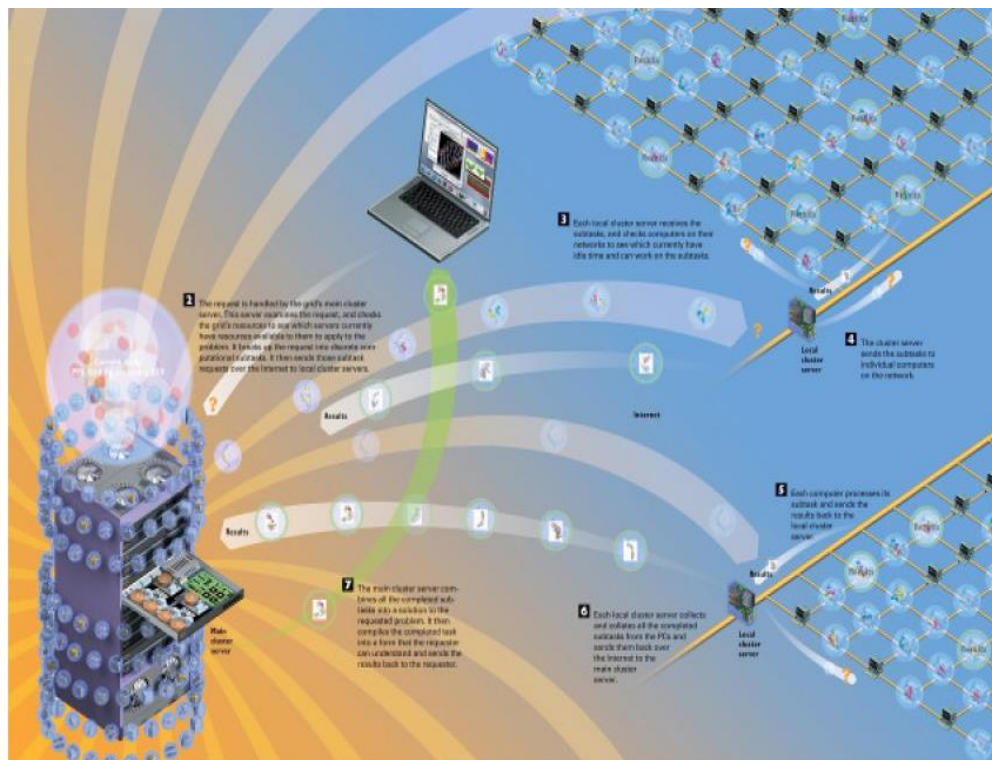


O'ZBEKISTON RESPUBLIKASI

OLIY VA O'RTA MAXSUS TA'LIM VAZIRLIGI



KOMPYUTER GRAFIKASI VA WEB DIZAYN

FANIDAN TAJRIBA ISHLARI BO`YICHA USLUBIY

KO`RSATMA

Termiz - 2017

Ushbu uslubiy ko`rsatma amaliy matematika kafedrasining 2017-yil
26-avgustdagi 1-sonli bayonnomasi bilan tasdiqlangan.

Tuzuvchilar:

Toyirov A.X. – Termiz davlat universiteti
“Amaliy matematika” kafedrası katta
o’qituvchisi

To`xtayeva N.R. – Termiz davlat universiteti
“Amaliy matematika” kafedrası katta
o’qituvchisi

Taqrizchi:

Jo`rayev M. – Termiz davlat universiteti
“Amaliy matematika” kafedrası
katta o’qituvchisi.

Kafedra mudiri:

f.m.f.d. Normurodov Ch.B.

Tajriba mashg'uloti - 1.

Mavzu: Oddiy Web-sahifalarni yaratish.

Ishning maqsadi: HTML tili yordamida Web-sahifa yaratishda amaliy bilimlarga ega bo'lish.

Ishning natijasida talaba quyidagilarga ega bo'lishi kerak:

Bilishi kerak – HTML-xujjat haqida tushunchaga ega bo'lish va brauzerda ishlashi;

Qila olishi kerak - HTML-xujjat yaratish.

NAZARIY QISM

HTML tili andozasi bo'yicha hujjatga **<HEAD>** va **<BODY>** teglarini kiritish tavsiya etiladi. Brauzer HTML hujjatni o'qiganida, ularning borligi hujjat bo'limlarini aniq ko'rsatadi. Agar ular bo'lmasa ham brauzer HTML hujjatni to'g'ri o'qiydi, lekin hujjat bo'limlari bir-biridan ajralib turmaydi.

Shunday qilib, to'g'ri tuzilgan HTML hujjat quyidagi tuzilishga ega:

<HEAD>

Sarlavhaga oid ma'lumot

</HEAD>

<BODY>

Hujjatning mazmuni

</BODY>

Bunda **<HEAD>**, **</HEAD>** orasida joylashgan sarlavhaga oid ma'lumot qismida odatda foydalanuvchiga e'tiborsiz, lekin brauzer uchun lozim ma'lumot beriladi.

<BODY>, **</BODY>** orasiga esa to'laligicha uning operatorlari ketma-ketligi joylashtiriladi.

Masalan, sizning Web-serveringizda barcha HTML - hujjatlarni ko'radigan va ularning ro'yxatini tuzadigan dastur ishga tushirilgan. U **<HEAD>** teglari ichida joylashgan matnlarni ko'radi, xolos (bu erda hujjatlar nomi ham joylashtirilgan bo'ladi). Shunday qilib, agar uy sahifalarida **<HEAD>** va **</HEAD>** teglari bo'lmasa, u holda u ro'yxatga kiritilmaydi. Anchagina nomi chiqqan Web-serverlar – qidiruv vositalarining ko'pchiligi mana shunday ishlaydi. Ular axborotlarni **<HEAD>** teglaridan oladi.

Yuqoridagi fikrlarga asoslangan holda Web-sahifada ishtirok etishi zarur bo'lgan quyidagi **to'rtta asosiy teglarni** tavsiflashga harakat qilamiz.

<HTML> va </HTML> teglari

Bu teglar brauzerlarga ular orasidagi matnni xuddi HTML matni kabi sharhlash (izohlash) zarurligi to'g'risida xabar beradi, chunki HTML-hujjatlari faqat matnlidir. **<HTML>** teg esa, faylning gipermatn bog'lanish tilida yozilganligini bildirib turadi.

<HEAD> va </HEAD> teglari

Bu teglar Web-sahifalar nomlarini belgilaydi. Buning uchun **<HEAD>** va **</HEAD>** teglar orasida Web-sahifa nomi kiritiladi. Ya'ni **HEAD** bo'limi sarlavha hisoblanadi va u majburiy teg emas, biroq mukammal tuzilgan sarlavha juda ham foydali bo'lishi mumkin. Sarlavha qismining maqsadi hujjatni tarjima qilayotgan dastur uchun mos axborotni etkazib berishdan iborat. Hujjat nomini ko'rsatuvchi **<TITLE>** tegidan tashqari bu bo'limning qolgan barcha teglari ekranda aks ettirilmaydi. Odatda **<HEAD>** tegi darhol **<HTML>** tegidan keyin keladi. **<TITLE>**

tegi sarlavhaning tegidir, va hujjatga nom berish uchun hizmat kiladi. Hujjat nomi <TITLE> va </TITLE> teglar orasidagi matn qatoridan iborat. Bu nom brauzer oynasining sarlavhasida paydo bo'ladi (bunda sarlavha nomi 60 belgidan ko'p bo'lmasligi lozim). O'zgartirilmagan holda bu matn hujjatga «zakladka» (**bookmark**) berilganda ishlatiladi. Hujjat nomi uning tarkibini qisqacha ta'riflashi lozim. Bunda umumiy ma'noga ega bo'lgan nomlar (masalan, **Homepage**, **Index** va boshqalar) ni ishlatmaslik lozim. Hujjat ochilayotganda birinchi bo'lib uning nomi aks ettirilishi, so'ngra esa hujjat asosiy tarkibi ko'p vaqt olib, kengayib ketishi mumkin bo'lgan formatlash bilan birga yuklanishini hisobga olgan holda, foydalanuvchi xech bulmaganda ushbu axborot qatorini o'qiy olishi uchun hujjatning nomi berilishi lozim.

*. Har bir HTML hujjat faqatgina bitta nomga (sarlavhaga) ega bo'ladi. So'ngra uning oldi va orqa tomonlarini <TITLE> va </TITLE> teglari bilan belgilang.

U, odatda brauzer darchasi sarlavhasida ko'rsatiladi. Konteyner <TITLE> tegini hujjat faylining nomi bilan adashtirmaslik kerak. Aksincha u fayl nomi va manziliga butunlay bog'liq bo'lmagan matn satridir. Fayl nomi kompyuterning operatsion tizimi (OT) orqali qat'iy ravishda aniqlanadi. Shu bilan birga, hujjatlar nomi (teg <TITLE> bilan birga) ni hujjat ichidagi ko'pincha <H> teglari bilan joylashadigan sarlavhalardan farqlash kerak bo'ladi.

<BODY> va </BODY> teglari

<BODY> va </BODY> teglari <HEAD> kabi HTML hujjatning maxsus qismlarini belgilashda ishlatiladi. <BODY> teglari egallab olgan matn hujjatning asosiy qismi hisoblanadi. Matnning katta qismi va boshqa axborotlar ham uning tarkibiga kiritiladi. Quyida <BODY> tegining bir qator parametrlarini keltiramiz.

<BODY> tegi parametrlari:

ALINK – faol murojaat (ссылка) ning rangini belgilaydi.

BACKGROUND – fondagi tasvir sifatida foydalaniluvchi tasvirni belgilaydi.

URL - manzilini belgilaydi.

BOTTOMMARGIN – hujjatning quyi chegaralarini piksellarda belgilaydi.

BGCOLOR – hujjat fonining ranglarini belgilaydi.

BGPROPERTIES – agar FIXED qiymati o'rnatilmagan bo'lsa, fon tasviri aylantirilmaydi.

LEFTMARGIN – chap chegaralarni piksellarda belgilaydi.

LINK – xali ko'rib chiqilmagan sso'lkning rangin belgilaydi.

RIGHTMARGIN – hujjat o'ng chegarasini piksellarda o'rnatadi.

SCROLL – brauzer darchalari xarakatlantirish (prokrutka) yo'laklarini o'rnatadi.

TEXT – matn rangini aniqlaydi.

TOPMARGIN – yuqori chegarasini piksellarda o'rnatadi.

VLINK – ishlatilgan murojaat rangini belgilaydi.

BOTTOMMARGIN, **LEFTMARGIN**, **RIGHTMARGIN** va **TOPMARGIN** pametrlari matn chegarasi va darcha chetlari orasidagi masofani piksellarda belgilaydi.

<ADDRESS> va </ADDRESS> teglari

Bu teglar mazkur sahifaga nisbatan kimdadir savol yoki fikr tug'ilib qolgan taqdirda kimga murojaat qilish kerakligi to'g'risidagi axborotlarni o'z ichiga oladi.

<ADDRESS> teglari bu axborotlarni asosiy blokdan ajratib olish uchun ishlatiladi. Uy sahifasiga bu teglarni kiritish uchun quyidagi qadamlarni bajaring:

1.<BODY> va </BODY> teglari orasida ismingizni va elektron pochta adresini tering.

2. So'ngra ismingiz va adresingizga <ADDRESS> tegini kiriting.

3. Ism (nom) va adresdan so'ng, yopuvchi </ADDRESS> tegni kiriting.

Endi Web-sahifani (misol tariqasida) ko'rib chiqamiz:

<HTML>

<HEAD>

<TITLE>Web-sahifa misoli</TITLE>

</HEAD>

<BODY>

<H1>bizning Web-sahifamiz</H1>

<P>bu Web-sahifa Web-dizayner bo'lishi mumkinligini namoyish qilish maqsadida yaratilgandir. Buning uchun Web-serverga sozlanishi qiyin dastur talab qilinmaydi. Bunda sizning operatsion tizimingiz muvaffaqiyat bilan uning o'rini bosa oladi. </P>

</BODY>

</HTML>

AMALIY QISM.

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN">

<html>

<head><title>Turli xil ko'rinishda yozish</title></head>

<body>

<p>matnlar qalinyoki
<i>kursiv</i>ko'rinishda bo'lishi mumkin

Bir vaqtning o'zida<i>ham qalin ham kursiv</i>ko'rinishda bo'lishi
ham mumkin</p>

<p><u>tagi chizilgan</u>va<strike>usti chizilgan</strike>
ko'rinishda ham bo'ladi</p>

<p><tt>yoki kengaytirilgan</tt></p>

<p>bo'lishi mumkin</p>

<p>Biz simvol o'lchovini<big>kattalashtirishimiz
</big>va<small>kichraytirishimiz</small>mumkin</p>

</body>

</html>



Variantlar

Quyidagi mavzular bo'yicha web-sahifa yaratilsin:

1. Guruh haqida.	2. Dars jadvali.
3. Qurulish materiallari.	4. Sport.
5. TATU	6. HTML tili.
7. Telefon kompaniyalari.	8. Shoirilar.
9. Kompyuterning rivojlanishi.	10. Telefon modellari.
11. Kompyuter qurilmalari.	12. Qadimiy joylar.
13. Mashhurlar.	14. Kompaniyalar.
15. Bayramlar.	16. Uzbekistondagi universitetlar.
17. Mashinalar.	18. Kinoartistlar.
19. Estrada artistlari.	20. Informatika fani.

Tajriba mashg'uloti - 2.

Mavzu: Ro'yxat asosida Web-sahifalar yaratish.

Ishning maqsadi: HTML tili yordamida Web-sahifada ro'yxatlar bilan ishlashda amaliy bilimlarga ega bo'lish.

Ishning natijasida talaba quyidagilarga ega bo'lishi kerak:

Bilishi kerak – HTML-xujjatda ro'yxat haqida tushunchaga ega bo'lish va ro'yxatli web-sahifa yaratishi;

Qila olishi kerak - HTML-xujjat yaratish.

NAZARIY QISM

HTML hujjatda ma'lumotlarni qulay shaklda tasvirlash maqsadida ro'yxatlar va jadvallar tashkil qilingan. Ro'yxatlar elementlarini nuqtalari bo'yicha tartiblasa, jadvallar esa ma'lumotlarni satrlar va ustunlar bo'yicha joylashtiradi. Ro'yxatlardan to'g'ri foydalanish katta hajmli ma'lumotlarning o'qilish qulayligini oshiradi.

Ro'yxatlarni quyidagi uchta holatda qo'llash maqsadga muvofiq:

1. Bir jinsli ma'lumotlarni biror belgilar bo'yicha sinflarga ajratish;
2. Katta hajmli ma'lumotlarni abzats bilan tasvirlashda ularni o'qish qiyinlashsa;

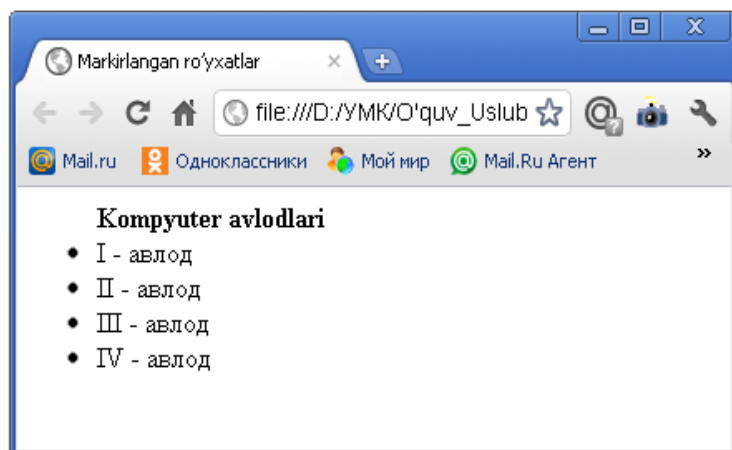
3. Biror bir jarayonni tasvirlashda.

Markirlangan ro'yxatlar.

Ko'pchilik hollarda nomerlangan yoki markirlangan ro'yxatlardan foydalaniladi. Bunday ro'yxatlarda har bir punkt kichik piktogramma bilan boshlanadi. **Markirlangan ro'yxatlar** va teglari yordamida beriladi.

Misol 1

```
<html>
<head><title>Markirlangan ro'yxatlar </title></head>
<body>
<ul>
<li><b>Kompyuter avlodlari </b></li>
<li>I - avlod
<li>II - avlod
<li>III - avlod
<li>IV - avlod
</ul>
</body>
</html>
```



Rasm 1.

Bu erda va teglari orasida ro'yxat sarlavhasi yozilgan. Barcha va teglari va markirlangan teglar orasiga joylashgan bo'lishi shart. tegi **type** parametriga ega va biz bu parametr qiymatlari bilan tanishib chiqamiz. Bu parametr yordamida ro'yxatda hosil qilinadigan ro'yxat elementlari oldidagi **markerlar tipi** aniqlanadi parametr qiymati sifatida quyidagi uchta qiymatlardan foydalanish mumkin:

1. **disc** - bu qiymat brauzerga markerlarni kichik qoraga bo'yalgan doira shaklidaligini ko'rsatadi.

2. **circle** - bu qiymat esa brauzerga markerlarning bo'yalmagan aylana shaklida bo'lishini bildiradi.

3. **square** - bu qiymat markerlarning kichik to'g'ri to'rtburchak shaklida bo'lishini bildiradi.

Bu qiymatlarni ko'rsatilgandek kichik harflar bilan yozish kerak.

Misol 2

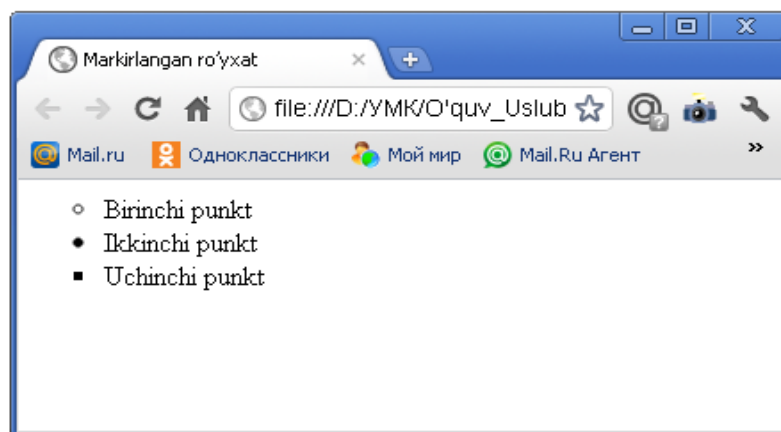
```
<html>
```



```

<head>
<title> Markirlangan ro'yxat</title>
<body>
<ul>
<li type=circle> Birinchi punkt
<li type=disc> Ikkinchi punkt
<li type=square> Uchinchi punkt
</ul>
</body>
<html>

```



Rasm 2.

Ta'kidlab o'tish kerakki uyokibu hosil qilinadigan markerlarni bir xilligi ham mavaqth ambir xil bo'lavermaydi. Brauzer turiga qarab har xil bo'lishi mumkin.

Nomerlangan ro'yxat

Nomerlangan ro'yxat markerlangan ro'yxatga o'xshaydi. Yagona farqi shundaki nomerlangan ro'yxatda har bir punkt oldiga grafik marker emas balki avtomatik ravishda ketma-ket nomerlar yoki harflar joylashtiradi.

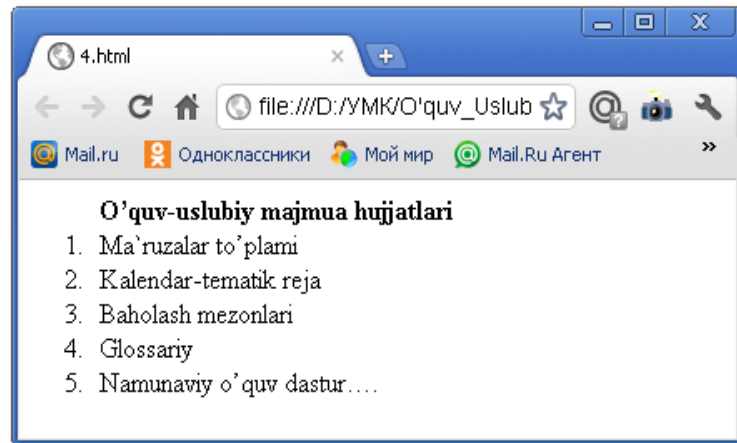
Nomerlangan ro'yxat `va` teglari yordamida beriladi, ro'yxatdagi punktla ressa `` bilan aniqlanadi. Boshlang'iz pozisiya nomer 1 dan boshlanadi.

Misol 3

```

<html>
<body>
  <ol type=1,2,3...>
    <lh><b> O'quv-uslubiy majmua hujjatlari</b></lh>
    <li> Ma`ruzalar to'plami
    <li> Kalendar-tematik reja
    <li> Baholash mezonlari
    <li> Glossariy
    <li> Namunaviy o'quv dastur....
  </ol>
</body>
</html>

```

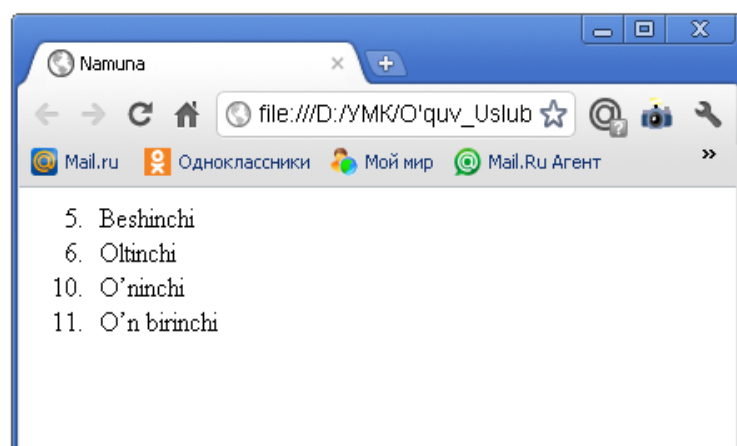
Rasm 3.

Ro'yxatda boshlang'ich nomerini oldindan aniqlash imkoniyati mavjud Buning uchun tegida start parametri mavjud.

Buni quyidagi misolda ko'rib chikamiz:

Misol 4

```
<html>
  <head>
    <title>Namuna </title>
  <body>
    <ol start=5>
      <li>Beshinchi
      <li>Oltinchi
      <li value=10> O'ninchi
      <li>O'n birinchi
    </ol>
  </body>
</head>
</html>
```



Rasm 4.

AMALIY QISM.

Misol

```
<html>
<body>
```

Meningqiziqishlarim.

 futbol

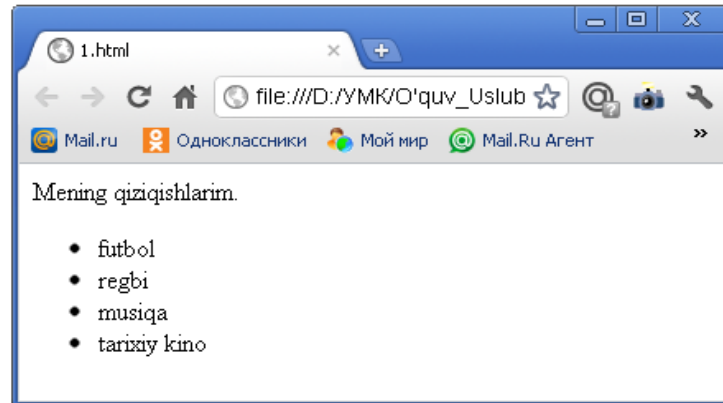
 regbi

 musiqa

 tarixiy kino

</body>

</html>



Variantlar

Quyidagi mavzular bo'yicha web-sahifa yaratilsin:

1. Guruh haqida.	2. Dars jadvali.
3. Qurulish materiallari.	4. Sport.
5. TATU	6. HTML tili.
7. Telefon kompaniyalari.	8. Shoirilar.
9. Kompyuterning rivojlanishi.	10. Telefon modellari.
11. Kompyuter qurilmalari.	12. Qadimiy joylar.
13. Mashhurlar.	14. Kompaniyalar.
15. Bayramlar.	16. Uzbekistondagi universitetlar.
17. Mashinalar.	18. Kinoartistlar.
19. Estrada artistlari.	20. Informatika fani.

Tajriba mashg'uloti - 3.

Mavzu: Jadvalli Web-sahifalar yaratish.

Ishning maqsadi: HTML tili yordamida Web-sahifada jadvallar bilan ishlashda amaliy bilimlarga ega bo'lish.

Ishning natijasida talaba quyidagilarga ega bo'lishi kerak:

Bilishi kerak – HTML-xujjatda ro'yxat haqida tushunchaga ega bo'lish va jadvalli web-sahifa yaratishi;

Qila olishi kerak - HTML-xujjat yaratish.

NAZARIY QISM

Jadvallar-bu Web sahifalarda ma'lumotlarni (vizual) tashkil qilishning muhim vositalaridan biridir. Bizga ma'lumki HTMLda, bezatish elementlarini aniq

koordinatalar bo'yicha joylashtirish vositalari mavjud emas. Shuning uchun jadvallardan shu maqsadda foydalanish maqsadga muvofiq. Jadvallarni Web sahifaga joylashtirib, ularning kataklariga bezatish elementlarini joylashtirish mumkin. Bundan tashqari yana freymlar deb ataluvchi vositalar yordamida ham bu ishlarni amalga oshirish mumkin. Lekin bu vosita oxirgi vaqtlarda Web masterlar orasida o'z ommaviyligini yo'qota boshladi. Biz freymlarga keyingi ma'ruzamizda batafsil to'xtalamiz.

Jadvallardan to'laligicha foydalanish qoidalarini bilish uchun ularning tuzilishini yaxshi bilish talab qilinadi. Jadval tuzishda ishlatiladigan teglarni tasniflashdan avval, oddiy jadval tuzish sxemasi bilan tanishib chiqsak. Har qanday jadval quyidagi sxema bo'yicha tuziladi:

<JADVALNI OCHUVCHI TEG>

<JADVAL QATORINI OCHUVCHI TEG>

<JADVAL BO'LAGINI OCHUVCHI TEG>

Matn, tasvir yoki jadval

</JADVAL BO'LAGINI YOPUVCHI TEG>

</JADVAL QATORINI YOPUVCHI TEG>

</JADVALNI YOPUVCHI TEG>

Har qanday jadvalda qatorlar va ustunlar mavjud bo'ladi. Jadvalning bo'lakchalarida (yacheyka) esa axbvorot kiritilishi mumkin. Yuqorida keltirilgan misoldan ko'rinib turibdiki, bitta ustun, bitta qator va bitta bo'lakchadan iborat jadvalni tuzish uchun jadval ochiladi va yopiladi. Agar bitta ustundan iborat va bir necha qatorni o'z ichiga olgan jadvalni tuzish uchun, jadval qatorini ochuvchi va yopuvchi teglar orasiga bir nechta jadval bo'lakchalarini ochuvchi va yopuvchi teglarini kiritish lozim.

Demak, HTML da jadvallar satrlardan tashkil topadi, satrlar esa o'z navbatida yacheyka (katak)lardan tashkil topadi. Shunday ekan bu ob'ektlarning har birining o'z parametrlari mavjud. Bu parametrlar yordamida ularning o'lchamlarini o'rnatish mumkin. Agar biz jadvalning kengligini oldindan aniqlab qo'ygan bo'lsak, masalan 100 piksel deb aniqlagan bo'laylik va har bir satrda 4 ta yacheyka joylashgan bo'lib bu yacheykalarining har birining uzunligi 30 pikseldan iborat bo'lsin, u holda jadval kengligi 100 piksel bo'lmasdan balki 120 piksel bo'ladi. Agar birorta yacheyka kengligi 30 pikseldan ko'p bo'lgan grafik tasvir joylashgan bo'lsa, u holda yacheykaning kengligi tasvir kengligiga mos ravishda kengayadi, buning natijasida esa butun jadvalning kengligi oshadi. Bu imkoniyat shuning uchun yaratilgan, buning natijasida qar bir yacheykadagi ma'lumot aniq va hech qanday yo'qotishlarsiz to'laligicha tasvirlanadi.

Shuni e'tiborga olish kerakki jadvalning ustunlarini oldindan aniqlash imkoniyati yo'q. Ustunlarni brauzerning o'zi jadval satrlarini tahlil qilib aniqlaydi va jadvalni to'laligicha tasvirlaydi.

Endi biz jadval teglari bilan tanishishni boshlaymiz. Jadval va uning tashkil etuvchi hamma elementlari <table> va </table> teglari orasida sarlavhasi esa <caption> va </caption> teglari orasida joylashtiriladi. Jadvallarda bundan tashqari ustunlar guruhini <col> va <colgroup> teglari yordamida aniqlash mumkin, hamda <thead> va <tfoot> teglar bilan mos ravishda jadvalning yuqorigi va pastgi sarlavhalarini (shapkalarini) tashkil qilish mumkin. Satrlar guruhini esa <tbody> tegi yordamida hosil qilamiz. Shunday qilib jadval asosan yuqorida ko'rilgan teglardan

tashkil topadi, qolgan boshqa jadval elementlari esa shu ob'ektlar ichida joylashadi. **<table>** tegida jadvalning barcha xususiyatlarini o'rnatish uchun etarli bo'lgan parametrlar mavjud.

Jadvallarda balandlikni o'rnatish parametri yo'q, kenglikni esa **width** shart bo'lmagan parametr bilan o'rnatish mumkin. Jadvaldagi yacheykaning balandligi yacheykadagi ob'ektning o'lchamiga mos ravishda hisoblanadi. Jadval chegaralarining kengligini o'rnatish uchun **border** parametridan foydalanamiz. Bu parametrqa manfiy bo'lmagan butun qiymat beriladi. Chunki u chegaradagi chiziqlarning kengligini (piksellarda) o'rnatadi. Agar biz bu parametrqa **"nol"** qiymat o'rnatib jadval chegaralari **ko'rinmas** holatga o'tadi. Bu esa bizga yacheykalarida Web sahifaning elementlari joylashgan ko'rinmas jadval tuzish imkoniyatini yaratadi. Yacheykalar o'rtasidagi masofani **cellspacing** parametri yordamida piksellarda o'rnatish mumkin. Xuddi shunga o'xshash **cellpadding** parametri yacheyka ichidagi ob'ekt bilan uning chegaralari orasidagi masofani piksellarda o'rnatadi. Shunday qilib **cellspacing** yacheykalar o'rtasidagi ochiq (bo'sh) masofa, **cellpadding** esa yacheyka ichidagi bo'sh qoldirilgan joy.

"Jadval tuzish - oddiy jadval"

Jadval tuzish uchullarini o'rganishni, eng oddiy jadval yaratishdan boshlaymiz. Biz tuzmoqchi bo'lgan jadval uchta ustundan iborat bo'ladi va har bir ustunda 3 tadan yacheykalar o'rin oladi. Jadvalning birinchi ustunini "Mahsulot", ikkinchisini esa - "Rangi", uchunchisini- "Narhi" deb nomlaymiz. Biz tuzgan jadval mana bunday ko'rinishda bo'ladi:

Mahsulot	Rangi	Narhi (co'm.)
Qalam	Qora	100
Qalam ochgich	Qora	500

Endi ushbu jadvalni tuzishda qanday HTML teglardan foydalanilganligini ko'rib chiqamiz.

Misol:

<TABLE>

<TR>

<TD>Mahsulot</TD>

<TD>Rangi</TD>

<TD>Narhi (co'm.)</TD>

</TR>

<TR>

<TD>Qalam</TD>

<TD>Qora</TD>

<TD>100</TD>

</TR>

<TR>

<TD>Qalam ochgich</TD>

<TD>Qora</TD>

<TD>500</TD>

</TR>

</TABLE>

Misol tasnifi:

Jadvalni ochuvchi teg

1 - qatorni ochuvchi teg

1 - Jadval yacheykasini (bo'lagini) ochuvchi va yopuvchi teg

2 - Jadval yacheykasini (bo'lagini) ochuvchi va yopuvchi teg

3 - Jadval yacheykasini (bo'lagini) ochuvchi va yopuvchi teg

1 - qatorni yopuvchi teg

Jadvalni yopuvchi teg

Misolda korinib turibdiki, jadvalni `<TABLE>` va `</TABLE>` teglari yordamida ochiladi va yopiladi. Qatorlar uchun `<TR>` va `</TR>` teglari qo'llaniladi, `<TD>` va `</TD>` teglari esa jadval ustunlarini yacheykalarini (bo'lakchalarini) belgilash uchun ishlatiladi.

Jadvallarning qo'llanilishi va uni qurish

Ro'yxatlardagi bitta kamchilik – bu ularning **bir o'lchovlilikidir**. Bu degani siz ro'yxatda ma'lumotlarni ketma-ketlik bilan satrma-satr joylashtirishingiz mumkin deganidir.

Jadvallar esa ma'lumotlarni faqat satr bo'ylab emas balki ustun bo'yicha ham joylashtirish imkonini beradi. Jadvallarni shunday ishlatish kerakki ular Web sahifada shunchaki joy egallamasligi kerak. Jadvalning satr va ustunlari ma'lumotlarni taqqoslash, qarama - qarshi qo'yish imkonini beradi. Har bir satr va ustundagi ma'lumotlarni elektron jadval singari tasvirlash mumkin.

Yaxshi tuzilgan jadval bilan Web sahifa ma'lumotga boy va tartibli bo'ladi, ammo ko'rimsiz jadval sizning ma'lumotlaringizni chalkashtirib yuboradi.

Jadval masalasi murakkab ko'rinishi mumkin, chunki buning uchun butun bir teglar ketma-ketligi tuziladi.

`<table>` va `</table>` teglar jadvalni butunligicha o'z ichiga oladi. Ma'lumot chiqarilishini boshqa bir teglar ketma-ketligi aniqlaydi. Quyida jadvalning hamma teglari ifoda qilingan:

✚ `<table>`, `</table>` bu teglar jadvalni egallaydi. `<table>` tegi brauzerga o'zidan keyin jadvalning berilishi kelishini xabar qiladi. Agar siz satr va ustunlarni ajratib turuvchi (chiziqlari) ko'rinishini o'zgartirishni xoxlasangiz **border** kalit so'zini kiriting (`<table border>` hosil bo'ladi);

✚ `<caption>` va `</caption>` bu teglar bilan belgilangan matn sarlavha ko'rinishini oladi. Sarlavhani berish masalasi `<tc>` va `</tc>` yordamida ham bajarilishi mumkin;

✚ `<th>` va `</th>` bu teglar matnni satr yoki ustun sarlavhasi qilib, biroz qalin shriftda tasvirlaydi;

✚ `<tr>` va `</tr>` jadvalning har bir satrini aniqlaydi. `</tr>` tegi zarur emas, biroq u sizning HTML kodingizni yanada to'la tushunarli qiladi;

✚ `<td>` va `</td>` bu teglar juftligi jadvalning har bir yacheykasi uchun matn ajratadi.

1. Sizning birinchi qadamingiz – ona teg `<table>` ni kiritish.

2. Jadvalning har bir yacheykasi **nozik chiziqlar** bilan bo'linishi uchun `<table>` tegiga **border=1** kalit so'zini kiriting. Agar bu bo'lmasa yacheykaning so'zlari **avtomatik tarzda tekislanadi**, ammo jadvalda to'r (ajratuvchi chiziqlar) bo'lmaydi.

3. Endi yacheykalarni birin-ketin yaratib boring. Dastlab satrni bering.

`<table>` `<tr>` `</tr>` `</table>`

4. Bundan so'ng ustunning sarlavhasi bo'ladigan yacheykani bering. Brauzerlar sarlavhani qolgan matnlarga nisbatan qalinroq shriftda tasvirlaydi.

```
<table>
  <tr>
    <th> yil </th>
    <th> model </th>
    <th> marka </th>
  </tr>
</table>
```

5. Hozir sizning jadvalingiz ustunlarining sarlavhasi hisoblangan bitta satrdan iborat. Qolgan satrlarni ham kiritib boshlaymiz. Har bir satrda ustunlar soniga razm solib boring, hozirgi holatda 3 ta ustun mavjud.

AMALIY QISM.

Misol

```
<html>
  <head>
    <title>Jadval</title>-----Sarlavha
  </head>
  <body>
    <TABLE BORDER="10" WIDTH="100%">
      <CAPTION ALIGN="TOP"><B><H1>   Telefon   nomerlar   ro'yxati
</H1></B></CAPTION>
      <TR BGCOLOR="YELLOW" ALIGN="CENTER">
        <TH><H3>Familiyasi</H3>
        <TH><H3>Telefon nomeri</H3>
        <TH><H3>Adresi</H3>
      <TR>
        <TD><H5><A HREF="Avazov.htm">Avazov</A></H5></td>
        <td>5-14-57</td>
        <td>A Navoiy</td>
      </TR>
      <TR><TD><H5><A HREF="Karimov.htm">Karimov</A></H5></td>
        <td>3-16-49</td>
        <td>Behbudiy 5</td>
      </TR>
      <TR><TD>Norov</td>
        <td>4-23-56</td>
        <td>Temur Malik</td>
      </TR>
      <TR><TD>Minarov</td>
        <td>6-10-42</td>
        <td>A Avloniy</td>
      </TR>
      <TR><TD>Salimov</td>
        <td>3-56-56</td>
        <td>Fitrat</td>
      </TR>
```

```

<TR><TD>Jalilov</td>
    <td>2-74-50</td>
    <td>Gulxaniy 10</td>
</TR>
<TR><TD ALIGN="CENTER" COLSPAN="3">Binoning birinchi qavatida
bepul telefon avtomat mavjud</TABLE>
</body>
</html>

```

Familiyasi	Telefon nomeri	Adresi
Avazov	5-14-57	A. Navoiy
Karimov	3-16-49	Behbudiy 5
Norov	4-23-56	Temur Malik
Minarov	6-10-42	A. Avloniy
Salimov	3-56-56	Fitrat
Jalilov	2-74-50	Gulxaniy 10

Binoning birinchi qavatida bepul telefon avtomat mavjud

Variantlar

Quyidagi mavzular bo'yicha web-sahifa yaratilsin:

1. Guruh haqida.	2. Dars jadvali.
3. Qurulish materiallari.	4. Sport.
5. TATU	6. HTML tili.
7. Telefon kompaniyalari.	8. Shoirilar.
9. Kompyuterning rivojlanishi.	10. Telefon modellari.
11. Kompyuter qurilmalari.	12. Qadimiy joylar.
13. Mashhurlar.	14. Kompaniyalar.
15. Bayramlar.	16. Uzbekistondagi universitetlar.
17. Mashinalar.	18. Kinoartistlar.
19. Estrada artistlari.	20. Informatika fani.

Tajriba mashg'uloti - 4.

Mavzu: Rasmi Web-sahifalar yaratish.

Ishning maqsadi: HTML tili yordamida Web-sahifada rasmlar bilan ishlashda amaliy bilimlarga ega bo'lish.

Ishning natijasida talaba quyidagilarga ega bo'lishi kerak:

Bilishi kerak – HTML-xujjatda grafika haqida tushunchaga ega bo'lish va grafikli web-sahifa yaratishi;

Qila olishi kerak - HTML-xujjat yaratish.

NAZARIY QISM

Grafik ob'ektlar yuqorida aytib o'tganimizdek Web sahifani bezashda juda muhim o'rin tutadi. **Grafik ob'ekt** deganda biz har xil tipdagi rasmlar, fotorasmlar,

tovushli fayllar va videokliplarni tushinishimiz kerak. Brauzer **GIF**, **JPEG** va **PNG** formatdagi grafik fayllarni tasvirlaydi. GIF formatidagi fayllar animatsion tasvirlarni yaratish imkonini beradi. JPEG fayllar fototasvirlarni saqlash uchun ishlatiladi. **PNG** formati esa tasvirning yuqori sifati va grafik faylning kichik hajmda bo'lishini ta'minlaydi. Web sahifada grafik fayllarni tasvirlash uchun **** tegi o'zining bir qancha parametrlari bilan qo'llaniladi. Bu teg o'zining yopiluvchi tegigi ega emas, ya'ni biror soha uchun emas balki ko'rsatilgan joyga grafik ob'ekt joylashtirilishini bildiradi. **** tegining asosiy va majburiy parametrlaridan biri **srcparametridir**. Bu parametr qiymati sifatida tasvirlanishi kerak bo'lgan ob'ekt manzili yoki aniqroq qilib aytganda uning URL manzili ko'rsatiladi.

Masalan: Web sahifaning HTML fayllari joylashgan **IMAGES** papkasi o'zining grafik fayllari bilan joylashgan bo'lsa bu papkadagi **rasm1.gif** faylini tasvirlash uchun quyidagi yozuvni yozishimiz kerak:

Hozirgi kunda grafik ob'ektlarni tasvirlay olmaydigan brauzerlar umuman ishlatilmaydi, lekin brauzerlarda grafik ob'ektlarni ekranga chiqarmaslik imkoniyati mavjud. Shuning uchun grafik ob'ekt chiqarilmagan vaqtda uning o'rnida shu ob'ekt haqida paydo bo'luvchi alternativ matnli ma'lumot bo'lishi zarur. Bu alternativ matnli ma'lumot **** tegiga **altparametri** yordamida qo'shiladi va matnli qiymat qabul qiladi.

Misol:

Agar grafik tasvir brauzer tomonidan ekranga chiqarilsa u holda alternativ matn sichqoncha ko'rsatkichi tasvir ustiga olib borilganda ko'ratkich yonida paydo bo'ladi. Grafik tasvir haqidagi to'liq ma'lumotni beruvchi internet manba manzilini ko'rsatuvchi **longdesc** parametri ham sichqoncha ko'rsatkichi yonida paydo bo'luvchi matnli ma'lumotni yaratishda ishlatiladi. Bu parametr qiymati sifatida tasvirning **URL** manzili ko'rsatiladi.

Jimlik holati bo'yicha grafik tasvir saqlangan paytda qanday **gorizontal** va **vertikal** o'lchamlarda saqlangan bo'lsa ekranda ham xuddi shunday tasvirlanadi. Grafik tasvirni foydalanuvchi o'zi xohlagan o'lchamda tasvirlash imkoniyatiga ega, buning uchun **height** va **width** parametrlaridan foydalaniladi. Web sahifada grafik tasvirni boshqa ob'ektlardan bo'sh joy bilan ajratib turuvchi **hspace** va **vspace** parametrlari ham mavjud. **hspace** parametri bo'sh joyni gorizantal bo'yicha piksellarda o'rnatadi, **vspace** parametri esa vertikal bo'yicha o'rnatadi. Bu parametrlar qiymati faqat **sonlarda** beriladi. **Border** parametri bilan tasvir atrofidagi chegara qalinligi o'rnatiladi. Parametr qiymati sifatida pikselda o'lchangan son beriladi. Jimlik bo'yicha bu parametr **0** qiymat qabul qiladi va chegara xoshiyasi ko'rinmaydi. Tasvirni o'ziing atrofidagi matnga nisbatan tekislashni ko'rib chiqamiz. Buning uchun **align** parametri ishlatiladi. Bu parametr qiymati sifatida quyidagi so'zlar ishlatiladi: **bottom**, **middle**, **top**, **left**, **right**. Endi yuqoridagi parametrlar qo'llanilgan quyidagi misollarni ko'ramiz:

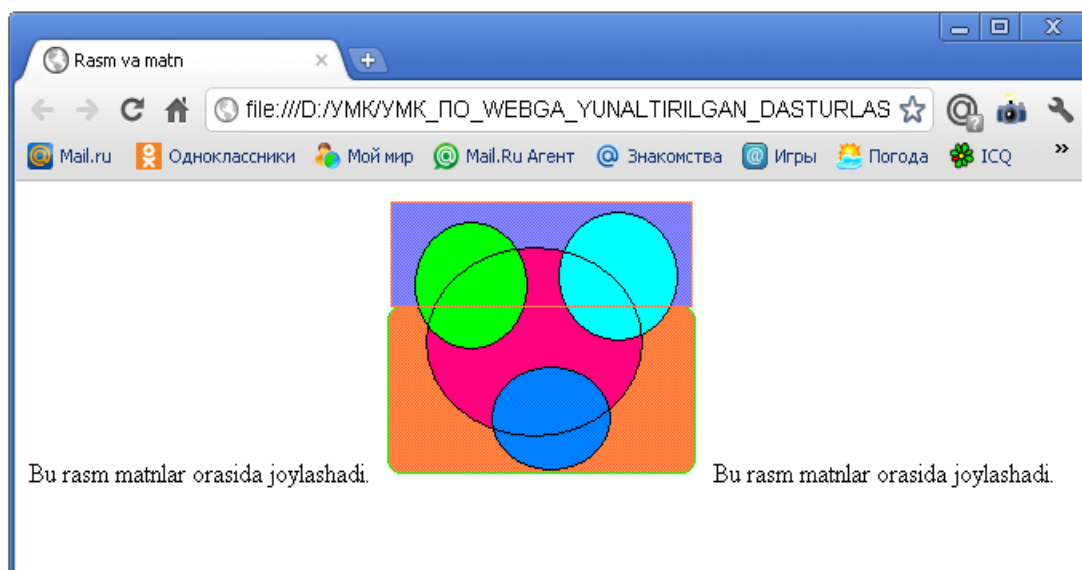
Misol 1.

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN">
<html>
<head><title>Rasm va matn</title></head>
<body>
```

<p> Bu rasm matnlar orasida joylashadi. Bu rasm matnlar orasida joylashadi. </p>

</body>

</html>



AMALIY QISM.

Misol

<html>

<head>

<title>Rasm va matn</title>

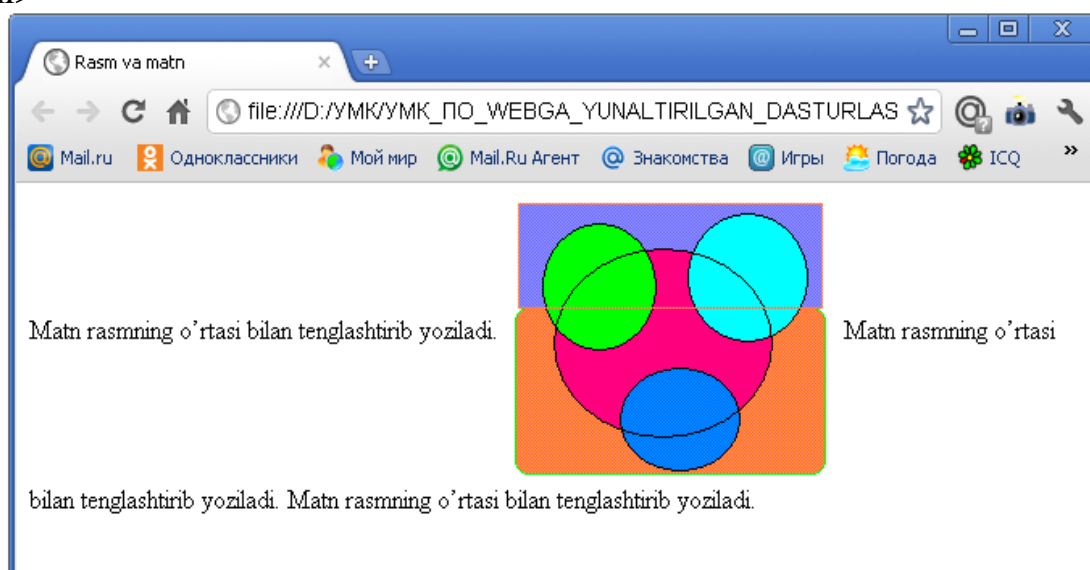
</head>

<body>

<p> Matn rasmning o'rtasi bilan tenglashtirib yoziladi. Matn rasmning o'rtasi bilan tenglashtirib yoziladi. Matn rasmning o'rtasi bilan tenglashtirib yoziladi. </p>

</body>

</html>



Variantlar

Quyidagi mavzular bo'yicha web-sahifa yaratilsin:

1. Guruh haqida.	2. Dars jadvali.
3. Qurulish materiallari.	4. Sport.
5. TATU	6. HTML tili.
7. Telefon kompaniyalari.	8. Shoirilar.
9. Kompyuterning rivojlanishi.	10. Telefon modellari.
11. Kompyuter qurilmalari.	12. Qadimiy joylar.
13. Mashhurlar.	14. Kompaniyalar.
15. Bayramlar.	16. Uzbekistondagi universitetlar.
17. Mashinalar.	18. Kinoartistlar.
19. Estrada artistlari.	20. Informatika fani.

Tajriba mashg'uloti - 5.

Mavzu: Gipermatnli(murojatli) Web-sahifalar yaratish.

Ishning maqsadi: HTML tili yordamida Web-sahifalarni bir-biriga bog'lash haqida amaliy bilimlarga ega bo'lish.

Ishning natijasida talaba quyidagilarga ega bo'lishi kerak:

Bilishi kerak – HTML-xujjatda gipermatn haqida tushunchaga ega bo'lish va gipermatnli web-sahifa yaratishi;

Qila olishi kerak - HTML-xujjat yaratish.

NAZARIY QISM

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 erda 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 kifoya. So'ngra siz WWW ning xohlagan 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 qildingiz. 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. **** yopiluvchi tegini esdan chiqarmay yozib ketish kerak. **misol.htm** fayliga murojaatlarni yaratish uchun quyidagi kodni kiritishingiz kerak:

** Misolni ko'rish **

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

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

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 hoxlagan joyiga sichqoncha bilan turtish orqali mos hujjatga o'tiladi. Murojaat sifatida tasvirlarning hoxlagan 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:

``

``

yoki, yuqoridagi misolda keltirilgan edi

``

Bu matn o'rniga `` tegini kiritganimizga e'tiboringizni qarating. Shu tariqa grafik murojaat berish mumkin.

AMALIY QISM.

Uchta sahifani bir-biriga bog'lash

Birinchii bosqich

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN">
```

```
<html>
```

```
  <head>
```

```
    <title>Sahifani bog'lash</title>
```

```
  </head>
```

```
  <body>
```

```
    <H5><A HREF="1.html">1-qism</A></H5>
```

```
    <H5><A HREF="2.html">2-qism</A></H5>
```

```
  </body>
```

```
</html>
```

Ikkinchi bosqich

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN">
```

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<title>Rasm va matn</title></head>
```

```

<body>
<p> Bu rasm matnlar orasida joylashadi. <A
HREF="Gipermurojaat.html"><IMG SRC=rasm1.GIF></A> Bu rasm matnlar
orasida joylashadi. </p>
</body>
</html>

```

Uchinchi bosqich

```

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN">
<html>
<head>
<title>Rasm va matn</title>
</head>
<body>
<p>Bu rasm matndan chapda joylashadi. <A HREF="Gipermurojaat.html"><img
src=rasm1.gif align=left ></A>Bu rasm matndan chapda joylashadi. Bu rasm
matndan chapda joylashadi. Bu rasm matndan chapda joylashadi. Bu rasm matndan
chapda joylashadi. Bu rasm matndan chapda joylashadi. Bu rasm matndan chapda
joylashadi. </p>
</body>
</html>

```

Variantlar

Quyidagi mavzular bo'yicha web-sahifa yaratilsin:

1. Guruh haqida.	2. Dars jadvali.
3. Qurulish materiallari.	4. Sport.
5. TATU	6. HTML tili.
7. Telefon kompaniyalari.	8. Shoirilar.
9. Kompyuterning rivojlanishi.	10. Telefon modellari.
11. Kompyuter qurilmalari.	12. Qadimiy joylar.
13. Mashhurlar.	14. Kompaniyalar.
15. Bayramlar.	16. Uzbekistondagi universitetlar.
17. Mashinalar.	18. Kinoartistlar.
19. Estrada artistlari.	20. Informatika fani.

Tajriba mashg'uloti - 6.

Mavzu: Formalar bo'yicha Web-sahifalar yaratish.

Ishning maqsadi: HTML tili yordamida Web-sahifalarga forma elementlarini joylashtirish haqida amaliy bilimlarga ega bo'lish.

Ishning natijasida talaba quyidagilarga ega bo'lishi kerak:

Bilishi kerak – HTML-xujjatda formalar haqida tushunchaga ega bo'lish va interaktiv web-sahifa yaratishi;

Qila olishi kerak - HTML-xujjat yaratish.

NAZARIY QISM

HTML-formalar ma'lumotlarni uzoqdagi foydalanuvchidan Web-serverga havola etish uchun mo'ljallangan. Ular yordamida foydalanuvchi bilan server o'rtasida oddiy muloqot tashkil qilish mumkin. Masalan, foydalanuvchini serverda qayd qilish, taqdim qilingan ro'yxatdan kerakli hujjatni tanlab olish yoki Web-sahifangizdan to'ppa-to'g'ri elektron pochta jo'natish. Buning uchun brauzerlar o'rnatilgan funktsiyaga egadirlar. Sizga yagona bitta ish qoladi—bu HTML-faylning kerakli joyiga navbatdagi satrni qo'yishdir.

<AHREF q mailto : Sizning-l-mail-adres> brauzer uchun matn <G'A>

Sizning E- mail-adres so'zi o'rniga haqiqiy elektron pochta adresini yozing. Brauzer uchun matn esa, ekranda yorug' rang bilan ajralib turadi. Sichqoncha kursori uni egallagach, u qo'l ko'rinishida ko'rinib, sichqonchani chiqillatishga taklif qilgandek bo'ladi. Chiqillatilgach, elektron pochta standart formasi yuklanadi.

Lekin, qaror qabul uchun mijozdan konkret axborot olish zarur. Unga savol berib va javob uchun joy ajratib, bu ishni bajarish mumkin. Javoblar erkin matn ko'rinishida ham, belgilangan kvadrat ko'rinishida ham taqdim etilishi mumkin. Formalar javoblar turini har xil ko'rinishda ifodalashga imkon beradi. Eng asosiysi—qo'yilgan savolga konkret javob olishdir. Bunday sistemalash kelajakda olingan ma'lumotlarni kompyuter yordamida qayta ishlashni ta'minlashi mumkin.

Demak, har bir anketa <FORM> va <G'FORM> tegi bilan ramkaga solinadi. Bu teg ichida ikkita atribut (parametr) mavjud—METHOD va ACTION. Birinchisi, berilgan forma navbatdagi ish yuritish ishlariga uzatish uslublarini aniqlaydi va ikkita qiymatga ega bo'ladi: POST va GET. ACTION atributi esa, anketa bilan bundan keyin nima ish qilish kerakligini aniqlaydiva ko'p hollarda quyidagi ko'rinishga ega bo'ladi:

<mailto : Sizning-E- mail-adres>

Bunda siz, elektron pochta orqali jo'natilgan anketani olasiz. Anketa alohida fayl sifatida keladi va sizdan qaysi direktoriy va qanday nom bilan yuklanishini so'raydi.

Forma <INPUT> va <SELECT> teglari yig'indisidan iborat. Ular mijoz tomonidan kiritilgan axborotning uslubini aniqlaydi. Quyidagi misolda teg <INPUT> strukturasini (mos atributlar bilan) ko'rib chiqamiz:

<INPUT TYPE "TEXT" NAME q «Mijoz nomi» SIZE q "30">

TYPE instruktsiyasining TEXT qiymati kiritiladigan axborot erkin matn bo'lishini, NAME instruktsiyasi esa, kiritilajak uslub nomiga tegishli ekanligini ko'rsatadi.

SIZE (razmer) mijoz o'z nomini kirita oladigan maydonning maksimal uzunligini aniqlaydi.

Navbatdagi jadval javoblarning ba'zi bir uslublarini namoyish qiladi:

INPUT qiymati	Mos uslub (stil)
TEXT	Matnli maydon
RADIO	Selektor tugmasi
CHECKBO	Nazorat indikatori
X	Anketani jo'natish tugmasi
SUBMIT	Anketani tozalash tugmasi
RESET	

Teg <SELECT> mijoz taklif qilinayotgan ro'yxatdan so'zni (yoki so'zlar yig'indisi) tanlash paytidagi javob uslubini aniqlaydi.

Teg <TEXTAREA> forma ichida ko'p satrli matnni kiritish uchun maydon yaratadi. Bu maydon brauzer darchasida gorizontal va vertikal aylantirish tasmasi bilan to'g'riburchak ko'rinishida aks etadi,[45].

Oxirida forma misolini ko'rib chiqamiz:

Faylni fifth.html nomi bilan saqlang va brauzer yordami bilan oching.

Shunday qilib, HTML gipermatn belgilash tili hisoblanib (dasturlash tili emas) uning asosiy qoidalari quyidagicha: har bir harakat uning boshi va oxiridagi teglar bilan aniqlanadi; teglar va yo'riqnomalar ichki buyruq hisoblanib, brauzer darchasida ko'rinmaydi.

HTML teglari parametr va atributlarga ega.Ular juft, ba'zida yolg'iz ko'rinishida bo'ladi. Asosiy teglar: <HTML>, <HEAD>, <BODY>, <ADRESS>.

Gipermatn hujjat, giperhavolalar WWW tizimining asosiy tushunchalaridir. Giperhavolaning ko'rsatkichlari so'z, so'z guruhi, tasvir bo'lishi mumkin. Havolalar absolyut va nisbiy bo'ladi.

HTML tilida nomerlangan va markerlangan ro'yxatlarni ifodalovchi maxsus teglar to'plami mavjud. Bundan tashqari aniqlash ro'yxati ham bor.

Brauzerlar bilan quvvatlanib turuvchi jadvallar kuchli hisoblanib keng ko'lamda ishlatiladi. Freym va formalar ham qo'llashda ancha qulaylikka egadirlar.

Asosiy terminlar

HTML (Huper Text Markup Language), Teg (tag), HTML qoidasi, ochuvchi teg, yopuvchi teg, juft teglar, teg konteyner, yolg'iz teglar, taxlangan juft teglar, taxlashtirish darajasi, ota-ona tegi, qiz tegi, HTML spetsifikatsiyasi, HTML–hujjat muqaddimasi, simvollar formatlari, HTM va HTML kengayishi, HTML–standart, maxsus formatlashgan teglar, HTMLning zaxiraga olingan simvollari, standartlashtirilgan hujjatlar, markerlangan ro'yxat, nomerlangan ro'yxat, grafik ro'yxat markerlari, HTML–hujjat sektsiyalari, taxlangan ro'yxatlar, 16 «nomi yozilgan» ranglar, ranglarning o'n oltilik kodi, giperbog'lanishning gorizontal chizig'i, absolyut va nisbiy havolalar (aloqalar), taxlangan jadvallar, HTML–hujjatdagi tasvir, tasvir atrofidagi ramka alternativ matn, tasvirning miniatyura versiyalari, tasvir formatlari, «yakor», freymlar, freymlar to'plami, «o'zgaruvchan» freymlar, HTML–formalar, INPUT uslubi.

AMALIY QISM.

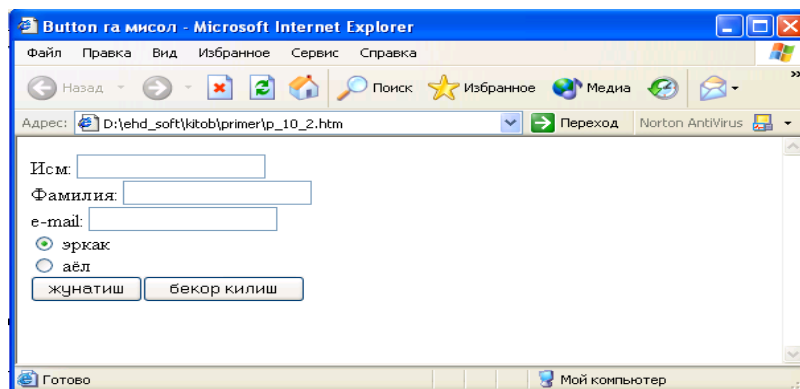
Misol

```
<html>
<head>
  <title> Button гамисол</title>
</head>
<body>
  <form action="http://maks//cgi/person.exe" method="post">
  <p>
```

```

<label for="firstname">исм: </label>
<input type="text" id="firstname">
<br>
<label for="lastname">фамилия: </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
">эркак<br>
<input type="radio" name="sex" value="femole">аёл<br>
<button name="submit" value="submit" type="submit">
Жўнатиш</ button>
<button name="reset" type="reset">бекор қилиш</ button>
</p>
</form>
</body>
</html>

```



Variantlar

- 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. abiturient 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`rovnomasining formasini yaratish
11. Ishga taqsimlash formasini yaratish
12. Avtomobillar ma`lumotlarini kiritish formasini yaratish
13. Aviaqassa formasni yaratish
14. Kasalxonalarda kasallik varaqasini yuritish formasni yaratish
15. e-mail yaratish formasini yaratish

Tajriba mashg'uloti - 7.

Mavzu: Freymmlar bo'yicha Web-sahifalar yaratish.

Ishning maqsadi: HTML tili yordamida brauzer oynasini bir necha qismlarga ajratish haqida amaliy bilimlarga ega bo'lish.

Ishning natijasida talaba quyidagilarga ega bo'lishi kerak:

Bilishi kerak – HTML-xujjatda freymmlar haqida tushunchaga ega bo'lish va brauzer oynasida bir necha web-sahifalarni yuklash;

Qila olishi kerak - HTML-xujjat yaratish.

NAZARIY QISM

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'zgarmaydigan elementlarini har safar yuklamasdan o'zgarishsiz qoldirish kerak. Bu muammolarni echish 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 freymmlar deb ataymiz.

Demak, "**freymmlar**" baruzerni kuzatuv oynasini yonma-yon joylashgan bir nechta to'g'ri burchakli sohalarga bo'lish imkonini beradi. Mazkur bo'laklardan har biriga alohida HTML-fayl, ya'ni boshqalardan mustaqil ravishda ko'zdan kechiriluvchi fayllarni yuklash mumkin. Zaruriyat tug'ulganda freymmlar orasida o'zaro bog'liqlikni tashkil etish mumkin. O'zaro bog'liqlik tashkil etilganda freymmlardan birida sso'lka tanlansa, boshqa freym oynasida kerakli hujjatning yuklanishiga olib keladi.

Garchi HTML-hujjatlarda foydalanuvchiga axborot aks ettirilishining turli usullari havola etilsada, axborotni ifodalashning freym tizimi ham o'zining afzalliklariga ega. Quyidagi xollarda aynan freym tizimi qo'l keladi:

✚ Bir soxada ishlayotganda boshqa bir soxaga hujjatlarni yuklash orqali boshqarishni tashkil etish zarurati tug'ilganda;

✚ Ekranning boshqa hududlarida nima bo'lishidan qat'iy nazar ekranda doimo ko'rinib turishi kerak bo'lgan axborotni ko'zdan kechirish darchasining ma'lum qismiga joylashtirish lozim bo'lganda;

✚ Darchaning xar biri mustaqil ravishda ko'rib chiqilishi mumkin bo'lgan yonma-yon bir necha sohalarda joylashtirish qo'lay bo'lgan axborotni taqdim etish zarurati tug'ilganda.

Freymmlar tizimini tasvirlash uchun <FRAMESET>, <FRAME> yoki <NOFRAME> teglaridan foydalaniladi.

Freymmlardan tashkil topgan Web-sahifalar <BODY> bo'linmasiga ega bo'lishi mumkin emas.

<FRAMESET> va </FRAMESET> konteynerlari xar bir freymni belgilash blokini o'rab turadi. Bunday konteynerning ichida faqat <FRAME> teglari yoki kiritilgan <FRAMESET> teglari mavjud bo'ladi.

HTML da freymmlarning ikki xil ko'rinishi mavjud bo'lib bular oddiy va suriluvchi freymmlardir.

Demak, freymli strukturaga ega bo'lgan hujjatlar **<frameset>** va **</frameset>** teglari yordamida yaratiladi.

Bu ikki teg orasida hosil qilinayotgan alohida freymlarga oid ma'lumotlar e'lon qilinadi. Alohida freymlar **<frame>** va **</frame>** teglar yordamida yaratiladi. Agar sizning brauzeringiz freymnlarni tushunmasa u holda ekranda **<noframes>** va **</noframes>** teglari orasida yozilgan ma'lumot tasvirlanadi.

Garchi **freymlar tizimi** HTML 4.0 da standart bilan mustaxkamlangan bo'lsada, **<NOFRAMES>** tegi freymnlarni qo'llab-quvvatlamaydigan brauzerlar yordamida ko'zdan kechirishda asqotadi. Demak, freymlarga bog'lanmagan brauzerlar uchun **<NOFRAMES>** va **</NOFRAMES>** teglari juftligidan foydalaniladi. **Masalan:**

<NOFRAMES> butun HTML-hujjat **</NOFRAMES>**

Mazkur teglar orasiga joylashtirilgan barcha ma'lumotlar freymnlarni qo'llab-quvvatlash imkoniyatiga ega bo'lmagan brauzerlar yordamida aks ettiriladi. Freymlarga bog'langan brauzerlar esa **<NOFRAMES>** va **</NOFRAMES>** orasidagi barcha axborotga bog'liq emas.

<FRAMESET> tegi freymnlarni belgilaydi. **<frameset>** tegining asosiy vazifasi brauzer oynasini bir nechta bo'laklarga bo'lish. Buning uchun asosan vertikal va gorizantal bo'yicha freymlar o'lchami va sonini ko'rsatib turuvchi ishlatiladi.

- **cols** parametri brauzer oynasida gorizantal bo'yicha freymlar soni va o'lchamini ko'rsatadi. Parametr qiymati sifatida vergullar bilan ajratilgan freymlar 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 freymlar soni va o'lchamini ko'rsatadi. Parametrqa qiymat berish cols parametri bilan bir xil bo'ladi.

<FRAMESET> tegining atributlari:

ROWS, COLS.

Ushbu parametrlar qiymatlari piksellarda, foizlarda yoki nisbiy birliklarda berilishi mumkin. Qator yoki ustunlar soni mos ro'yxatdagi qiymatlar soni bilan aniqlanadi. Masalan:

<FRAMESET ROWS = "100, 240, 140"> - uchta freymdan iborat to'plamni belgilaydi. Qiymatlar piksellarda berilgan. Birinchi freym 100 piksel, ikkinchisi 240 piksel va nihoyat so'nggi freym 140 piksel balandlikka ega.

<FRAMESET ROWS = "25%, 50%, 25%"> - ekranning maqbul balandligidan yuqori qatorning qiymati 25 foiz, o'rta qatorniki 50 foiz, quyi qatorniki 25 foiz ekanligini bildiradi.

<FRAMESET COLS = "*", 2*, 3*"> - qiymatlar nisbiy birliklarda. **"Yulduzcha"** – **"*"** fazoni proporsional taqsimlash uchun ishlatiladi. Har bir yulduzcha butunning bir qismini bildiradi. Hisoblab topish uchun yulduzchalar oldidagi sonlarni qo'shish va hosil bo'lgan sondan kasrning maxraji sifatida foydalaniladi. Yuqoridagi misolda birinchi ustun darcha umumiy kengligining 1/6, ikkinchi ustun 2/6, uchinchi ustun 3/6 qismini egallaydi.

<FRAMESET COLS = "100, 25%, *, 2*">.

<FRAME> tegi alohida fayllarni belgilaydi, bu teg **<FRAMESET>** va **</FRAMESET>** teglari juftligining ichida joylashishi lozim. **Masalan:**

<FRAMESET ROWS = "*", 2*">

<FRAME>

</FRAME>

</FRAMESET>

<FRAMESET> tegi berilganida qancha alohida freymlar belgilangan bo'lsa, shuncha freym teglarini yozish lozim.

Yuqorida keltirilgan parametrlar ishlatilgan misollarni ko'rib chiqamiz.

Misol 1.

<html>

<head>

<title>Freymlar </title>

</head>

<frameset cols="150,*">

<frame src="1.html">

<frame src="2.html">

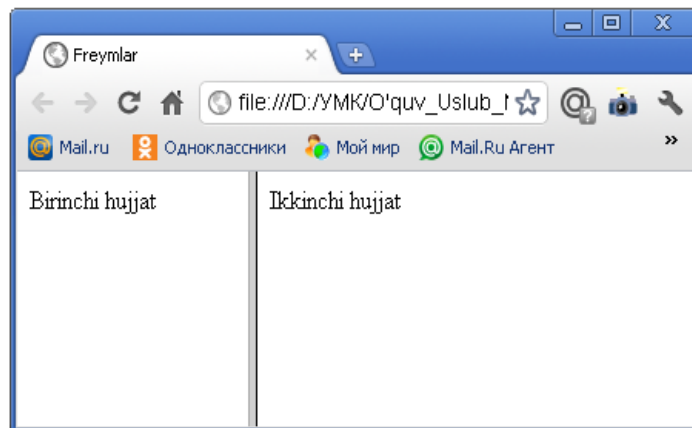
<frame src="3.html">

<noframes><p>Afsuski sizning brauzeringiz freymnlarni tushunmaydi. Brauzerning yangi versiyalaridan foydalaning </p>

</noframes>

</frameset>

</html>



Rasm 1.

Diqqat bilan HTML kodni va uning ekranda chiqargan natijasini tahlil qilish natijasidan ko'rinadiki, bu erda **<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 qiluvchi **src** parametrini ishlatdik. Bundan tashqari biz **<noframes>** va **</noframes>** teglaridan ham foydalandik. Bu teglar orasida yozilgan ma'lumot brauzer tomonidan freym texnologiyasi tushunilmagan holatda ekranda paydo bo'ladi. Berilgan o'lchamda bo'lingan freymlar chegarasini foydalanuvchi tomonidan o'zgartirish imkoniyati mavjud. Buning uchun **splitter** deb nomlanuvchi chegara chizig'idan sichqoncha ko'rsatkichi bilan

ushlab surish kifoya. Asosiy brauzer oynasini bitta ustunda joylashgan ikkita freym va qolgan joyni egallovchi uchinchi freym ko'rinishida bo'lishimiz uchun quyidagi html kodni yozishimiz kerak.

Frame tegi va uning parametrlari (atributlari).

1. NAME
2. PAME
3. SRC
4. FRAMEBORDER=YES/NO (Faqat IE lar uchun)
5. MARGINWIDTH
6. MARGINHEIGHT
7. NORESIZE
8. SCROLLING

<frame> tegi alohida freymlar xossalarini o'rnatish uchun ishlatiladi. Endi biz **<frame>** tegida ishlatiladigan parametrlar (atributlar) bilan tanishib chiqamiz.

▪ **name parametri** freymning nomini ko'rsatishda ishlatiladi, buni **id parametri** bilan almashtirmaslik kerak. **NAME** parametri berilgan freymga gipermurojaat sifatida ishlatish mumkin bo'lgan freymning nomini belgilaydi.
Masalan:

```
<FRAME SRC="sample.html" NAME="frame1">
```

frame1 deb nomlangan ushbu freymga gipermurojaat qilinishi mumkin.
Masalan:

```
<A HREF="other.html" TARGET="frame1">
```

frame1 freymiga **other.html** faylini yuklash uchun shu erga sichqoncha kursori bosiladi.

▪ **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 manzilini berishda ishlatiladi. Odatda bunday manzil sifatida asosiy hujjat qaysi katalogda bo'lsa, usha erda joylashgan HTML - faylning nomidan foydalaniladi.

Masalan:

```
<FRAMESET SRC="sample.html">
```

Zero, freymni tasvirlashda berilgan HTML fayl to'liq HTML hujjat bo'lishi kerak, ya'ni u HTML, HEAD, BODY va boshqalarga ega bo'lishi lozim. Agar freymdan tasvirni aks ettirishda foydalanilsa, **unda:**

```
<FRAME SRC="http://www.bhv.ru/exempl.gif">
```

▪ **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.

Freymlar orasidagi o'zaro ta'sir

Freymlar bilan ishlayotganda foydalanuvchi uchun qo'lay bo'lgan hujjat yuklash sxemasini yaratish mumkin. Freymlar orasidagi o'zaro aloqa hujjatlarni boshqa freymdagi buyruqlar yordamida aynan tanlangan freymga yuklash imkonini berishidir. Bu maqsadda **<A>** tegining **TARGET** atributidan foydalaniladi. **TARGET atributi** ushbu gipermurojaat ko'rsatayotgan hujjat yuklanuvchi freym

yoki brauzer oynasi nomini belgilaydi. O'zgartirilmagan holda ushbu parametr yo'q bo'lganda hujjat joriy freym yoki oynada yuklanadi. Freym nomi sifatida mavjud darcha yoki freym nomi berilishi yoki bo'lmasa yangi oyna ochish uchun yangi nom berilishi mumkin. 4 ta zaxiradagi nomlar bor. **Ular:**

_blank, _self, _top, _parent. Bulardan tashqari “_” belgisi bilan boshlanuvchi har qanday nomdan foydalanish maqsadga muvofiq emas.

TARGET=“_blank” – hujjatning yangi oynaga yuklanishini ta'minlaydi. Bu oyna nomga ega bo'lmasligi tufayli unga boshqa hujjatni yuklashning iloji bo'lmaydi.

TARGET=“_self” dan foydalanilganda hujjat joriy freymga yuklanadi.

TARGET=“_top” hujjatning butun darchaga yuklanishiga sabab bo'ladi.

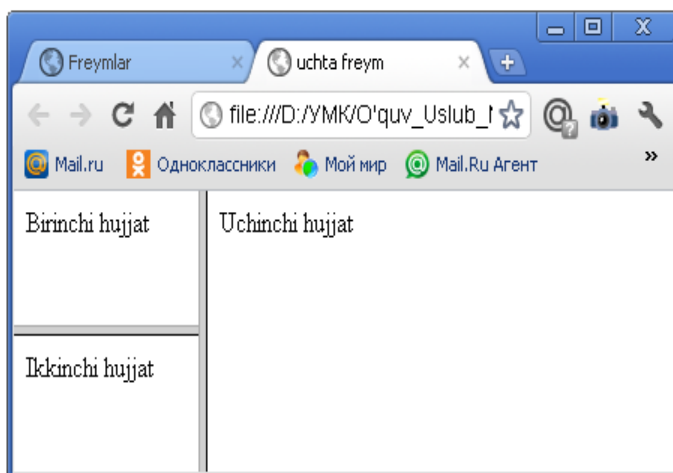
TARGET=“_parent” hujjatning joriy freymning freym-ota-onasi tomonidan egallangan sohasiga yuklanishiga olib keladi.

Tarkibi “A” freymiga yuklangan **frame_a.html** faylining bittagina **test.html** fayliga

TARGET parametrining turli qiymatlariga ega 6 ta gipermurojaat mavjud

AMALIY QISM.

```
<html>
  <head><title>uchta freym</title></head>
  <frameset cols="20%,*">
    <frameset rows="*,*">
      <frame src="1.html">
      <frame src="2.html">
    </frameset>
    <frame src="3.html">
  </frameset>
</html>
```



Variantlar

Quyidagi mavzular bo'yicha web-sahifa yaratilsin:

1. Guruh haqida.	2. Dars jadvali.
3. Qurulish materiallari.	4. Sport.
5. TATU	6. HTML tili.
7. Telefon kompaniyalari.	8. Shoirilar.
9. Kompyuterning rivojlanishi.	10. Telefon modellari.

11. Kompyuter qurilmalari.	12. Qadimiy joylar.
13. Mashhurlar.	14. Kompaniyalar.
15. Bayramlar.	16. Uzbekistondagi universitetlar.
17. Mashinalar.	18. Kinoartistlar.
19. Estrada artistlari.	20. Informatika fani.

Tajriba mashg`uloti - 8.

Mavzu: Front Page dasturida web-sahifa yaratish.

Ishning maqsadi: Front Page dasturi yordamida web-sahifalar yaratish haqida amaliy bilimlarga ega bo'lish.

Ishning natijasida talaba quyidagilarga ega bo'lishi kerak:

Bilishi kerak – Front Page dasturi haqida tushunchaga ega bo'lish va brauzer oynasida bir necha web-sahifalarni yuklash;

Qila olishi kerak – Amaliy dasturlarda ishlay olish.

NAZARIY QISM

Front Page amaliy programmasi yordamida Web-sahifaga joylashtirilishi kerak bo'lgan matnni osonlik bilan terishingiz, rasmlarni joylashtirishingiz, ovoz effektlarini o'rnatishingiz, skriptlar yoki DHTML tili programmalari yordamida amalga oshirilishi mumkin bo'lgan xilma-xil effektlarni amalga oshirishingiz mumkin bo'ladi. Demak, Front Page amaliy programmasi vositasida World Wide Web uchun mo'ljallangan turli xil Web-sahifalar hosil ilishingiz va ularni Internet tarmog'iga joylashtirishingiz mumkin.

Endi Web-sahifa va Web-sayt degan atamalarining ma'nosiga va bir-biridan farqiga biroz to'xtalib o'tamiz. Web-sayt (yoki Web-tugun) bir biri bilan ma'no va mohiyati jihatidan bog'liq bo'lgan Web-sahifa va fayllar to'plamidir.

Ko'pincha Web-saytlar biror bir mavzuga bag'ishlangan bo'lib, firma, kompaniya, tashkilot yoki biror bir insonga tegishli ma'lumotlarni o'z ichiga qamrab oladi. Front Page programmasida masterlar deb nomlangan dasturlar bo'lib, ular Web-saytlarni va Web-sahifalar ko'rinishidagi shablonlarni qadamba qadam tuzishga hamda sozlashtirishga imkon beradilar. Bu xildagi masterlar va shablonlar xilma-xil turdagi Web-saytlarni hosil qilish uchun juda qulay.

Har bir Web-saytda asosiy yoki uy sahifasi (homepage) deb atalgan bir Web-sahifa bo'ladi va ushbu saytga kiruvchi barcha insonlar eng oldin xuddi shu sahifaga kiradilar. Keyinchalik ushbu sahifada joylashgan giperko'rsatgichlar va ko'rsatmalardan foydalanib, ular bu saytning boshqa sahifalariga yoki butunlay boshqa saytlarning sahifalariga ham kirishlari mumkin. Giperko'rsatgichlar orqali aniqlanadigan Web-sahifalar ushbu kompyuterda yoki Internet bilan ulangan istalgan kompyuterda bo'lishi mumkin.

Gipermatn Web-sahifada joylashgan biror bir matn bo'lagi yoki rasm bo'lib, agar u turtilsa, boshqa Web-sahifa ga yoki saytga o'tish amalga oshiriladi.

Uy sahifasi (homepage) eng yuqorida joylashgan bo'lib, undagi giperko'rsatgichlar istalgan Web-sahifaga o'tishni amalga oshirib beradi. O'z navbatida ushbu Web-sahifalardan boshqa sahifalarga o'tish ham xuddi shunday usuldan foydalangan holda osonlik bilan amalga oshirilishi mumkin. Bunday

sahifalarning har birida boshqa sahifalarga va saytlarga bo'lgan murojaatlardan tashqari orqaga, bundan oldingi sahifaga yoki uy sahifasi (homepage) ga qaytishga imkon beradigan giperko'rsatgichlar ham bo'ladi.

Front Page programmasi yordamida osonlik bilan Internetda yoki intranetda joylashgan Web-saytlarni xosil qilish mumkin. Bunday Web-saytlar saytga kiruvchilar uchun uning sahifalarini ko'rishga imkon beruvchi kompyuterda ya'ni Web-serverda (Web-server) joylashadi. Lekin Web-saytni Front Page programmasi yordamida o'z kompyuteringizda ham tashkil qilishingiz va u tayyor bo'lgandan so'ng, uni Web-serverda joylashtirishingiz (nashr qilishingiz) mumkin.

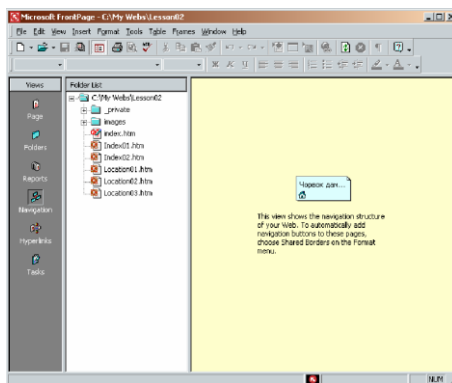
AMALIY QISM.

Yangi Web-sahifa hosil qilish va unga nom berish uchun quyidagi ishlarini amalga oshirish kerak bo'ladi:

1. Front Page programmasi asosiy oynasidagi Navigation (Navigatsiya) tugmasini turtamiz;

2. File (Fayl) menyusidan New (Sozdat) punktining Page buyrug'i tanlanadi va buning natijasida Front Page yangi Web-sahifa hosil qiladi hamda uni belgicha sifatida ekranga joylashtiradi;

3. Bu belgicha ichidagi «Home Page» matnini sichqoncha ko'rsatgichi bilan belgilab, uning o'rniga o'z saytimizning nomini kiritamiz va so'ngra klaviaturadagi Enter klavishini bosamiz. Bu amallar natijasida Front Page Web-sahifaning nomini o'zgartiradi:



Endi yaratilayotgan Web-sahifaga matnlar qo'shish va uni formatlashtirish uchun quyidagi ishlarni amalga oshirish lozim bo'ladi:

1. Yuqorida xosil qilingan Web-sahifaning uy sahifasi belgisida ikki marta turtib. Bunda uy sahifasi uni ko'rish rejimida ekranda xosil bo'ladi. Siz unga sahifaning nomini kiriting - «Chorvoq dam olish uyi» va so'ngra Enter klavishini bosib.

2. Uskunalar panelining chap chekkasida joylashgan Text Style (Matn stili) maydonida pastga qaragan strelkali tugmachani bosgan holda kerakli stilni tanlab olish mumkin.

3. Bu erdan Heading 1 (Zagolovok 1) punktini tanlab olamiz va so'ng uskunalar panelining Center (Markazlashtirish) tugmachasini turtamiz. Bu amallar Web-sahifa matnini tanlanganlarga mos ravishda formatlashtirish va markazlashtirishga olib keladi.

4. Undan so'ng Enter klavishini ikki marta bosib va dam olish uyining Manzilgohini kursor turgan joyga kiriting.

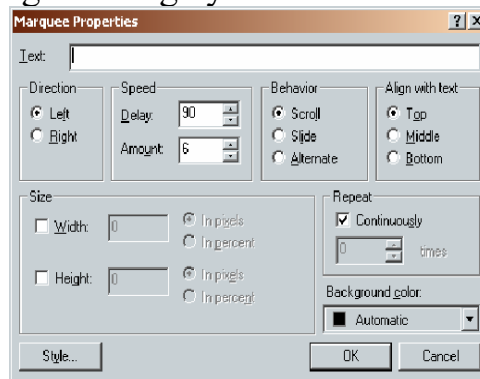
5. Endi formatlashtirish uskunalar panelida Bold (Jirniy) tugmachasini turtin. Bu kiritilgin matnning to'q qora rangli holatga olib keladi.

6. Uskunalar panelidagi Save (Soxranit) tugmachasini bossangiz, kiritilgan o'zgarishlar saqlanib qoladi.

Matnlar bilan bog'liq boshqa turdagi barcha o'zgarishlar ham xuddi shu tarzda amalga oshiriladi va Web-sahifa asta-sekinlik bilan ma'lumotlar bilan to'ldiriladi. Yaratilayotgan Web-sahifaning uy sahifasiga harakatlanuvchi qatorni (begushchaya stroka, Marquee) qo'shish ham uni ancha chiroyli qilishga imkon beradi. Bunday qator ekran bo'ylab asta-sekin harakatlanuvchi matnni ko'rsatishni amalga oshiradi. Ushbu harakatning tezligini, yo'nalishini, shriftining turini va kattaligini hamda stilini xilma-xil tarzda berish mumkin. Bu ishni amalga oshirish uchun quyidagilarni bajarish lozim bo'ladi:

1. Oldingi misoldagi vaziyatda kursorni keyingi qatorga olib keling;
2. Insert menyusida Componentni va undan so'ng Marquee ni tanlang.

Bunda quyidagi ko'rinishdagi Marquee Properties (Harakatlanuvchi qator ko'rsatgichlari) deb nomlangan dialog oynasi hosil bo'ladi:

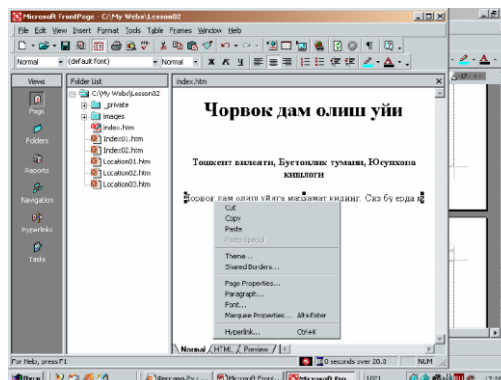


3. Text (Matn) maydonida quyidagi so'zlarni teramiz: «Chorvoq dam olish uyiga marhamat qiling. Bu er sizning dam olishingiz uchun eng ajoyib maskandir. Bu erda futbol, voleybol, tennis o'ynashingiz, qiziqarli insonlar bilan tanishishingiz va maroqli hordiq chiqarishingiz mumkin»;

4. Bu oynada matnning harakatlanish yo'nalishi (Direction), kattaligini (Width, Height), harakat tezligini (Speed), rangini (Background Color) va uning bir qancha ko'rsatgichlarini ham tanlash mumkin. Bu ishlarni bajarib bo'lgandan so'ng OK tugmachasini bossangiz, harakatlanuvchi qator Web-sahifaga joylashib qoladi. Keyinchalik Web-sahifa ochilganida ushbu so'zlar siz ko'rsatgan va harakatlangan holda namoyon bo'ladi;

5. Agarda harakatlanuvchi qatorni qandayligini ko'rmoqchi bo'lsangiz, asosiy oyna pastki qismidagi Preview tugmachasini bosishingiz kifoya.

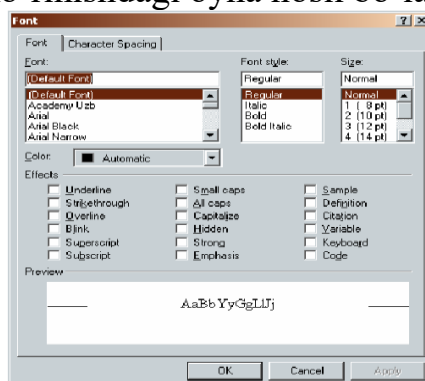
6. Agarda harakatlanuvchi qatorning kattaligini va rangini o'zgartirmoqchi bo'lsangiz, sichqoncha ko'rsatgichini unga olib kelgan holatda, uning o'ng tugmachasini bosishingiz kerak bo'ladi. Bunda quyidagi kontekst menyu hosil bo'ladi:



7. Ushbu kontekst menyuning Marquee Properties (Harakatlanuvchi qator ko'rsatgichlari) punktini tanlasangiz, tegishli dialog oyna hosil bo'ladi va undan foydalangan holda qator ko'rsatgichlarini istalgan holatga keltirishimiz mumkin. Masalan, qator foni rangini o'zgartirish uchun Background Color (Fon-rangi) maydonidagi strelkadan foydalanishimiz mumkin.

8. Size (O'lchamlar) deb nomlangan maydondan foydalangan holda harakatlanuvchi qatorning kengligini va kattaligini o'zgartirish mumkin.

9. Agarda harakatlanuvchi qatorni formatlashtirish va uning shriftlarini o'zgartirish zarur bo'lsa, u holda kontekst menyudagi Font (Shrift) imkoniyati tanlanadi. Bunda quyidagi ko'rinishdagi oyna hosil bo'ladi:



10. Undan foydalanib matn rangini, shrift turini va so'zlar orasidagi masofa kabi bir qancha ko'rsatgichlarni o'zgartirish mumkin.

11. Qilingan o'zgarishlarni ekranda ko'rish uchun asosiy oynadagi Preview tugmachasini bosishingiz kerak bo'ladi.

12. Agarda Web-sahifa brouzerda qanday ko'rinishini kuzatmoqchi bo'lsangiz, uskunalar panelidagi Preview in Browser (Brouzerda ko'rish) tugmachasini bosishingiz kerak bo'ladi.

13. Barcha ishlarni amalga oshirib bo'lgandan so'ng OK tugmachasini bosing va undan so'ng qilingan ishlarni saqlab qolish maqsadida uskunalar panelidagi Save (Soxranit) tugmachasini bosing.

Variantlar

Quyidagi mavzular bo'yicha web-sahifa yaratilsin:

1. Guruh haqida.	2. Dars jadvali.
3. Qurulish materiallari.	4. Sport.
5. TATU	6. HTML tili.
7. Telefon kompaniyalari.	8. Shoirilar.
9. Kompyuterning rivojlanishi.	10. Telefon modellari.
11. Kompyuter qurilmalari.	12. Qadimiy joylar.

13. Mashhurlar.	14. Kompaniyalar.
15. Bayramlar.	16. Uzbekistondagi universitetlar.
17. Mashinalar.	18. Kinoartistlar.
19. Estrada artistlari.	20. Informatika fani.

Tajriba mashg'uloti - 9.

Mavzu: FrontPage dasturining Web-sahifalar bilan ishlash imkoniyatlari.

Ishning maqsadi: Front Page dasturi yordamida web-sahifalar yaratish va ular bilan ishlash haqida amaliy bilimlarga ega bo'lish.

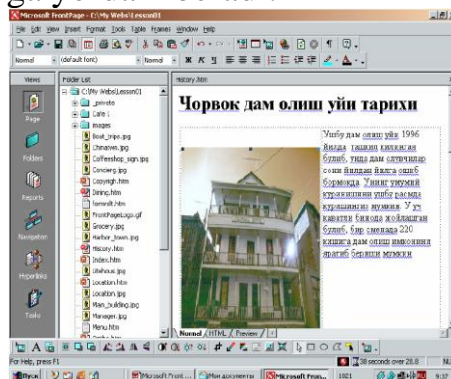
Ishning natijasida talaba quyidagilarga ega bo'lishi kerak:

Bilishi kerak – Front Page dasturida web-sahifalar yaratish haqida tushunchaga ega bo'lish va brauzer oynasida bir necha web-sahifalarni yuklash;

Qila olishi kerak – Amaliy dasturlarda ishlay olish.

NAZARIY QISM

Front Page programmasi orqali nafaqat Web-sayt va Web-sahifalar tuzish, balki ularni maqsadga muvofiq ravishda boshqarish ham mumkin. Bu dasturning asosiy oynasi quyida ko'rsatilganidek uch tarkibiy qismga bo'lingan bo'lib, ular Web-saytni xilma-xil usulda boshqarishga yordam beradi.



Birinchi qismning nomi Views bar (ko'rish rejimlari paneli) deb ataladi va u Web-saytni ko'rish rejimlarini o'zgartirishga yordam beradi. Ular bilan quyida tanishishingiz mumkin:

Page (Sahifa) – Web-sahifa larni ko'rish va taxrirlashga imkon beradi.

Folders (Papka) - Joriy Web-saytlar ning papkalari ro'yxati va fayllarini ko'rishga imkon beradi.

Reports (Hisobot) – Joriy Web-sayt ning holati haqida jadval shchaklidagi xisobotni ko'rsatadi, shu jumladan, ushbu rejimda noto'g'ri ilovalar va sekin ishlaydigan sahifalar sonini ko'rib chiqish mumkin.

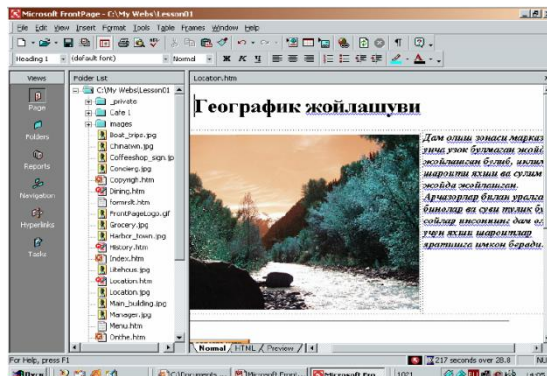
Navigation (Navigatsiya) – Joriy Web-sayt ning daraxtsimon tuzilishini ko'rish imkonini yaratadi. Folder list (Papkalar ro'yxati) ro'yxatida ushbu saytning papka va fayllari ko'rinadi.

Tasks (Masalalar) - Joriy Web-sayt bilan ishlagan davrda bajarilishi lozim bo'lgan masalalar ro'yxatini aks ettiradi.

Web-sayt yaratish jarayonida masterlar ishlatilgan taqdirda, masalalar ro'yxati to'ldirilishi mumkin yoki siz o'zingiz ham o'z masalalaringizni bu erga qo'shib qo'yishingiz mumkin.

Hyperlinks (Giperilovalar) - Joriy Web-saytga va undan bo'lgan giperilovalarning o'zaro bog'lanishining grafik tuzilishini sxema tarzida ko'rsatadi.

Agarda birorta Web-sahifani ko'rish kerak bo'lsa, uni sichqoncha ko'rsatgichi orqali turtish zarur bo'ladi va o'ng tomondagi darchada yoki maxsus oynada sahifaning mazmuni paydo bo'ladi:



Ekranning pastki qismida joylashgan xolatlar paneli (**Status bar**) da ushbu sahifani uch xil holatda ko'rish mumkin bo'ladi. Ularning biri **Normal** deb atalib, unda Web-sahifani tahrirlash mumkin, ikkinchisida esa sahifani **HTML kodlari** ko'rinishida ko'rishimiz va **Preview** deb atalgan uchinchisida esa sahifa Internetda qanday ko'rinishda bo'lishini ko'rishimiz mumkin. Papkalar ro'yxatida joriy Web-saytga tegishli barcha fayllar va papkalarni, joriy sahifani esa sahifalarni tasvirlovchi oynasida ko'rishimiz mumkin.

O'rganilayotgan dastur yordamida Web-saytlarni uch xil usuldan foydalangan xolda yaratish mumkin:

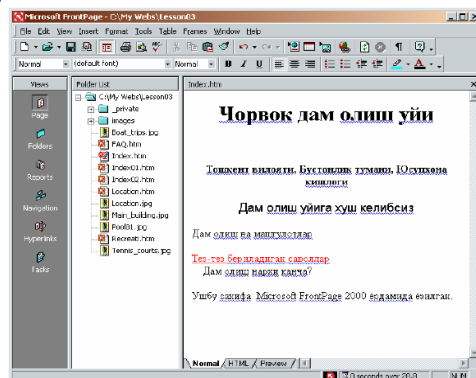
- Maxsus programmalar – Masterlar (Wizard) yordamida;
- Shablonlar yordamida;
- Oldindan tayyorlab qo'yilgan fayllar yordamida.

AMALIY QISM.

Web-sahifalar orasida o'zaro aloqa o'rnatish.

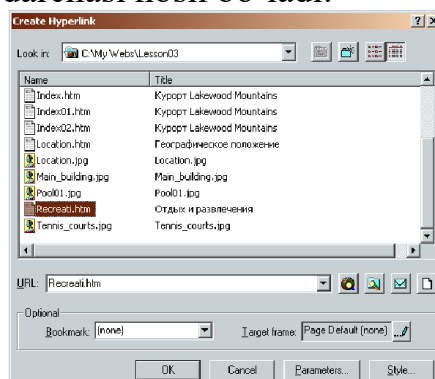
Web-saytning uy sahifasidan uning biror bir istalgan sahifasiga o'tish uchun quyidagi ishlarni bajarish kerak bo'ladi:

1. Papkalar ro'yxatidan uy sahifasini aniqlab beradigan Index.htm nomli faylni ikki marta turtish. Bu amal natijasida Front Page dasturining asosiy oynasida Page rejimida uy sahifasi namoyon bo'ladi:



2. Uy sahifasidagi «Dam olish va mashg'ulotlar» nomli so'z sichqoncha yordamida ajratiladi;

3. Insert (Vstavka) menyusidan Hyperlink (Giperko'rsatgich) buyrug'i tanlanadi. Buning natijasida Create Hyperlink (Giperko'rsatgich hosil qilinsin) deb nomlangan quyidagi dialog darchasi hosil bo'ladi:



4. Ushbu darchadagi Fayllar ro'yxatidan yangi giperko'rsatgich adresi bo'lgan faylni tanlaymiz (bizning misolda ushbu fayl Recreati.htm). Ko'rib turganingizdek, ushbu fayl nomi URL deb nomlangan maydonda hosil bo'ladi;

5. Endi OK tugmachasi bosilsa, giperko'rsatgich xosil qilinadi. Uni ko'rish uchun sahifaning istalgan joyida sichqoncha bilan turtish kifoya. Ko'rib turganingizdek, «Dam olish va mashg'ulotlar» so'zining rangi o'zgargan va uning tagiga chizib qo'yilgan. Demak, u giperko'rsatgich holatiga o'tib qolgan va uni tanlab sichqoncha tugmachasini bossak, Recreati.htm fayliga (sahifaga) o'tish amalga oshadi;

6. Qilingan o'zgarishlarni saqlab qolish uchun uskunalar panelidagi Save (Saqlanish) tugmachasini bosamiz.

E'tibor bering – agarda siz sichqoncha ko'rsatgichini giperko'rsatgichga keltirsangiz, u bilan bog'liq bo'lgan fayl nomi ekranning chap-pastki qismida paydo bo'ladi.

Giperko'rsatgich fayllarini Web-sahifaga sichqoncha yordamida tortib o'tish yo'li bilan ham hosil qilinishi mumkin. Bu quyidagi usulda amalga oshiriladi:

1. Papkalar ro'yxatida kerakli faylni belgilang;
2. Endi ushbu faylni Web-sahifaga sichqoncha yordamida tortib olib keling;
3. Sichqoncha ko'rsatgichini giperko'rsatgich joylashtirilish kerak bo'lgan joyga keltirib, uni qo'yib yuboring. Natijada xuddi o'sha erda giperko'rsatgich hosil qilinadi. Ya'ni, ushbu giperko'rsatgich turtilganida tanlangan faylga o'tish amalga oshadi;
4. Klaviaturadagi Ctrl tugmachasini bosib turgan holda hosil bo'lgan giperko'rsatgichni turtirg. Bunda tanlangan faylning ochilishi amalga oshadi;
5. Qilingan o'zgarishlarni saqlab qolish uchun uskunalar panelidagi Save (Saqlanish) tugmachasini bosamiz.

Variantlar

Quyidagi mavzular bo'yicha web-sahifa yaratilsin:

1. Guruh haqida.	2. Dars jadvali.
3. Qurulish materiallari.	4. Sport.
5. TATU	6. HTML tili.
7. Telefon kompaniyalari.	8. Shoirilar.
9. Kompyuterning rivojlanishi.	10. Telefon modellari.
11. Kompyuter qurilmalari.	12. Qadimiy joylar.

13. Mashhurlar.	14. Kompaniyalar.
15. Bayramlar.	16. Uzbekistondagi universitetlar.
17. Mashinalar.	18. Kinoartistlar.
19. Estrada artistlari.	20. Informatika fani.

Tajriba mashg'uloti - 10.

Mavzu: Macromedia Dreamweaverda web-sahifa yaratish.

Ishning maqsadi: Macromedia Dreamweaver dasturi yordamida web-sahifalar yaratish haqida amaliy bilimlarga ega bo'lish.

Ishning natijasida talaba quyidagilarga ega bo'lishi kerak:

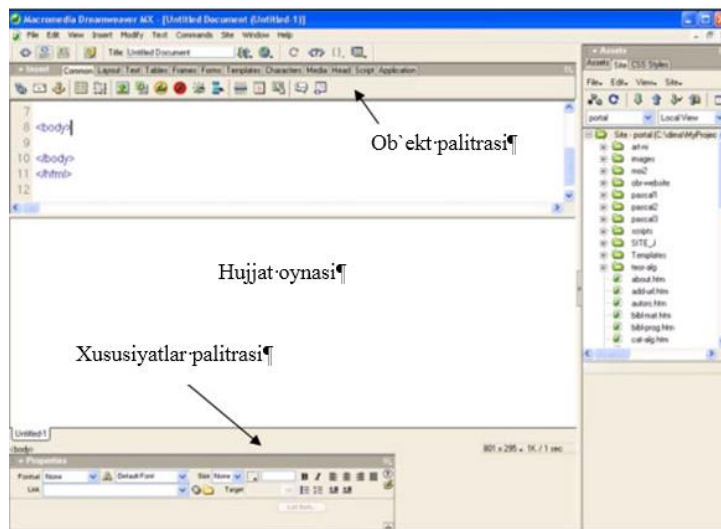
Bilishi kerak – Macromedia Dreamweaver dasturida web-sahifalar yaratish haqida tushunchaga ega bo'lish va brauzer oynasida bir necha web-sahifalarni yuklash;

Qila olishi kerak – Amaliy dasturlarda ishlay olish.

NAZARIY QISM

Dreamweaver MX dasturini ishga tushirish uchun quyidagi kadamlarni bajarish kerak: **Pusk > Programmy> Macromedia > Macromedia Dreamweaver MX.**

Dasturning ishchi sohasini har qanday foydalanuvchi didiga va tajribasiga mos ravishda sozlab olishi mumkin.



Rasm. 1. Dreamweaver MX dasturining interfeysi.

Ishchi sohaning asosiy tashkil etuvchilari quyidagilar hisoblanadi:

- **Hujjat oynasi** - tahrirlanayotgan hujjatni ko'rsatadi.
- **Ob'ekt palitrasi** (Insert) - turli xil tipdagi ob'ektlarni (rasmlar, jadvallar, maxsus simvollar va boshqalar) sahifada tezda joylashtirish uchun xizmat qiladigan tugmalarga ega;
- **Xususiyatlar palitrasi** (Properties) - belgilangan matn yoki ob'ekt xususiyatlarini ko'rsatadi va ularni tahrirlash imkonini beradi.
- **O'zgaruvchan palitralar** (Floating Palettes)- oynalar, inspektorlar va palitralarni umumiy bloka birlashtirish uchun xizmat qiladi.

Hujjat oynasi Dreamweaver MX dasturining asosiy oynasi hisoblanib, unda hujjatni yaratish va tahrirlash jarayonini ko'rish mumkin; Hujjatning brauzer oynasida qanday ko'rinishini taxminiy ko'rsatib turadi; Joriy loyixaga bog'liq bo'lgan turli xil ma'lumotlardan foydalanish imkonini beradi.

Ob'ekt palitrasi jadvallar, rasmlar, katlamlar va boshqa ob'ektlarni tezda joylashtirishga mo'ljallangan tugmalardan tashkil topgan. Ob'ektlar palitrasini ochish\yopish uchun bosh menyudan Window > Insert bo'limini tanlang yoki Ctrl+F2 klavishlar birligini bosing.

Ob'ektlar palitrasi quyidagi bo'limlarga ega:

- **Characters** - maxsus simvollarni sahifaga o'rnatish va simvollarni tanlov asosida o'rnatish imkonini beradi;
- **Common** - rasm, jadval, Flash kliplari, Shockwave, Java apletlari va boshqa ko'p ishlatiladigan ob'ektlar;
- **Forms** - shakllar va boshqarish elementlarini yaratish;
- **Frames** - sahifada ko'p qo'llaniladigan freymlar tuzilishlarini o'zida saqlaydi;
- **Head** - sahifa sarlavhasi teglari: META, KEYWORDS va Base, Refresh va boshqalar;

Xususiyatlar palitrasi sahifaning belgilangan elementlari xususiyatlarini ko'rish va tahrirlash imkonini beradi. Ob'ektlarni belgilash nafaqat hujjatning asosiy oynasida, balki HTML-kod oynasida ham bajarilishi mumkin.

Xususiyatlar oynasini ko'rish uchun bosh menyudan Window > Properties bo'limini tanlash yoki Ctrl+F3 tugmalarini bosish kerak.

Ko'pgina xususiyat o'zgartirishlari shu vaqtning o'zida ob'ektda qo'llaniladi. (Ayrim xususiyatlarni qo'llash uchun esa sichqoncha tugmasini xususiyatlar palitrasi sohasida bosish kerak.)

Birinci marta xususiyatlar palitrasida ko'p foydalaniladigan ob'ekt xususiyatlari chiqadi. Qo'shimcha parametrlarini chiqarish uchun esa o'ng tomondan, pastdagi uchburchak belgisini bosish kerak.

AMALIY QISM.

Macromedia Dreamweaver dasturini ishga tushirish va uni sozlash.

1. Dreamweaver MX dasturini ishga tushiring (Pusk/Программы/ Macromedia / Macromedia Dreamweaver MX).

2. Dastur ishga tushishi bilan yangi HTML-hujjat hosil bo'ladi. Ob'ektlar palitrasi (Insert) va xususiyatlar paneli (Properties) ni toping.

3. Agar birorta palitra ekranda bo'lmasa, Window menyusidan foydalanib uni ekranga chaqiring.

4. Window menyusidan Insert va Properties punktlari oldidagi belgini olib tashlab, Insert va Properties panellarini yoping.

5. Window menyusidagi Others>History buyrug'ini tanlab, History panelini ekranga chiqaring.

6. Ekranning o'ng qismida bir nechta palitralardan tarkib topgan panel hosil buldi, lekin joriy vaqtda faqat History palitrasi faollashtirilgan holos. Boshqa palitrani faollashtirish uchun sichqoncha tugmasini uning sarlavhasi ustida bosish kerak.

7.Insert va Properties palitralarini ekranga chiqaring. Buning uchun Window menyusidan avval Inserts buyrug'ini, so'ngra Properties buyrug'ini bajaring.

Dreamweaver MX dasturida yangi sayt yaratish tartibi:

1. Site menyusidan NewSite buyrug'ini bajaring.
2. Advanced bo'limiga o'ting. Site Name maydoniga yaratiladigan sayt nomini kiriting. Masalan, MySite.
3. Local Root Folder maydonida sayt papkasini ko'rsatish kerak. Maydonidagi papka rasmini sichqoncha yordamida ishlating.
4. Ochilgan muloqot oynasidan sahifa fayllari saqlanadigan papkani tanlang.
5. Papka ro'yxatidan Moi dokumenty papkasini tanlang.
6. Sichqoncha yordamida yangi papka yaratish piktogrammasini ishlating.
7. Papka nomini kiriting (lotin alifbosi harflari bilan ismingizni kiriting).

Enter tugmasini bosing.

8. Yangi papkaga kirish uchun uning ustida sichqoncha tugmasini ikki marta bosing.

9. Soxranit tugmasini ishlating. Saytning lokal papkasi tanlandi.

10. HTTP Adress maydoniga hech narsa kiritmang. Enabled Cache dan bayroqchani olib tashlamang.

11. OK tugmasini bosing. Yangi sayt yaratildi.

12. Site (sayt fayllari) oynasini ishga tushiring. Buning uchun Window menyusidan Site palitrasini tanlang.

13. Sayt fayllari bilan ishlash uchun Windows dagi «Provodnik» oynasiga o'xshash oyna ochiladi.

14. Yangi fayl yaratamiz. File menyusidan New File buyrug'ini bosing.

15. Ekranning o'ng qismida yangi HTML-faylning piktogrammasi paydo bo'ladi va uning nomi Untitled 1.htm bo'ladi.

16. Bu nomni index.htm ga o'zgartiring. Buning uchun sichqoncha tugmasini fayl nomi ustida ikki marta bosing.

17. Saytimizning barcha grafik ob'ektlari uchun yangi papka yaratamiz. Buning uchun File menyusidan New Folder buyrug'ini bajaramiz va papkaga Images nomini beramiz.

18. index.htm faylini oching. Buning uchun Site oynasidagi fayl nomi ustida sichqoncha tugmasini ikki marta bosing.

19. Bir vaqtda kod va dizaynni ko'rsatuvchi muhitga o'ting. Buning uchun View menyusidan Code and Design buyrug'ini bajaring. Sahifada hech narsa bo'lmasa ham HTML-kod sahifa haqidagi ayrim ma'lumotlarni o'zida saqlaydi.

Hujjat oynasidagi yopish tugmasini bosgan holda, HTML-fayl oynasini yoping. Yuqoridan ikkinchi yopish belgisini ishlating, chunki birinchi tugma Dreamweaver dasturi oynasiga tegishlidir.

Variantlar

Quyidagi mavzular bo'yicha web-sahifa yaratilsin:

1. Guruh haqida.	2. Dars jadvali.
3. Qurulish materiallari.	4. Sport.
5. TATU	6. HTML tili.
7. Telefon kompaniyalari.	8. Shoirilar.

9. Kompyuterning rivojlanishi.	10. Telefon modellari.
11. Kompyuter qurilmalari.	12. Qadimiy joylar.
13. Mashhurlar.	14. Kompaniyalar.
15. Bayramlar.	16. Uzbekistondagi universitetlar.
17. Mashinalar.	18. Kinoartistlar.
19. Estrada artistlari.	20. Informatika fani.

Tajriba mashg'uloti - 11.

Mavzu: Macromedia Dreamweaver dasturining matnlar va rasmlar bilan ishlash imkoniyatlari.

Ishning maqsadi: Macromedia Dreamweaver dasturi yordamida matnlar va rasmlar bilan ishlash haqida amaliy bilimlarga ega bo'lish.

Ishning natijasida talaba quyidagilarga ega bo'lishi kerak:

Bilishi kerak – Macromedia Dreamweaver dasturida matnlar va rasmlar bilan ishlash haqida tushunchaga ega bo'lish va ularni web-sahifalarga joylashtirish;

Qila olishi kerak – Amaliy dasturlarda ishlay olish.

NAZARIY QISM

Ko'pgina Web-dizaynerlar uchun multimedia ma'lumotlarini tayyorlash ularga zavq bag'ishlovchi juda ham qiziqarli mashg'ulotdir, lekin Web-sahifaning asosiy komponenti bo'lib matn hisoblanadi. Ko'pgina hollarda foydalanuvchilar qidirayotgan ma'lumot aynan matn ko'rinishda ifodalanadi. Odatda sayt foydalanuvchilari uzlariga kerakli ma'lumotlarni tezda qidirib topishga urinadi va katta hajmdagi axborotlarni o'qishni hohlamaydi.

Matn - sayt «ovozi» hisoblanadi va Web-dizayner ushbu «ovoz»ni mo'ljallangan auditoriya eshitishi uchun bor imkoniyatlarini ishga solishi kerak. Matnning kiska va tushunarli hamda grammatik xatolardan holi bo'lishi juda muhim hisoblanadi.

Buyurtmachi asosan matnli ma'lumotlarni «kulyozma» yoki elektron ko'rinishda etkazib beradi. Lekin bu Web-dizaynerlarni matn ustida ishlashdan ozod kilmaydi. Xususan, Web-sahifani tuzish vaqtida bo'lim va qism bo'limlarga sarlavhalar va shu bilan birga ma'lumotlar hamda qo'shimcha matn ma'lumotlar yaratishga to'g'ri keladi, masalan, haridor «savatini» to'ldirish buyicha ko'rsatmalar. Ba'zan Web-dizayner buyurtmachi bilan birgalikda Web-sahifa uchun yangi matnlarni yaratishga yoki mavjud matnni qayta ishlashiga to'g'ri keladi. Ko'pgina Web-dizaynerlar Web-saytga matn yaratish uchun, matnlar tuzishga ixtisoslashgan malakali mutaxassislar xizmatidan foydalanishadi.

Veb-sahifalar yaratishda turli xildagi illyustratsiyalar ishlatib turiladi. Ularga quyidagilar kiradi: logotip, tugma, banner, harakatlanuvchi tasvir, fototasvir, diagramma va grafiklar.

Odatda grafik fayllar katta o'lchamga ega bo'ladi. Masalan, BMP, TIFF yoki PCX formatlaridagi grafik fayllar samarasiz kodlanadi va tasvirni to'g'ri etkazishga kerakli o'lchamdan ham katta o'lchamga ega bo'lishi mumkin.

Foydalanuvchilarning katta qismi tarmoqqa modemlar orqali ulanadi. Foydalanuvchi modemlarining provayderlar bilan ulanish tezligi 56 KBit/sek dan

oshmasligini hisobga olgan holda, bunday grafik fayllardan foydalanish maqsadga muvofiq emas, chunki sahifalar yuklanish vaqti cho'zilib ketadi.

Bunday holatda sahifalarni tarmoqda nashr qilishga tayyorlashda asosiy maqsad - illyustratsiyalar hajmini maksimal darajada kamaytirishdir, chunki grafik fayllar hajmi sahifaning umumiy hajmini belgilaydi, bu esa o'z navbatida uning yuklanish tezligiga ta'sir qiladi.

Tarmoqdagi grafikaning yuklanish vaqtini qisqartirish uchun grafik fayllarni siquvchi juda ko'p sonli texnologiyalar ishlab chiqilgan. Grafik ma'lumotlarni siquvchi texnologiyalar ikki xilga bo'linadi: tasvir sifatining yo'qolishiga olib keladigan va tasvir sifatini saqlab qoluvchi. Siqish texnologiyasining birinchi tipi bu jarayon vaqtida grafik fayllarning ba'zi ma'lumotlarini yo'qotadi, bu bilan u tasvir sifatiga zarar etkazadi; ikkinchi xilda esa tasvir sifatiga ta'sir ko'rsatmagan holda grafik fayllarni siqadi. Format va grafik fayllarni siqish texnologiyasini to'g'ri tanlab, boshlang'ich tasvir sifatini buzmaganda 10-50 martagacha kichraytirish mumkin, ya'ni, siqilgan va siqilmagan tasvirlar orasidagi farqni inson ko'zi bilan aniqlab bo'lmaydi.

Hozirgi kunda tarmoqlarda ikki asosiy grafik format qo'llanadi: GIF va JPEG (yoki JPG). Bu grafik formatlarda illyustratsiyalangan sahifalarni barcha keng tarqalgan brauzerlar tushunadi va to'g'ri tasvirlaydi. Bu formatlarning har biri o'z ustunliklari va kamchiliklariga ega, bu ularning qo'llanish sohasini aniqlaydi, ular orasidagi farqni tushunish o'z navbatida sayt sahifalarini grafik bezash ishlarini osonlashtiradi.

AMALIY QISM.

Matnni formatlash

Mavzuga oid barcha fayllar Source katalogida keltirilgan. (C:/Web design/Source).

1. Source papkasidan teor5.doc faylini ishga tushiring. Hozir bu hujjatdagi barcha matnli ma'lumotlarni Web-sahifaga ko'chiramiz. Microsoft Word dasturiniyopmang. (faylniyopmang).

2. Dreamweaver MX dasturini ishga tushiring.

3. Site palitrasida yuqorida yaratilgan sayt (My Site) nomi tanlanganiga ishonch hosil qiling.

4. Yangi sahifa yarating (File>New...) va uni teor 5.htm nomi bilan xotirada saqlang.

5. Windows muammolar paneli yordamida (Alt+Tab) Word dasturi oynasiga o'ting.

6. Pravka<Vydelt vse buyrug'i yordamida barcha matnni belgilang.

7. Pravka>Kopirovat buyrug'i yordamida matnni buferga nusxalang.

8. Dreamweaver MX dasturi oynasiga o'ting. (Alt+Tab)

9. Design muhitida Web-sahifaning boshida kursorni o'rnating.

10. Edit>Paste buyrug'i yordamida joriy sahifaga buferdagi matnni o'rnating. Web-sahifaga matn o'rnatildi, lekin matn hech qanday formatga ega emas. Boshqa dasturdan nusxalangan matnni Dreamweaver MX mustakil ravishda formatlay olmaydi.

Ushbu sahifa HTML-kodiga e'tibor bering (buning uchun Code and Design muhitini ishga tushiring). O'rnatilgan matnning har bir qatori
 tegi bilan

tugagan bo'lib, matnda abzats yo'q. Shuning uchun formatlashni matni abzatlarga bo'lishdan boshlash kerak.

11. Matndagi abzatlarni aniqlaymiz. Buning uchun quyidagi amallarni bajaramiz. Kursorni abzats o'rnatiladigan joyga keltirib, Enter tugmasini bosamiz va bo'sh qatorni o'chirish uchun Del tugmasi bosiladi.

12. Joriy sahifa matnidagi barcha abzatlarni aniqlang. Ish davomida sahifani xotirada saqlashni esdan chiqarmang. (File>Save)

13. Sahifa boshiga utib, sichqoncha yordamida «Stcenarii na storone servera» matnini belgilang va xusisiyatlar paneli yordamida ochiluvchi ro'yxat – Format dagi Heading2 qiymatini o'rning.

14. Xuddi shunga o'xshash har bir serverli dasturlash tillari nomlari (Perl, ASP va boshqalar) uchun ham ochiluvchi Format ro'yxatiga Heading3 qiymatini o'rning.

15. Shriftni o'rnatuvchi ro'yxatdagi barcha sarlavhalar uchun “Arial, Hevetica...” ni, asosiy matn uchun esa “Verdana...” ni kiriting.

16. Asosiy matn uchun Size – ochiluvchi ro'yxatidagi 3 o'lchamini o'rning.

17. Sarlavhalar uchun rangni tanlash uchun mo'ljallangan ochiluvchi ro'yxatdan rang tanlang.

18. Bosh menyudan Modify>Page Properties buyrug'ini bajaring.

19. Hosil bo'lgan muloqot oynasidagi Background maydonida sahifa foni uchun rang tanlang.

20. Text maydonida sahifaning asosiy matni uchun rang tanlang. Rangni tanlash jarayonida Apple tugmasi yordamida oynani yopmasdan rangni o'rnatib, baxolashimiz mumkin. PageProperties oynasida ishni tugallash uchun OK tugmasini bosing.

21. «B» va «I» tugmalari yordamida didingizga qarab, matn ostiga chizishni o'zgartiring.

22. Sarlavhalar tekislanishini o'rtadan va asosiy matn uchun esa ikki tomondan tekislanishni o'rning.

Sahifani xotirada saqlang. (File>Save).

Variantlar

Quyidagi mavzular bo'yicha web-sahifa yaratilsin:

1. Guruh haqida.	2. Dars jadvali.
3. Qurulish materiallari.	4. Sport.
5. TATU	6. HTML tili.
7. Telefon kompaniyalari.	8. Shoirilar.
9. Kompyuterning rivojlanishi.	10. Telefon modellari.
11. Kompyuter qurilmalari.	12. Qadimiy joylar.
13. Mashhurlar.	14. Kompaniyalar.
15. Bayramlar.	16. Uzbekistondagi universitetlar.
17. Mashinalar.	18. Kinoartistlar.
19. Estrada artistlari.	20. Informatika fani.

Tajriba mashg'uloti - 12.

Mavzu: Macromedia Dreamweaver dasturining jadvallar va freymrlar bilan ishlash imkoniyatlari.

Ishning maqsadi: Macromedia Dreamweaver dasturi yordamida jadvallar va freymrlar bilan ishlash haqida amaliy bilimlarga ega bo'lish.

Ishning natijasida talaba quyidagilarga ega bo'lishi kerak:

Bilishi kerak – Macromedia Dreamweaver dasturida jadvallar va freymrlar bilan ishlash haqida tushunchaga ega bo'lish va ularni web-sahifalarga joylashtirish;

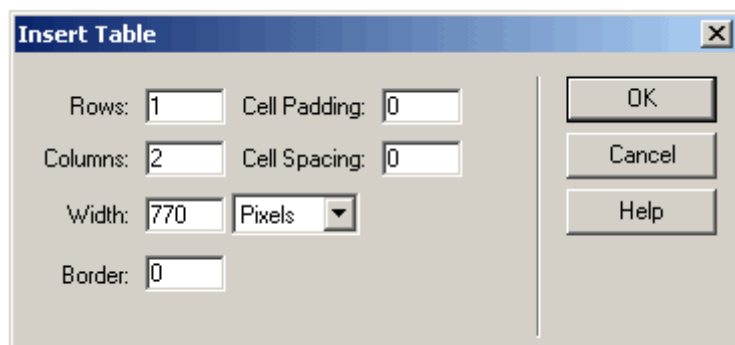
Qila olishi kerak – Amaliy dasturlarda ishlay olish.

NAZARIY QISM

Jadvalni o'rnatish uchun quyidagilarni bajarish kerak:

1. Kursorni Web-sahifaning kerakli joyiga o'rnatish kerak.
2. Ob'ektlar palitrasidagi **jadval tasvirlangan tugmani** bosish yoki **Insert** (Vstavka) menyusidan **Table** punktini tanlash kerak.
3. Paydo bo'lgan muloqot oynasiga jadval **parametrlarini** kiritish kerak:

- **Rows** – jadval qatorlari soni;
- **Columns** – ustunlar soni;
- **Width** – brauzer oynasi kengligiga nisbatan jadvalning piksellarda yoki foizlardagi kengligi (o'ngdagi ro'yxatdan o'lchov birliklari tanlanadi);
- **Border** – jadval ramkasi kalinligi;
- **Cell Padding** – jadval yacheykasi chegarasi va uning matni orasidagi masofa;
- **Cell Spasing** – jadvalning kushni yacheykalari orasidagi masofa.



Izox.

1. Agar **jadval kengligi piksellarda berilgan bo'lsa**, ekranning har qanday ruxsat etilgan hajmida jadval foydalanuvchi ekranida aniq bir joyni egallaydi. Masalan, siz jadval kengligini 780 piksel deb kiritsangiz, 640x480 hajmli ekranga jadval sigmaydi va brauzer oynasining pastida aylantirish chizigi paydo bo'ladi; 1600x1200 hajmli ekranda esa jadval ekranning yarmidan kamroq joyini egallaydi. Agar **jadval kengligini foizlarda** bersangiz, qanday hajmli ekran bo'lishidan kat'iy nazar, jadval siz kiritgan foizda ekranni egallaydi.

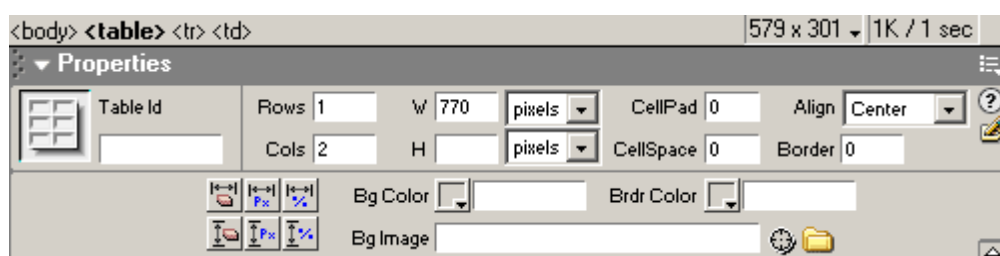
2. Agar yacheyka tarkibi yacheyka devorlariga yopishib turishini xoxlasangiz, **CellPadding** parametriga nol qiymatini kiritishingiz lozim. Agar «0» ni kiritmasangiz, brauzer avtomatik tarzda 1 pikselni qabul qiladi va yacheyka devorlari va uning tarkibi orasida masofa paydo bo'ladi. Jadval yacheykalari tarkibi matn bo'lsa, bu hol odatiy. Lekin siz oldindan bo'laklarga bo'lingan rasm joylashtirgan bo'lsangiz, tasvir qismlari orasida minimum 2 piksel masofa paydo bo'ladi. Bu sizga yoqmasa kerak.

3. **CellSpacing** parametriga biror son kiritmasangiz jadval yacheykalari orasidagi masofa 2 pikselga teng bo'ladi, agar yacheykalar bir-biriga yopishib turishini istasangiz bu parametrga nolni kiritishingiz lozim.

Jadval xususiyatlarini o'zgartirish.

Jadval yaratishda kiritilgan barcha atributlarni Properties palitrasi yordamida o'zgartirish mumkin. Bundan tashqari, yuqorida aytib o'tilganlardan boshqa yana bir necha foydali **parametrlarni ham** kiritish mumkin:

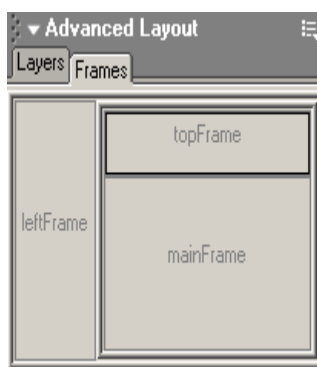
1. **Align** – jadvalni sahifada tekislash: **Left** (chapga), **Right** (o'ngga), **Center** (markazga), **Default**
2. **Bg Color** va **Bg Image** jadvalga fon tasviri va fonni bo'yash rangini tanlashga mo'ljallangan.
3. **Brdr Color** – jadval chegarasi rangi.



Shunday qilib, jadvalning biror bir xususiyatini o'zgartirish uchun:

1. Jadvalni belgilab oling (alohida elementlarini emas).
2. Properties palitrasi maydoniga kerakli o'zgartirishlarni kiriting.

Dreamweaverda freymlarni yaratish



Dreamweaverda taklif qilinayotgan freymlarning standart to'plami sizga zarur sahifa tuzilmasini tashkil qilishga yordam beradi. Ob'ektlar panelining **Frames** (Freymlar) bo'limida freymlarning standart to'plami tugmalari joylashgan.

Tanlangan to'plam joriy hujjatni kamrab oladi, ya'ni, o'sha vaqt kirish nuqtasi joylashgan hujjat. Freymlar standart to'plami **belgisining xavorang sohasi** ayni paytda belgilangan sahifani yoki hujjatdagi freymni, **ok soha** esa – yangi freym yoki freymlarni bildiradi.

Freymlarning standart to'plami o'rnatish uchun:

1. To'plamga kiritmokchi bo'lgan hujjatga kiritish nuqtasini joylashtiring.
2. Panellar ob'ektlarining **Frames** bo'limidan freymlarning standart to'plamini tanlang. To'plamga kiritish uchun uning tugmasini bosishingiz yoki tugmani hujjatga o'tkazishingiz mumkin.

Freymlar va freymlar to'plami HTML ning alohida hujjatlari hisoblanadi. Freymlarni o'zgartirish uchun uni belgilash lozim. Buni hujjat oynasida yoki **Frames** palitrasi yordamida qilishingiz mumkin.

Freymlar yoki freymlar to'plamini belgilayotgan paytda **Frames** palitrasi va hujjat oynasida belgilash chiziqlari paydo bo'ladi.

Frames palitrasi xayolan hujjatning freymlarini tasvirlaydi. **Frames** palitrasidan freymlar yoki freymlar to'plamini tanlashingiz, so'ngra uni kurish yoki

Properties (Xusiyatlar) palitrasida belgilangan element xususiyatlarini qayta tahrirlashingiz mumkin.

Frames palitrasi freymlar to'plami ierarxiyasini ko'rsatib turadi. **Frames** palitrasida freymlar to'plamini kalin 3 o'lchamli chegara o'rab oladi, Freymlar esa mayin kulrang chiziq bilan uralgan, har bir freym esa o'z ismiga ega.

Frames palitrasini **kurish** uchun **Window** (Oyna) menyusidan **Frames** punktini tanlang.

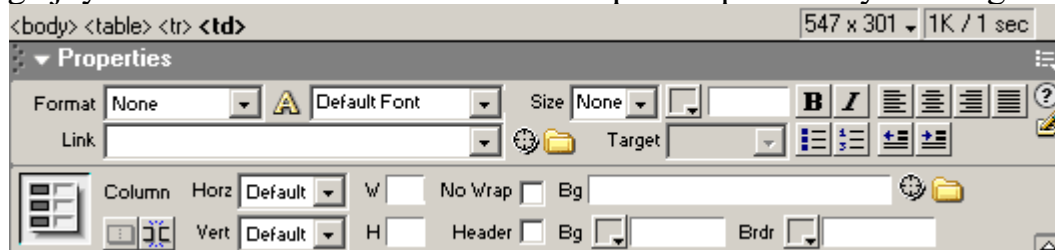
Frames palitrasida alohida freymni tanlash uchun shu palitrada ramkani bosing.

Frames palitrasida freymlar to'plamini tanlash uchun, **Frames** palitrasida freymlarni urab olgan chegarani bosing.

AMALIY QISM.

Jadvalning alohida yacheykalari bilan ishlash

Shu paytgacha biz faqat jadval parametrlari haqida aytib o'tdik. Jadval bilan ishlashdan alohida yacheyka bilan ishlashga o'tish uchun kursorni jadval ichida kerakli joyga joylashtirish kerak. Bunda ob'ekt **Properties** palitrasi yana o'zgaradi.



Yacheyka matni formatini o'zgartirish uchun:

1. Matnning kerakli qismini belgilang.
2. **Properties** palitrasi maydoniga kerakli o'zgartirishlarni kiriting.

Cell yozuvining chap pastki qismida yacheykalarni **birlashtiruvchi** (chap) va buluvchi (o'ng) tugmalar joylashgan.

Bir necha yacheykalarni birlashtirish uchun(gorizontal, hamda vertikal):

1. Sichqoncha yordamida birlashtirilishi kerak bo'lgan yacheykalarni belgilang.
2. **Cell** yozuvi ostidagi chap tugmani bosing.

Yacheykalarni kerakli sondagi qator yoki ustunlarga bo'lish uchun:

1. Kerakli yacheykalarni tanlang.
2. **Cell** yozuvi ostidagi o'ng tugmani bosing.
3. Paydo bo'lgan muloqot oynasiga yacheykani nechaga bo'lishingizni va bo'lish usuli (ustun yoki qator buyicha) ni kiriting.
4. **OK** tugmasini bosing.

Yacheyka tarkibini **vertikal va gorizontal tekislashni o'rnatish** uchun:

1. Kerakli yacheykani belgilang.
2. Gorizontal tekislash uchun **Horz** ro'yxatidan kerakli punktini tanlang. **Left**(chapga), **Right**(o'ngga), **Center**(markazga), **Default**.
3. Vertikal tekislash uchun **Vert** ro'yxatidan kerakli punktini tanlang. **Left**(chapga), **Right**(o'ngga), **Center**(markazga), **Default**.

Yacheyka o'lchamlarini o'zgartirish uchun:

1. Kerakli yacheykani belgilang.
2. **W** va **H** maydonigajoriy yacheyka kengligi va balandligini piksellarda kiriting.

Alohida yacheykaning chegaralari rangi, fon rangi va fon tasvirini o'rnatish uchun xuddi jadvaldagi kabi amallar bajariladi.

Jadvalga yangi yacheykalarni qo'shish

Agar siz jadvalga birta qator yoki ustunni kushmokchi bo'lsangiz, buning uchun bor yacheykalarni bo'lish shart emas. Jadvalga qator yoki ustun qo'shish uchun:

1. Kursorni jadval ichiga o'rnatish.
2. **Modify** menyusidan **Table** punktini tanlang.
3. Keltirilgan ro'yxatdan **Insert Rows or Columns** ni tanlang.
4. Paydo bo'lgan muloqot oynasiga kerakli parametrlarni kiriting: nima kushmokchisiz – qatormi yoki ustun, kaerda – kursor turgan joydan pastdami yoki yuqorida.

Izox.

Modify menyusida **Insert Row** va **Insert Column** punktlari mavjud. Agar siz qatorni shu buyruklar orqali o'rnatangiz, qator kursordan yuqorida o'rnatiladi. Agar bu usul bilan ustun o'rnatmokchi bo'lsangiz, ustun kursordan oldinga o'rnatiladi. Qaysi usul sizga qulayligini o'zingiz tanlang.

Murojaat yordamida freym tarkibini boshqarish

Murojaat orqali sahifa ochmokchi bo'lgan freymni tanlash uchun **Properties** (Xususiyatlar) palitrasida **Target** (Maqsad) ochiluvchi ro'yxatini tanlang.

Freymni ko'rsatish uchun:

1. Matn yoki ob'ektni belgilang.
2. **Properties** (Xususiyatlar) palitrasida **Link** maydonida papka belgisini bosing va murojaat o'rnatmokchi bo'lgan faylni tanlang.
3. **Target** (Maqsad) ro'yxatidan tanlangan fayl tarkibini kaerda tasvirlamokchi bo'lgan maqsadni tanlang.
 - **_blank** brauzerning yangi oynasida bog'langan hujjat ochadi va joriy oynani ochik holda xotirada saqlaydi;
 - **_parent** ona freymda bog'langan hujjat ochadi;
 - **_self** joriy freymda, uning takibini o'zgartirgan holda hujjat ochadi;
 - **_top** eng yuqori freymda hujjat ochadi;

Agar siz **Properties** (Xususiyatlar) inspektorida freymlarga nom kuygan bo'lsangiz, ular **Target** (Maqsad) ro'yxatida paydo bo'ladi. Freym nomini belgilaganda tanlangan freymda bog'langan hujjat ochiladi.

Variantlar

Quyidagi mavzular bo'yicha web-sahifa yaratilsin:

1. Guruh haqida.	2. Dars jadvali.
3. Qurulish materiallari.	4. Sport.
5. TATU	6. HTML tili.
7. Telefon kompaniyalari.	8. Shoirilar.
9. Kompyuterning rivojlanishi.	10. Telefon modellari.
11. Kompyuter qurilmalari.	12. Qadimiy joylar.
13. Mashhurlar.	14. Kompaniyalar.

15. Bayramlar.	16. Uzbekistondagi universitetlar.
17. Mashinalar.	18. Kinoartistlar.
19. Estrada artistlari.	20. Informatika fani.

Tajriba mashg'uloti - 13.

Mavzu: PHP web-sahifa va web-saytlar yaratish.

Ishning maqsadi:PHP dasturida ishlash haqida amaliy bilimlarga ega bo'lish.

Ishning natijasida talaba quyidagilarga ega bo'lishi kerak:

Bilishi kerak –HTML, CSS va JAVA tilida ishlash haqida tushunchaga ega bo'lish va ularni web-sahifalarga joylashtirish;

Qila olishi kerak –Amaliy dasturlarda ishlay olish.

NAZARIY QISM

PHP yoki HTML?

PHP HTML kodining ichida yozilishi ham mumkindir. Yani huddi HTML komandlari va ora sira qandaydir boshqa ko'dlar uchrashi mumkindir, mana bu kabi:

```
<html>
<title><? print "Hello World"; ?></title>
</html>
```

Agarda siz shu sahifani index.php deb saqlab Internet Browser bilan qarasangiz sizning Sahifa boshi“Hello World” bo'ladi.

Lekin PHP sahifalarning ko'rsatishi uchun sizda Apache Server PHP module bilan yoki IIS PHP module bilan birga bo'lishi kerak.

Apache eng yahshi va tez ishlaydigani Linux yoki Unix sistemalariga qo'yilganidir, lekin agarda sizga Windows XP yoki NT yoqsa unda ularga ham qo'yib tekshirishingiz mumkindir.

Apache serverni siz <http://www.apache.org> sahifasidan olishingiz mumkindir.

Agarda siz Ma'lumotlar ba'zasi bilan ishlamoqchi bo'lsangiz unda sizga MySQL ham kerak bo'ladi, uni siz <http://www.mysql.com> dan topishingiz mumkindir.

PHP module'larni esa siz <http://www.php.net> site'sidan olib o'rnatishingiz mumkindir.

Yuqoridagi programmalarni o'rnatgandan so'ng siz PHP sahifalari bilan ishlashni boshlashingiz mumkindir. Bu programmalarni o'rnatishni o'rgatish bu kitobda ko'rsatilmaydi, bularni hammasi boshqa kitobimizda yoritib o'tiladi va bu kitob sizga faqatgina PHP sahifalari bilan ishlashni, yaratishni bosh qismini yani kirish qisminigina o'rgatib o'tishni o'z zimmasiga oladi.

Agarda siz yuqoridagi programmalrni qo'yib bo'lgan bo'lsangiz unda keling kichkina php sahifasini yozamiz.

```
<?
$site_title="PHP kitobi";
$author="Sandjar Alimov";
?>
<html>
<head>
<title><? print $site_title; ?></title>
</head>
```

```
<body>
<?
print date("F d. Y");
print "<br> Salomlar sanga $author";
?>
</body>
</html>
```

va sizning oynangizga quyidagi chiqadi

O'zgaruvchilar va O'zgarmaslar

O'zgaruvchilar hamma programistlash tilining asosidir. Bularga O'zgarmas sonlar, belgilar va bshq.kiradi.

Misol qilib sonlarni olaylik. Ular butun sonlar, qoldikli sonlar bo'lsihi mumkindir va yana bularni orasigaikkilik, sakizlik, o'n oltilik sanoq sistemasidagi sonlar ham kiradi.Yoki belgilardan &%/ \$# va yana harflar ham kiradi.

Agarda biz qandaydir o'zgaruvchanga nimadir belgilab berish niyatimiz bo'lsa unda biz quyidagichayozishimiz shartdir:

\$ovqat="manti";

\$rang="qizil";

Bulardan tashqari yana ishchi begilarimiz bor yani:

Nomi Ta'rifi

\n Yangi qator

\r kursorni qaytishi

\t gorizonta tabulyatsiya

\\ Teskari qiyshiq chiziq

\\$ Dollar belgisi

\” Qo'shtirnoq belgisi

\[07]{1,3} Sakizlik sanoq sistemasini yozilish

\x[09AFaf]{1,2} O'n oltilik sanoq sistemasi yozilishi

Bu belgilarni kerakli bo'lgan joylarda qulaygina ishlatishingiz mumkindir.

Shu yerda o'rinli deb bildim “” belgisi bilan " belgilari orasida farq bordir yani:

Misol:

\$double_list="item1\nitem2\nitem3";

\$single_list='item1\nitem2\nitem3';

Ekranga chiqarganingizda single_list tamoman bir biri bilan birga va \n belgisi bilan chiqadi, double_listesa bu belgilersiz bo'sh joy bilan birga chiqadi.

Masivlar

Masiv: Bir qancha o'zgaruvchilarni birligidir.

yoziishi: \$ismi[raqami]

misol:

\$gosht[0]="tovuq";

\$gosht[1]="qo'y go'sht";

\$gosht[2]="mol go'sht";

agarda siz print \$gosht[1] desangiz unda oynangizga “qo'y go'sht” chiqadi.

Yoki array() komandasini ishlatishingiz mumkin.

misol:

\$ovqat=array("manti", "shurvo", "kabob");

Agarda sizga massivlarni so'z bilan ajratish qilay bo'lsa unda PHP buni ham qabul qiladi.

misol:

```
$maktab["ismi"]="Cholpon";
```

```
$maktab["raqami"]="258";
```

```
$maktab["shahri"]="Toshkent";
```

Ichma ich massivlar ham yoza olasiz.

yozilishi: *\$ismi[raqami1][raqami2]..[raqamiN];*

misol:

```
$shahmat[0][0]="Peshka";
```

```
$shahmat[0][1]="Tora";
```

```
$shahmat[1][1]="Ot";
```

Obyektlar

Obyektlar PHPda ham ishlatiladi. Obyekt: Bu o'zgaruvchan bo'lib, uni na'munasi oldindan aniqlangan shablon orqali yaratiladi, yaniclass'lar orqali. Obyektlar OOP (Object Oriented Programming) ning asosiy qismini yani o'zagini tashkiletadi.

Misolda ko'raylik:

```
class appliance {
```

```
var power;
```

```
fucntion set_power($on_off){
```

```
$this->power=$on_off
```

```
};
```

```
.
```

```
$blender=new appliance;
```

Bu misolda biz class so'zi bilan appliance nomli obyektни belgilab oldik, so'ngra esa uning ichida power o'zgaruvchisi borligini ko'rsatib set_power funksiyasini ochdik uning ichida esa power o'zgaruvchisiga funktsiya olgan qiymatni belgilab berdik. So'ngra \$blender'ga biz shu obyektни hususiyatlari bilan birga belgiladik.

AMALIY QISM.

Misol yechish namunalari

1. Mavjud Artifacts nomli jadval bilan ishlang.

Artifacts jadvali maydonlari ro'yxatini olishni ko'ramiz.

<?

```
$conn q mysql_connect("localhost","nina","123")
```

```
bo'lmaydi: ". mysql_error());
```

```
echo "Aloqa o'rnatildi";
```

```
mysql_select_db("book");
```

```
$list_f q mysql_list_fields ("book","Artifacts",$conn);
```

```
$n q mysql_num_fields($list_f);
```

```
for($i0;$i<$n; $iQQ){
```

```
or die("Aloqa o'rnatib
```

```
$type q mysql_field_type($list_f, $i);
```

```
$name_f q mysql_field_name($list_f,$i);
```

```
$len q mysql_field_len($list_f, $i);
```

```
$flags_str q mysql_field_flags ($list_f, $i);
```



```

$w q $len/5;
echo "<td><input typeqtext nameqg'$name_fg'"
size q $w ></td>";
break;
case "int":
$w q $len/4;
echo "<td><input typeqtext nameqg'$name_fg'"
size q $w ></td>";
break;
case "blob":
echo "<td><textarea rowsq6 colsq60 nameqg'$name_fg'></textarea></td>";
break;
}
}
echo "</tr>";
}
echo "</table>";
echo "<input typeqsubmit nameq'add' valueq'Add'>";
echo "</form>";
?>

```

Variantlar

Quyidagi mavzular bo'yicha web-sahifa yaratilsin:

| | |
|--------------------------------|------------------------------------|
| 1. Guruh haqida. | 2. Dars jadvali. |
| 3. Qurulish materiallari. | 4. Sport. |
| 5. TATU | 6. HTML tili. |
| 7. Telefon kompaniyalari. | 8. Shoirilar. |
| 9. Kompyuterning rivojlanishi. | 10. Telefon modellari. |
| 11. Kompyuter qurilmalari. | 12. Qadimiy joylar. |
| 13. Mashhurlar. | 14. Kompaniyalar. |
| 15. Bayramlar. | 16. Uzbekistondagi universitetlar. |
| 17. Mashinalar. | 18. Kinoartistlar. |
| 19. Estrada artistlari. | 20. Informatika fani. |

Tajriba mashg'uloti - 14.

Mavzu: PHP dasturlash tilini turli dasturlash tillari o'rtasidagi o'zaro aloqasi.

Ishning maqsadi: PHP dasturi bilan My Sql ma'lumotlar bazasini bog'lash haqida amaliy bilimlarga ega bo'lish.

Ishning natijasida talaba quyidagilarga ega bo'lishi kerak:

Bilishi kerak –HTML, CSS va JAVA tilida ishlash haqida tushunchaga ega bo'lish va ularni web-sahifalarga joylashtirish;

Qila olishi kerak –PHP dasturida ishlay olish.

NAZARIY QISM

Quyida qanday qilib klient dasturi mysql ga ulanishni ko'ramiz. Bu dastur yordamida MySQL-serverga ulanish, SQL-so'rovlarni bajarish vash u so'rovlar natijalarini ko'rib chiqish mumkin. Bu qsimni o'rganish uchun kompyuteringizda utilita mysql o'rnatilgag va MySQL serveri bilan boo'langan bo'lishi kerak.

MySQL serveriga mysql dasturi yordamida bog'lanish uchun foydalanuvchi nomini va odatda parol kiritish lozim. Agar server va klient har xil mashinalarda joylashgan bo'lsa, MySQL serveri ishga tushirilgan xost nomini ko'rsatish lozim:

```
shell> mysql -h host -u user -p
```

SHundan so'ng ekranda quyidagi so'rov paydo bo'ladi Enter password:, va sizga o'z parolingizni kiritishingiz kerak bo'ladi. Agar ulanish to'g'ri amalga oshgan bo'lsa, ekranda quyidagi ma'lumot va komanda satri belgisi paydo bo'ladi mysql>:

```
Welcome to the MySQL monitor. Commands end with ; or \g.
```

```
Your MySQL connection id is 459 to server version:
```

```
Type 'help' for help.
```

```
mysql>
```

Quyidagi mysql> belgining paydo bo'lishi mysql dasturi ishga tayyorligini bildiradi.

Serverdan ixtiyoriy paytda QUIT komandasini terib uzilish mumkin:

```
mysql> QUIT
```

```
Be
```

Izox

Odatda MySQL lokal mashinaga Yangi o'rnatilgan bo'lsa, murojaat parol vaxost kiritilmasdan, komana qatorigamysql komandasini kiritish yo'li Bilan amalga oshiriladi.

Serverga ulangandan so'ng komandalar sintaksisini o'rganish uchun bir necha sodda so'rovlar berishingiz mumkin. Hali hech qanday ma'lumotlar bazasi tanlanmagani uchun quyida keltirilgan so'zrovlar umumsiy harakterga ega.

MySQL ma'lumotlar bazasida ishlatiladigan ma'lumotlar tiplari

Butun sonlar

Ma'lumotlartipini ko'rsatish umumiy formasi:

*prefiks*INT [UNSIGNED]

Shart bo'lmagan bayroq UNSIGNED iorasiz sonlar (o' ga teng yoki katta) sonlar saqlash uchun maydon yaratishni bildiradi.

| | |
|-----------|---|
| TINYINT | Diapazoni -128 dan 127 gacha sonlarni saqlashi mumkin |
| SMALLINT | Diapazoni -32 768 dan 32 767 gacha sonlarni saqlashi mumkin |
| MEDIUMINT | Diapazoni -8 388 608 dan 8 388 607 gacha sonlarni saqlashi mumkin |
| INT | Diapazoni -2 147 483 648 dan 2 147 483 647 gacha sonlarni saqlashi mumkin |
| BIGINT | Diapazoni -9 223 372 036 854 775 808 dan 9 223 372 036 854 775 807 gacha sonlarni saqlashi mumkin |

Kasr sonlar

MySQL da butun sonlar bir necha turga ajratilganidek, kasr sonlar ham bir necha turga ajratiladi.

Umumiy xolda ular quyidagicha yoziladi:

TipNomi[(length, decimals)] [UNSIGNED]

Bu erda – kasr uzatilishda joylashadigan belgi joylari soni (maydon kengligi). *decimals* – oʻnli nuqtadan soʻng hisobga olinuvchi raqamlar soni. UNSIGNED – ishorasiz sonlarni beradi.

| | |
|---------|--|
| FLOAT | Aniqligi uncha katta boʻlmagan suzuvchi nuqtali son. |
| DOUBLE | Ikkilik aniqlikka ega boʻlgan suzuvchi nuqtali son. |
| REAL | DOUBLE uchun sinonim. |
| DECIMAL | Satrlar shaklida saqlanuvchi kasr son. |
| NUMERIC | DECIMAL uchun sinonim. |

Satrlar

Satrlar simvollar massivlaridan iborat. Odatda *SELECT* soʻrovi boʻyicha matnli maydonlar boʻyicha izlashda simvollar registri hisobga olinmaydi, Yaʼni "Vasya" va "VASYA" satrlari bir xil hisoblanadi. Agar maʼlumotlar bazasi matni joylashtirish va oʻqishda avtomatik qayta kodlashga sozlangan boʻlsa, bu maydonlar siz koʻrsatgan kodlashda saqlanadi.

Oldiniga *length* dan oshmagan simvollar saqlovchi satrlar tiplari Bilan tanishamiz., *length* prinadlejti diapazonu ot 1dan to255 gacha boʻlgan diapazonda yotadi.

VARCHAR (length) [BINARY]

Bu tipdagi maydonga biror qiymat kiritilganda undan oxirini koʻrsatuvchi simvollar avtomatik ravishda qirqib olinadi. Agar BINARY bayrogʻi koʻrsatilgan boʻlsa, SELECT soʻrovda satr registrni hisobga olgan xolda solishtiriladi.

| | |
|------------|--|
| VARCHAR | 255 dan ortiq boʻlmagan simvollarni saqlashi mumkin. |
| TINYTEXT | 255 dan ortiq boʻlmagan simvollarni saqlashi mumkin. |
| TEXT | 65 535 dan ortiq boʻlmagan simvollarni saqlashi mumkin. |
| MEDIUMTEXT | 16 777 215 dan ortiq boʻlmagan simvollarni saqlashi mumkin. |
| LONGTEXT | 4 294 967 295 dan ortiq boʻlmagan simvollarni saqlashi mumkin. |

Koʻpincha TEXT tpi qoʻllanadi, lekin maʼlumotlar 65 536 simvoldan oshmasligiga ishonmasangiz, LONGTEXT tipidan foydalaning.

Binar maʼlumotlar

Binar maʼlumotlar – TEXT formatidagi maʼlumotlarning oʻzi, lekin ularda izlashda simvollar registri hisobga olinadi.

| | |
|------------|--|
| TINYBLOB | 255 dan oshmagani saqlashi mumkin. |
| BLOB | 65 535 dan oshmagani saqlashi mumkin. |
| MEDIUMBLOB | 16 777 215 dan oshmagani saqlashi mumkin. |
| LOB | |
| LONGBLOB | 4 294 967 295 dan oshmagani saqlashi mumkin. |

BLOB-da ma'lumotlar avtomatik qayta kodlanmaydi, agar o'rnatilgan ulanish bilan ishlaganda qayta kodlash imkoniyati o'rnatilgan bo'lsa.

Sana va vaqt

MySQL sana va vaqtni har xil formatlarda saqlash uchun mo'ljallangan maydonlar bir necha tiplarini qo'llaydi.

| | |
|-----------|--|
| DATE | GGGG-MM-DD formatdagi sana |
| TIME | CHCH:MM:SS formatdagi vaqt |
| DATETIME | GGGG-MM-DD CHCH:MM:SS formatdagi sana va vaqt |
| TIMESTAMP | timestamp formatdagi sana va vaqt. Lekin maydon qiymatini olishda u timestamp formatida emas, GGGGMMDDCHCHMMSS formatda aks etadi, bu esa PHP dan undan foydalanish qimmatini ancha kamaytiradi. |

Ma'lumotlar bazasini yaratish MySQL (CREATE DATABASE)

Ma'lumotlar bazasi CREATE DATABASE komandasi yordamida yaratiladi.

Komanda sintaksisi :

CREATE DATABASE *database_name*

□ *database_name* – Ma'lumotlar bazasiga beriladigan nom.

Keyingi misolda db_test ma'lumotlar bazasini yaratamiz:

CREATE DATABASE db_test

PHP da ma'lumotlar bazasini yaratish:

\$sql="CREATE DATABASE db_test";

mysql_query(\$sql);

MySQL ma'lumotlar bazasini o'chirish (DROP DATABASE)

Ma'lumotlar bazasini o'chirish uchun **DROP DATABASE** komandasidan foydalaniladi.

Sintaksis:

DROP DATABASE *database_name*

Bu erda

□ *database_name* – o'chirish kerak bo'lgan ma'lumotlar bazasi nomi.

Quyidagi misolda db_test ma'lumotlar bazasi o'chiriladi:

DROP DATABASE db_test

PHPda ma'lumotlar bazasini o'chirish:

\$sql="DROP DATABASE db_test";

mysql_query(\$sql);

USE

Jadvallar bilan ishlash uchun MySQLgaqaysi baza bilan ishlash haqida ma'lumot berish kerak. Bu USE komandasi yordamida amalga oshiriladi:

USE db_name;

Bu erda db_name – tanlangan ma'lumotlar bazasi nomi. Yaratilgan db_test bazasini tanlaymiz:

```
mysql> CREATE DATABASE db_test;
```

Database changed;

MySQL ma'lumotlar bazasida jadval yaratish (CREATE TABLE)

Jadval yaratish **CREATE TABLE** komandasi orqali amalga oshiriladi.

```
CREATE TABLE table_name(column_name1 type, column_name2 type,...)
```

- table_name – Yangi jadval nomi;
- column_name – yaratilayotgan jadval ustunlari (maydonlari), nomlari.
- type – ustun tipi.

Do'stlaringiz telefon nomerlari jadvalini yaratish kerak bo'lsin.

Bizning jadvalimiz uch ustundan iborat bo'ladi: Do'stingiz ismi sharifi, adres va telefoni

```
CREATE TABLE tel_numb(fio text, address text, tel text)
```

PHP da bu quyidagi ko'rinishga ega bo'ladi:

```
$sql="CREATE TABLE tel_numb(fio text, address text, tel text)";
```

```
mysql_query($sql);
```

Ma'lumotlar turlariga mos ustunlar bilan bajarish mumkini bo'lgan (yoki taqiqlangan) operatsiyalarni ko'rsatuvchi modifikatorlarni ulash mumkin.

not null – Maydon noma'lum qiymatga ega bo'la olmasligini, Ya'ni jadvalga Yangi yozuv qo'shishda maydon albatta initsializatsiya qilinishi kerakligini (agar ko'rsatilgan qiymat berilmagan bo'lsa) ko'rsatadi.

Masalan, bizning telefonlar jadvalimizda do'stingiz ismi sharifi(maydon fio) va telefoni (maydon tel) maydonlari noma'lum qiymatga ega bo'la olmasligini ko'rsatish kerak:

```
CREATE TABLE tel_numb(fio text NOT NULL, address text, tel text NOT NULL)
```

primary key - Maydon birlamchi kalitligini, Ya'ni ilova qilish mumkin bo'lgan yozuv identifikatori ekanligini aks etadi.

```
CREATE TABLE tel_numb(fio text, address text, tel text, PRIMARY KEY (fio))
```

auto_increment – Maydonga Yangi yozuv qo'shishda maydon unikal qiymat qabul qiladi va jadvalda hech qachon bir xil nomerli maydonlar mavjud bo'lmaydi.

```
CREATE TABLE tel_numb(fio text AUTO_INCREMENT, address text, tel text)
```

default – maydon uchun ko'rsatilgan qiymatni aniqlaydi. Agar joylanayotgan yozuvda bu maydon uchun qiymat ko'rsatilmagan bo'lsa, shu qiymat kiritiladi.

```
CREATE TABLE tel_numb(fio text, address text DEFAULT 'Ne ukazan', tel text)
```

SHOW Komandalar

Ma'lumotlar bazasimuvaffaqiyatli yaratiganini tekshirish uchun, kompyuteringizda qanday ma'lumotlar bazasi mavjudligini ko'rsatuvchi SHOW DATABASES, komandasini bajarish mumkin:

```
mysql> SHOW DATABASES;
```

Hamma jadvallar muvaffaqiyatli yaratilganiga ishonch xosil qilish uchun, SHOW TABLES komandasini bajaramiz.

Tanlangan jadval hamma ustunlari ro'yxatini quyidagi so'rov yordamida chiqarish mumkin:

```
mysql> SHOW FIELDS FROM tel_numb;
```

DESCRIBE

DESCRIBE Komandasi yaratilgan jadvallar strukturasini ko'rsatadi va quyidagi sintaksisga ega:

```
DESCRIBE table_name
```

Bu erda table_name – strukturasini so'ralayotgan jadval.

DESCRIBE Komanda SQL standartiga kirmaydi va MySQL ichki komandasidir.

Keling quyidagi SQL- so'rov bajaribforums, jadvali strukturasini ko'ramiz:

```
mysql> DESCRIBE tel_numb;
```

MySQL ma'lumotlar bazasidan jadvalni o'chirish (DROP TABLE)

Jadvalni O'chirish uchun DROP TABLE komandasidan foydalaniladi

```
DROP TABLE table_name
```

□ table_name – o'chirilayotgan jadval nomi.

```
DROP TABLE tel_numb
```

PHP da bu quyidagi ko'rinishga ega bo'ladi:

```
$sql="DROP TABLE tel_numb";
```

```
mysql_query($sql);
```

Jadval xossalarini o'zgartirish: Jadvalni qayta nomlash (ALTER TABLE RENAME)

Jadvalga Yangi nom berish quyidagi konstruktsiya yordamida amalga oshirilishi mumkin:

```
ALTER TABLE table_name_old RENAME table_name_new
```

bu erda

□ table_name_old - jadval eski nomi;

□ table_name_new – jadval Yangi nomi.

Misol uchun search jadvali nomini search_en nomiga o'zgartirish kerak bo'lsin:

```
$sql="ALTER TABLE search RENAME search_en";
```

```
mysql_query($sql);
```

Jadvallar xossalarini o'zgartirish: Ustunlar qo'shish (ALTER TABLE ADD)

Yangi ustun qo'shishni quyidagi konstruktsiya yordamida amalga oshirish mumkin:

ALTER **TABLE** *table_name* **ADD** *field_name* *parametrs*
 gde
☐ *table_name* – Yangi ustun qo‘shiladigan jadval nomi;
☐ *field_name* – qo‘shilayotgan ustun nomi;
parametrs – qo‘shilayotgan ustunni tasvirlovchi parametrlar.
 Ma’lumotlar tipini ko‘rsatish majburiy parametrdir.

Masalan, *my_friends* nomli jadvalga *adress_2* nomli matn qiymatlarga ega ustun qo‘shishimiz kerak bo‘lsin:

```
$sql="ALTER TABLE my_friends ADD adress_2 TEXT";  
mysql_query($sql);
```

Ko‘zda tutilgan bo‘yicha Yangi ustun jadval oxiriga qo‘shiladi. Agar ustun jadval boshiga qo‘shilishi kerak bo‘lsa, qo‘shilayotgan ustun parametrlaridan so‘ng **FIRST** kalit so‘zini yozish kerak:

```
$sql="ALTER TABLE my_friends ADD adress_2 TEXT FIRST";  
mysql_query($sql);
```

Agar ustun jadval boshi yoki oxiri emas, balkit ma’lum ustundan keyin qo‘yilishi lozim bo‘lsa quyidagi kalit so‘zdan foydalanish lozim **AFTER** *ustun nomi, shu ustundan so‘ng Yangi ustun qo‘shiladi*:

```
$sql="ALTER TABLE my_friends ADD adress_2 TEXT AFTER  
adress_1";  
mysql_query($sql);
```

Bu misolda Yangi *adress_2* ustuni *adress_1* ustunidan keyin qo‘yiladi.

Agar jadvalga bir emas bir necha ustun qo‘shish kerak bo‘lsa har bir ustun uchun **ADD** *field_name* parametrs vergul orqali yozish kerak:

```
$sql="ALTER TABLE my_friends ADD adress_2 TEXT,  
ADD adress_3 TEXT, ADD adress_4 TEXT";  
mysql_query($sql);
```

Agar jadvalga ikki ustun qo‘shish lozim bo‘lsa, quyidagicha amalga oshirish mumkin:

```
$sql="ALTER TABLE my_friends ADD adress_2 TEXT AFTER adress_1,  
ADD adress_3 TEXT AFTER adress_2";  
mysql_query($sql);
```

Ya’ni birinchi qo‘shilayotgan ustunni *adress_1* dan so‘ng, ikkinchisini birinchisidan so‘ng.

Jadval xossalarini o‘zgartirish: Ustun xossalarini o‘zgartirish (ALTER TABLE CHANGE)

Bir yoki bir necha ustunlar xossalarini quyidagi konstruktsiya yordamida o‘zgartirish mumkin:

ALTER **TABLE** *table_name* **CHANGE** *field_name_old* *field_name_new* *parametrs*
 gde
☐ *table_name* – o‘zgartirilayotgan ustun joylashgan jadval nomi;
☐ *field_name_old* – o‘zgartirilayotgan ustun nomi;

□ *field_name_new* – o‘zgartirilayotgan ustun Yangi nomi (agar ustun nomi o‘zgartirilmasa *field_name_old*ga teng);

□ *params* – ustun Yangi parametrlari.

Keyingi misolda *field_1* tipini matn sifatida o‘zgartiramiz:

```
$sql="ALTER TABLE my_table CHANGE field_1 field_1 TEXT";  
mysql_query($sql);
```

Agar qo‘shimcha ustun nomini *field_2* deb o‘zgartirish kerak bo‘lsa:

```
$sql="ALTER TABLE my_table CHANGE field_1 field_2 TEXT";  
mysql_query($sql);
```

Agar bir necha ustun xossalarini birdaniga o‘zgartirish lozim bo‘lsa, **CHANGE***field_name_old**field_name_new* *params* konstruktsiyani vergul bilan har bir ustun uchun qaytaramiz:

```
$sql="ALTER TABLE my_table CHANGE field_1 field_2 TEXT,  
CHANGE field_3 field_3 TEXT";  
mysql_query($sql);
```

Jadval xossalarini o‘zgartirish: Ustunlarni o‘chirish (ALTER TABLE DROP)

Ustunni quyidagi konstruktsiya yordamida o‘chirish mumkin:

```
ALTER TABLEtable_nameDROPfield_name
```

bu erda

□ *table_name* – ustuni o‘chirilayotgan jadval nomi;

□ *field_name* – o‘chirilayotgan ustun nomi.

```
$sql="ALTER TABLE search DROP id_num";  
mysql_query($sql);
```

Agar biz birdaniga bir necha maydonlarni o‘chirmoqchi bo‘lsak, **DROP***field_name* konstruktsiyani vergul bilan har bir ustun uchun qaytaramiz:

```
$sql="ALTER TABLE search DROP id_1, DROP id_2, DROP id_3";  
mysql_query($sql);
```

Jadvalga satrlar qo‘shish (INSERT INTO)

YOzuvlarni joylash uchun **INSERT INTO** komandasidan foydalaniladi.

```
INSERT INTO table_name(field_name1, field_name2,...) values('content1',  
'content2',...)
```

Bu komanda *table_name* jadvaliga *field_nameN* maydonlariga *contentN* qiymat o‘rnatilgan yozuv qo‘shadi.

Masalan, agar biz adreslar va telefonlar (FIO, adres, telefon) yaratmoqchi bo‘lsak, quyidagi kodni yozishimiz kerak:

```
CREATE TABLE tel_numb(fio text, address text, tel text)  
tel_numb jadvaliga qiymatlarni quyidagicha joylash mumkin:  
INSERT INTO tel_numb(fio, address, tel)  
values('Vailiy Ivanov', 'ul.Gorkogo, d.18', '23-23-23')
```

Joylash komandasida ko‘rsatilmagan maydonlar "aniqlanmagan" qiymatlar oladi (aniqlanmagan qiymat - bu bo‘sh satr emas, balki MySQL ga, shu maydonningnet hech qanday qiymati yo‘qligini bildiruvchi belgidir).

Agar jadval yaratilayotganda maydon NOT NULL bayrog‘i bilan belgilangan bo‘lsa va u yozuv joylashda qiymat olmasa, MySQL xato haqida ma’lumot qaytaradi.

Jadvalga binar ma'lumotlarni (apostrof va sleshlarni o'z ichigaolgan satrlarni) joylashda ba'zimisimvollar teskari sleshtar bilan, Ya'ni \, ' simvol ivanolkodga ega simvolbilan ximoyalangan bo'lishi kerak.

Jadvaldan satrlarni o'chirish (DELETE FROM)

YOzuvni o'chirish uchunDELETE FROMkomandasi ishlatiladi

DELETE FROM *table_name* WHERE (ifoda)

Bu komandatable_name jadvalidan ifodabajarilgan hamma yozuvlarni o'chiradi.

ifoda - bu oddiy mantiqiy ifoda.

MasalanFIO, adres va telefonni o'z ichigaolgan jadvaldan yozuvni o'chirish:

DELETE FROM tel_numb WHERE (fio='Vasiliy Ivanov')

yoki, bir necha parametr bo'yicha o'chirish kerak bo'lsa

DELETE FROM tel_numb WHERE (fio='Vasiliy Ivanov' && tel='23-45-45')

Ifodalarda maydonlarning nomlari, konstantalar vaoperatorlardan tashqari, sodda hisoblanuvchi qismlar kelishi mumkin, masalan: (id<10+4*5).

Bizda mexmonlar kitobi ma'lumotlarni saqlash uchun MySQL ma'lumotlar bazasidan foydalansin.

Jadval (nomli *db_guest*), qoldirilgan ma'lumotlarni o'z ichigaolib, quyidagi tarkibga ega:

id - maydon yozuvidentifikatsion unikalnomeri;

name – ma'lumot qoldirgan foydalanuvchi nomeri;

mail – foydalanuvchi e-mayli;

url - foydalanuvchi URL li;

content – ma'lumotning o'zi.

AMALIY QISM.

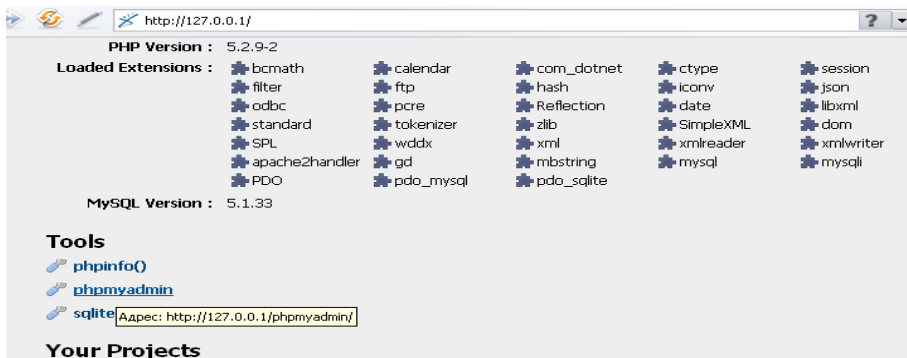
Talaba MBni yaratish bo'yicha

1) Wamp serverni START qilish kerak

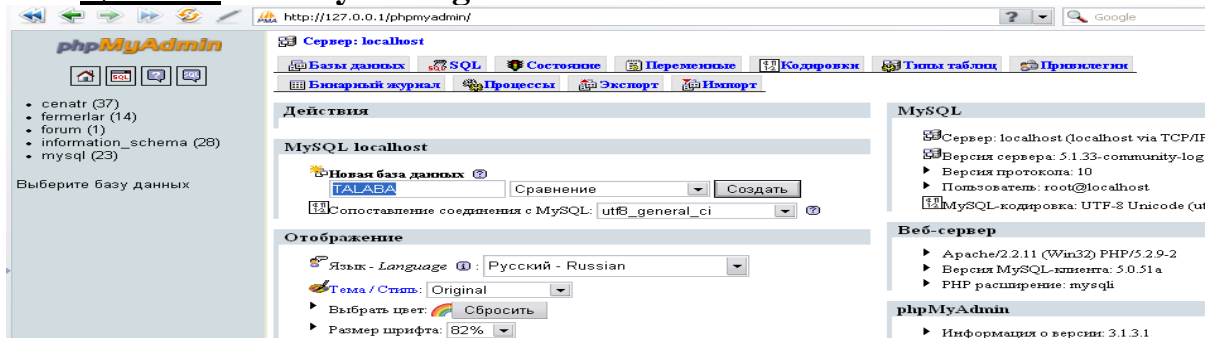


2)

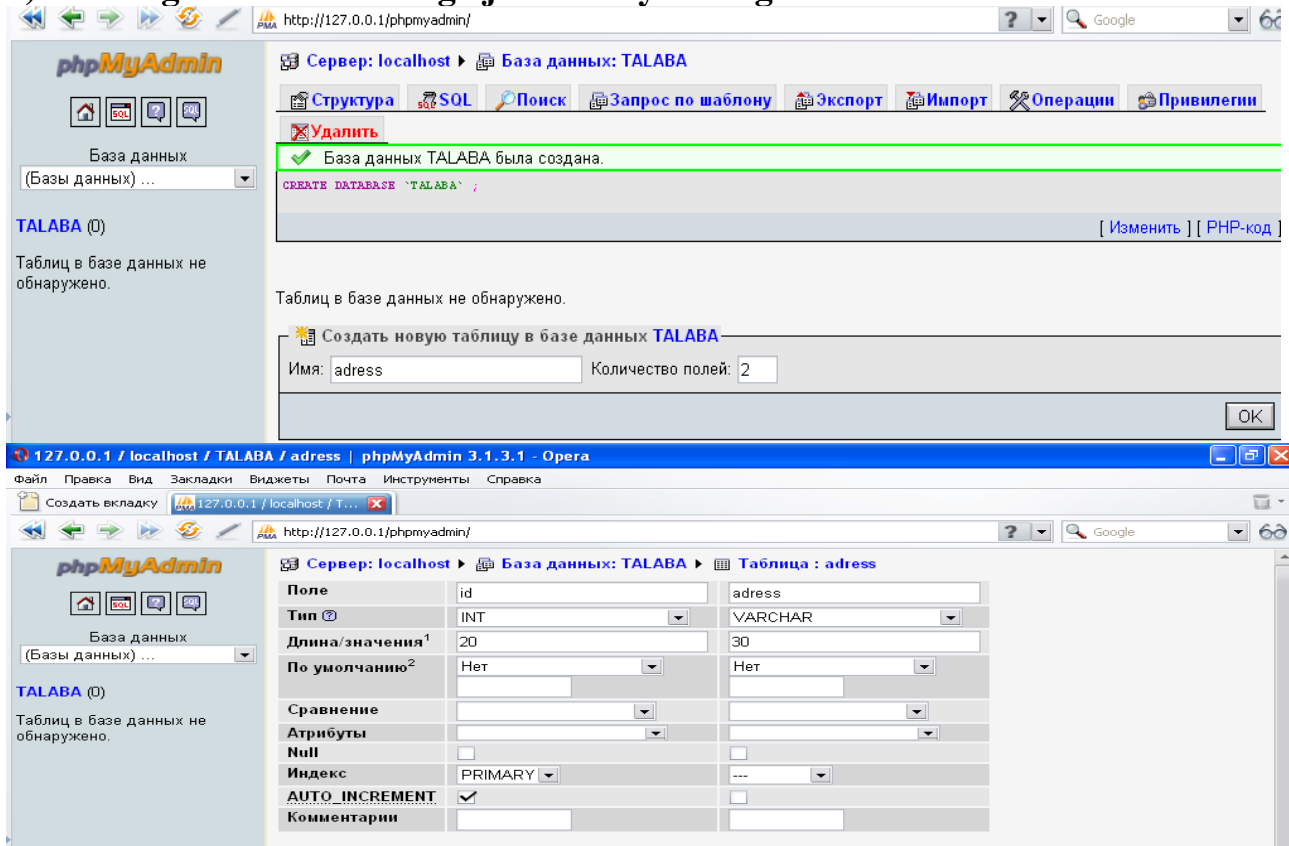
PHPMYADMIN ni ishga tushirish



3) talaba bazani yarating



4) Yaratilgan talaba bazasiga jadvallar yarating



Topshiriq Barilgan varainning ma'lumotlar bazasini yarating

Varianlar

- 1) kompyuter do'koni
- 2) Dasturiy ta'minotlar majmuining
- 3) Maxalla fukarolarining MB
- 4) Internet kartochka bilan savdo qiluvchi do'kon MB
- 5) mexnonxona MB
- 6) talaba reytingini aniqlashning MB
- 7) qadrlar bo'limi MB

- 8) Manitoring bo'limi MB
- 9) Internet magazin MB
- 10) O'zbek Taomlarni tayyorlashning MB
- 11) Barcha oliy ta'limlar xaqidagi axborot MB
- 12) Barcha kasb-xunar ta'limlar xaqidagi axborot MB
- 13) Internet Apteka MB
- 14) Fermer MB
- 15) meva do'koni MB

Tajriba mashg'uloti - 15.

Mavzu: PHP tilining asosiy strukturasi.

Ishning maqsadi: PHP dasturida ishlash haqida amaliy bilimlarga ega bo'lish.

Ishning natijasida talaba quyidagilarga ega bo'lishi kerak:

Bilishi kerak –HTML, CSS va JAVA tilida ishlash haqida tushunchaga ega bo'lish va ularni web-sahifalarga joylashtirish;

Qila olishi kerak –Amaliy dasturlarda ishlay olish.

NAZARIY QISM

PHP tilini Huper Text Prosessor PHP texnik nukta nazaridan karaganda server tomonidan turib ishlaydigan stsenariylar tilidir. PHP tili dasturchilarga uzining kulayligi, ishonchliligi Bilan manzur bulgan. PHP tilining asosiy ustunligidan biri uni tugridan-tugri html ning ichiga joylashtira olishimizdir.

Kuyidagi misolda PHP bilan html teglari aralashib keladi:

```
<html>
<title><?php print "Bu PHP"; ?></title>
<body>
<?php
    print "<h3> Yana PHP </h3>";
    ?>
<h4>Bu HTML<G'h4>
<?php
    print "<h1>Yana PHP";
    print "<h6>2-satr</h6>";
    ?>
</body>
</html>
```

PHP tilidagi dasturlar ishlashi uchun kompyuterga Apache nomli web server urnatilishi kerak. Odatda Apache, PHP,MySQL uchalasi birgalikda ishlatiladi. Bu erda MySQL ma'lumotlar bazasini boshkarish uchun ishlatiladigan server dasturi.

PHP ga utish

Bu jaraen escaping to PHP deb yuritiladi.

PHP ga utishning 4 ta varianti bor:

- 1) Standart teglar;
- 2) Kiska teglar;
- 3) Script tegi;
- 4) ASP stilidagi teglar.

Kupchilik xollarda dasturchilar standart tegdan foydalanadi. U kuyidagicha:

```
<?php
    print "Bu PHP";
?>
```

Kurinib turganidek PHP ning boshlanishi <?php bilan ochiladi, ?> bilan epiladi.
Kiska teglar kuyidagicha eziladi:

```
<?
    print "Bu PHP";
?>
```

Lekin standart teglardan foydalangan maksadga muvofik. Chunki serverda kiska teglar ajratilgan bulishi mumkin. Shuning uchun turli xil xatolik buladi.

Agarda html redaktorlar php kodni xato deb kabul kilsa, u xolda kuyidagi script tegi erdamida php kod kushiladi. Bu xolat kamdan-kam xollarda yuz beradi.

```
<script language="php">
<?php
    print "Bu PHP";
?>
</script>
```

Uzgaruvchilar

PHP da uzgaruvchilar \$ (dollar) belgisi bilan boshlanadi. Bu belgidan keyin lotin alifbosining xarflari, keyin arab rakamlari va “_” belgilar ketma-ketligi bulishi mumkin. Lekin \$ belgisidan keyin birdaniga rakam bilan boshlash mumkin emas. Masalan, \$b, \$a_3,\$abbos. Xato uzgaruvchilar: \$20, \$, A, \$92.

PHP da o'zgaruvchilarning nomlari katta, kichikligi farklanadi. Masalan, \$A≠\$a bular aloxida o'zgaruvchilar.

O'zgaruvchiga qiymat berish uchun teng “=” belgisi ishlatiladi.

```
<?php
    $a=10;$s="maktab";
    echo $a;
?>
```

PHP da o'zgaruvchilar qabul qilgan qiymatlarining tipi bo'yicha aniqlanadi. PHP kuchli tiplanmas dasturlash tillari sinfiga kiradi. Masalan, Perl? Basic lar kabi.

Masalan, quyidagi dasturni yozsak;

```
<?php
    echo "100"Q1;
?>
```

Dastur ishlaganda natija 101 bo'ladi. PHP translyatori satrli kattalikni avtomatik ravishda songa aylantirib son bilan qo'shadi.

```
<?php
    $a="maktab";
    $b="keldim";
    $A="$a,$b";G="maktab,keldim"
    echo $A;
?>
```

Bu script bajarilgandan keyin maktab,keldim hosil bo'ladi. Qo'shtirnoq ichida maxsus boshqaruvchi belgilar ham berilishi mumkin.

```
/r-enter;
/n-yangi satr;
```

/'-“-chiziqcha belgisi;

/\$-dollar belgisi;

//-/ belgisi.

Yuqoridagi misolni boshqacharoq ko'rinishda yozamiz:

```
<?php
    $aq'maktab';
    $bq'keldim';
    $Aq$a.','. $b.'!';// maktab,keldim!
    echo $A;
?>
```

Oldingi dasturning ntijasi bilan bir xil. Faqat satrlarni qo'shish uchun maxsus “.” belgisi ishlatilgan. Ko'pchilmi xollarda shu belgini shilatish maqsadga muvofiq. Agar biz

```
    $Aq'$ab';
deb yozsak, maktabb so'zi chiqadi.
```

Agarda bir necha o'zgaruvchilarga bir xil qiymat berish kerak bo'lsa, quyidagicha yozish mumkin:

```
    $aq$eq10.35;
    Shartli operatorlar
```

Dasturlash tillaridagi kabi PHP da ham shartli jarayonlarni dasturlash uchun shartli operatorlar mavjud. Buni quyidagi misolda ko'ramiz:

```
<?php
    $aq25;$bq5*5;
    if ($aqq$b)
        echo '$a va $b teng';
    else
        echo '$a va $b teng emas';
?>
```

Bu erda if else ko'rinishidagi shartli operator ishlatilgan. Uning umumiy ko'rinishi quyidagicha:

```
    if (shart)
        ifoda1;
    else
        ifoda2;
```

if dan keyin tenglik tekshiriladi. Bunda “qq” teng ma'nosida, ”!q” teng emasligini bildiradi.

Shart tekshirish operatori quyidagi ko'rinishda ham ishlatilishi mumkin:

```
<?php
    $aq25;$bq5*5;
    if ($aqq$b)
        echo '$a va $b';
?>
```

Agar hartning aks holda qismi qatnashmasa yuqoridagicha ishlatiladi.

Biror shart bajarilganda bita ifoda emas, bir nechta operator bajariladigan bo'lsa, {} qavslardan foydalaniladi

AMALIY QISM.

Ma'lumotlar bazasi hamma yozuvlarini chiqaruvchi va qoldirilgan ma'lumotlarga o'zgartirish kiritishga imkon beruvchi stsenariy (PHP da) yozamiz:

guest_update.php fayli listingi

```
<html>
<head>
<title>Mexmonlar kitobidagi yozuvlarni Yangilash.</title>
</head>
<body>
<?
// Ma'lumotlarbazasiga ulanamiz
mysql_connect("localhost", "root", "");
mysql_select_db("test");

// Agar yozuvni o'zgartirish tugmasini bosgan bo'lsak
if(@$submit_update) {
    // Tanlangan yozuvni Yangilaymiz
    $sqlq"update db_guest set nameq'$name', mailq'$mail', urlq'$url',
contentq'$content'
    where (idq'$update)";
    mysql_query($sql);
};

// O'zgaruvchiga <I>$result</I> butun qoldirilgan yozuvlar bazasini
yozamiz
$sqlq"select * from db_guest";
$resultqmysql_query($sql);
// Mexmonlar kitobida yozuvlar sonini aniqlaymiz
$rowsqmysql_num_rows($result);
echo "<table borderq0 alignqcenter>";
echo "<tr><td alignqcenter><B>Imya</B></td>";
echo "<td alignqcenter><B>E-mayl</B></td>";
echo "<td alignqcenter><B>URL</B></td>";
echo "<td alignqcenter><B>Ma'lumot</B></td>";
echo "<td alignqcenter><B>O'zgartirish</B></td></tr>";
for($iq0;$i<$rows;$iQQ) {
    // kursorni kerakli pozitsiyaga o'rnatamiz
    mysql_data_seek($result,$i);
    // Assotsiativn massivga <I>$arr_guest</I>
    // mexmonlar kitobi maydonlari qiymatlarini yozamiz
    $arr_guestqmysql_fetch_array($result);
    echo "<form methodqget actionq'guest_update.php'>";
    echo "<input typeqhhidden nameq'update' valueq''.$arr_guest['id'].''>";
    echo "<tr>";
    echo "<td><input typeqtext nameq'name'
valueq''.$arr_guest['name'].''></td>";
    echo "<td><input typeqtext nameq'mail'
valueq''.$arr_guest['mail'].''></td>";
```

```

        echo "<td><input type=qttext nameq'url'
valueq''.$sarr_guest['url'].''></td>";
        echo "<td><textarea
nameq'content'>''.$sarr_guest['content'].''</textarea></td>";
        echo "<td><input typeqsubmit nameq'submit_update'
valueq'Izmenit'></td>";
        echo "</tr>";
        echo "</form>";
    };
    echo "</table>";
    echo "</form>";
    ?>
</body>
</html>

```

Jadvalda yozuvlarni izlash (SELECT)

Jadvallardan izlash uchun **SELECT** komandasidan foydalaniladi

SELECT * FROM *table_name* WHERE (*ifoda*) [order by *field_name* [desc][asc]]

Masalan, bizga mexmonlar kitobidagi ma'lumotlar saqlanuvchi jadvalda ma'lum foydalanuvchi qoldirgan hamma ma'lumotlarni topish kerak bo'lsin.

// Foydalanuvchi nomi

\$userq'Admin';

// name – mexmonlar kitobida ma'lumot qoldirgan foydalanuvchilar nomlari

// saqlanuvchi jadvaldagi maydonning nomi,

// db_guest – mexmonlar kitobidagi ma'lumotlar saqlanuvchi jadval nomi,

\$sqlq"select * from db_guest where (nameq'\$user')";

\$resultqmysql_query(\$sql);

// SHartga mos keluvchi yozuvlar sonini aniqlaymiz

\$rowsqmysql_num_rows(\$result);

echo "\$user mexmonlar kitobida \$rows yozuvlarni qoldirdi.";

Agar izlanayotgan matn butun maydonning hammasini emas bir qismini egallasa nima qilish kerak (masalan, umuiy matn massivida so'zyoki jumla izlanganda)?

Masalan quyidagi komandadan foydalanish mumkin:

// \$search – izlangan matnni o'z ichiga oladi

\$sqlq"select * from db_guest where (locate('\$search',content)>0)";

\$resultqmysql_query(\$sql);

Ma'nosi quyidagicha: agar \$search satrlarining content maydoniga 0 dan katta bo'lsa (Ya'ni ular umuman mavjud bo'lsa), yozuv topilgan yozuvlarga qo'shiladi.

Shuni aytish kerakki ko'rsatilgan usul matnni registrni hisobga olgan xolda izlaydi. Registrni hisobga olmasdan izlash uchun quyidagi komandadan foydalanish:

// \$search - izlangan matnni o'z ichiga oladi

\$sqlq"select * from db_guest where (locate(lower('\$search'),lower(content))>0)";

\$resultqmysql_query(\$sql);

Ya'ni jadvaldagi izlanayotgan satr va yozuv yuqori registrga o'tkaziladi, so'ngra izlash amalga oshiriladi.

Bizda mexmonlar kitobining ma'lumotlar bazasi mavjud bo'lsin va biz bu ma'lumotlarni qoldirilgan vaqti bo'yicha tartiblashimiz kerak bo'lsin.

Buning uchun baza maydonlaridan biri ma'lumot yozish vaqtini o'z ichiga olishi kerak.

Biror ustun bo'yicha tartiblash **order by** konstruktsiyasi yordamida amalga oshiriladi.

Bizning misolimizda "Yangiroq" ma'lumotlar yuqoriga joylashadi:

// time – yozish vaqtini o'z ichiga olgan ustun

// format "UNIX timestamp"

```
$sqlq"SELECT * FROM db_guest ORDER BY data DESC";
```

```
$resultqmysql_query($sql);
```

Ma'lumotlar kamayish bo'yicha tartiblangan.

Agar ma'lumotlarni o'sish bo'yicha tartiblashlozim bo'lsa, **DESC** kalit so'zi o'rniga **ASC** qo'llanadi:

```
$sqlq"SELECT * FROM db_guest ORDER BY data ASC";
```

```
$resultqmysql_query($sql);
```

Ma'lumotlarni bir necha ustunlar bo'yicha tartiblash mumkin, Buning uchun ularning nomlari vergul bilan ajratib ko'rsatilishi kerak.

Biror ustun bo'yicha tartiblanayotganda, shu ustunda bir necha bir xil qiymatlar mavjud bo'lsa kerak bo'ladi.

```
$sqlq"SELECT * FROM db_name ORDER BY field1,field2 ASC";
```

```
$resultqmysql_query($sql);
```

Ma'lumotlar avval birinchi ustun *field1* bo'yicha tartiblanadi. So'ngra agar birinchi ustunda bir necha bir xil qiymatlar bo'lsa, ikkinchi ustun bo'yicha qo'shimcha tartiblash bajariladi (birinchi ustundagi bir qiymatli gurux ichida) yu

Agar izlashda hamma topilgan yozuvlar emas, ma'lum guruxni chiqarish lozim bo'lsa

LIMIT parametridan foydalaniladi.

Bu parametrdagi ikki qiymat ko'rsatiladi:

LIMIT start,length

start - ukazo'vaet, s kakoy pozitsii nujno vo'davat naydenno'e zapisi

length - kol-vo zapisey

Masalan, mexmonlar kitobi ma'lumotlar 20 dan 45 gacha yozuvlarni olish kerak bo'lsin (Ya'ni 25 ta yozuv chiqarish uchun):

```
$sqlq"select * from db_guest limit 20,25";
```

```
$resultqmysql_query($sql);
```

Topshiriq Barilgan varainning ma'lumotlar bazasini yarating va uni PHP,HTML bilan boglab MB dagi ma'lumotlarni taxrirlang

Varianlar

- 1) kompyuter do'koni
- 2) Dasturiy ta'minotlar majmuining
- 3) Maxalla fukarolarining MB
- 4) Internet kartochka bilan savdo qiluvchi do'kon MB

- 5) mexnonxona MB
- 6) talaba reytingini aniqlashning MB
- 7) qadrlar bo'limi MB
- 8) Manitoring bo'limi MB
- 9) Internet magazin MB
- 10) O'zbek Taomlarni tayyorlashning MB
- 11) Barcha oliy ta'limlar xaqidagi axborot MB
- 12) Barcha kasb-xunar ta'limlar xaqidagi axborot MB
- 13) Internet Apteka MB
- 14) Fermer MB
- 15) meva do'koni MB

Tajriba mashg'uloti - 16.

Mavzu: Java Script asosida dinamik saytlar yaratish.

Ishning maqsadi: Java Script dasturida ishlash haqida amaliy bilimlarga ega bo'lish.

Ishning natijasida talaba quyidagilarga ega bo'lishi kerak:

Bilishi kerak –HTML, CSS va JAVA tilida ishlash haqida tushunchaga ega bo'lish va ularni web-sahifalarga joylashtirish;

Qila olishi kerak –Amaliy dasturlarda ishlay olish.

NAZARIY QISM

Usullar va funktsiyalar tushunchasi Xodisalar va ularni ishlab chikaruvchilar JavaScript tilida dasturlashtirishning eng zarur kismi xisoblanadi. Xodisalar foydalanuvchining u yoki bu xarakatlaridan tashkil topadi. Agar u kaysidir tugmani bossa, murojaatini kesib utsa, “Mouse Over” xodisasi yuz beradi. Xodisalarning bir necha turlari mavjud. Biz JavaScript dasturimizda ulardan bir nechtasini bajarishimiz mumkin va buni xodisalarni ishlovchi maxsus dastur yordamida amalga oshirishimiz mumkin. Demak, tugmachani bosish orkali tushib ketuvchi oyna xodisasini yaratish mumkin. Bu shuni anglatadiki, Click – bosish xodisasi bilan oyna yaratish reaksiyasi bulishi kerak.

Joriy vaktda biz ishlatishimiz kerak bulgan dastur – xodisalarni ishlab chikaruvchi OnClick deb ataladi. Va u kompyuterga xodisa ruy berganda nima kilish kerakligini xabar beradi.

Berilagan misol bir nechta yangi xususiyatlarga ega, ularni tartib buyicha kurib chikamiz. Birinchi yangi xususiyat bu OnClickq>alert(‘Y₀’))” bulib u <input> tegiga tegishli. Aytib utganimizdek, bu tugmani bosganingizda nima sodir bulishini aniklaydi. Shu tarika, agar Click xodisasi yuz beradigan bulsa, kompyuter alert(Y₀) chakirigini bajarishi kerak. Buning uzi JavaScript tilidagi kodga misol buladi (Shunga e'tibor karatingki, bu xolatda biz xatto <script> tegidan foydalanmadik).

Alert funktsiyasi tushuvchi darchalarni xosil kilish imkonini beradi. Uni chakirishda siz kavslar ichiga biror satr berishingiz kerak. Bizning xolatda bu ‘Y₀’. Va bu xuddi shu matn tushayotgan darchada paydo buladi. Shu tarika, ukuvchi tugmachani shikirlatgan paytda, bizning skript ‘Y₀’ matnli darcha xosil kiladi.

Berilgan misolda bir kancha chalkashliklar tugilishi mumkin: biz document.write() buyrugida juft kushtirnok, aler() konstruktsiyasida esa birlik

kushtirnok ishlatdik. Nega? Kupchilik xollarda 2 ta xoldan xam foydalanish mumkin. Birok, sungi misolda biz OnClickq>alert ("Y₀")"da birlik va 2 lik kushtirnok ishlatdik. Agar biz OnClickq>alert ("Y₀")" deb ishlatganda kompyuter buday skriptga tushunmagan bular edi. Va kaysi konstruktsiya OnClick funksiyasiga tegishli, kaysisi tegishli emasligini aniklay olmasdi. Shuning uchun bunday xollarda 2 ta kushtirnok turini ishlatishga majbursiz. Kushtirnokni kanday tartibda ishlatishingiz muxim rol uynamaydi, dastlab ikkilik kushtirnok, sungra birlik kushtirnok va aksincha. Ya'ni siz kuyidagicha yozishingiz mumkin: OnClickq>alert ("Y₀")'.

FUNKTSIYALAR.

JavaScript tilida tuzilgan kupchilik dasturlarda funktsiyalardan foydalanamiz. Shuning uchun xozir bu tilning muxim elementi xakida gapirish juda muxim. Funktsiyalar kupchilik xollarda uzida bir necha buyruklarni boglash usulini nomoyon kiladi. Keling misol uchun biror bir matnni uch marta birdaniga chon kiluvchi skript yozamiz. Dastlab oddiy yulni kuraylik:

```
<html >
< script languageq "JavaScript">
< ! - - hide >
document.Write( "Mening saxifamga xush kelibsiz! < br >");
document.Write( "Bu JavaScript! < br >");
document.Write( "Bu JavaScript! < br >");
document.Write( "Bu JavaScript! < br >");
< /Script >
< /html >
```

Vabuskriptkushimchamatnnibosibchikaradi:

Meningsaxifamgaxushkelibsiz!

Bu JavaScript!

Bu JavaScript!

Bu JavaScript!

Agar dastlabki kodiga karaydigan bulsak, kerakli natijani olish uchun kodning anik birismi 3 marta takrorlangan. Axir bu samaralimi?

Yuk biz ushbu masalani osonirok echishimiz mumkin:

```
< html >
< script languageq "JavaScript">
< ! - - hide
function myfunction () {
document. Write( `Mening saxifamga xush kelibsiz! < br >`);
document. Write( `Bu JavaScript! < br >`);
}
myfunction ();
myfunction ();
myfunction ();
< /Script >
< /html >
```

{ } kavs ichida joylashgan barcha skriptlar myfunction() funktsiyastga tegishli. Bu shuni anglatadiki document.write() dan iborat 2 ta buyruk birlashtirildi va ular funktsiya chakirilishi bilan birgalikda bajariladi. Xakikatdan xam bizning

misolimizda funktsiya 3 marta chakirilgan va buni funktsiyaning uzi aniklagandan sung myfunction() satrini 3 marta yozganimizni kurishimiz mumkin. Va uz navbatida bu shuni bildiradiki, funktsiyaning tarkibidagi narsalar (buyruklar,{ }kavs ichidagi kursatilganlar) 3 marta bajarilgan. Bu funktsiyaning ishlatilishiga etarli darajadagi oddiy misol va sizda nima uchun funktsiya JavaScript uchun shu daraja muxim degan savol tugiladi. Ushbu kulanmani ukish maboynida siz albatta funktsiyaning foydasini bilib olasiz. Funktsiyani chikarishda uzgaruvchilarning uzatish imkoniyatining uzi bizning skriptlar uchun juda ixchamlik yaratadi va buni biz keyinrok kuramiz.

Funktsiyalar yana xodisalarni ishlovchi protseduralar bilan birgalikda ishlatilishi mumkin. Navbatdagi misolni kuramiz:

```
<html>
<script language="JavaScript">
<!-- hide
Function calculation( )
Var x q 12;
Var y q 5;
Var result q xQy;
Alert (result);
// - -
</script>
</head>
<body>
<form>
<input type="button" value="calculate"onclick="calculation()">
</form>
</body>
</html>
```

Bu erda tugmachani bosish bilan calculation() funktsiyasini chikarish jarayoni ruy beradi. Sezgan bulsangiz, bu funktsiya x,y va result uzgaruvchilaridan foydalanib, kushish amalini bajaradi. Uzgaruvchilarni var kalit suzi bilan e'lon kilish mumkin. Uzgaruvchilar turli kattaliklarni son, satr va xakozalarni saklash uchun ishlatiladi. Skriptning var result q xQy satri brauzerga result uzgaruvchisini xosil kushish va unga xQu arifmetik amalni joylashtirishni (5Q12) xabar beradi. Bundan sung result uzgaruvchisi 17 kiymatni oladi. Bu xolda alert (result) va alert(17) buyrugi bir xil vazifani bajaradi. Boshkacha kilib aytganda, bu 17 son yozilgan darchaga ega bulamiz.

HTML XUJJATLAR VA JAVASCRIPT DAGI OB'EKTLAR IERARXIYASI

Web saxifaning barcha elementlari JavaScript tilidagi ierarxik tuzilishi buyicha kuruladi. Xar bir element ob'ekt kurinishida nomayon buladi. Va bundan xar bir ob'ekt anik tarkibga va usulga ega buladi. Uz navbatida JavaScript tili Web saxifa ob'ektlarini oson boshkarish imkoniyatini beradi. Va bunda siz ob'ektlar ierarxiyasini tushunishingiz juda muxim. Bularning kanday ruy berishini navbatdagi misol orkali tez tushunishingiz mumkin.

Oddiy HTML saxifani kuramiz:

```
<html>
```

```

<head>
<title My homepage >
</head>
<body bgcolor q # ffffff>
<center>
<img scr q home.gif nameq“pic1” width q 200 height q 100>
</center>
<p>
<form name q “My form”>
Name:
<input type q “text” name q “home” value q “ ”><br>
e – mail:
<input typeq“button” valueq“pushme” nameq “mybutton” onclick q “alert(Y)”>
</form>
<p>
<center>
<img scr q “my.gif” name q“pic4” width q 300 height q 15>
<p>
<a href q http://maks/index.html”></a>
</center>
</body>
</html>

```

Demak biz 2 ta tasvir, 1 ta murojat va kandaydir matn chikarish uchun 2 maydondan iborat forma va 1 ta tugmachaga egamiz. JavaScript nuktaiy nazaridan brouzer darchasi – allakanday Window ob’ekti bulib xisobllanadi. Bu ob’ekt uz navbatida bir necha rasmiylashtirish elementlariga ega. Darcha ichkarisiga biz html dokumentini urnatishimiz urnatishimiz mumkin (yoki boshka tildagi fayl, xozircha html fayli bilan chegaralanib turamiz). Bunday saxifa document ob’ektidan sira xam fark kilmaydi. Bu shuni anglatadiki document ob’ekti JavaScript tilida xozirgi paytda yuklangan html dokumentni namoyon etadi. Document ob’ekti JavaScript tilida juda muxim ob’ektlardan biri xisoblanadi va siz undan kup marta foydalanasiz. Masalan Document ob’ektining tarkibiga , Web saxifaning foning rangi kiradi. Shunday kilib biz uchun shunisi muximki html ob’ektlvridan barchasi document ob’ektining tarkibiga kiradi. Html ob’ektlariga misol, murojaat yoki tuldirilgan forma bula oladi.

Kuyidagi rasmda misolimiz orkali yaratilgan html saxifaning ob’ektlari ierarxiyasi tasvirlangan:

Albatta biz bu ierarxiya yordamida turli ob’ektlar xakida ma’lumotga ega bulishimiz va uni boshkarish imkoniga ega bulishimiz kerak. Buning uchun biz JavaScript tilida turli ob’ektlarga ruxsat kanday tashkil etilganligini bilishimiz shart. Kurinib turibdiki ierarxik tuzilishga kura xar bir ob’ekt uz nomiga ega. Mos ravishda agar siz html saxifadagi 1-rasmga murojat kilmokchi bulsangiz ob’ektlar ierarxiyasidagi uz yunalishingizni tanlab olishingiz kerak va eng yukori chukkidan boshlash kerak. Bu tuzilishdagi 1-ob’ekt document deb ataladi. Saxifadagi 1-rasm images [0] ob’ekti kabi tasvirlangan. Bu shuni anglatadiki JavaScript da document.images[0] deb yozib bu ob’ektga ruxsat olgan bulamiz. Masalan agarda siz formaning 1-elementiga kanday matn kiritilganini bilmokchi bulsangiz datslab kanday kilib ob’ektga ruxsat olishni aniklab olishingiz kerak va yana ob’ektlar ierarxiyasining eng yukorisidan

boshlaymiz. Sungra elements[0] ob'ektga yul kursatamiz va ketma–ketlik bilan barcha ob'ektlarni nomini yozamiz va natijada shu narsa aniklanadiki 1-maydonga ruxsatni shularni yozish orkali olish mumkin:

Document.forms[0].Elements[0]. Endi foydalanuvchi tomonidan kiritilgan matnni kanday kilib bilish mumkin. Ob'ektning kaysi turi yoki xossalaridan biri bu informatsiyaga ruxsat berishi mumkinligini aniklash uchun JavaScript xakidagi ma'lumotnomalarga murjat kilish kerak. U erda siz kiritilgan matn maydoniga mos keluvchi element value xossasi borligi va u kiritilgan matnga mos keladi. Demak endi biz kiritilgan kiymatni ukish uchun barcha kerakli narsalarga egamiz. Buning uchun JavaScript satrida quyidagini yozish mumkin.

Name q document.froms[0].elements[0].value

Olingan satr **name** uzgaruvchisiga yuklanadi. Endi biz bu uzgaruvchidan xoxlagan kerakli paytda foydalanishimiz mumkin. Masalan, biz alert (“Hi”Qname) buyrug'i yozilgan darcha yaratishimiz mumkin. Natijada, agar foydalanuvchi bu maydonga ‘Stefan’ cuzini kiritgan bulsa alert (“Hi”Qname) buyrug'iga kura yangi darchada ‘Hi Stefan’ salomi paydo buladi. Agar siz katta saxifalar bilan ish kursangiz turli ob'ektlarga nomlar buyicha adreslash protsedurasida juda chalkashlik bulishi mumkin. Masalan

document.forms[3].elements[17]
document.forms[2].elements[18] ob'ektlariga murojaat kilish kerak bulsin? Bunday muommadan kutilish uchun turli ob'ektlarga uzingiz nom berishingiz mumkin. Bularni kanday kilishni misol orkali kurishingiz mumkin:

```
<form name q “myForm”
```

```
  Name
```

```
    < input type q “text” name q “kirit “ value q “ “ ><br>
```

bu yozuv shuni bildiradiki, forms[0] ob'ekti endi 2-chi ism myForm ga ega buldi. Xuddi shunday elements[0] urniga kirit ni yozishingiz mumkin (<input> tegida oxirgi atributi name da kursatilgan). Shu tarika

```
  name q document.forms[0].elements[0].value urniga
```

```
  name q document.myForm.kirit.value  ni yozishingiz mumkin. Bu
```

sezilarli darajada JavaScript da dasturlashni soddalashtiradi, ayniksa katta Web-saxifalar kup mikdorda ob'ektlarga ega bulsa. (Nomlarni yozishda registrarni, kata-kichik xarflar xolatini e'tiborga olish kerak, ya'ni myForm urniga myform yozish mumkin emas) JavaScript da ob'ektlarning kupchilik xususiyatlarida ruxsat fakat ukish uchun emas. Yana siz ularga yangi kiymatlar yozish imkoniyatiga xam egasiz.

AMALIY QISM.

JavaScript vositalari orkali kursatilgan maydonga yangi satr yozishingiz mumkin.

```
<form name q “myForm”
```

```
<input type q “text” name q “input” value q “xa xa xa”
```

```
<input type q “button” value q “write”
```

```
  onclick q “ document.myForm.input.value q ‘uf! ;”
```

Dastlab quyidagi misolni kurib chikamiz:

Skriptni daslabki kodi:

```
< html >
```

```
< head >
```

```
< title>Objects < /title >
```

```

< script language q "JavaScript">
< !- -hide
    function first() {
// forma kiritilgan
// matn maydonida darcha xosil kiladi
alert ("Tekst elementining kiymati :")Q document.myForm.myText.value) ;
    }
    function second() {
// Joriy funktsiya kuchiruvchilar kiymatini aniklaydi.
    Var mystring q " The checkbox is " ;
// Kuchiruvchi uchganmi yoki yuk?
    If (document.myForm.mycheckbox.checked.) mystring Qq "checked"
    else mystring Qq "notchecked";
// Ekranga satrni chikarish
        alert ( mystring ) ;
    }
// - -
< /script >
< /head >
<body bgcolor q lightblue >
    < form name q "myForm >
        < input type q "text" name q "myText" value q "xa xa xa" >
        < input type q "button" nameq"button1" value q "button1" >
            onclick q "first ()"
        <br>
        < input type q "checkbox" name q "mycheckbox">
        < input type q "button" nameq"button 2" value q "button2" >
            onclick q "second()"
        < /form >
        < p >< br >< br >
< script language q " JavaScript ">
    <!-- - hide
        document.write( "Fon ranggi bu : " ) ;
        document.write( document.bgcolorQ "<br>" ) ;
        document.write( " 2 chi button dagi matn :") ;
        document.write( " document.myForm.button 2.value") ;
    // --
< /script >
< /body >
</html >

```

Location ob'ekti

JavaScript da window va document ob'ektlaridantashkari location debataluvchiyanabirmuximob'ektmavjud. Bu ob'ektda HTML dokument yuklangan adres saklanadi. Agar siz <http://www.xyz.com/page/html> saxifasini yuklagan bulsangiz, u xolda location.href ning kiymati xam xuddi shu adresga mos tushadi. Shundaybulsadabizuchunjudamuximnarsashuki, siz location.href

gayangikiymatyoziyishingiz mumkin. Masalan, quyidagi misolda tugmacha joriy darchadan yangi saxifaga utishni yuklaydi :

```
< form >  
< input type q button valueq“Yahoo”>  
    onclick q “location.href q ` http://www.Yahoo.com ` ; ”  
< /form >
```

Variantlar

Quyidagi mavzular bo'yicha web-sahifa yaratilsin:

1. Guruh haqida.	2. Dars jadvali.
3. Qurulish materiallari.	4. Sport.
5. TATU	6. HTML tili.
7. Telefon kompaniyalari.	8. Shoirilar.
9. Kompyuterning rivojlanishi.	10. Telefon modellari.
11. Kompyuter qurilmalari.	12. Qadimiy joylar.
13. Mashhurlar.	14. Kompaniyalar.
15. Bayramlar.	16. Uzbekistondagi universitetlar.
17. Mashinalar.	18. Kinoartistlar.
19. Estrada artistlari.	20. Informatika fani.

Foydalanilgan Adabiyotlar

1. Арипов М. Информатика ва информаион технологиялар. Олийўқувюртиталабалариучундарслик. Т. 2005 й.
2. БегимкуловУ.Ш., М.Мамаражабов, ТурсуновС.Қ. Flash MX дастуриваундантаълимдафойдаланишимкониятлари // Методикқўлланма. – Тошкент: ТДПУ, 2006. - 88 б.
3. БегимкуловУ.Ш., ТурсуновС.Қ. Dreamweaver дастурида web-саҳифаяратиш // Методикқўлланма. –Тошкент: ТДПУ, 2006. -72 б.
4. ЮлдашевУ.Ю., МамаражабовМ.Э., ТурсуновС.Қ. Web-дизайн. Услубийқўлланма. –Тошкент: ТДПУ, 2007. -138 б.
5. Ш. Пауэрс Динамический HTML "Лори", 1999. 384 с.
6. Вайк А., Джиллиам Дж. JavaScript: Полное руководство: Перевод с английского."Вильямс", 2004. 719 с.
7. Лещев Д.Создание интерактивного web-сайта: Учебный курс. "Питер", 2003.
8. Дронов В. JavaScript в Web-дизайне. СПб-Петербург, 2002. 880 с.
9. Джейсон Кренфорд Тиге DHTML и CSS для Internet. НТ Пресс, 2005. 520 с.
10. Гаевский А.Ю., Романовский В.А. Самоучитель по созданию Web-страниц
11. Матросов, Сергеев, Чаунин. HTML 4.0 в подлиннике. BHV-СПб, 2000, 672 с.
12. Уилтон П. JAVASCRIPT. Основы. Символ-плюс. 2002. 1056 с.

13. Кингли-Хью Э., Кингли-Хью К. JAVASCRIPT 1.5: Учебный курс. Питер. 1-е издание. 2002.
14. Бранденбау. JAVASCRIPT. Сборник рецептов для профессионалов. СПб. 2001.
15. Рейнбоу В. Компьютерная графика СПб-Питер, 2003. 768 с.

[illegible]

