



Borland®

function

interface

bearing

Delphi™
Enterprise

7

**Mavzu: Ilova
oynasiga ma'lumot
joylash.**

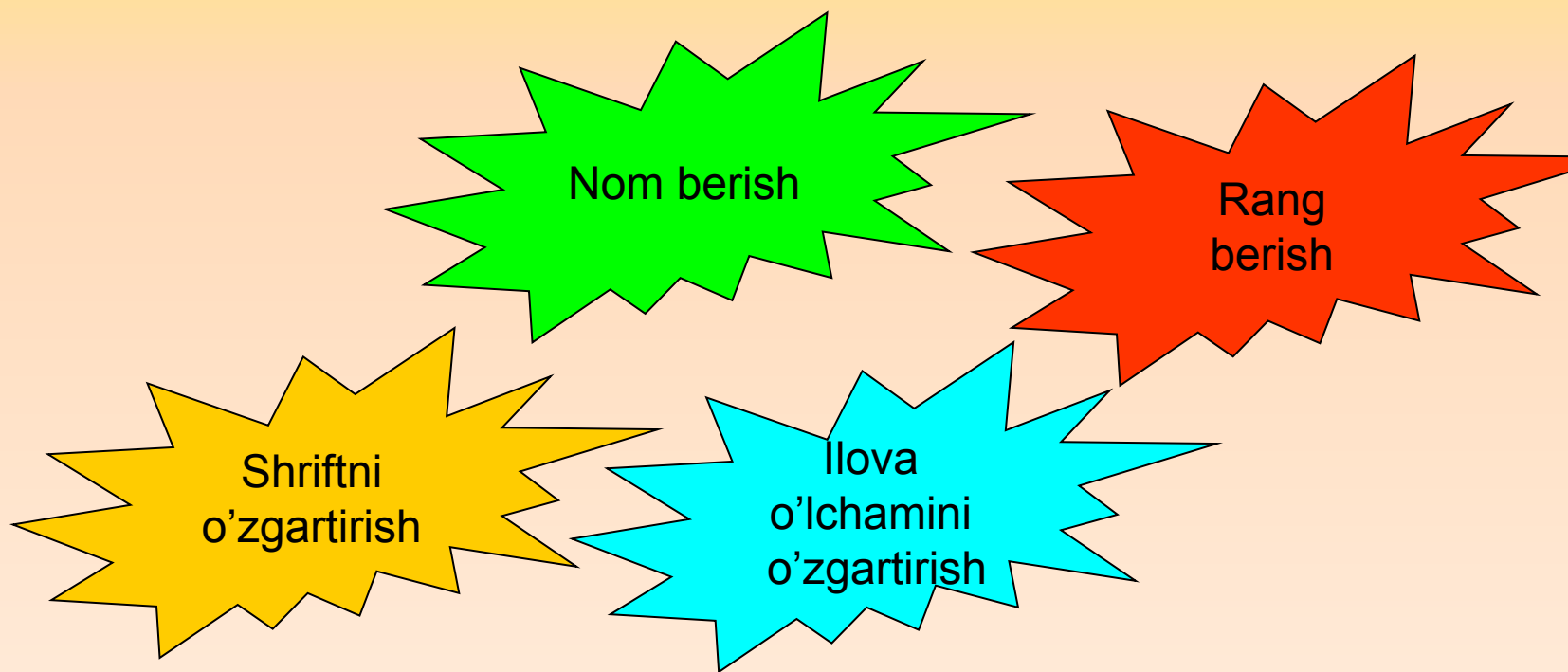
Ta'limiy o'yin

“Tanlab ol !”

Javob variantlari ichidan qaysi rangli javob to'g'ri bo'lsa, o'sha rangdagi kartochkani ko'taring.

“TANLAB OL” DIDAKTIK O‘YIN

Savol: **Caption xossasining vazifasi nima?**



“TANLAB OL” DIDAKTIK O‘YIN

Savol: **IntToStr** funksiyasi qanday vazifani amalga oshiradi?

Satrli turdagi o‘zgaruvchini butun turga o‘zgartirib beradi

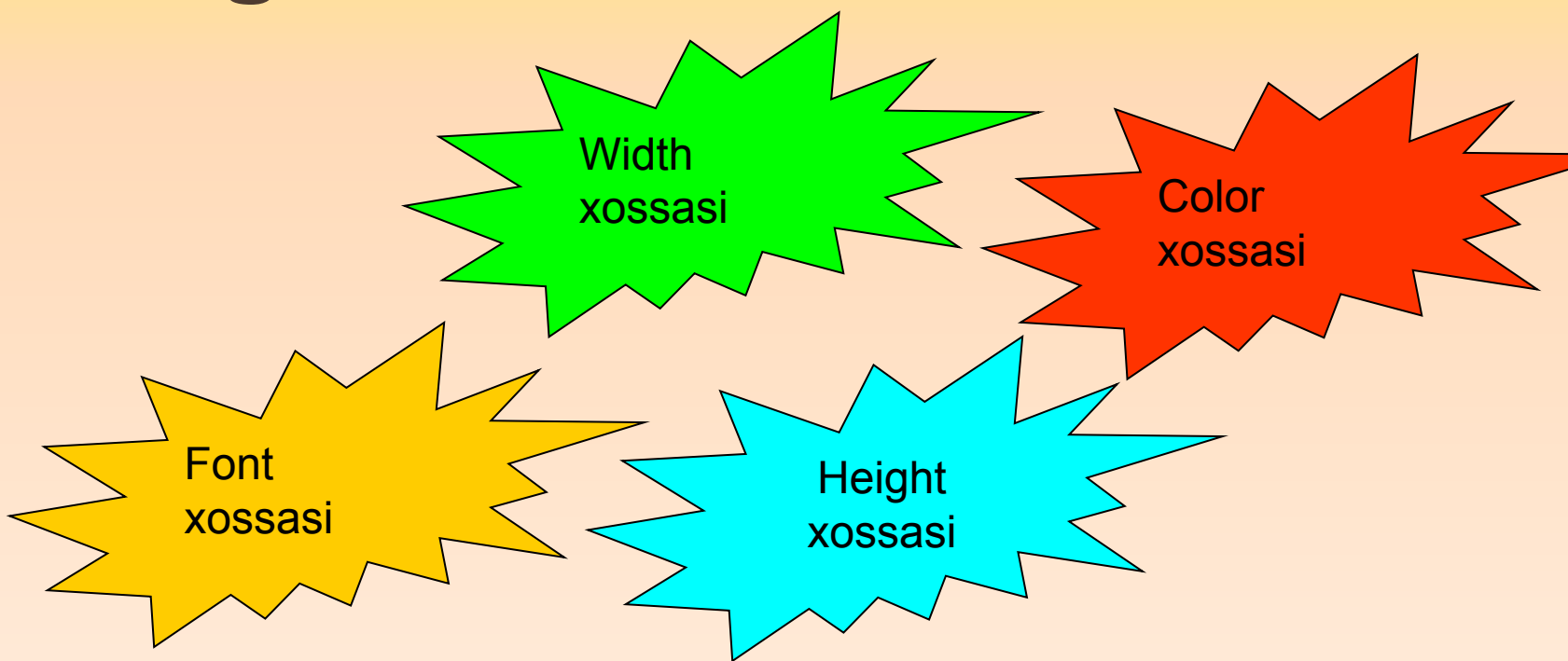
O‘zgaruvchining bir turi hisoblanadi

Butun turdagi o‘zgaruvchini satrlig turga o‘tkazib beradi

Sarlavhaga ilova oynasining o‘lchamini yozish

“TANLAB OL” DIDAKTIK O‘YIN

- Savol: **Ilova oynasining balandligini o‘zgartirish xossasi qaysi javobda ko‘rsatilgan?**



“TANLAB OL” DIDAKTIK O’YIN

Savol: **Delphida dasturni ishga turshirish uchun qaysi menyu buyrug’idan foydalaniladi?**



FILE



TOOLS



Component



RUN

“TANLAB OL” DIDAKTIK O‘YIN

- Savol: **Ilova oynasining kengligini o‘zgartirish xossasi qaysi javobda ko‘rsatilgan?**



Font
xossasi



Width
xossasi

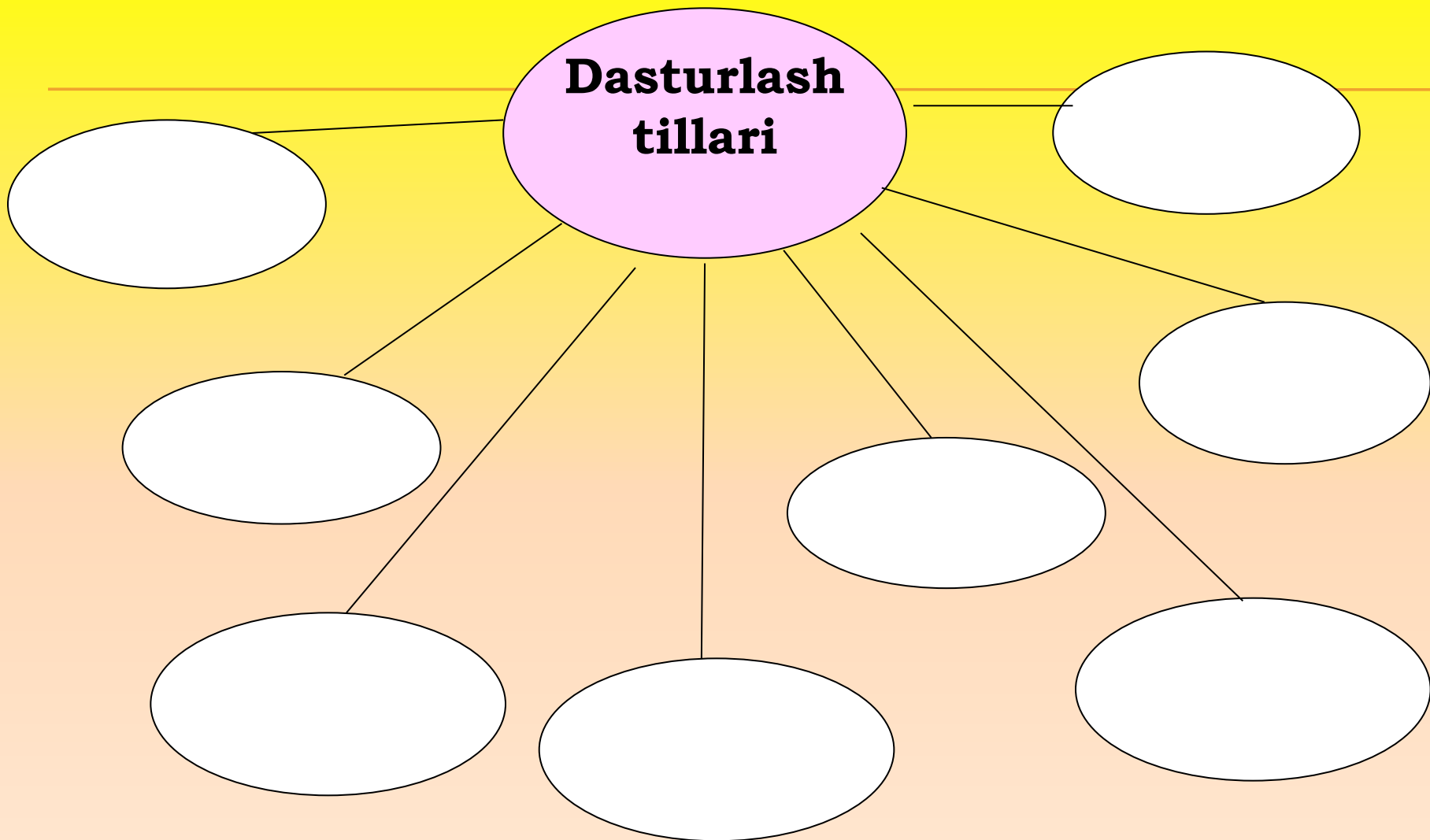


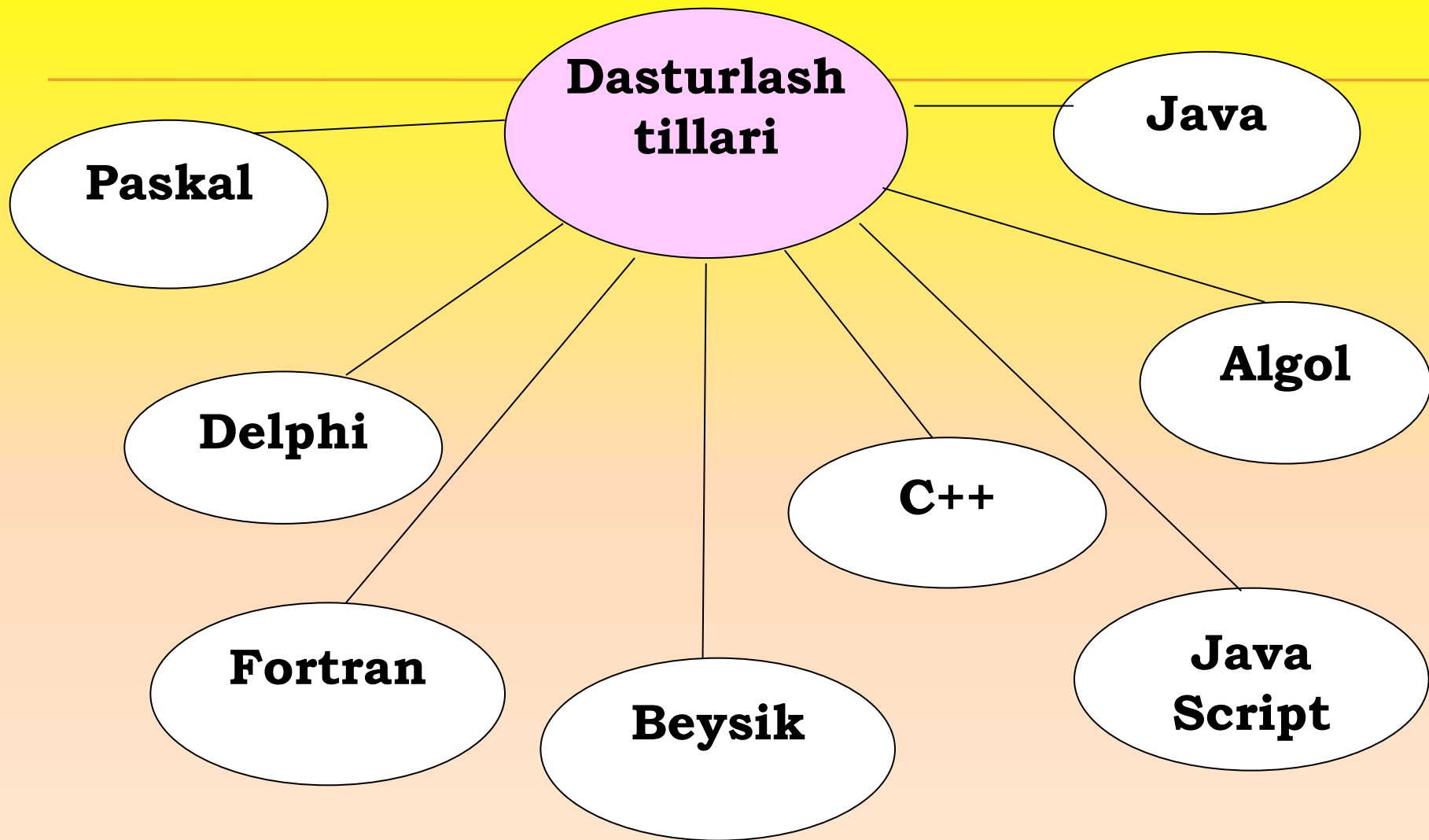
Type
xossasi



Height
xossasi

Dasturlash tillari





***O'quvchi darsni o'zlashtirgandan so'ng quyidagi
BKMLarga ega bo'ladi:***

Delphi dasturini ishga tushirish

Delphi dasturi oynalari bilan ishlash

***Button boshqarish tugmasini ilova oynasiga
joylash***

Label boshqarish tugmasini ilova oynasiga joylash

DARS DAVOMIDA QO'LLANILADIGAN TAYANCH IBORALAR

Form - **ilova**

Caption - **nom berish xossasi**

Width - **ilova oynasi kengligini o'zgartirish
xossasi**

Height - **ilova oynasi balandligini o'zgartirish
xossasi**

Left - **ilova oynasining chap tomonga nisbatan
joylashuvi**

Top - **ilova oynasini tepasidan joy qodirish**

Color - **rang berish xossasi**

Label - **ma'lumot yozish xossasi**

LABEL BOSHQARISH OBYEKTI

Label boshqarish tugmasi yordamida foydalanuvchi uchun ilova oynasiga ma'lumotlar, tushuntirishlar yoki belgi va nishonlar kiritish mumkin.

Ilova oynasiga **Label boshqarish obyektini joylashtirish uchun Delphi komponentlar panelidagi **A** tugmasini tanlab ilova oynasiga sichqoncha chap tugmasini bosamiz.**

Label boshqarish tugmasi xossalarini o'zgartirish

Labelning asosiy xossasi **Caption(nom) dir.**

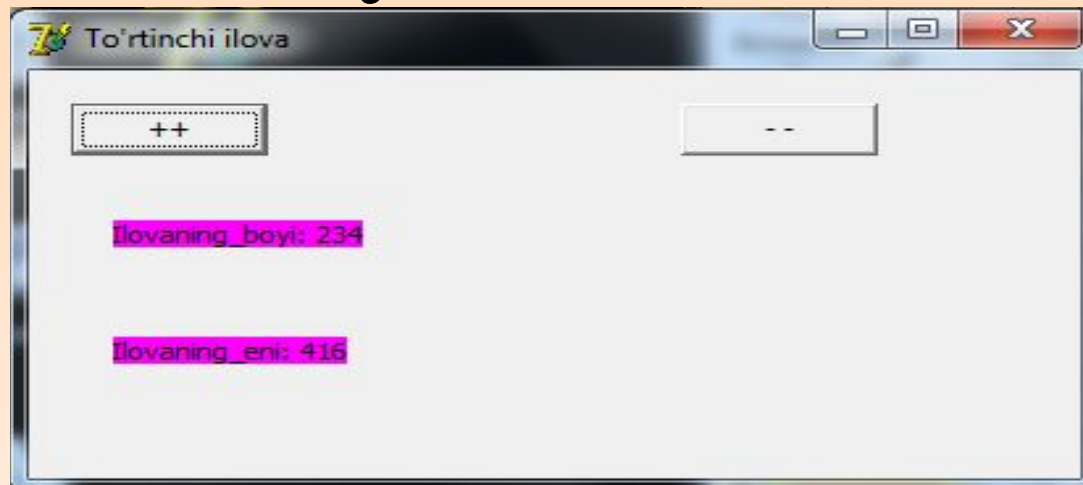
Color xossasi yordamida labelning rangini o'zgartirish mumkin.

Label ilovaga joylashtirilishi bilan unga avtomatik ravishda **Label1, Label2, Label3, ...** tarzda nom beriladi.

Dastur kodi oynasida esa **Label1.Caption:= kabi yoziladi. Masalan: **Label1.Caption:='Oynaning eni:'****

Ilova oynasiga labelni joylash va unda oynaning bo'yi hamda eni haqidagi ma'lumotlarni dastur yozib borishi uchun quyidagilarni bajaramiz:

Buning uchun ilova oynasi o'lchamlarini kattalashtirish va kichiklashtirish uchun ikkita tugmadan, oyna o'lchamlarini ko'rsatish uchun ikkita labeldan foydalanamiz.



1-qadam: Ilova oynasi xossalarini o'zgartirish

- ❖ **Form1.Caption:= 'To'rtinchi ilova';**
- ❖ **Form1.Height:=225;**
- ❖ **Form1.Width:=400;**
- ❖ **Form1.Left:=200;**
- ❖ **Form1.Top:=100;**

2-qadam: Ilova oynasiga obyektlarni joylash va ularning xossalarini o'rnatish (Obyektlar boruzeri oynasi yordamida)

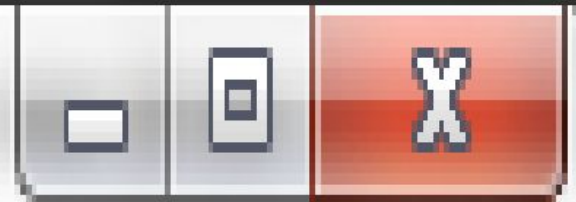
- ❖ **Button1.Caption:='++';**
- ❖ **Button2.Caption:='--';**
- ❖ **Label1.Caption:='Oynaning bo"yi: ';**
- ❖ **Label2.Caption:='Oynaning eni: ';**

3-qadam: Ilova oynasini kattalashtirish va kichraytirish, ilovaning bo'yi va eni haqida ma'lumot olish uchun Button1ni ikki marta tez bosib hosil bo'lgan dastur kodi oynasiga quyidagilarni yozamiz:

- ❖ **Form1.Width:=Form1.Width+16;**
- ❖ **Form1.Height:=Form1.Height+9;**
- ❖ **Label1.Caption:='Oynaning_bo''yi: ' + IntToStr(Form1.Height);**
- ❖ **Label2.Caption:='Oynaning_eni: ' + IntToStr(Form1.Width);**

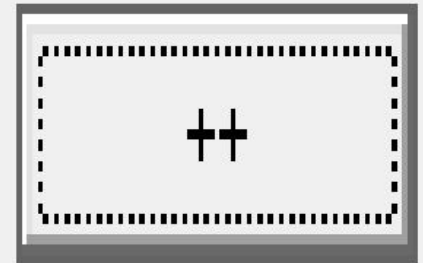


To'rtinchi ilova



Oynaning_bo'yi:198

Oynaning_eni:352



Ta'limiy o'yin
“Bittasi ortiqcha!”

*Javob variantlari ichidan qay biri
ortiqcha bo'lsa, o'sha rangdagi
kartochkani ko'taring.*

Bittasi ortiqcha !

1. Forma oynasi

2. Dastur kodi oynasi

3. Obyektlar inspektori

4. Komponentlar paneli

5. Obyektlar brouzeri

Bittasi ortiqcha !

1. Caption

2. Color

3. Forma

4. Font

5. Left

Bittasi ortiqcha !

1. Delphi

2. Word

3. C++

4. Beysik

5. Paskal

Bittasi ortiqcha !

1.Height

2.Width

3.Top

4.Left

5.Midlle

Tushunchalar tahlili

Tushuncha nomi	Ta'rifi
IntToStr	
Label	
Height	
Left	
Top	
Caption	
A	
ShowMessage	

Tushunchalar tahlili

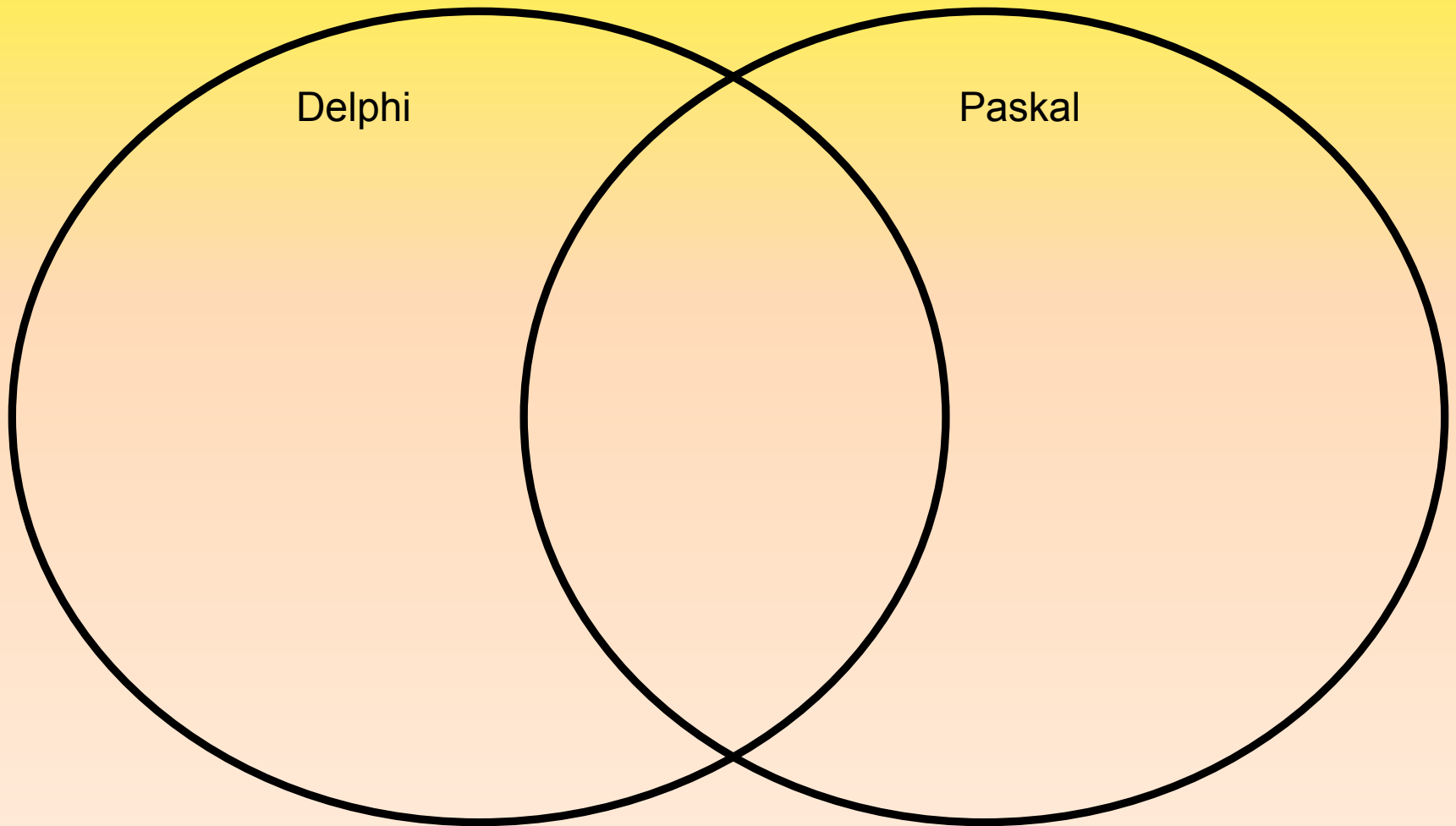
Tushuncha nomi	Ta'rif
IntToStr	Butun sonli o'zgaruvchini satrli turga aylantirib beradi
Label	Foydalanuvchi uchun belgi, nishon va ma'lumot yozish uchun boshqarish tugmasi
Height	Ilova oynasining balanligini o'rnatish xossasi
Left	Ilova oynasini chap tomondan qoladigan joyni
Top	ilova oynasini tepasidan qoladigan joyni aniqlaydi
Caption	Nomni o'zgartirish
A	Label boshqaruv tugmasini ilovaga joylash komponenti
ShowMessage	Foydalanuvchiga xabar chiqarish oynasi

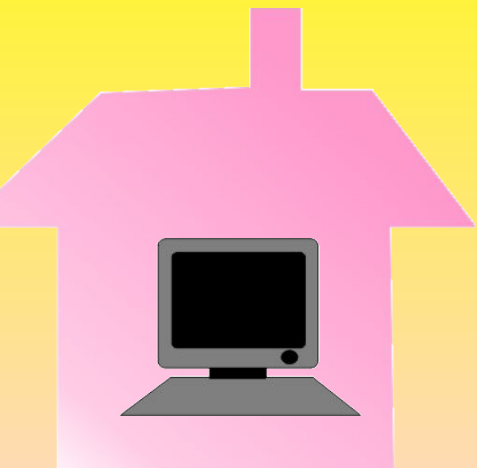
Aqliy hujum savollari

1. Delphida yaratilgan ilovani yangi joyda, yangi nomda saqlash ketma-ketligini ayting?
2. Delphi dasturidagi Label tugmasining vazifasi?
3. ShowMessage oynaasining vazifasi nima?
4. Top xossasining vazifasi nima?
5. Height xossasining vazifasi nima?
6. Dastur nechta oyna bilan ishlaydi?
7. Ilova oynasini chap tomondan qoladigan joyni qaysi xossa yordamida aniqlaymiz?
8. F9 tugmasining vazifasi nima?
9. Caption xossasining vazifasi nima?
10. Ilova oynasining xossalari qaysi oynada joylashgan bo'ladi?
11. Ilova oynasining kengligi qaysi xossa yordamida o'zgartiriladi?
12. Delphida yangi ilova qanday yaratiladi?
13. Color xossasining vazifasi nima?
14. Dasturni ishga tushirish usullarini sanab bering?
15. Ilovadagi obyektning daraxtsimon ko'rinishi qaysi oynada ko'rinib turadi?
16. Dastur kodi oynasining vazifasi nima?
17. File menyusining Save all buyrug'i nima vazifani bajaradi?
 1. Delphi dasturiga kirish usullari?
 1. IntToStr funksiyasining vazifasi nima?
 2. File-Exit ketma-ketligi vazifasi nima?

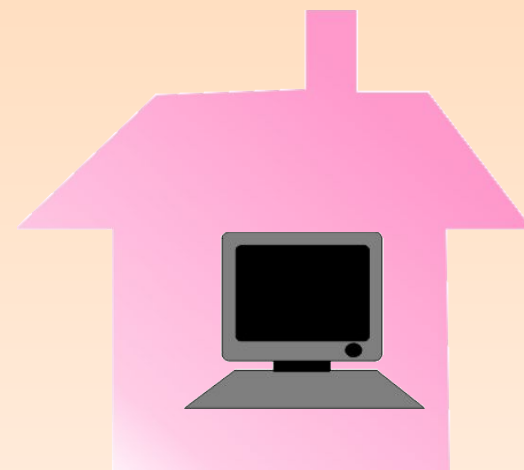
VENN DIAGRAMMASI

Dasturlash tillarining o'xshashligi va farqi



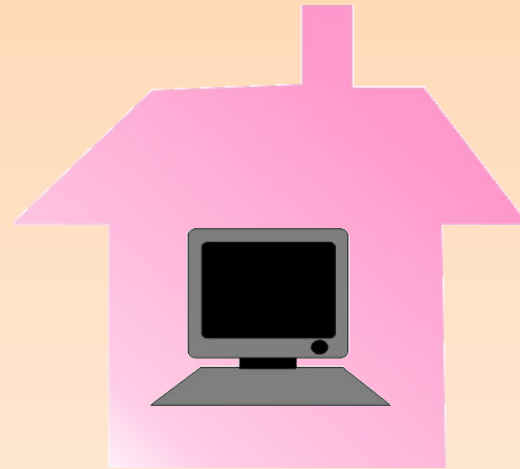


Uyga
vazifa:



1.Label boshqarish obyektining vazifasini yod olish.

2.Label boshqarish obyektining xossalari yozib kelish





FAOL ISHTIROKINGIZ UCHUN RAHMAT!

