chiqish.
2. Multimediyali elektron darslikka ilova ikonkasi va fon musiqasini o'rnatish.
3. Multimediya ilovasiga interaktiv kitob ishlab chiqish. iSpring Kinetics dasturida interaktiv kitob ishlab chiqish va uni ilovaga qo'shish.

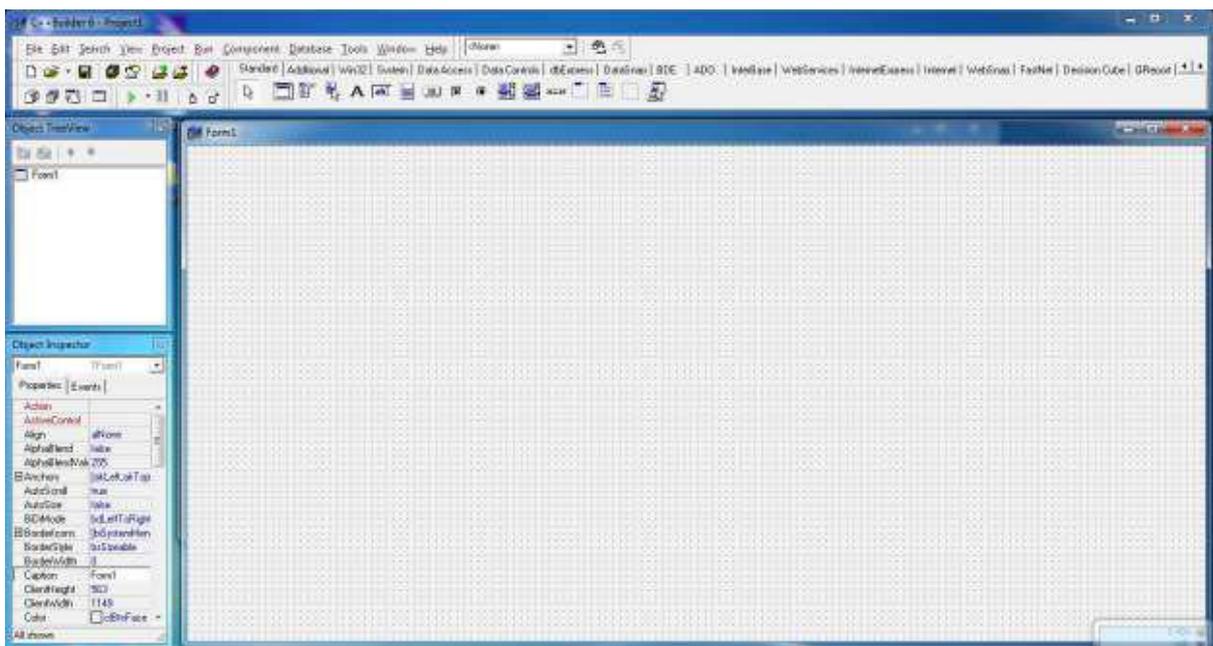
1. Dasturning grafik qismini ishlab chiqish.

Multimediyali elektron darslikning grafik qismini ishlab chiqishni boshlaymiz. Buning uchun avval Borland C++ Builder 6 dasturini ishga tushirib olamiz. dasturni ishga tushirib bo'lgach, yangi forma xosil qilamiz.

C++ Builder 6 dasturida yangi forma xosil qilish uchun bo'limlar panelidan *new* piktogrammasini bosish orqali:

 - new piktogrammasi

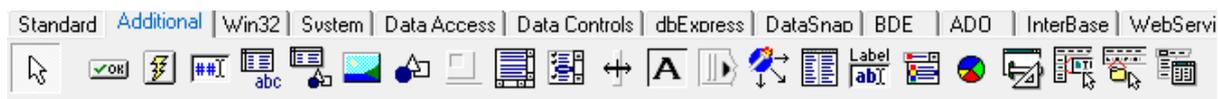
yoki *file->new->form* komandasi orqali yaratish mumkin.



1 – rasm. Builder 6 dasturida yangi forma.

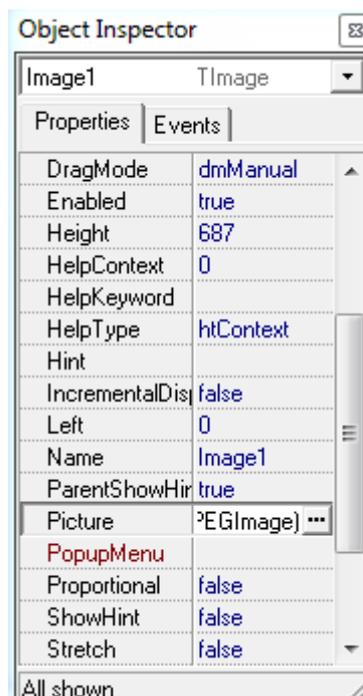
Yangi yaratilgan forma avtomatik tarzda *form1* nomini oladi.

Forma yaratib olgach unga ishlab chiqilayotgan multimediya ilovasining titul varag'i uchun rasm o'rnatamiz. Buning uchun *additional* bo'limidan *image* komponentasini tanlaymiz va forma ustiga qo'yamiz:



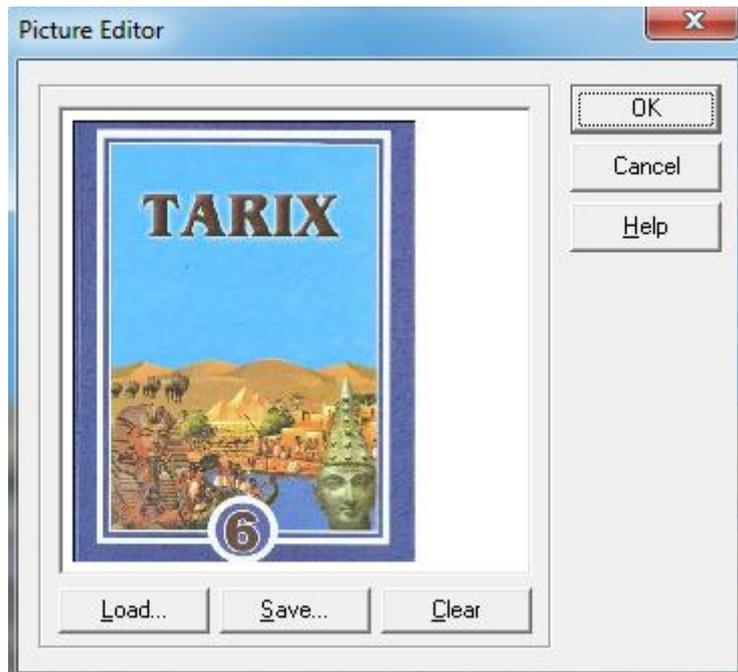
2 – rasm. Uskunalar panelining *Additional* bo'limi.

Keyingi qadamda obyekt inspektori panelining picture tugmasidan rasm chaqirib olamiz:



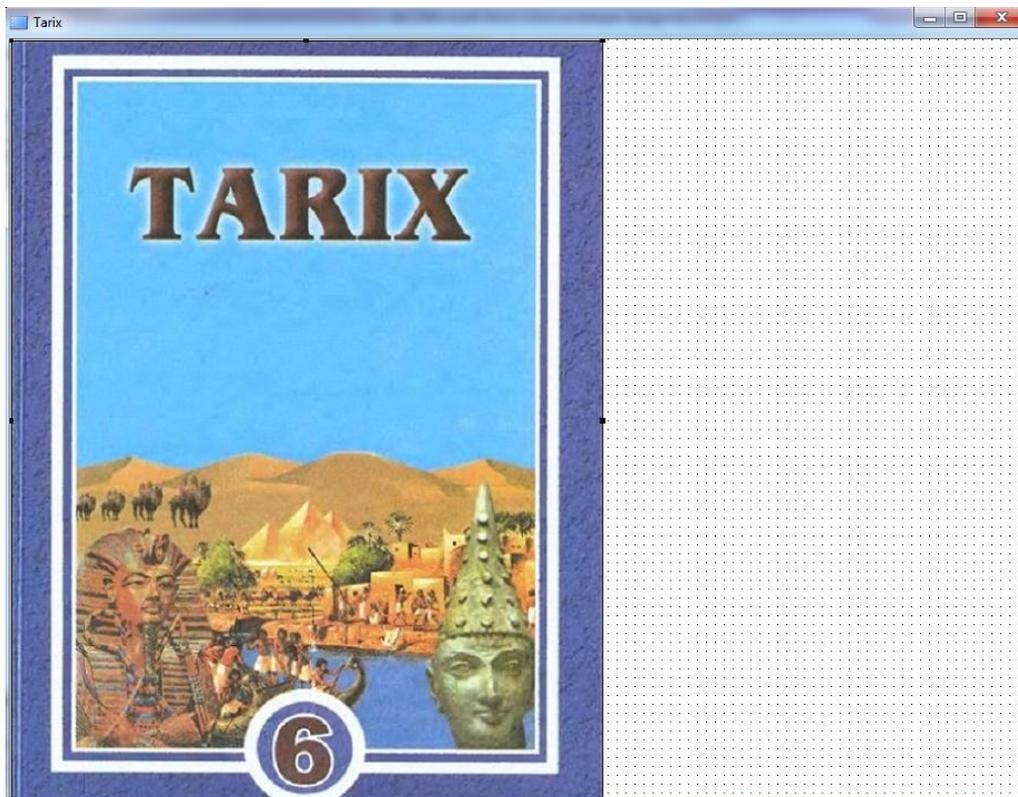
3 – rasm. *Image1* ning obyekt inspektori

Load tugmasi bosiladi va kompyuter xotirasidan kerakli rasmni tanlab *ok* tugmasini bosamiz:



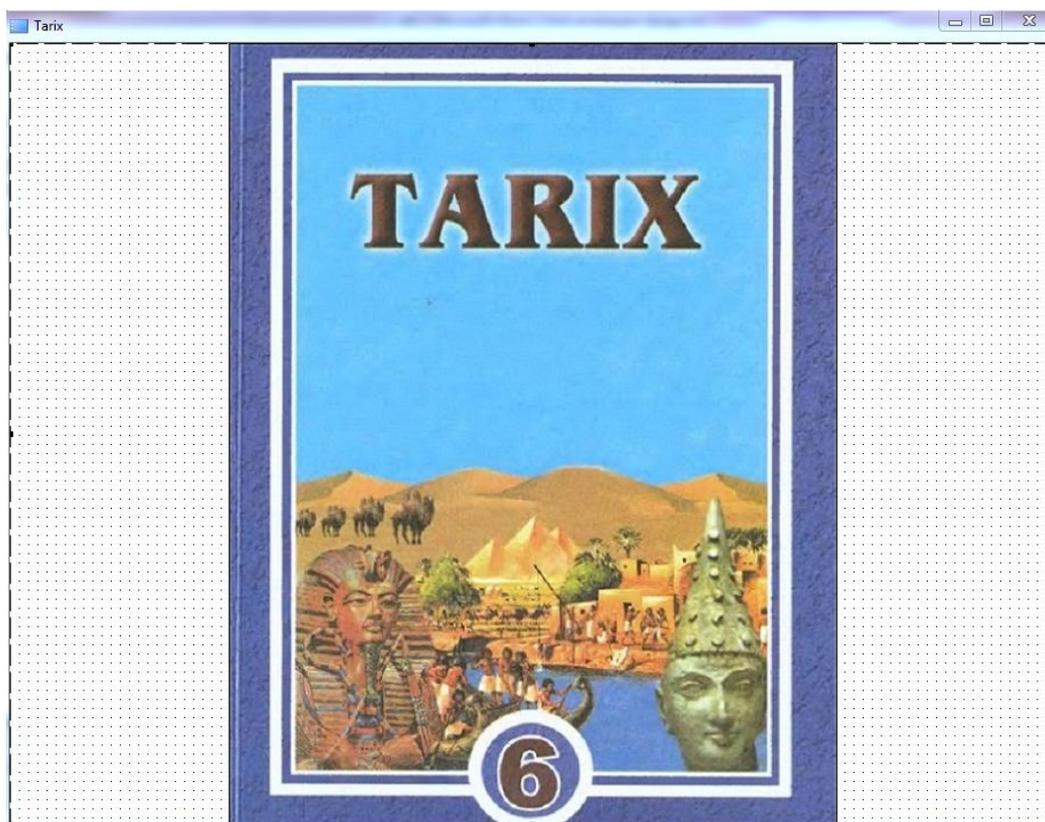
4 – rasm. Rasmni chaqirib olish.

Natijada formamizga rasm joylashadi. Rasm formani to'liq aks etishi uchun xususiyatlar inspektoridan *autosize* ni *true* qilib qo'yamiz:



5 – rasm. Formada chaqirib olingan rasm.

Rasm formani to'liq markazdan qoplashi uchun xususiyatlar inspektoridan *Align* ni *alClient* qilib qo'yamiz:



6 – rasm. Tayyor bo'lgan rasm.

2. Multimediyali elektron darslikka ilova ikonkasi va fon musiqasini o'rnatish.

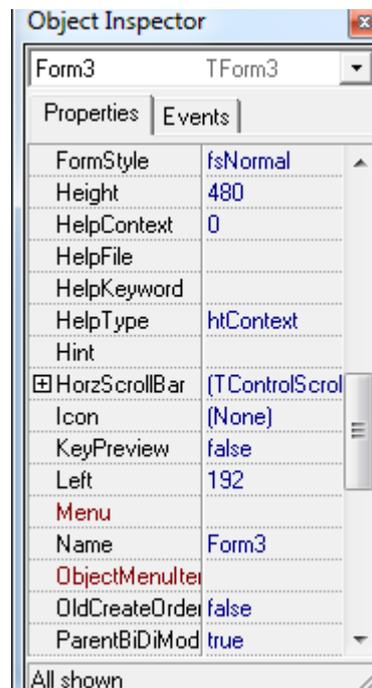
Multimediya ilovasiga ilova ikonkasini o'rnatish eng muhim qism hisoblanadi. Ikonka bu ilovaning chap tepa qismida turadigan hamda ishchi stolida aks etadigan tasvir. Ikonka .ico formatidagi rasm faylidir. Har bir ilovaning o'zini ikonkasi bo'lishi kerak. Bu ilovani o'ziga xos boshqa ilovalardan ajralib turishini ta'minlaydi. Ikonkalarni internetdan olish mumkin. C++ Builder 6 dasturining ham maxsus iconka yaratadigan imkoniyati mavjud.

Formaga menyu ikonkasini quyidagicha o'rnatiladi.



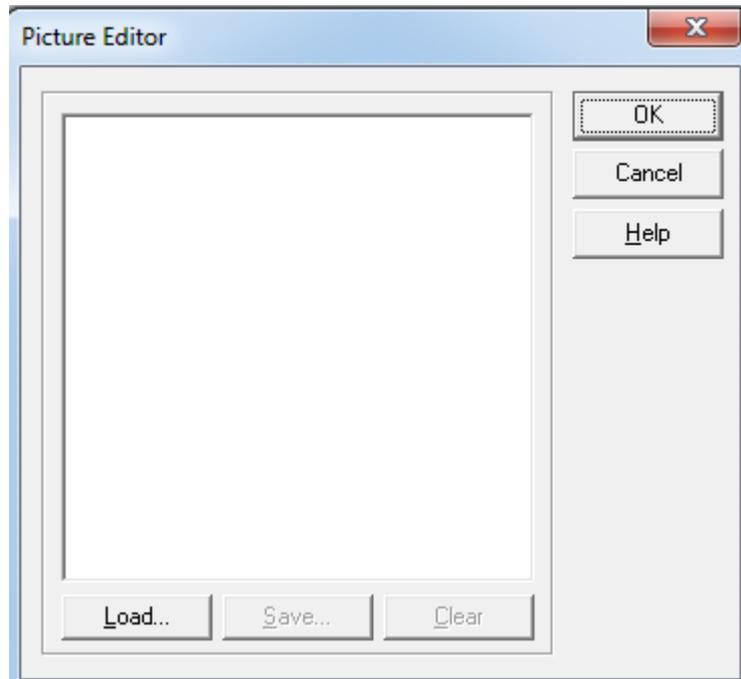
2.1 – rasm. Formaning joriy ikonkasi.

Ko'rib turganingizdek forma ikonkasi  bo'lib turibdi. Uni almashtirish uchun xususiyatlar inspektoridan *icon* bandini tanlash orqali chaqirib olinadi:



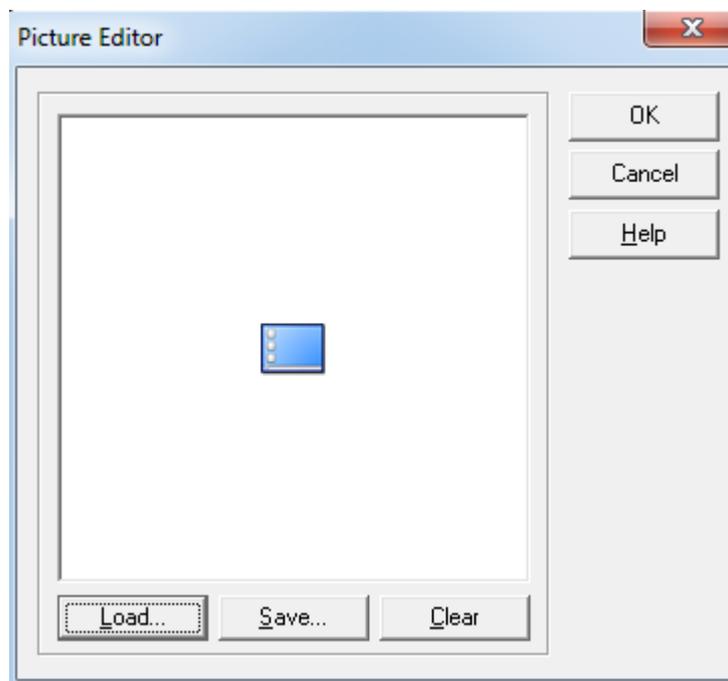
2.2 – rasm. Hususiyatlar inspektori.

Load tugmasi bosiladi:



2.3 – rasm. Ikonkani chaqirib olish.

Ok tugmasi bosiladi:



2.4 – rasm. Ikonkani o'rnatish.

Ko'rib turganingizdek forma ikonkasi o'zgardi.



2.5 – rasm. Formada yangi ikonka.

Endi ilova ikonkasini o'zgartiramiz. Buning uchun project menyusidan quyidagi ketma-ketlikdagi buyruqlar amalga oshirish kerak bo'ladi:

Project->options->application->load icon->ok

Dasturni kompiyatsiya qilsak, dasturning o'zini ilova ikonkasi quyidagicha bo'ladi:



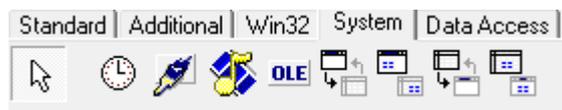
Yangi ikonka esa quyidagicha bo'ladi:



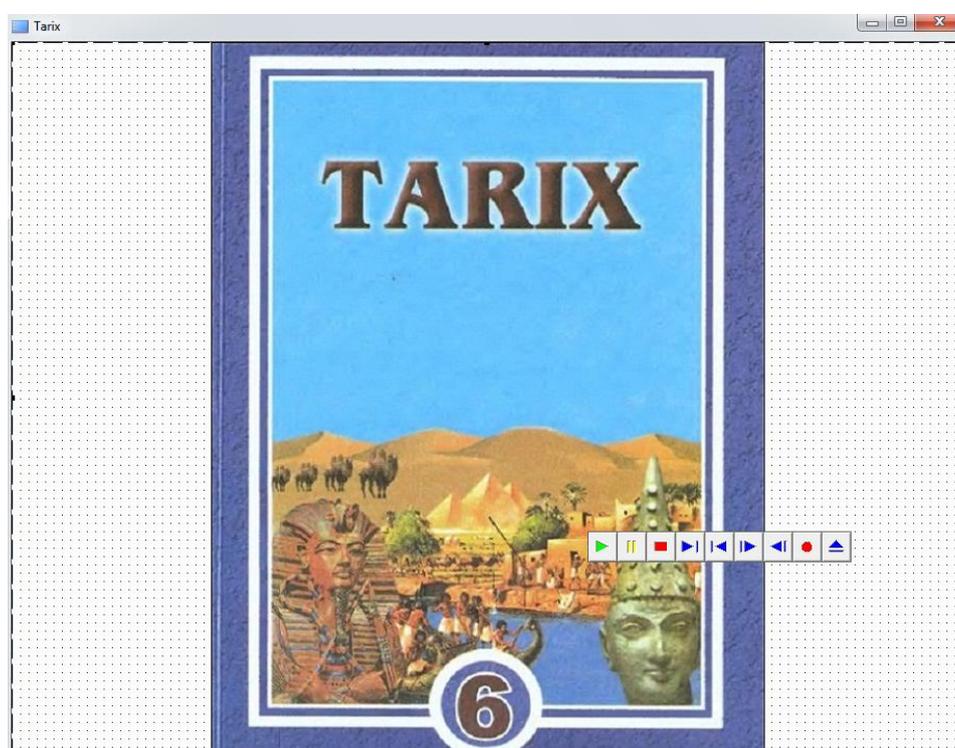
Zamonaviy multimediya ilovalarida musiqaning beqiyos o'rni bor. Ilovaga kirganimizda musiqa jaranglab tursa bu yaratilayotgan ilovaning noan'anaviy ekanligini ta'minlaydi. Demak, biz ishlab chiqayotgan multimediya

ilovasini ishga tushirganimizda musiqa jaranglasin. Asosiy menyuga kirganimizda yoki sichqoncha bosilganda musiqa jaranglashdan to'xtasin.

Bu quyidagicha amalga oshiriladi. Buning uchun formaga *System* bo'limidan *MediaPlayer* komponentasini joylashtiramiz:



2.6 – rasm. System menyusi.



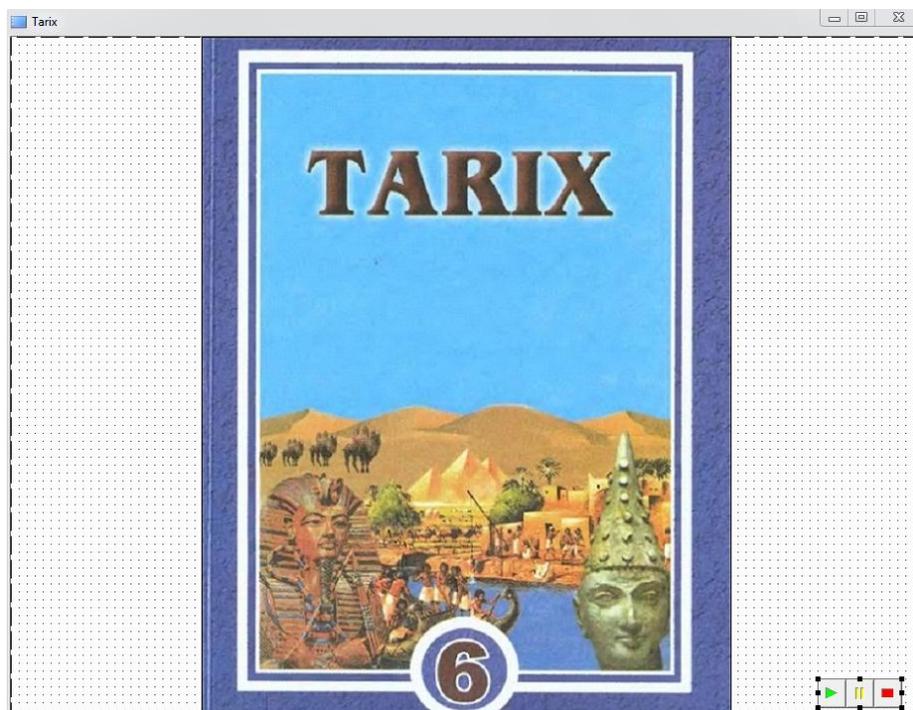
2.7 – formaga mediapleer joylashtirish.

Ko'rib turganingizdek *MediaPlayer* komponentasida *play*, *pause*, *stop*, *next*, *prev*, *step*, *back*, *record*, *eject* funksiyalari mavjud. Bizga *play*, *pause* va *stop* funksiyalarining o'zi ham yetarli hisoblanadi. Qolgan *next*, *prev*, *step*, *back*, *record*, *eject* funksiyalar bizga kerak emas. Ularni olib tashlaymiz. Buning uchun xodisalar inspektoridan *VisibleButtons* bandidan keraksiz tugmalarning xossasini *false* qilib qo'yamiz:



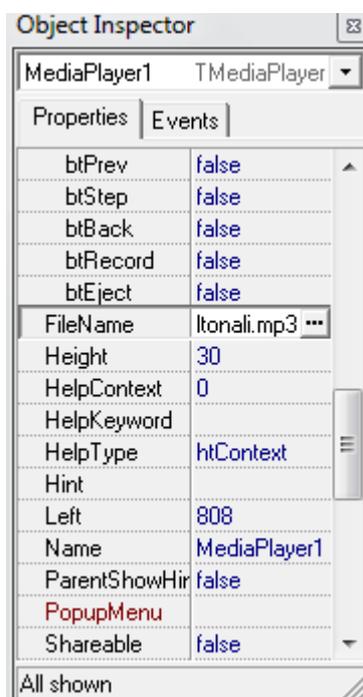
2.8 – rasm. Mediapleerni sozlash.

Natijada faqat *play*, *pause* va *stop* funktsiya tugmalarigina qoladi:



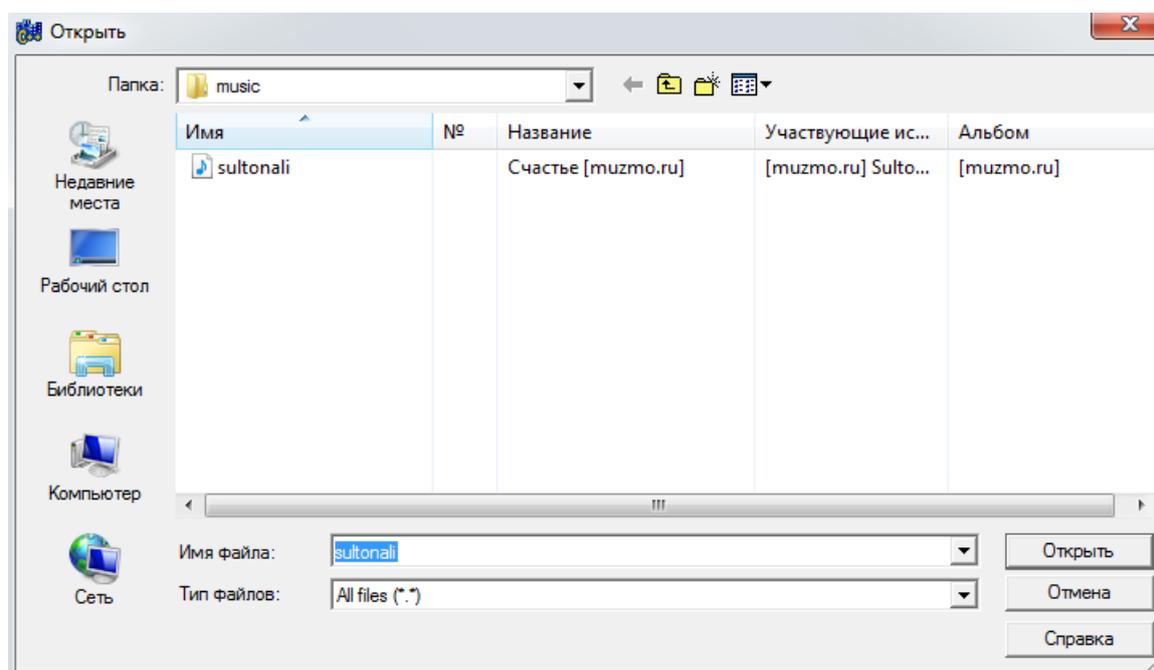
2.9 – rasm. Formada joylashtirilgan mediapleer.

Endi mediapleerga musiqani chaqirib olamiz. Buning uchun mediapleer komponentasining xodisalar inspektoridan *FileName* bandi tanlanadi :



2.10 – rasm. Mediapleer ni xodisalar inspektori.

Natijada kompyuter xotirasidan kerakli tovush faylini yuklaymiz:

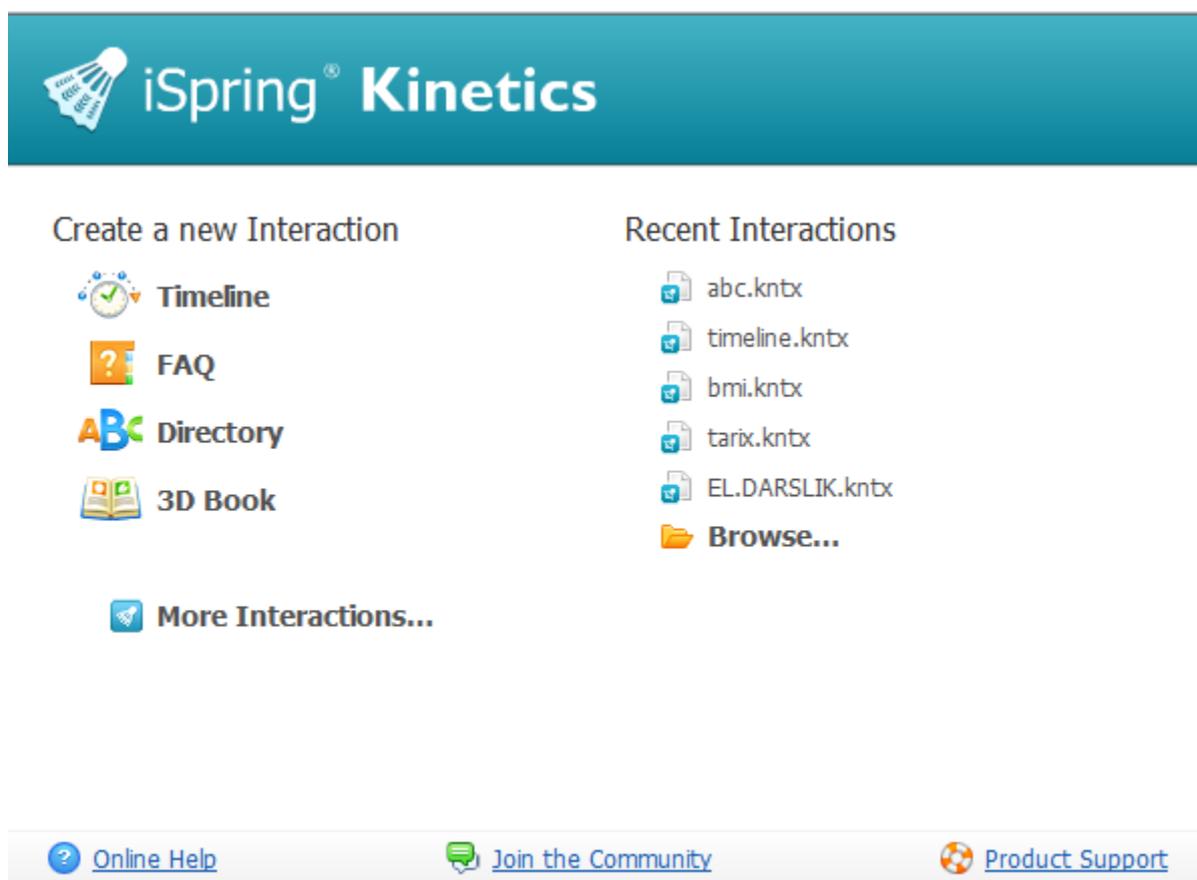


2.11 – rasm. Tovush faylini yuklash.

3. Multimediyaya ilovasiga interaktiv kitob ishlab chiqish. iSpring Kinetics dasturida interaktiv kitob ishlab chiqish va uni ilovaga qo'shish.

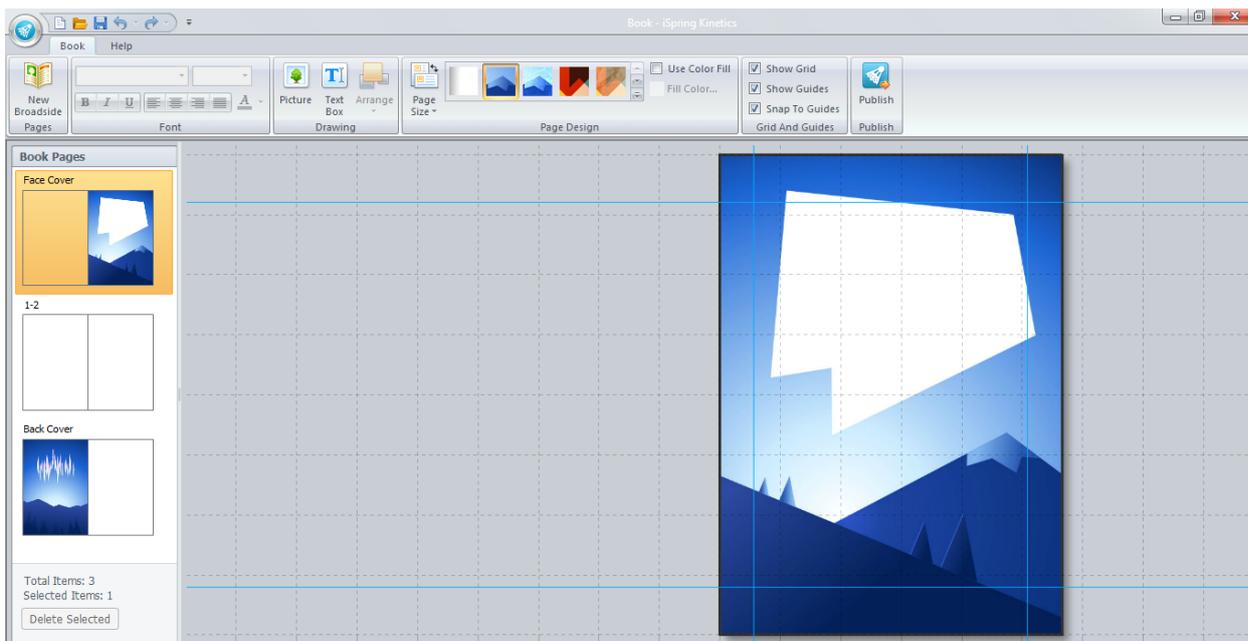
Borland C++ Builder 6 dasturi Flash animatsion fayllarni qo'shish imkoniyatiga ega. Yaratayotgan interaktiv multimediyali elektron darsligimizga interaktiv kitobni flash formatida iSpring Kinetics dasturida yig'ib olamiz.

Demak iSpring Kinetics dasturini ishga tushiramiz.



3.1 – rasm. iSpring Kinetics dasturi muloqot oynasi.

Paydo bo'lgan muloqot oynasidan *3D Book* bandini tanlaymiz.



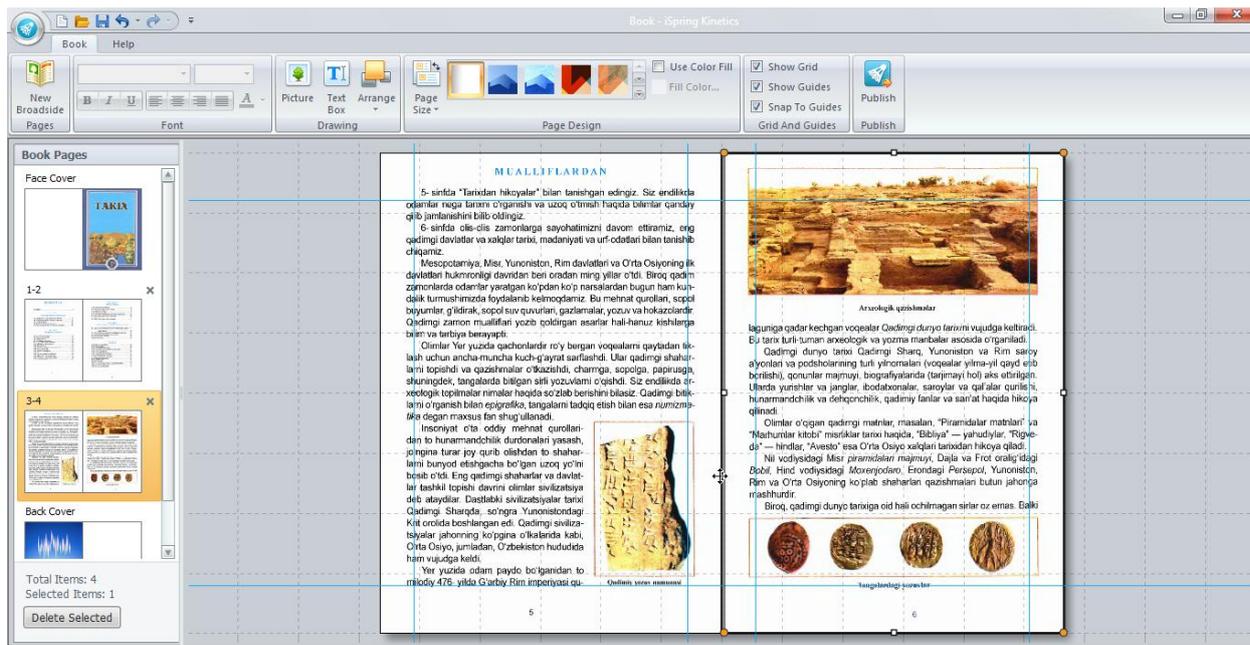
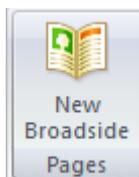
3.2 – rasm. Interaktiv kitob maketi.

Titul oynasiga kitobning titul rasmini o'rnatamiz. Buning uchun picture piktogrammasini bosamiz:



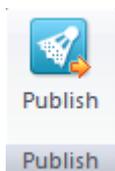
3.3 – rasm. O'rnatilgan titul rasmi.

Kitob betlarini xam xuddi shunday tayyorlab olamiz. Yangi bet ochish uchun *New Broadside Pages* bandi bosiladi.

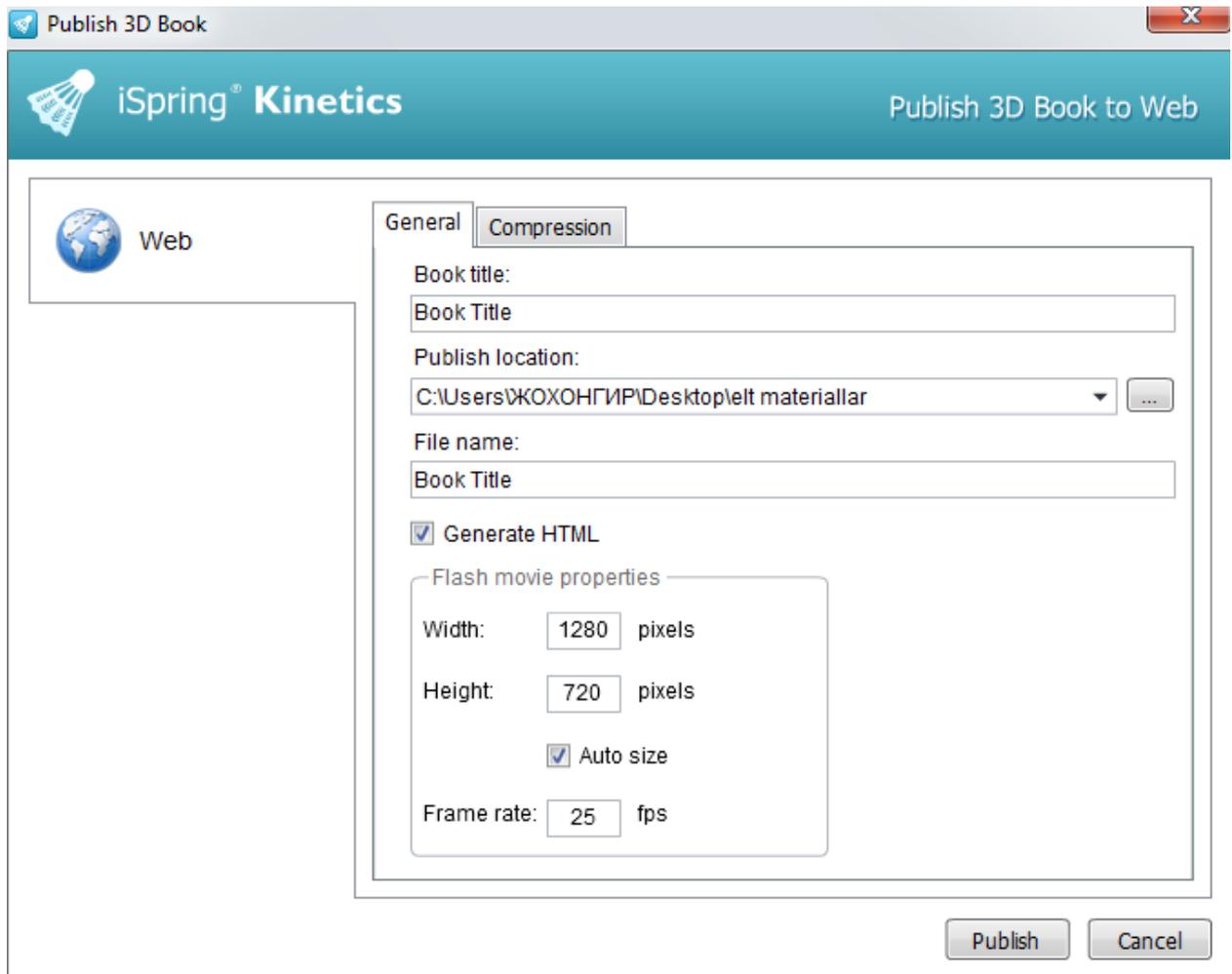


3.4 – rasm. Kitob betlarini tayyorlash.

Barcha betlarini tayyorlab bo'lgach, kitobni taxrirlaymiz. Buning uchun publish bandi tanlanadi:



Paydo bo'lgan taxrirlash oynasida kerakli sozlanmalarni o'rnatamiz. Masalan, kitob sarlavhasi, uning generatsiyalash joyi, fayl nomi va o'lchami kabilar.



3.5 – rasm. Taxrirlash oynasi.

Tayyor bo'lgan interaktiv kitob .swf formatida saqlanadi. Endi uni Builder 6 dasturiga bog'laymiz. Builder dasturiga qaytamiz. *Active X* bo'limidan *ShockwaveFlash* komponentasini formaga joylaymiz. *ShockwaveFlash* komponentasining xodisalar inspektoriga o'tib *name* xususiyatini *flash* ga o'zgartiramiz. *Loop* ni *true*, *playing* ni *false*, *Align* ni *allClient* qilamiz. Formaga *Dialogs* bo'limidan *Open Dialog* komponentasini joylashtiramiz.



Formaning uskunalar panelini ishlab chiqamiz. Buning uchun formaga *Win 32* bo'limidan *ToolBar* va *ImageList* komponentalarini joylashtiramiz.



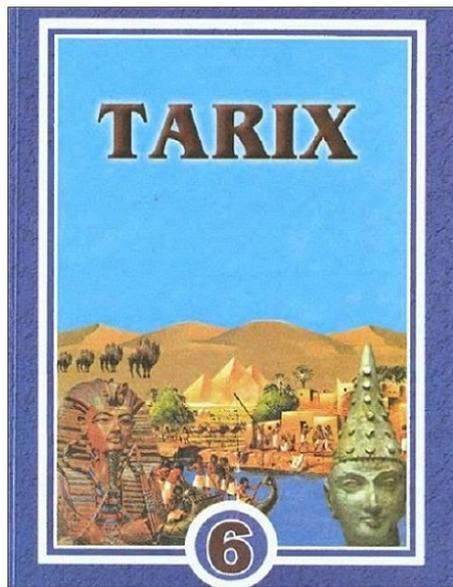
ToolBar komponentasining xodisalar inspektoriga o'tib *Align* ni *allTop* qilamiz. *Images* ni *ImageList1* qilamiz. *ImageList* komponentasining xodisalar inspektoriga o'tib balandlik va kengligini 32 ga o'zgartiramiz. Formaning *ToolBar* komponentasi ustiga sichqonchani o'ng tugmasini bosib *new button* va *new separator* bandlarini tanlaymiz. Kerakli tugma o'rnatib olgach, ularga rasm o'rnatamiz.



Open tugmasini ikki marta bosgan xolda formaning unit qismiga o'tamiz. Va kerakli kodlarni yozamiz.

Barcha ishlarni bajarib bo'lgach, dasturni kompilyatsiya qilamiz. **Ctrl + F9** tugmasini bosamiz. Dastur tayyor.

Ilova



Book Title



idishlar, qurol-aslahalar, zeb-zynat buyumlari, xullis, qadimda inson o'qi bilan yaratilgan hamma narsalar shular jumligaga kiradi.

Yozma manbalar topilishi bilan olimlarga qadim mingyilliklar tarixini tiklash osonlashdi. O'rtal Osiyo tarixi bo'yicha eng qadimgi manba zardushtylar-ning muqaddas kitobi "Avesta"dir. Uнда yurtilimizning qadimgi tarixiy viloyatlari - Baxtriya, So'g'diyona, Xo-raxm aholisi madaniyati to'g'risida hikoya qilinadi.

Qadimgi davr taniga doir yana bir yozma man-ba Behistan oqoylari yozuvlaridir. Behistan oqoylari Erondagi Kirmanshoh shahri yaqinida joylashgan. Fors shohi Doro I buyrug'iga ko'ra oqoyga o'yib yozil-gan uch til - qadimgi for, elam va babil tillaridagi yo-zuvlarda u zabt etgan mamlakat va xalqlar, shu jum-ladan, Xorazm, So'g'diyona, Baxtriya davlatlari sanab o'tiladi.

Miloddan avvalgi V asrda qadimgi yunon ta-rixchisi Geronod turli mamlakatlarga sayohat qilib, to'qqa kitobdan iborat "Tarix" asarini yozdi. Uнда o'lkamizning qadimgi aholisi to'g'risida batafsil ma'lumot beriladi.

Miloddan avvalgi I asr oxirlarida qadimgi yunon tarixchisi va geograf Strabon "Geografiya" nomli asa-rida ko'plab mamlakatlari xalqlari madaniyati va tarixiy voqealar haqida ma'lumotlar keltiradi.

Miloddan avvalgi II asr oxiri - I asr boshlarida qadimgi Xitoy tarixchisi Sim Syan "Tarixiy yilnomalar" nomli asar yozgan. U yurtimizning qadimgi aholisi va davlatlari to'g'risida ham ma'lumot beradi.

Milodiy I asrda qadimgi Rim tarixchisi Kvint Kur-siy Ruf "Buyuk Aleksandr tarixi" nomli asar yozgan. Makedoniyalik Aleksandrning O'rtal Osiyoga har-biy yurishlari haqidagi ma'lumotlarni milodiy II asrda yashagan yunon tarixchisi Arrian ham ancha to'kiradi. U "Aleksandrning harbiy yurishlari" deb nomlangan asar yozgan.

"Avesta" qo'lyozmasining sahifasi

O'rtal Osiyo tog'liqlari

Erash qadimgi

5-4 ming yillar avval o'zbekiston aholisi qadimgi Sharqning turli hududlari bilan madaniy aloqada bo'lganlar.

Geronod - qadimgi yunon tarixchisi

Sopoli bo'kuchlari yunon, Mixsat

O'zbekiston va jahan viloyatlarini

O'zbekiston geografik jihatdan qadimdan O'rtal Osiyo deb atalish hudud tarkibiga kiradi. O'zbekiston ancha katta hududni egallagan. Amudaryo va Sirdaryo oraliqi, Farg'ona, Zarafshon vodiylari va Surxondaryo vodiysi, o'zining serbo'shalig' va issiq iqlimi tufayli insoniyatning eng qadimgi makonlaridan biriga aylangan. Qulay geografik mintaqada joylashganligi-dan Sharq va G'arb mamlakatlari bilan bog'lan-gan. Bunda O'zbekistonning barcha yirik shaharlari orqali o'tgan Buyuk Ipak yo'lining ahamiyati nihoyatda katta bo'lgan. O'zbekiston ishlab madaniyati tarixining eng qadimgi maskanlaridan biridir. Bu yerda mataliy aholi bir necha yuz mingyilliklar davomida yashagan. Milod-dan avvalgi VI-V asrlarda yunonlar yurtimizning aholisi, viloyatlar haqida ma'lumotlarga ega bo'lganlar. O'rtal Osiyoning ikki yirik daryosi - Amudaryo va Sir-daryo, Hindkush, Pomir va Tyan Shan tog'laridan boshlanuvchi ko'pgina daryo suvlari bilan to'la dengiz tomon quyilgan. Daryolar vohalari bo'ylab muhim sav-do yo'llari o'tgan.

Bundan 5-4 ming yillar avval O'zbekistonning qadimgi aholisi bilan Qadimgi Sharq elalari o'rtasida keng madaniy aloqalar boshlangan. Ko'ra qadam-jolarni qazish chog'ida arxeologlar Hindiston, Eron va Mesopotamiya hunarmandlari tomonidan tayyorlangan sopoli va metall idishlar, zargarlik buyumlarini topishgan.

9

10



Kirish testi 🕒 -09:57

1 Question5Number Ballar: 10

Moslikni o'rnatish.

<input type="text" value="Avesto"/>	<input type="text" value="Hindlar"/>
<input type="text" value="Bibliya"/>	<input type="text" value="O'rta Osiyo"/>
<input type="text" value="Rigveda"/>	<input type="text" value="Yahudiyar"/>

Oldingi savol Keyingi savol Tugatish