

R 33

S.I.Rahmonqulova

KOMPYUTER OLAMIGA SAYOHAT

4057.36



«O'zbekiston milliy ensiklopediyasi»

Davlat ilmiy nashriyoti

Toshkent – 2012

www.ziyouz.com kutubxonasi



UDK: 004(072)
BBK 32.973
R30

Taqrizchilar:

B. J. Boltayev,
Y. U. Mustapakulov

Tuzatilgan va to'ldirilgan 3-nashri

R30 **Rahmonqulova, Sayyora Imomovna.**
Kompyuter olamiga sayohat / S.I.Rahmonqulova,
[va bosh.]. – T.: «O'zbekiston milliy ensiklopediyasi»
Davlat ilmiy nashriyoti, 2012. – 144 b.

Ushbu kitobda Siz kompyuter bilan tanishasiz. Kompyuterning o'zi Sizga nimadan tashkil topgani, qanday ishlashi, kompyuter viruslari va boshqalar haqida gapirib beradi. U juda sodda va tushunarli tilda rasmlar yordamida tushuntiradi. Bu esa Sizga kompyuter haqida ko'pgina qiziqarli va foydali ma'lumotlarni bilib olishingizga hamda unda ishlashni tezroq o'rganishingizga imkon beradi.

Kitob 3 yoshdan 16 yoshgacha bo'lgan bolalarga mo'ljallangan, lekin kompyuterda ishlashni o'rganmoqchi bo'lgan kattalarga ham foydali bo'ladi.

UDK: 004(072)
BBK 32.973

© "O'zbekiston milliy ensiklopediyasi"
Davlat ilmiy nashriyoti, 2002
© "O'zbekiston milliy ensiklopediyasi"
Davlat ilmiy nashriyoti, 2009
© "O'zbekiston milliy ensiklopediyasi"
Davlat ilmiy nashriyoti, 2012
© S. Rahmonqulova, 2012

ISBN 978-9943-07-144-5

MUNDARIJA

Muallifdan	4
So'zboshi.....	6
Kompyuter – bu nima?	10
Kompyuter nima uchun kerak, undan qayerda foydalanish mumkin?	20
Kompyuter nimalardan tashkil topgan?	29
Protsessor	29
Kontrollerlar	38
Monitor	39
Klaviatura	42
Kompyuterning qo'shimcha uskunalari	47
Kompyuter turlari	72
Foydalanishning asosiy qoidalari	77
Foydali maslahatlar	79
Kompyuter qanday yoqiladi?	81
Kompyuterni qanday o'chirish mumkin?	89
Kompyuter qanday ishlaydi?	90
Ma'lumotlar qayerda va qanday saqlanadi?	92
Programma nima?	99
Ishni nimadan boshlash kerak?	103
Kompyuter viruslari	134
Programma qanday ishlaydi?	138
Xulosa	142

Muallifdan

Aziz do'stim!

Mening ismim – Sayyora Rahmonqulova. Sen bilan tanishganimdan juda xursandman. Kompyuter deb ataluvchi juda aqlli mashinalar haqida eshitgan bo'lsang kerak. Balki unga ega bo'lish orzung bordir? Ehtimol, kompyutering bordir yoki ota-onang uni tug'ilgan kuningga sovg'a qilishmoqchidir.

O'zi kompyuterda ishlashni bilasanmi? Uning yordamida nima qilish mumkin? U qanday qismlardan tuzilgan, qanday ishlaydi, qanday yoqiladi, qanday o'chiriladi, uni qanday ehtiyot qilish kerak va unda qancha vaqt ishlash mumkin? Savollar juda ko'p. Ushbu kitobni diqqat bilan o'qib chiqsang, bu savollarga javob topasan.

Uyingda turli kitoblar bo'lsa kerak. Lekin bu kitoblar juda katta va sen uchun murakkabdir. Ushbu kitobda esa senga qiziqarli bo'lgan savollarga javoblar keltirganman.

Kitobning mazmunini kompyutering o'zi tushuntiradi. Nima uchun o'zi senga tushuntirishga kirishganini keyinroq bilib olasan. Sen bilan birga Kichkintoy va Mushukcha ham sayohat qiladi.





Ular senga savollarga javob topishda yordam beradi va turli vaziyatlardan qanday chiqishni ko'rsatadi.

Kompyuterlar mamlakatiga sayohatni boshlashdan avval uchrashuvimiz uchun kitobni nashr etishda ishtirok etganlarga minnatdorchiligimizni birgalikda izhor etaylik.

Senga omad tilayman! Sayohat juda qiziqarli bo'lishiga ishonaman. Agar ushbu sayohatga ota-onangni va do'stlaringni ham taklif qilsang, o'ylaymanki, hammamizga juda qiziqarli bo'ladi.

Kompyuterlar mamlakatiga sayohatingda oq yo'l tilayman!

SO'ZBOSHI

Tong. Yozning issiq kunlaridan biri. Daraxt barglari shitirlaydi. Qushlar baralla sayrayapti. Quyosh derazadan kulib boqmoqda. Kichkintoy o'z o'rnida shirin uyquda. Pastda gilamchada Kichkintoyning do'sti Mushukcha uxlayapti. Burchakdagi stolda kitoblar, daftarlar, ruchka, qalamlar, bo'yoqlar va kompyuter turibdi. Xonada o'yinchoqlar va Kichkintoyning kiyimlari sochilib yotibdi.

Bir payt mayin shamol esdi va Mushukchani uyg'otib yubordi. U erinibgina avval bir ko'zini, so'ng ikkinchisini ochdi. Panjasi bilan ko'zlarini ishqaladi va yuzini uzoq yuvdi. Keyin atrofga nazar tashlab, ko'zi kompyuterga tushdi va birdan kecha bo'lib o'tgan voqea yodiga tushdi.

Kecha bu kompyuterni Kichkintoyga dadasi sovg'a qilgan edi. Dadasi uni olib kelib, stolga qo'ydi-yu, ishga ketib qoldi. U umuman uyda kam

bo'ladi. Ishdan juda kech keladi yoki ish bilan safarga ketadi. U Kichkintoyni judayam yaxshi ko'radi. Lekin, afsuski, uning ishi juda ko'p.

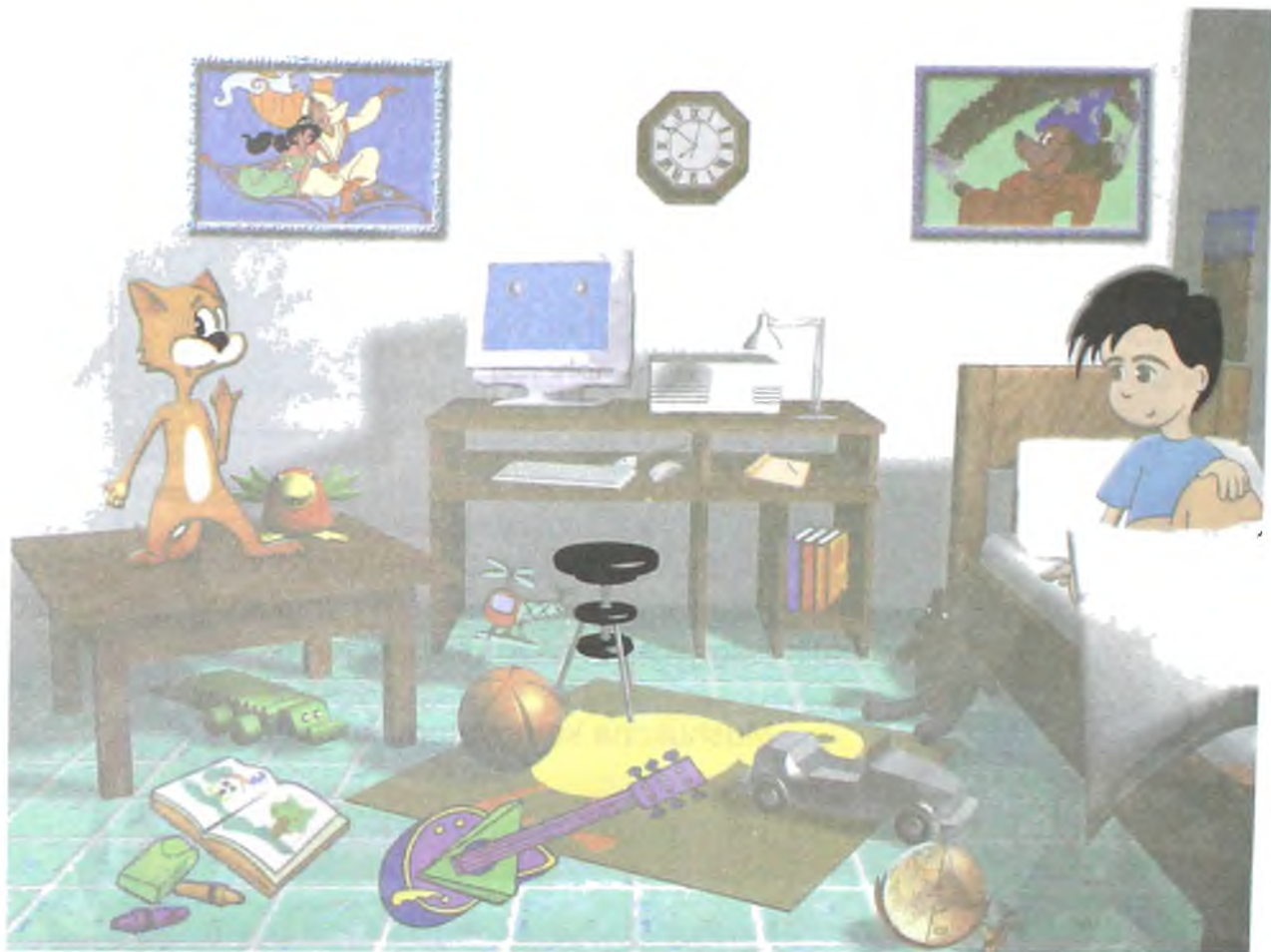


bo'ladi. U umuman uyda kam bo'ladi. Ishdan juda kech keladi yoki ish bilan safarga ketadi. U Kichkintoyni judayam yaxshi ko'radi. Lekin, afsuski, uning ishi juda ko'p. Kichkintoy sovg'a uchun juda xursand bo'ldi. Chunki u ko'pdan buyon bunday sovg'a haqida orzu qilar edi. U kompyuterni yoqishga urinib ko'rdi, lekin bo'lmadi. Yana urinib ko'rdi, bo'lmadi. Oyisining oldiga yugurib borib, undan yordam so'radi. Lekin oyisi judayam band edi. Umuman, oyisi har doim band bo'ladi. Uning uyda va oshxonada ishi juda ko'p. Qizig'i shundaki, oyisi bu ishlarni qilishga va yana ishxonada ishlashga ulguradi. Kichkintoy, albatta, juda xafa bo'ldi. Xafa bo'lib, yig'ladi. Mushukcha uni o'yinchoqlar bilan yupatmoqchi bo'ldi, lekin u ularni sochib tashladi. Shuning uchun xonada tartibsizlik.

Oxiri Kichkintoy yig'lashdan charchab, uxlab qoldi.

Shularni eslarkan Mushukchanning jahli chiqdi va o'zicha norozi miyovladi:





— Men o'zim bilganimda, yordam bergan bo'lar edim. Ammo men bu mashinani ishlata olmayman, uning nima uchun kerakligini ham bilmayman. Kichkin-toy kompyuterni "G'aroyib mashina" degan edi. Unda hatto o'ynash mumkin ekan. Nima uchun kompyuterning o'zi bizga qanday ishlashni tushuntirib bermaydi. Yana bu mashina hamma narsani qila oladi deyishadi. Bu esa faqat stolda turadigan temir quti ekan. Gapira olmaydi. Undan ko'ra oddiy qutidan ko'proq foyda bor. Unga hech bo'lmasa, biror narsa solish mumkin.

Kompyuter ham ishsiz turgani uchun xafa edi. U Mushukchanning oxirgi so'zlaridan achchiqlanib, gapirib yubordi:

— Kim gapira olmas ekan, kim foydasiz temir quti ekan? Siz ishlashni bilmasangiz, men aybdor-manmi?



Mushukcha ovozdan qo'rqib ketdi va burchakka bekinib oldi. Atrofga nazar tashladi, Kichkintoyga qaradi. Kichkintoy shirin uyquda edi. Sekin eshitib ko'rdi. Kompyuter gapirmoqda edi. Qarang-a! Mo'jiza yuz beribdi. Mushukcha ko'zlariga ishonmasdan, kompyuterga sekin ehtiyotkorlik bilan yaqinlashdi va unga sinchiklab qaradi. Bu haqiqat edi. U xursand bo'lganidan sakrab yubordi va miyovlay boshladi.

Kompyuter buni ko'rib, jahldan tushdi va mamnun kuldi. U, hattoki, Mushukchani achchiq so'zlari uchun kechirdi.



Bu shovqindan bola ham uyg'ondi. U ajablanib atrofga qaradi va xursandligidan panjalari bilan chapak chalib sakrayotgan Mushukchani ko'rdi.



Mushukcha kompyuterni ko'rsatib:

– Kompyuter gapiryapti! – dedi.

Mo'jiza! Qarang-a, Mushukcha gapiryapti.

Stol ustidagi kompyuter ham unga kulib boqmoqda edi.

– Bu tush bo'lsa kerak, –

dedi Kichkintoy va ko'zlarini ishqaladi.

Bunga javoban kompyuter bolaga dedi:

– Assalom. Bu tush emas. Kel, tanishaylik. Mening ismim – Kompyuter. Sening isming esa, Kichkintoy. Men buni kechayoq bilgan edim. Mushuging judayam yoqimtoy ekan. Kechagi anglashilmovchilikdan xafa bo'lma. Nima uchundir, hamma mendan avval hadiksiraydi. Men bilan gaplasha olmaydi. Mendan va o'zidan xafa bo'lishadi. Lekin, ishlashni o'rgangandan keyin men bilan do'stlashishadi.



Mening do'stlarim juda ko'p. Ular meni yaxshi ko'rishadi. Men ham ularni yaxshi ko'raman. Sen ham men bilan do'stlashmoqchi ekanligingni tushundim. Sen menga judayam yoqib qolding. Agar istasang, kompyuterda ishlashni senga o'rgataman. Men ko'p narsalarni bilaman.

Kichkintoy buvisi gapirib bergan "Mo'jiza" ro'y berayotganligini tushundi. Shuning uchun, mo'jiza g'oyib bo'lishidan qo'rqib, tezda javob berdi:



– Albatta istayman. Axir bu haqda men anchadan buyon orzu qilaman!



Mushukcha sekingina so'radi:

– Men ham o'rgansam bo'ladimi?

– Albatta bo'ladi. Endi o'ringizdan turinglar va xonani tartibga keltiringlar. Men tartibsizlikni yoqtirmayman.



KOMPYUTER – BU NIMA?

– Xo'sh. Tayyormisiz? Iltimos, qulayroq o'tirib olinglar. Kompyuterlar mamlakatiga sayohatimizni boshlaymiz. Avvalambor, men Sizga nima qila olishimni gapirib beraman.

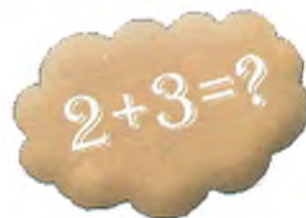


Hisoblay olaman

– Men hisoblashni – turli sonlarni qo'shishni, ayirishni, ko'paytirishni va bo'lishni bilaman. Bu hammasi emas. Men ular ustida boshqa amallarni ham bajara olaman. 2 ga 3 ni qo'shib ko'rgin-chi.

– 5 bo'ladi.

– To'g'ri. Endi 10 ga 8 ni qo'shib ko'rgin.





– Qo'sha olmayapman.
Barmoqlarim yetmayпти.

– Men senga yordam beraman. 18 bo'ladi. Bu men uchun ish emas. Men odatda, yirik sonlarni qo'shaman.

Men 1000000 so'mga qancha muzqaymoq sotib olish mumkinligini senga ayta olaman. Marhamat, 2000 dona. Agar ishonmasang, takror hisoblashim mumkin. Men hisobni sening istagingga binoan takrorlashim mumkin. Men juda tez hisoblayman. Buning uchun sekundning kichik bo'lakchasi yetarlidir. Sen menga topshiriqni yozishing bilan, men hisobni bajaraman va javobni yozaman. Mening tezligim judayam katta. Menga hech kim yeta olmaydi.



Esda saqlay olaman

Har kuni sen ko'p narsani bilib olasan. Kitob o'qiysan, televizor ko'rasan, Dadangdan, oyingdan yoki buvingdan eshitasan.

Lekin, hammasini eslab qololmaysan. Dadangning yon daftarchasini ko'rgansan. U bu daftarga eng muhim ma'lumotlarni esdan chiqarmaslik uchun yozib qo'yadi. Menda ham shunga o'xshash daftarcha bor.



Lekin mening daftarcham judayam katta. Men barcha bilgan ma'lumotlarimni unga yozib qo'yaman.



U buvingning ko'p qiziqarli va zarur narsalar sig'adigan kichkina sandiqchasiga o'xshaydi. Yoki sening ko'p o'yinchoqlar sig'adigan qutichangga o'xshash.



Rasm chiza olaman

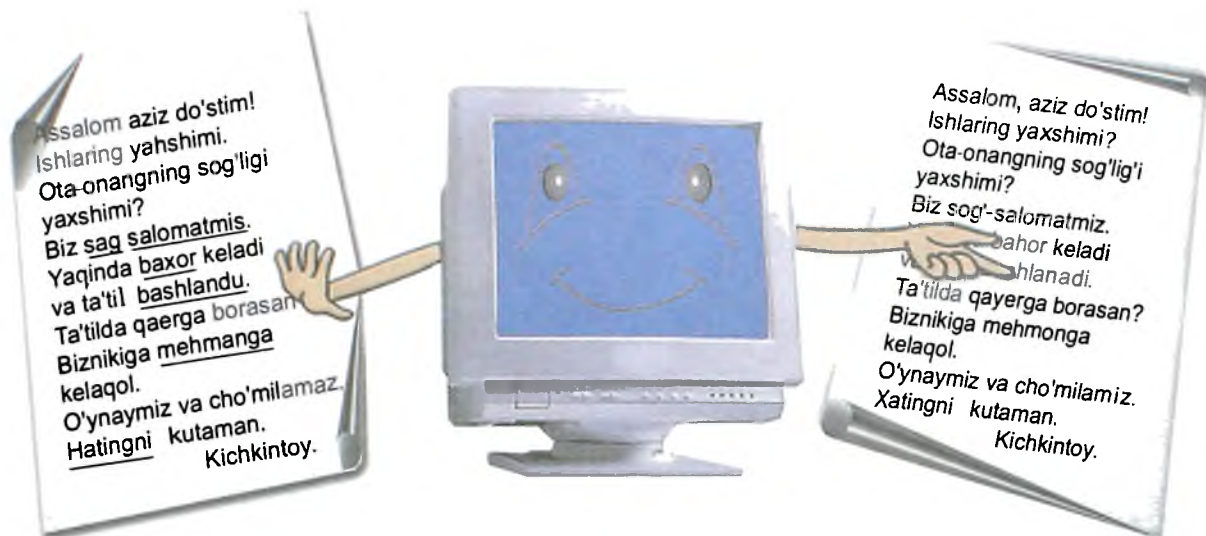
Rasm, hatto manzarani chizishing mumkin. Buning uchun menda turli-tuman bo'yoqlar va mo'yqalamlar bor.



Yoza olaman

Sen xohlagan matn yoki xatni, hattoki she'ni yozishing mumkin. Eng asosiysi – ularni xatosiz yozasan. Chunki so'zni yozganningda, men uning xatolarini tekshiraman. Agar xato bo'lsa, tagiga chizaman va xatoni to'g'rilashingga yordam beraman.

Xatni chiroyli bezashing ham mumkin.



Musiqani yoza olaman va kuylay olaman

Musiqa yozishing mumkin. Menda turli-tuman asboblari bor. Ularni tanlashing mumkin. Eng asosiysi, musiqa yozganningda HECH KIMGA xalal bermaysan.

Ashula va musiqa eshitish mumkin. Buning uchun quloqchin yoki kolonkadan foydalanishing mumkin. Hatto gaplashish ham mumkin.



Xatni egasiga yubora olaman



Assalom, aziz do'stim!
Ishlaring yaxshimi. Ota-
onangning sog'lig'i yaxshimi?
Biz sog'-salomatmiz. Yaqinda
bahor keladi va ta'til boshlanadi.
Ta'tilda qayerga borasan?
Biznikiga mehmonga kelaqol!
O'ynaymiz va cho'milamiz.
Xatingni kutaman.
Kichkintoy.

Sen xat yozib, do'stingga yuborishing mumkin.



Assalom, Kichkintoy!
Senga Avstraliyadan Temur
amaking xat yozyapti. Ota-
onangning sog'lig'i
yaxshimi?
Ularga mendan salom
aytgin.
Menikiga mehmonga
kelinglar.

Bir vaqtning o'zida boshqa kompyuterda ishlash mumkin

Kompyuterni boshqa kompyuter yoki bir necha kompyuter bilan sim yoki telefon yordamida bog'lash mumkin. U holda sen bir paytning o'zida ular bilan ishlashing, do'sting chizgan rasmlarni ko'rishing mumkin bo'ladi.



Unga o'zing chizgan rasmlarni yuborsang ham bo'ladi. Senga yoqqanlarini kompyuteringga ko'chirishing mumkin.



– Multfilm qahramonlari rasmini chizish mumkinmi?

– Faqatgina chizish emas, balki multfilmni yoki o'yinni yaratishing ham mumkin.





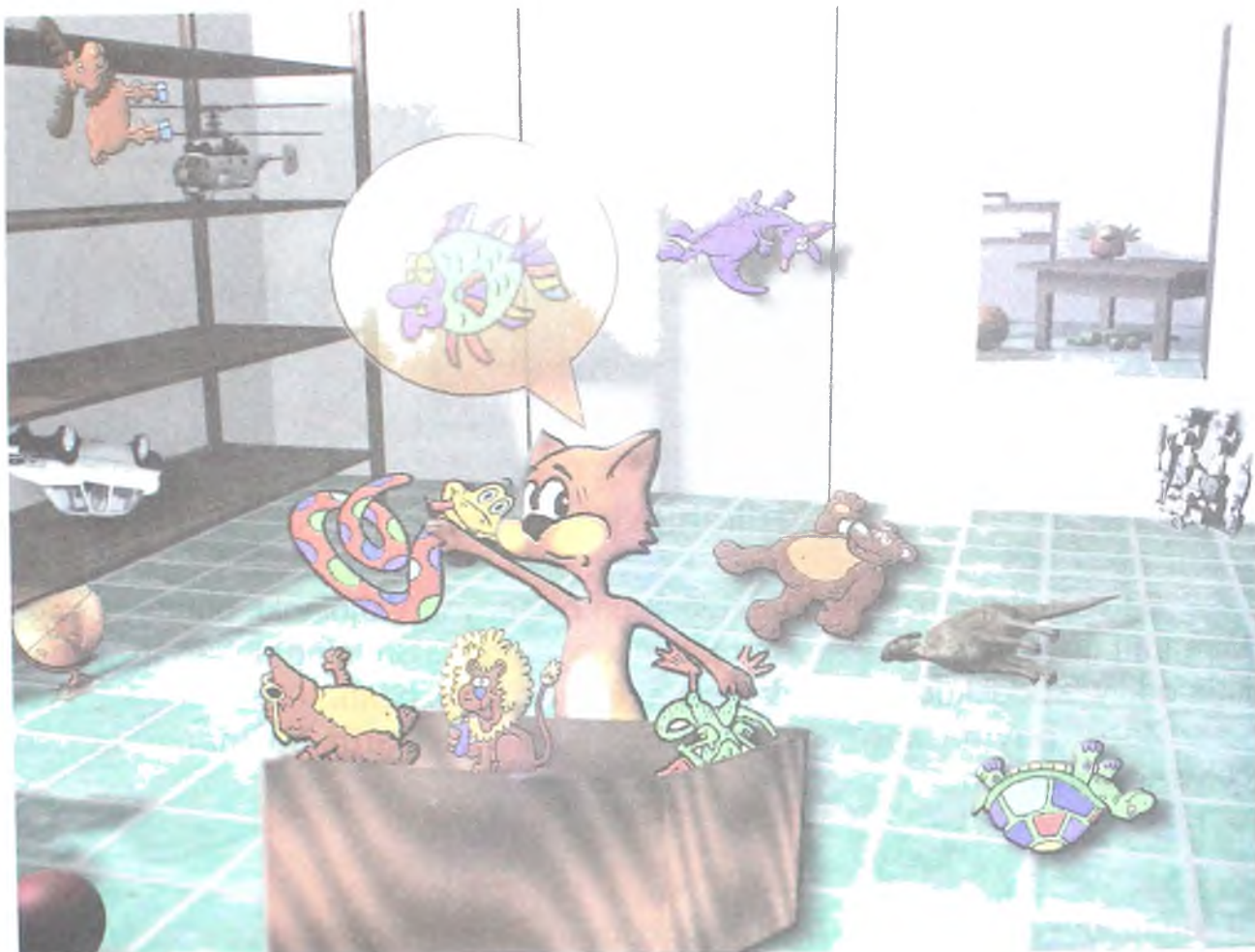
Tuzilishim juda oddiy

Bir qarashda tuzilishim murakkabga o'xshaydi. Vaholanki, bunday emas. Men turli qism va sxemalardan tashkil topganman. Shuning uchun tuzilishim juda oddiy. Xuddi kubikchalardan yasalgan uyga o'xshash.

Zarur paytda kerakli qismni qo'yishing va zarur bo'lmaganda olib qo'yishing mumkin.



Ma'lumotni tezda topaman



Istagan ma'lumotni
nomi va hajmi bo'yicha
topishim mumkin.
Eng asosiysi, bu tartibni
o'zgartirmaydi.



To'g'ri yechimni topishim mumkin



Endi mening xususiyatlarimni va imkoniyatlarimni qaytaraylik-chi.



– Sen quyidagi xususiyatlarga egasan:

- Tuzilishing oddiy.
- Amallarni juda katta tezlikda bajarasan.
- Sening yordamingda:
 - hisoblash;
 - chiroyli va xatosiz yozish;
 - rasmlarni va manzaralarni chizish va o'zgartirish mumkin.



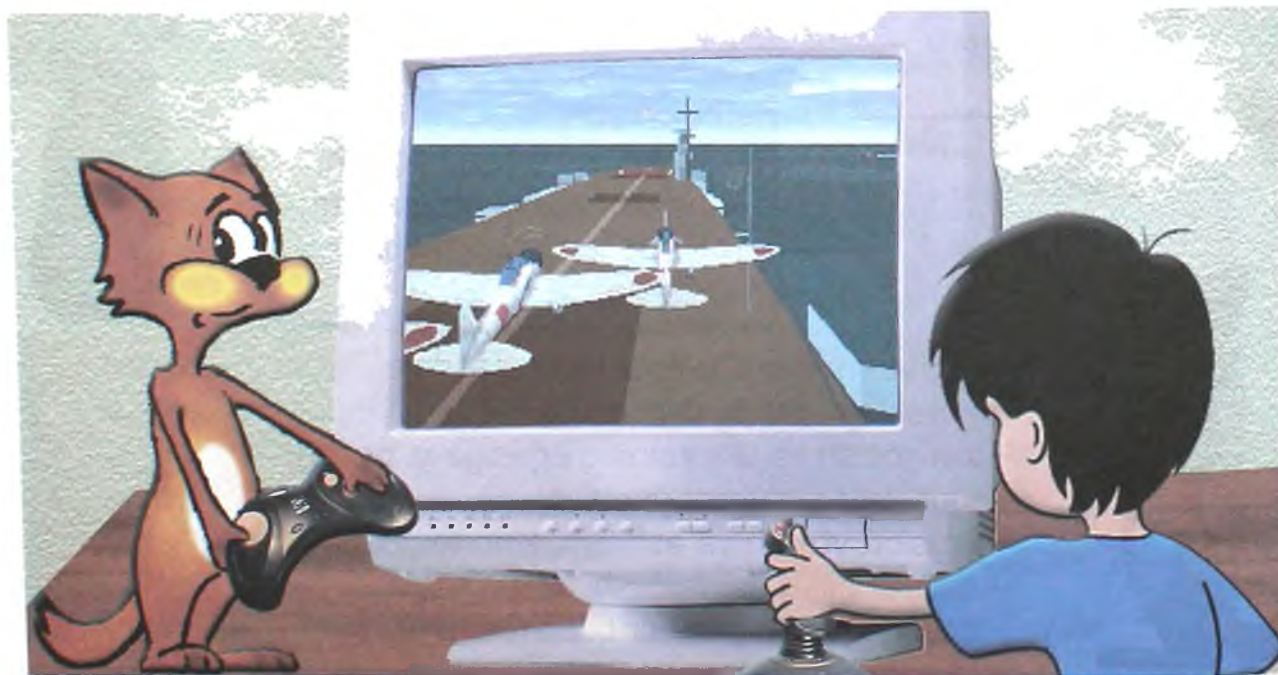
- Turli-tuman ma'lumotlarni saqlash va keraklisini tezda topish;
- xat yozish va uni xatning egasiga yuborish;
- multfilm va o'yinlar yaratish;
- musiqa yozish va eshitish, kino tomosha qilish;
- dostlar bilan gaplashish;
- boshqa kompyuterlar bilan ma'lumot almashish mumkin.

KOMPYUTER NIMA UCHUN KEPAK, UNDAN QAYERDA FOYDALANISH MUMKIN?

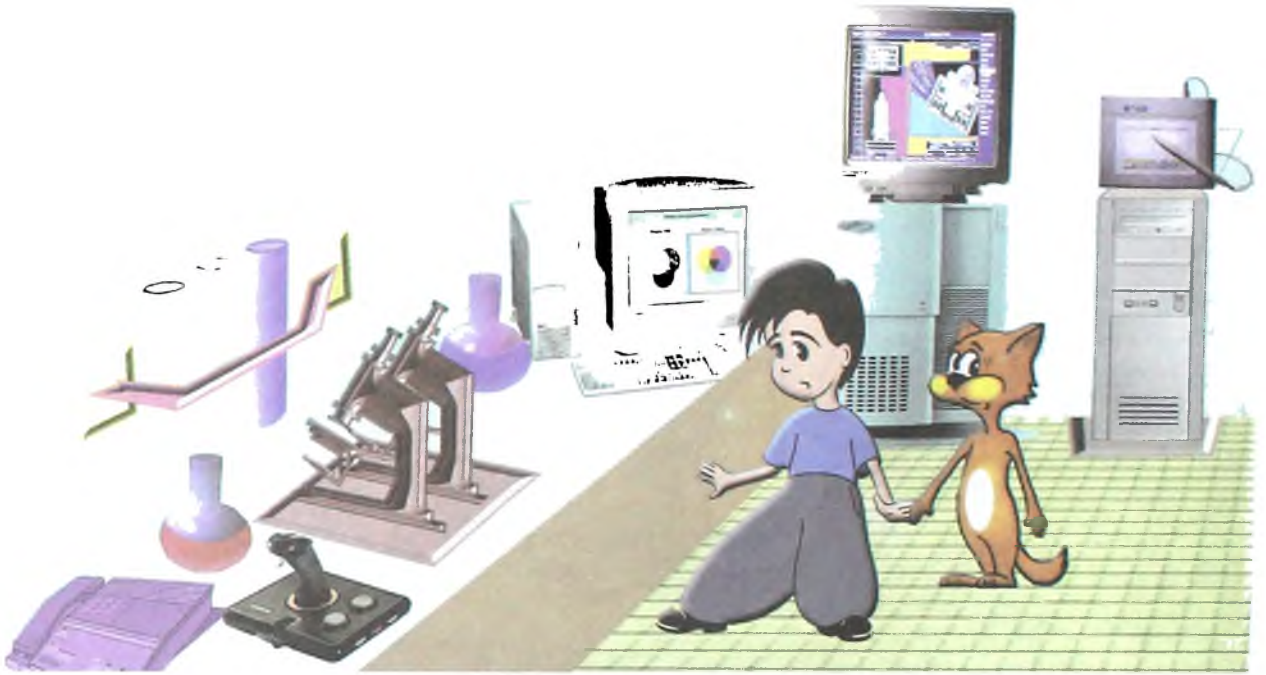
Maktab va institutlarda o'qitish uchun



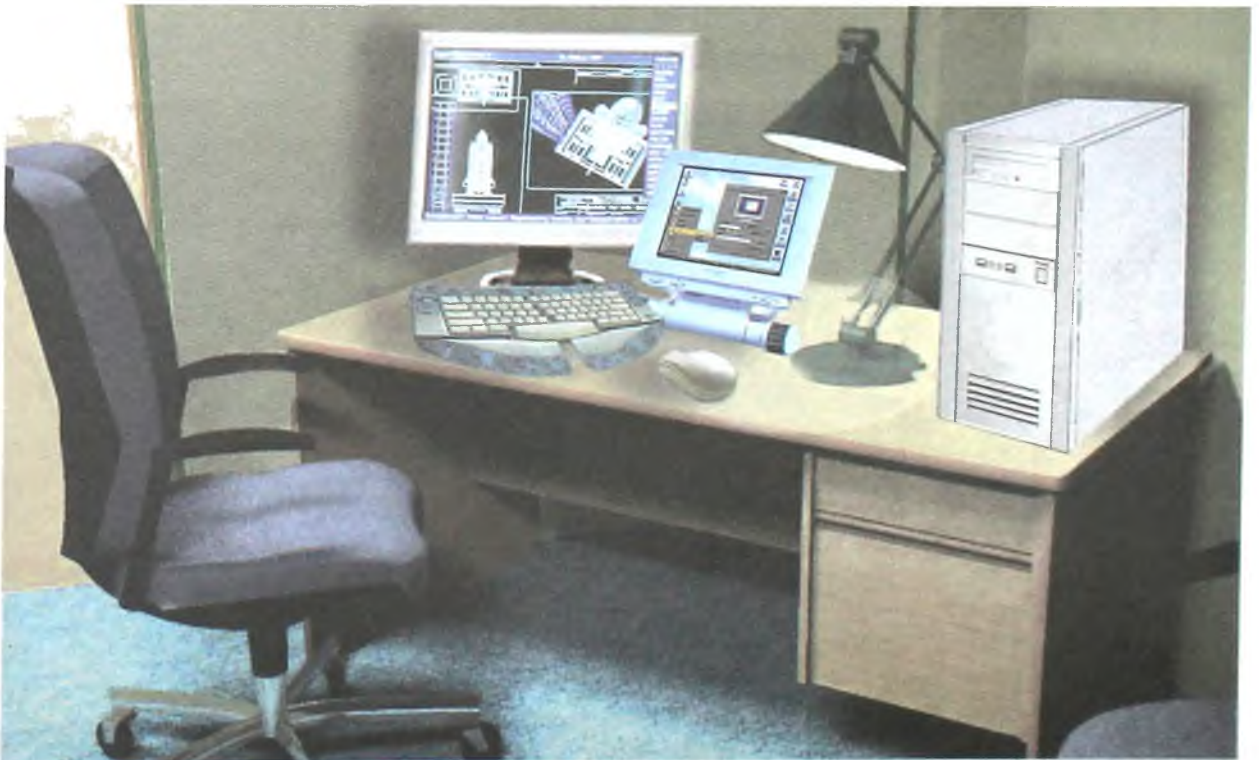
O'yin uchun



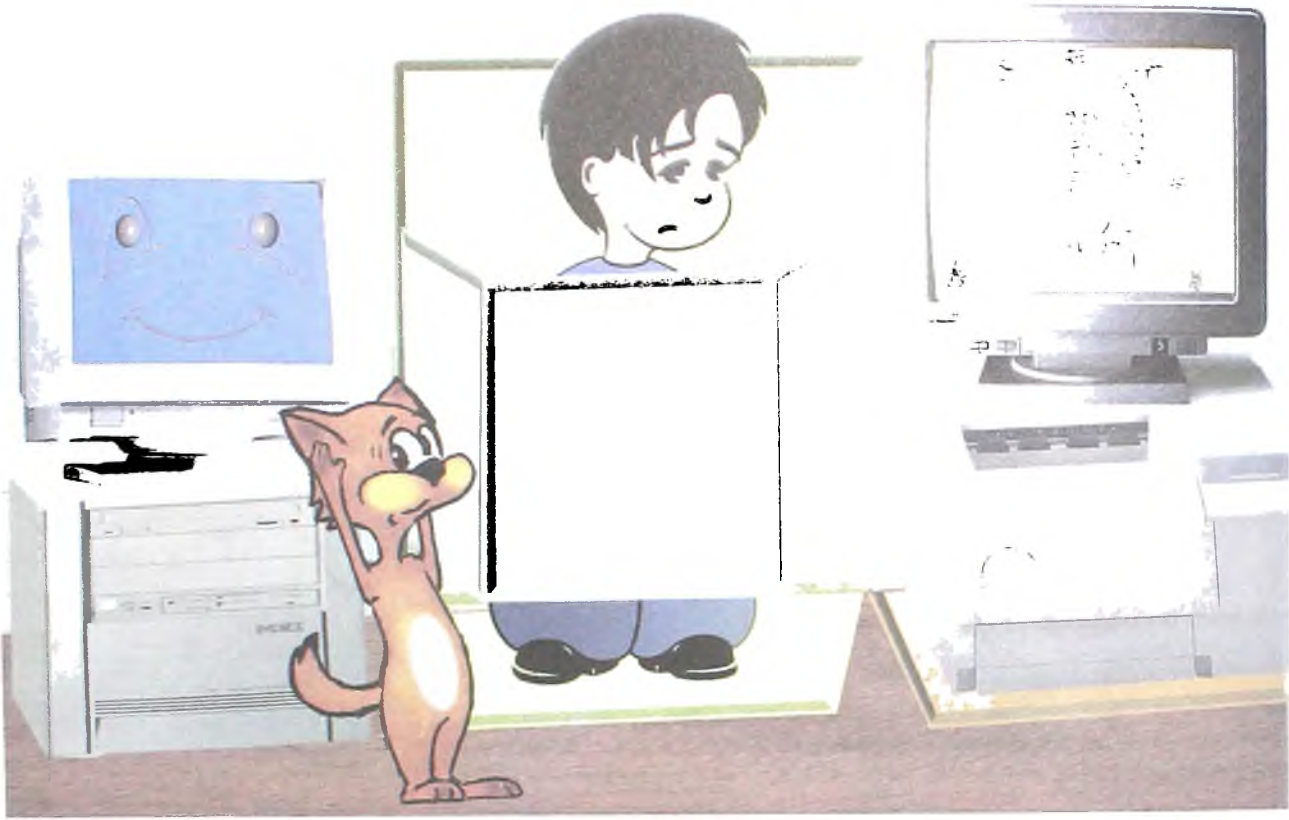
Laboratoriyada



Ofisda



Poliklinikada



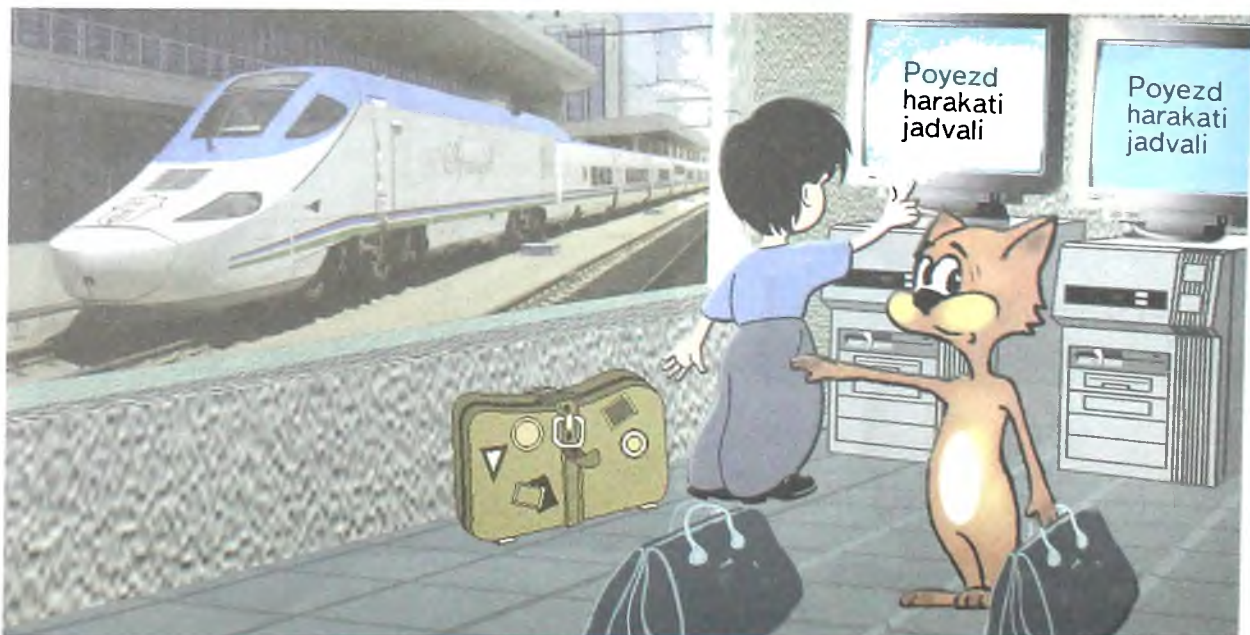
Studiyada



Do'konda



Avia va temiryo'l kassalarida

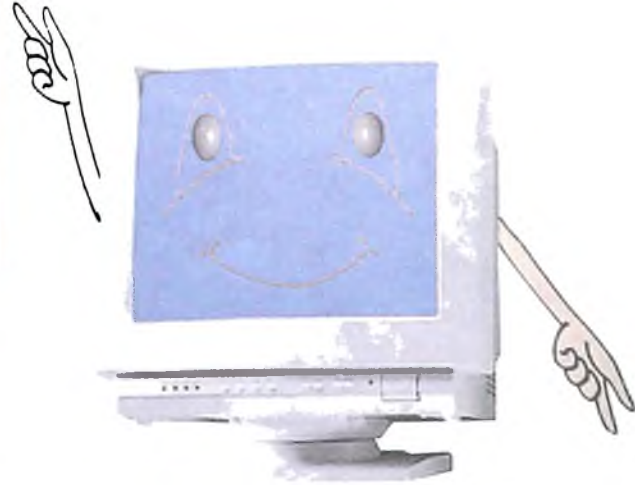


Turmushda – uyda



– Demak, biz har kuni uyda ham kompyuter xizmatidan foydalanar ekanmiz!

– To'g'ri



– Yana nimani hisoblay?

– Qanday kuyini eshitamiz?



– Kiyimni qanday dazmollash kerak?



– Tayyor bo'ldi! O'chiraman.



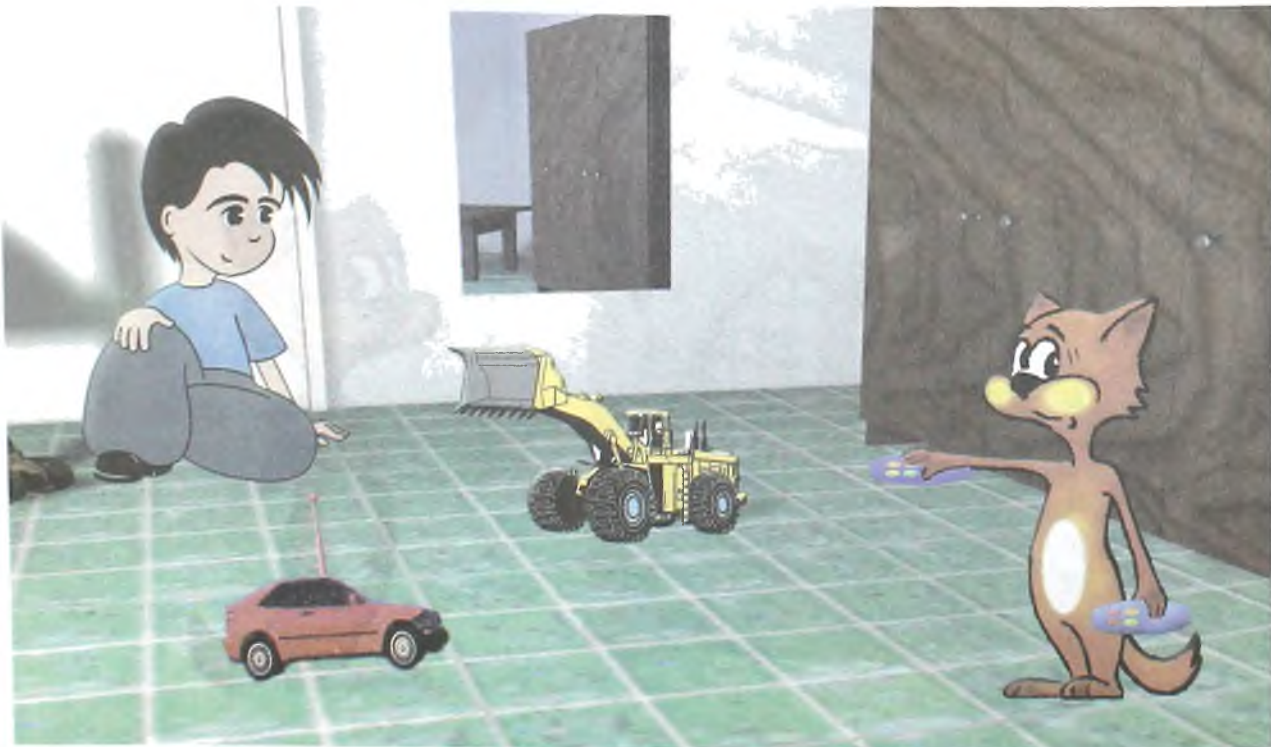
– Sovuq!



Senga dadang qo'ng'iroq qilyapti!



- Ketsk!

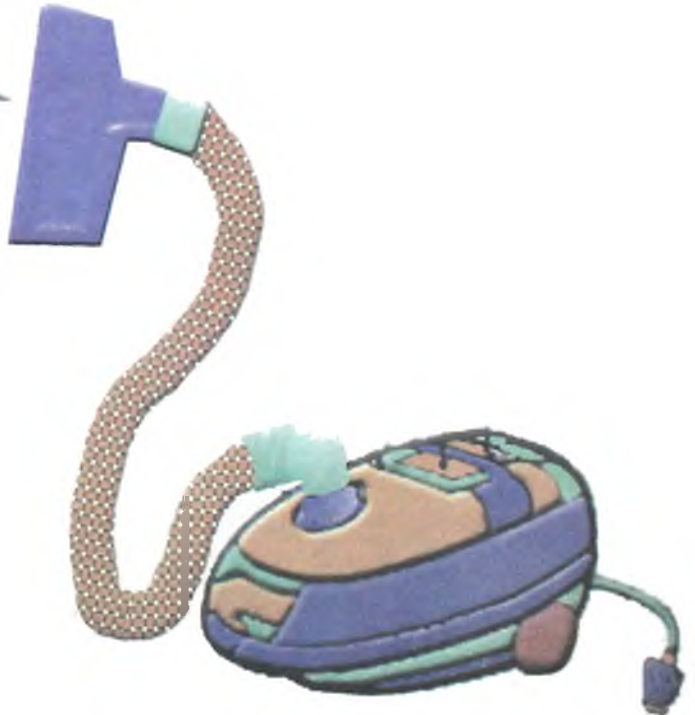




– Nimani yuvamiz?



– Qayerni va qanday tozalaymiz?



– Nimani sovitamiz?



– Nimani tomosha qilamiz?

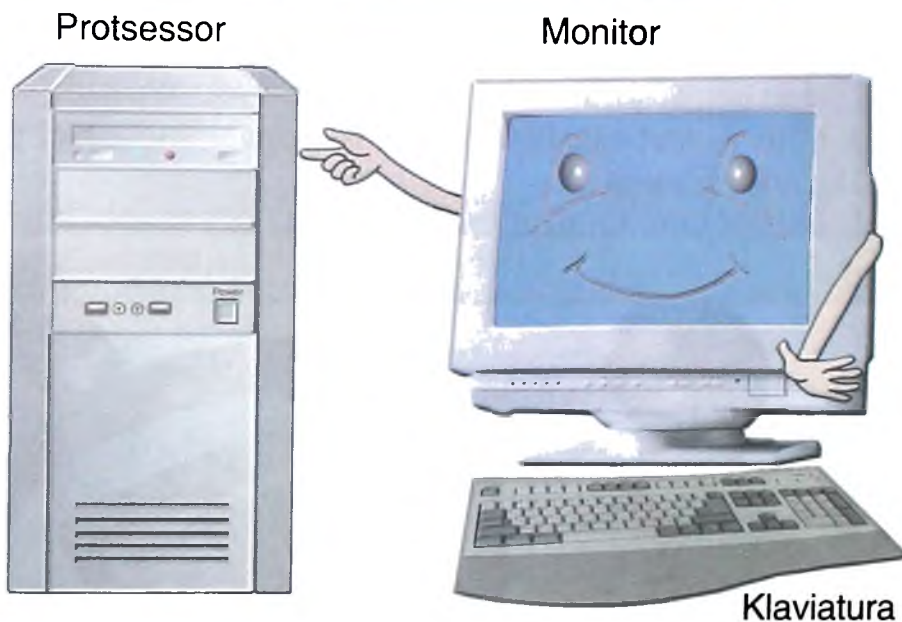
– Demak, ularning har birida jajjigina kompyuter bor!

– Barakalla! To'g'ri!!!



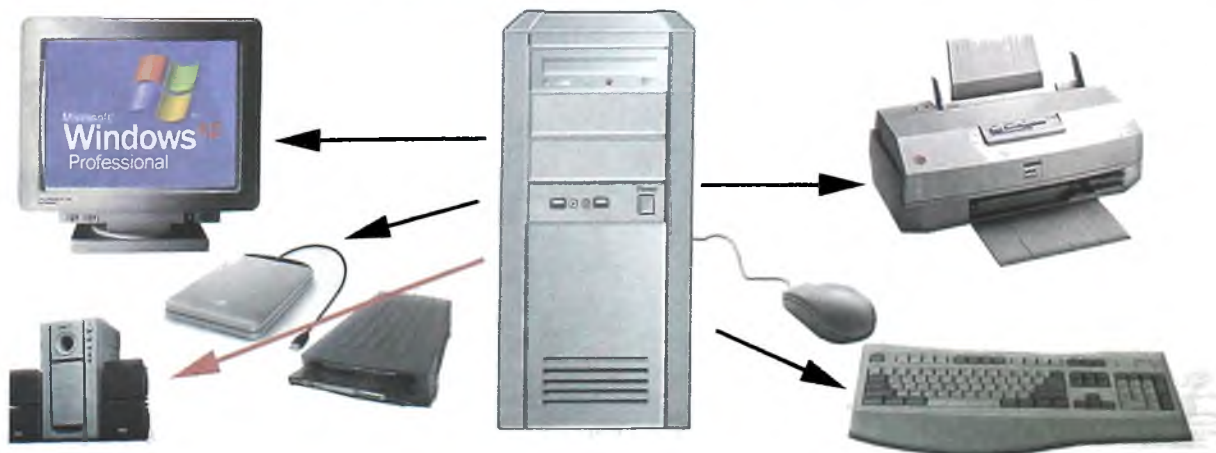
KOMPYUTER NIMALARDAN TASHKIL TOPGAN?

– Men quyidagi asosiy qismlardan tashkil topaman:



PROTSESSOR

Protsessor – kompyuterning eng asosiy qismi. Shuning uchun uni ko'pincha kompyuter deb atashadi. Topshiriqni qabul qilib olgandan so'ng, protsessor uni bajarishga kirishadi. Buning uchun u yordamchilariga topshiriq beradi. U sening dadang kabi ishxonada va uyda boshqaradi.



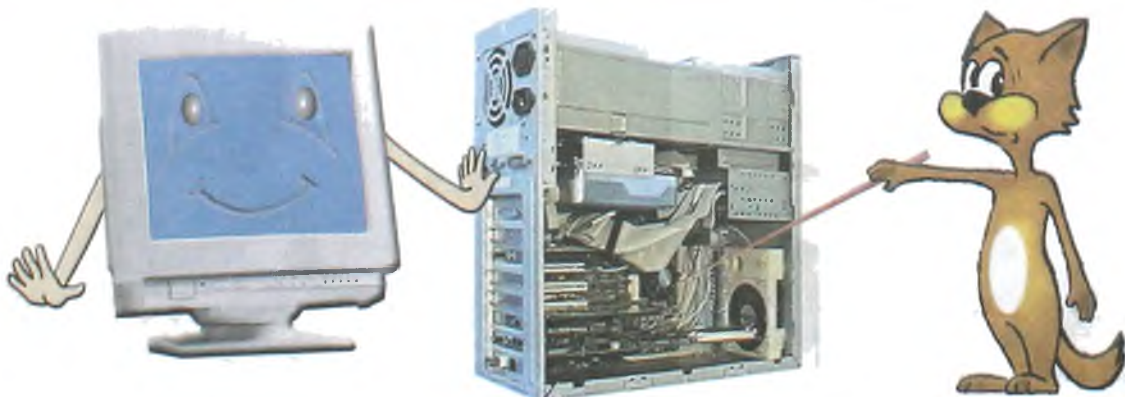
PROTSESSORNING ASOSIY QISMLARI

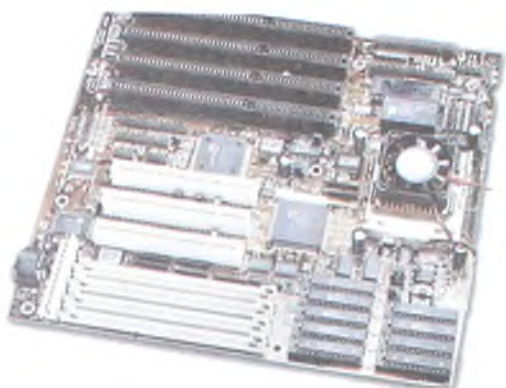
Mikroprotessor

Mikroprotessor kompyuter ishini boshqaradi. Bu jajjigina elektron sxema bo'lib, u hatto bemalol sening kaftingga sig'adi. Bunday sxemalar zamonaviy mashina va asboblarga o'rnatiladi. Ular samolyot, televizor, kosmik kema, yo'ldoshlar, kir yuvish mashinasi, hattoki soatlarning ishini boshqaradi. U quyidagi ko'rinishga ega.

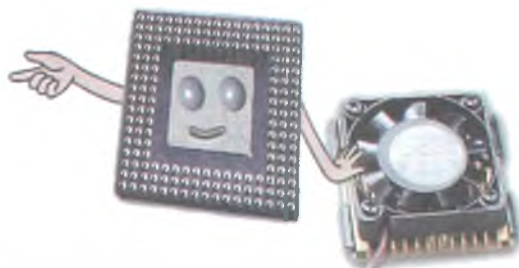


Kompyuterda bir necha mikroprotessor bor. Ular kompyuter, monitor, printer va boshqa uskunalar ishini boshqaradi. Eng asosiy mikroprotessor protsessorda joylashgan. U barcha mikroprotessorlar ishini boshqaradi.





Eng asosiy mikroprotessor quyidagi ko'rinishga ega.



– Demak, u kompyuterning eng asosiy qismi va u kompyuter qilishi zarur bo'lgan ishlarni bajaradi.



– To'g'ri. Barakalla!!!

– Demak, gapiradigan va raqsga tushadigan qo'g'irchoqda ham mikroprotessor bor



– To'g'ri. Mikroprotessor o'yinchoqlarga ham o'rnatiladi. Shunday o'yinchoqlarni topinglar-chi.



Operativ xotira

Operativ xotira – men ma'lumotlarni yozadigan, barcha topshiriqlarni bajaradigan va natijalarni yozadigan kompyuterdagi maxsus joyman.



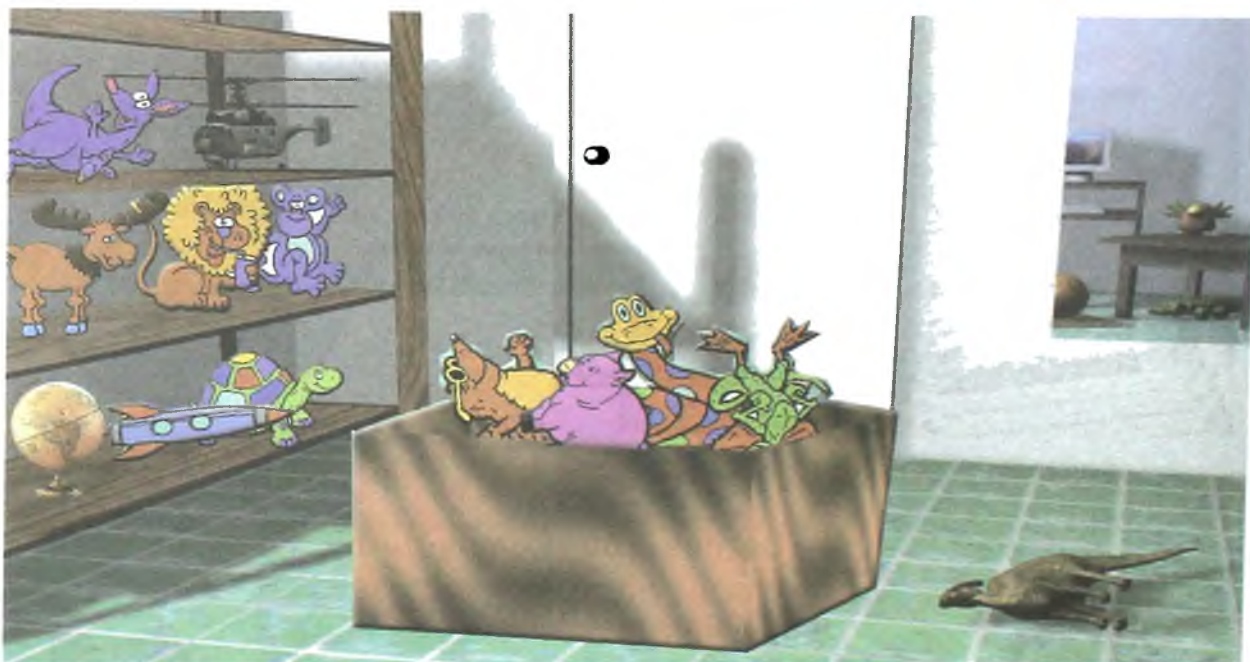
Operativ xotirani vaqtinchalik xotira deb atashadi. Chunki undagi barcha ma'lumotlar vaqtinchalik yozilgan. Ulardan kompyuter o'chirilgunga qadar foydalanish mumkin. Kompyuterni o'chirish bilan, undagi ma'lumotlar yo'qoladi.



– Natijalarni eslab qolish mumkinmi?



– Albatta, mumkin. Menda ma'lumotlarni yozish va doimo saqlash uchun maxsus joy bor. U sening o'yinchoqlaring, kitoblaring turadigan javonga o'xshaydi. Bu joyning nomi qattiq disk deb ataladi.

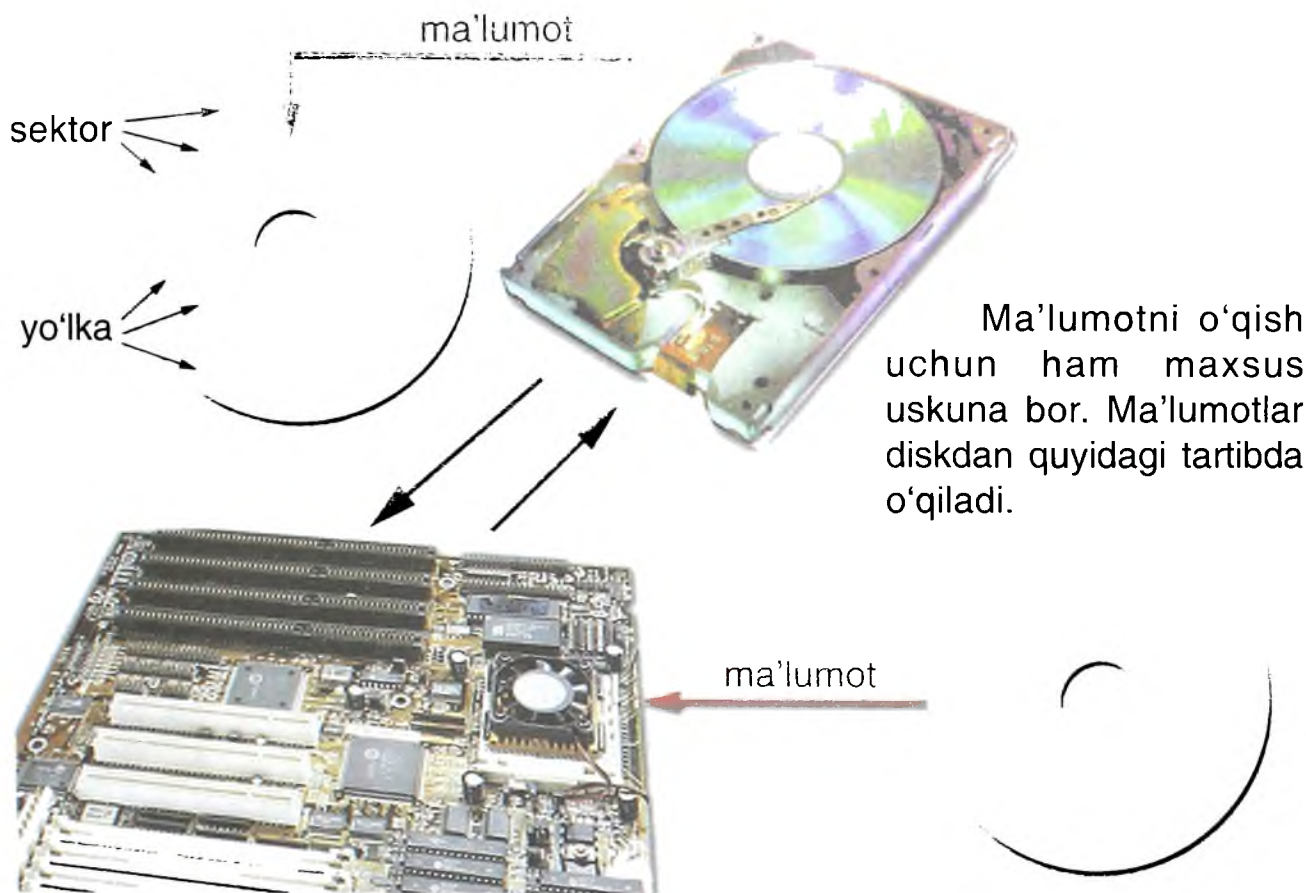


Qattiq disk

Qattiq disk – ma'lumotlar yoziladigan va uzoq vaqt saqlanadigan joy. U quyidagi ko'rinishga ega. Unda maxsus yozish uskunasi mavjud.



Bu uskuna ma'lumotlarni diskka yozadi.
Ma'lumotlar diskka quyidagicha yoziladi.



Ma'lumotni o'qish uchun ham maxsus uskuna bor. Ma'lumotlar diskdan quyidagi tartibda o'qiladi.



– Demak, bu kompyuterning barcha ma'lumotlarni yozadigan yon daftarchasi ekan. Agar unda bo'sh joy qolmasa, nima qilish kerak? Bunday hollarda dadam, odatda, yangi daftarcha sotib oladi.

– Barakalla! Mening yon daftarcham dadangning daftarchasidan ko'p marta katta. Unga juda ko'p ma'lumotlar sig'adi.



Agar ma'lumot kerak bo'lmasa, uni o'chirish mumkin va o'rniga yangisini yozish mumkin. U sening o'yinchoqlar turadigan javongga o'xshaydi .



Fleshka

– Kichkintoy, agar o'yinchoqlaring javonga sig'masa nima qilasan?

– Men javonga sig'magan o'yinchoqlarimni qutiga solib qo'yaman.

– Menda ham hozircha kerak bo'lmagan ma'lumotlarni saqlaydigan disk bor. U fleshka deb ataladi.





– Demak, fleshkaga ma'lumotni yozish va saqlash mumkin.

– To'g'ri. Agarda bu ma'lumot kerak bo'lmasa, uni o'chirib, o'rniga yangisini yozish mumkin.

– Ma'lumot fleshkaga qanday yoziladi?

– Menda fleshkaga ma'lumotni yozadigan va uni o'qiydigan maxsus uyacha (port) bor. O'qishdan va yozishdan avval unga fleshkani joylash kerak. Mana u.



Fleshkani avaylash va maxsus qopqog'ini yopish zarur.



– Fleshka qanday joylanadi?



– Men fleshkani qo'yib ko'rsam bo'ladimi?

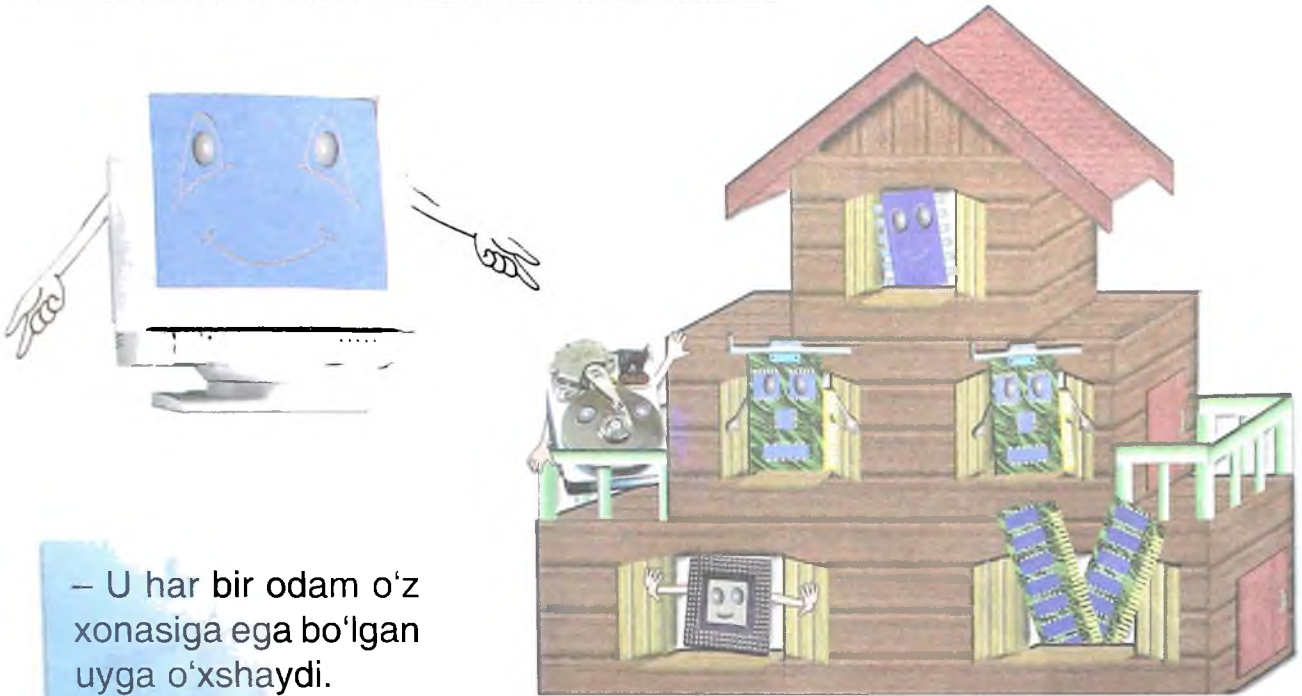


Turli ko'rinishdagi va hajmdagi fleshkalar mavjud.



Sistemali plata

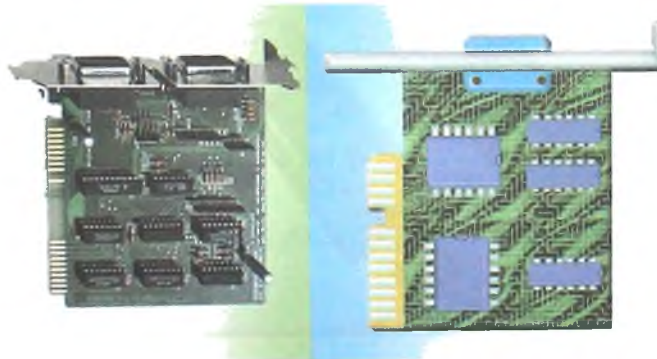
– Sistemali plata – bu kompyuterda joylashgan inchali uydir. Eng katta inda mikroprotssessor bilan operativ xotira yashaydi. Boshqa uskunalar alohida inlarda turadi.



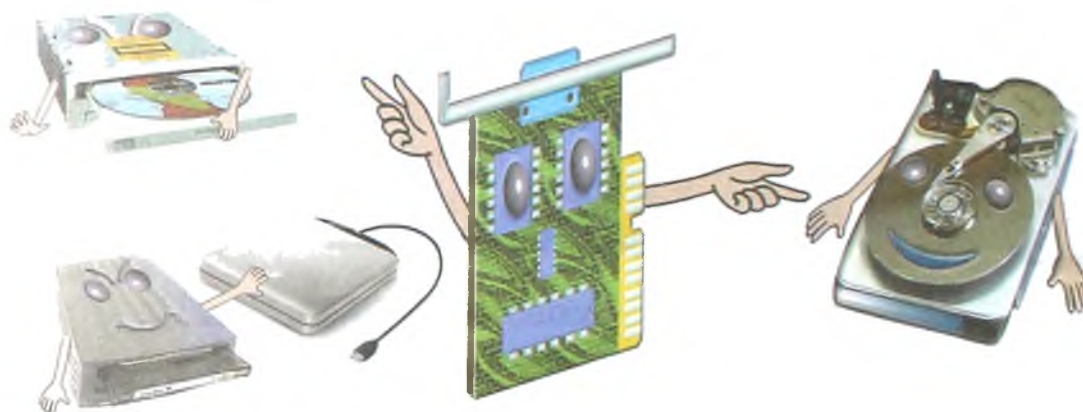
– U har bir odam o‘z xonasiga ega bo‘lgan uyga o‘xshaydi.

KONTROLLERLAR

– Kontrollerlar – bu turli uskunalar ishini boshqaruvchi mikroprotssessorlar. Masalan, qattiq disk yoki disketa ishini boshqaradi. Ular quyidagi ko‘rinishga ega.



Bitta kontroller bir necha uskuna ishini boshqarishi mumkin.



MONITOR

– Monitor – bu televizor.
U harf, raqam, rasm va
amallarni ekranda ko'rsatadi.
Monitorlarning quyidagi
turlari mavjud.



Oq-qora



Rangli

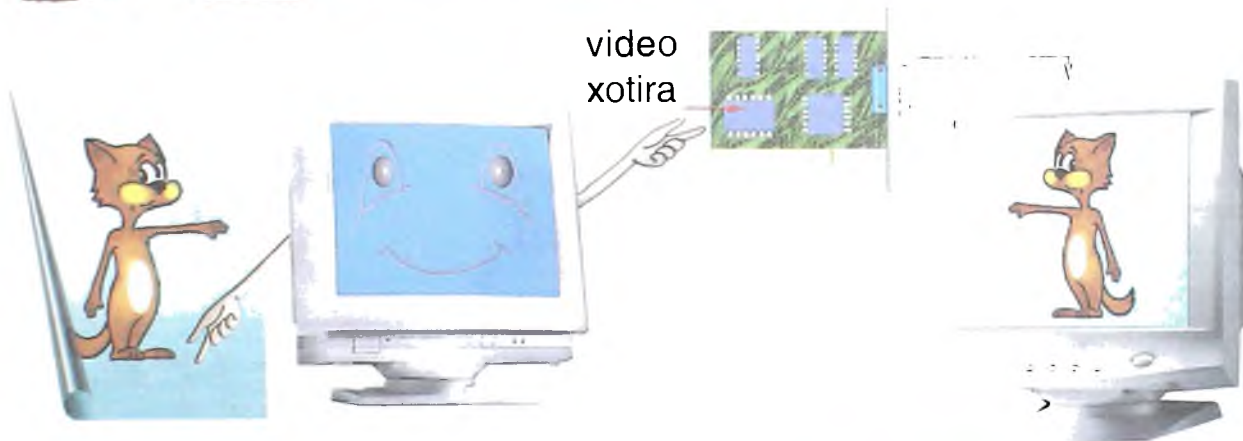


Suyuq-kristalli



– Ekranida tasvir qanday paydo bo'ladi?

– Men tasvirni monitorning xotirasiga yozaman. Bu matn, raqam yoki rasm bo'lishi mumkin. So'ng monitorning kontrolleri xotiradagi tasvirni ekranga chiqaradi. Tasvirning sifati monitor xotirasining hajmiga bog'liq.



– Monitor kompyuter bilan qanday bog'lanadi?

– Monitor kompyuter bilan maxsus sim yordamida bog'lanadi. Monitorning qanday bog'lanishi va sozlanishini ko'raylik-chi.





– Bu televizorda teleko'rsatuvlarni ko'rish mumkinmi?

– Oddiy monitorda mumkin emas. Buning uchun maxsus uskuna – TUNER zarur. U protsessorga o'rnatiladi. Shundan so'ng monitor teleko'rsatuvlarni ham ko'rsatadi.



Ammo, televizion ko'rsatuvlarni ko'rsata oladigan monitorlar ham mavjud.



KLAVIATURA



– Klaviatura – bu yozuv mashinkasi. U harf va belgilarni kompyuterga yozadi. Uni qo'lga olib, e'tibor bilan qarang.



Har bir tugmacha ustiga yozilgan aniq bir harf, raqam yoki belgini yozadi. Agar "A" yozuvli tugmachani bossang, ekranda kursor turgan joyda "a" harfi hosil bo'ladi. Ekrandagi chiziqcha kursor deb ataladi.

– Kompyuter so'zini yozsam bo'ladimi?

– Urinib ko'rginchi.



Klaviatura kompyuter bilan
qanday bog'langanini
ko'raylik-chi.



– Bu sim ularni bog'laydi.
Sim mana bu inga ulanadi.



Klaviaturaning maxsus tugmachalari tavsifi

– Bu qanday harflar?

– Bu tugmachalar harf va raqam yozmaydi.
Ular amal bajaradi. E'tibor bilan
eshitinglar, men ular haqida gapirib
beraman.



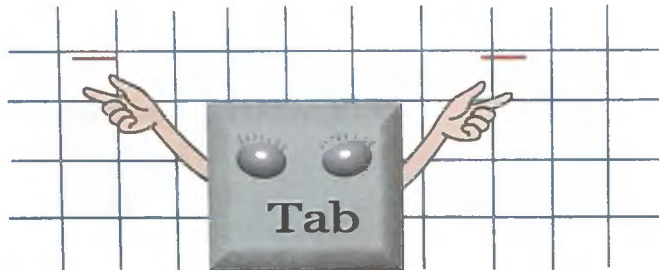
Esc – Oxirgi amalni bekor qiladi.

Esc

F1-F12 – Öurli amallarni bajaradi.



Tab – Kursorni 8 ta katakcha oldinga o'tkazadi.



Caps Lock – Bosh harflarni kiritadi.

mushukcha



MUSHUKCHA

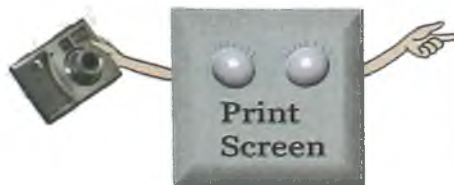
Shift – Tugmachaning yuqori satrida yozilgan harf va belgilarni kiritadi.

1 2 3 4 !



@ # \$

Print Screen – Ekrandagi tasvir nusxasini kompyuter xotirasidagi cho'ntakka oluvchi tugmacha.



Home – Kursorni satr boshiga o'tkazadi.

Kichkintoyga kompyuter sovg'a qilishdi. —



Kichkintoyga kompyuter sovg'a qilishdi.

End – Kursorni satr oxiriga o'tkazadi.

Kichkintoy va Mushukcha kompyuterda o'ynashyapti.



Kichkintoy va Mushukcha kompyuterda o'ynashyapti.

Insert – Harf yoki belgini kiritadi yoki almashtiradi.

u
Mishukcha  Mushukcha
i

Backspace – Kursordan chapdagi harf yoki belgini o'chiradi.

Kichkintoy 

Delete – Kursor ustidagi harf yoki belgini o'chiradi.

Mushukcha 

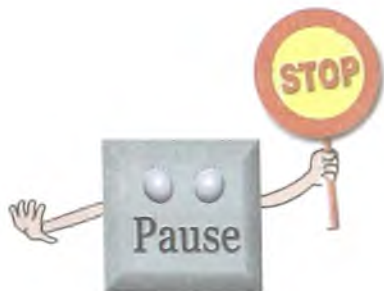
Page Up – Oldingi betni chiqazadi.



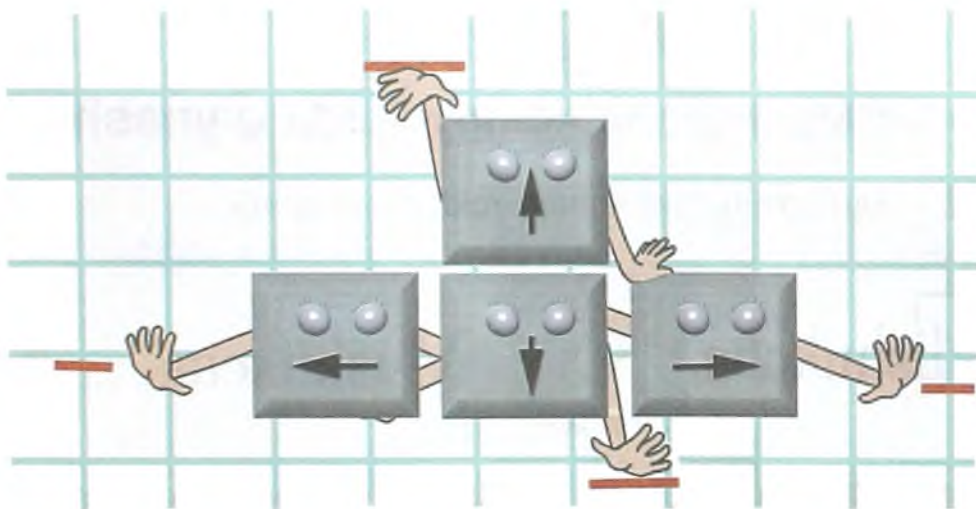
Page Dn – Keyingi betni chiqazadi.



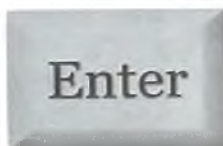
Pause – Amal bajarilishini ma'lum vaqtga to'xtatadi.



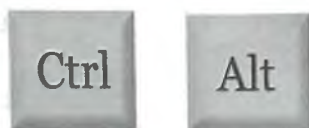
Kursorni chapga, yuqoriga, o'ngga, pastga harakatlantiradi.



Enter – Satrni yoki amalni kompyuterga kiritadi.

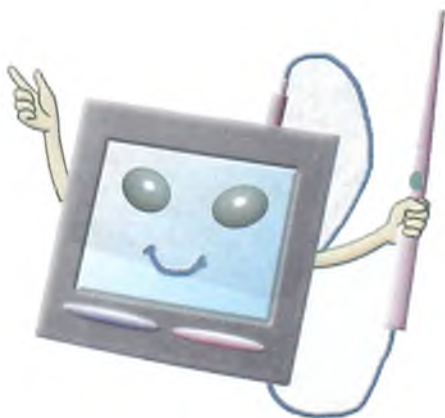


Ctrl, Alt – Ba'zi amallarni boshqa tugmachalar bilan birgalikda tezroq bajaradi.



KOMPYUTERNING QO'SHIMCHA USKUNALARI

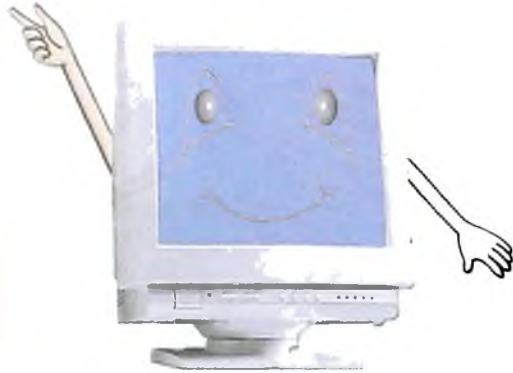
– Endi kompyuterning qo'shimcha uskunalari bilan tanishamiz.



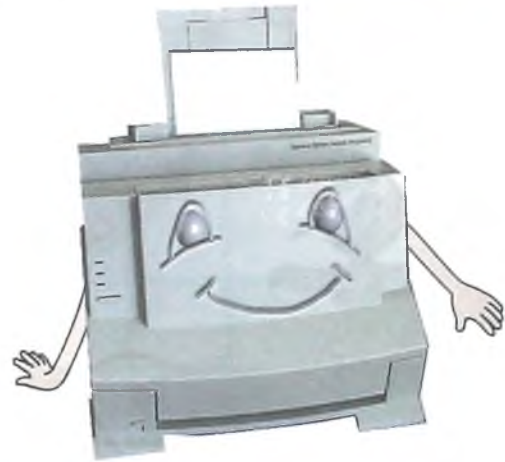
Printer

– Printer harf va belgilarni qog'ozda yozadi yoki rasmlarni chizadi. Printerlarning quyidagi turlari mavjud:

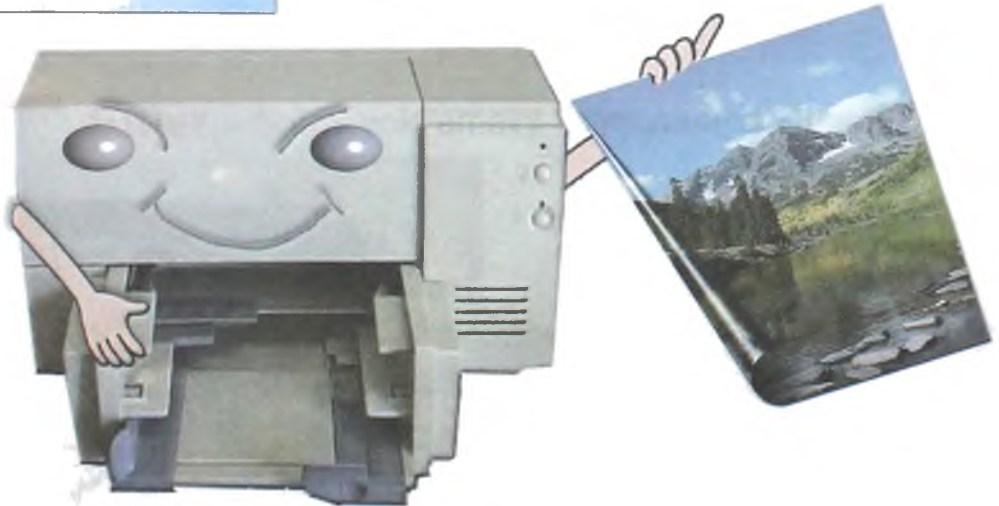
Innali
printer



Lazerli printer

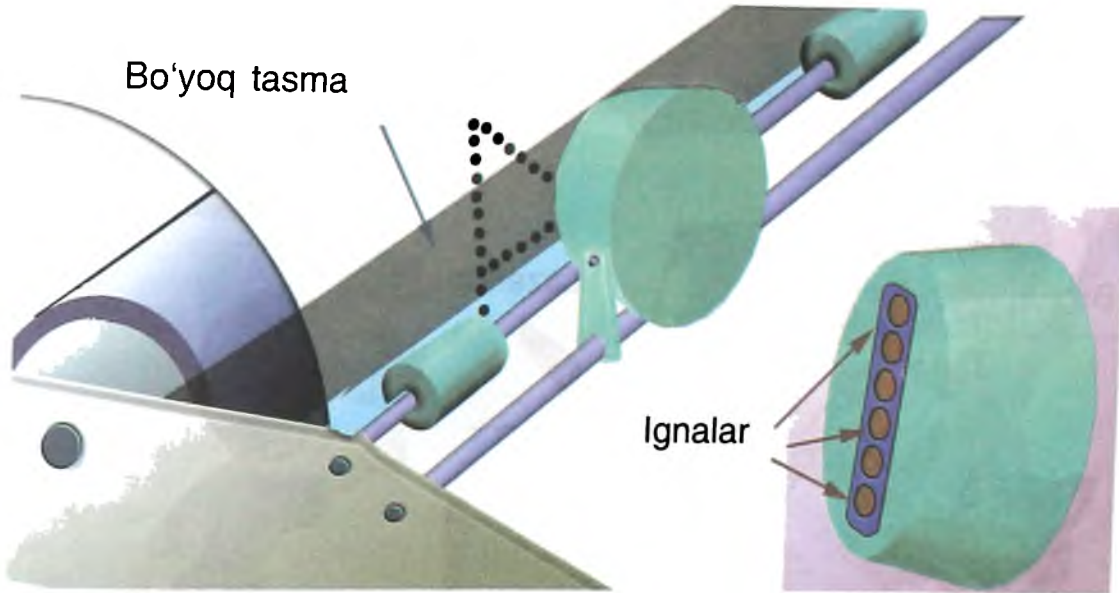


Bo'yoqli printer



Ignali printer

Ignalar yordamida chizaman.



– Ignalar bo'yoq tasmaga uriladi va qog'ozda tasvir hosil bo'ladi.



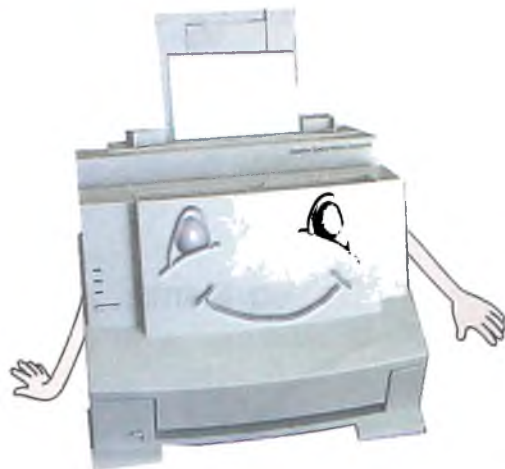
Ignali printer

shunday
chop etadi

Lazerli printer

Baraban yordamida chop etaman.

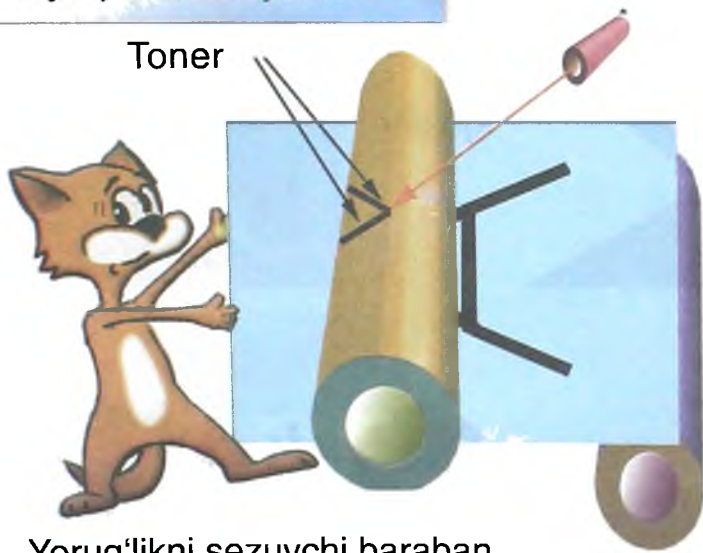
Belgi nur bilan yoziladi.



Bo'yoq bilan bo'yaladi.

Lazerli nur

Toner



Yorug'likni sezuvchi baraban

Isitgich

*Lazerli
printer
shunday
chop etadi.*



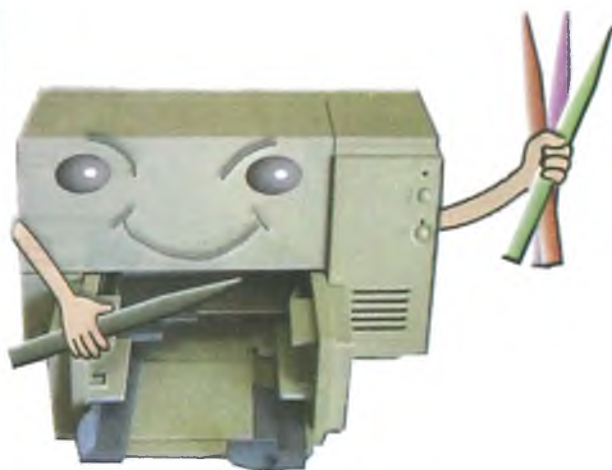
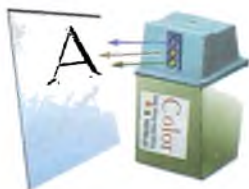
Bo'yoqli printer

Turli rangdagi bo'yoqlar yordamida chizaman.

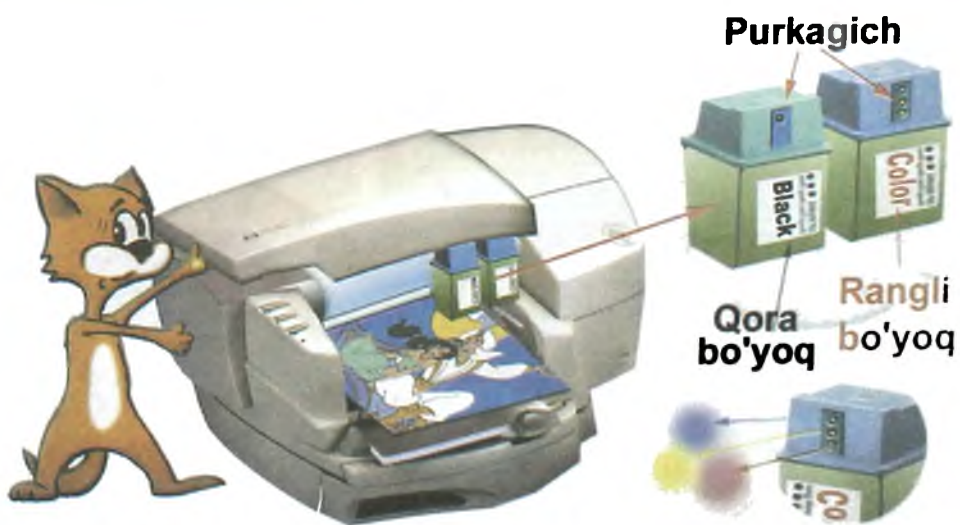
Oq-qora



Rangli



Bo'yoqli printer shunday chop etadi.



Printer ishga qanday tayyorlanadi?



1 Simni kompyuterdagi maxsus inga o'rnatish.

2 Elektr manbaga ulang.

3 Printerni yoqing.

4 Qog'oz qo'ying.



1



2

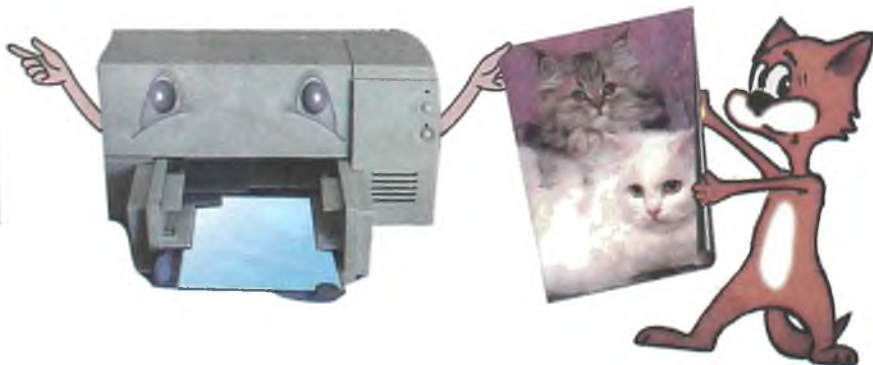


4



3

Nimani chop etay?



Sichqoncha

– Bu jajjigina tugmachali va simli quticha.
U stolda harakatlanib,
kursorni suradi.



Biror-bir amalni bajarish uchun sichqoncha tugmachasini ekranning zarur joyida bosish yetarli. Tugmachalar sichqonning quloqlariga, sim esa dumiga o'xshaydi. Shuning uchun bu qurilma sichqoncha deb ataladi.



Sichqoncha turlari

– Sichqonchani quyidagi turlari mavjud:



Uch tugmachali

Ikki tugmachali

Bir tugmachali

– Sichqoncha qanday ulanadi?



– Simni kompyuterning maxsus iniga kiring.
Sichqonchani maxsus gilamchaga qo'ying.



Skaner

Skaner rasmni kompyuterga kiritadi.



– Juda qiziqarli ekan!

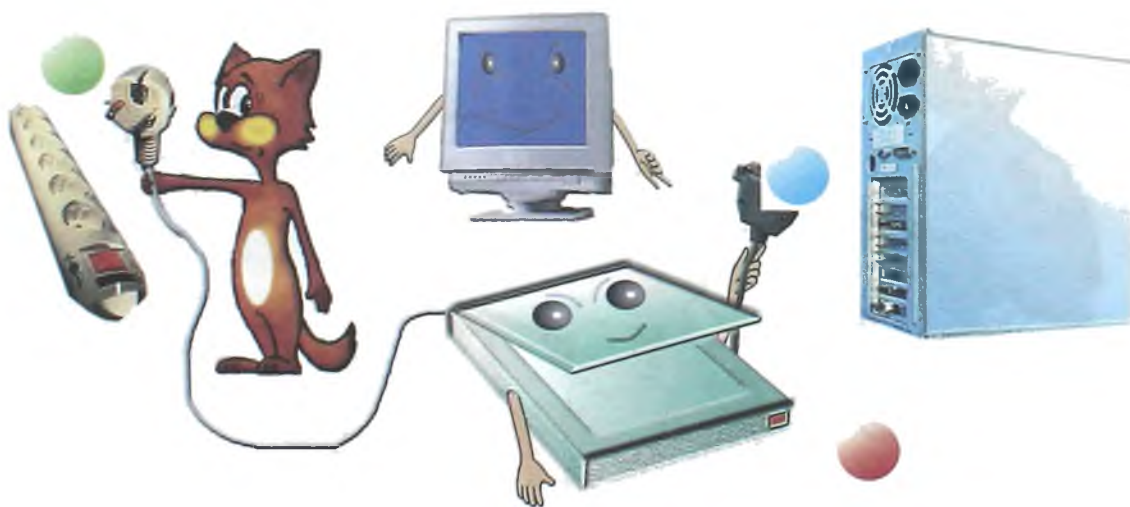


– Skaner ishga qanday tayyorlanadi?



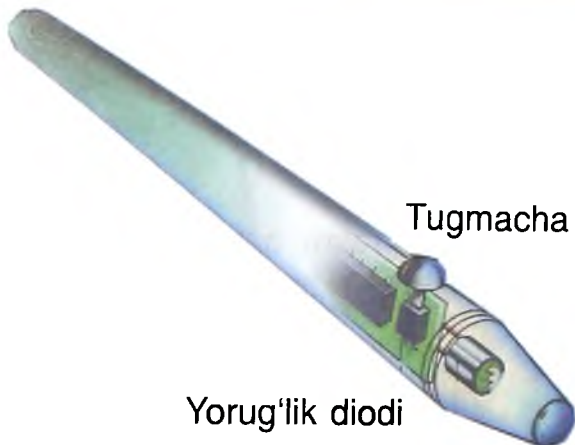
- Sim bilan skanerni kompyuterga ulang.
- Skanerni elektr manba bilan bog'lang.
- Skanerni yoqing.

Rasmni qo'ying va nusxani ko'chiring.



Planshet

– Planshet – bu chiza oladigan nurli qalam.



Tugmacha

Yorug'lik dodi

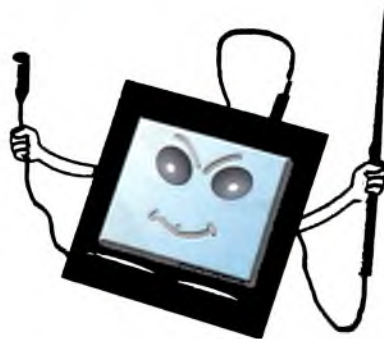
Linza



– Rasmni taxtada chizishning bilan u ekranda hosil bo'лади.

Bu sim planshetni kompyuter bilan bog'laydi.

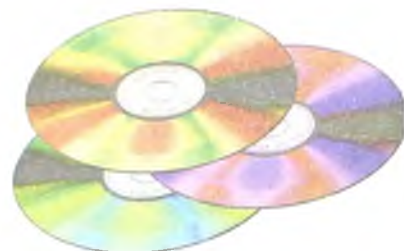
Bu esa taxta. Unda chizish kerak.



Bu rasm chizadigan qalam.

Lazerli disk

– Lazerli diskda ma'lumotlarni saqlash mumkin.



Bu matn, rasm, ashula yoki video bo'lishi mumkin.



Rasm
va matn



Video

– U fleshkaga o'xshash ekan.



Musiq



– To'g'ri! Lekin u ishonchliroqdir.



– U qayerga o‘rnatiladi?






– Maxsus uskunaga.



– Kichkintoy, diskni
qo‘yib ko‘rgin-chi.



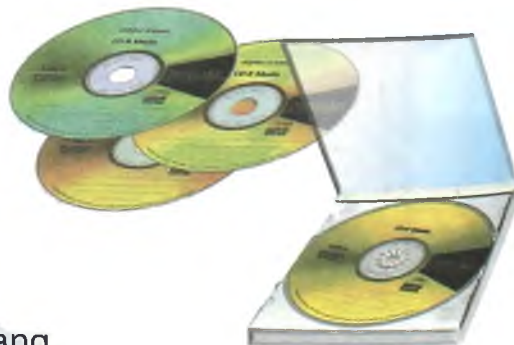
-  Tugmachani bosing.
-  Diskni yuz tomonini
yuqoriga qilib joylashtiring.
-  Tugmachani bosing.



– Diskni chang va suvdan ehtiyot qiling.



Avaylab ishlating: bukmang, tirnamang, tashlamang.



Qutichada saqlang.

Trekbol

– Bu simli shar. Sharning harakati ekranda takrorlanadi. Uni o'ngga bursangiz – ekrandagi tasvir o'ng tomonga buriladi, chapga bursangiz – chap tomonga buriladi.

kompyuterga



– Trekbol qanday o'rnatiladi?

Trekbolni kompyuter bilan bog'lang.



Oldinga



Chapga



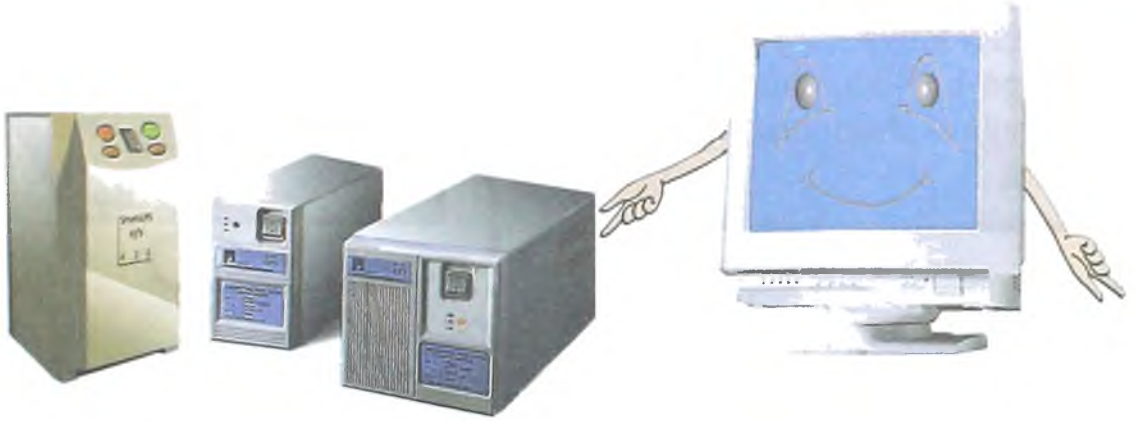
O'ngga



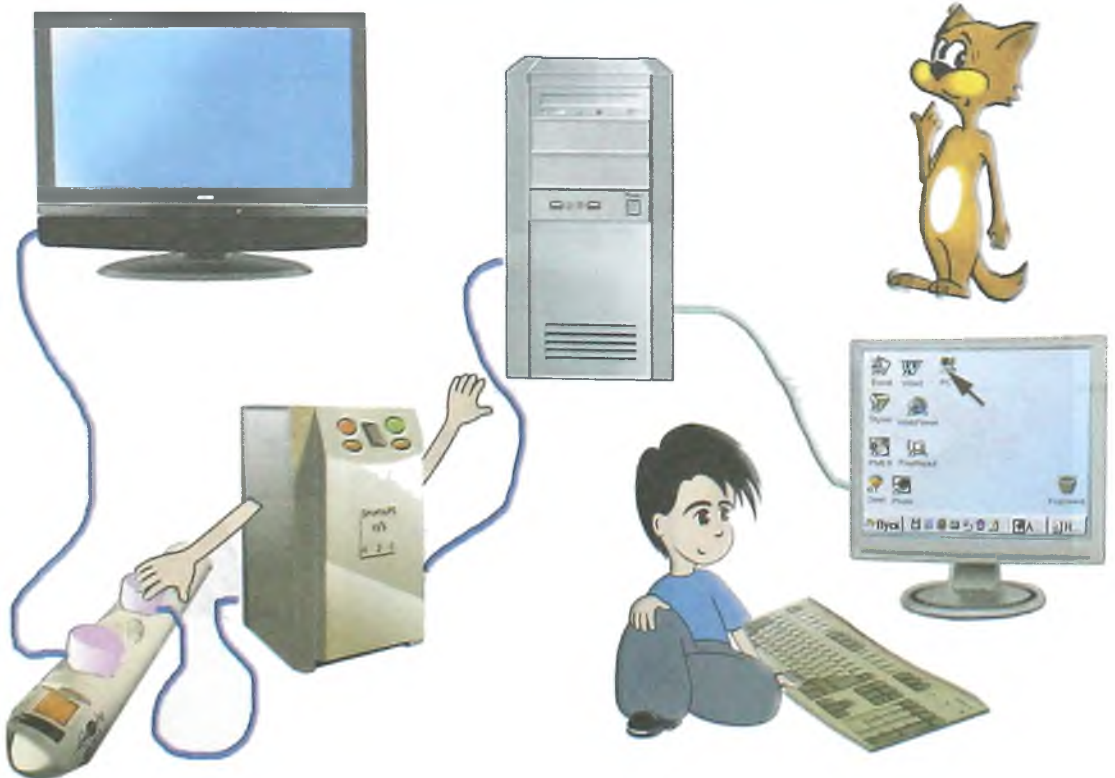
Orqaga

UPS

– UPS elektr manba uzib qo'yilganda, kompyuterning ma'lum vaqt mobaynida ishlashini ta'minlaydi.



Shu bilan birga, bir xil quvvatni ham ta'minlaydi.



- Qanday o'rnatiladi?



UPSni kompyuter bilan bog'lang.



Elektr manbaga ulang.

"On" tugmachasini bosing.



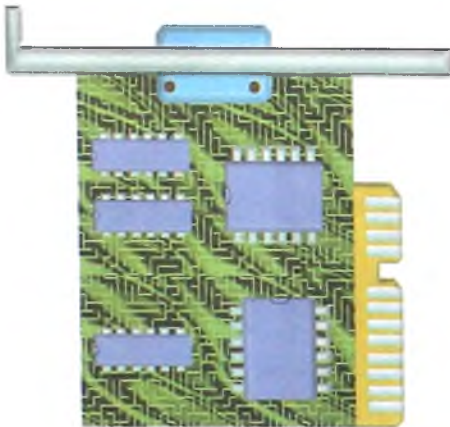
Faks-modem



– Faks-modem kompyuterni telefon yordamida boshqa kompyuter bilan bog'laydi.



Tashqi faks-modem.

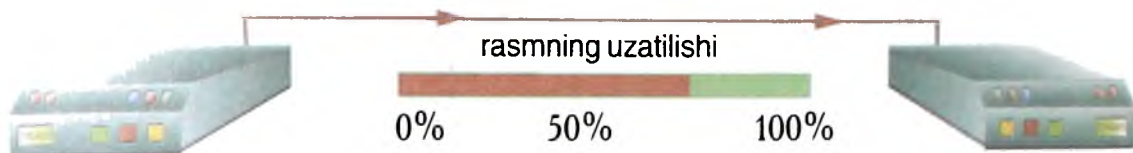


Ichki faks-modem.

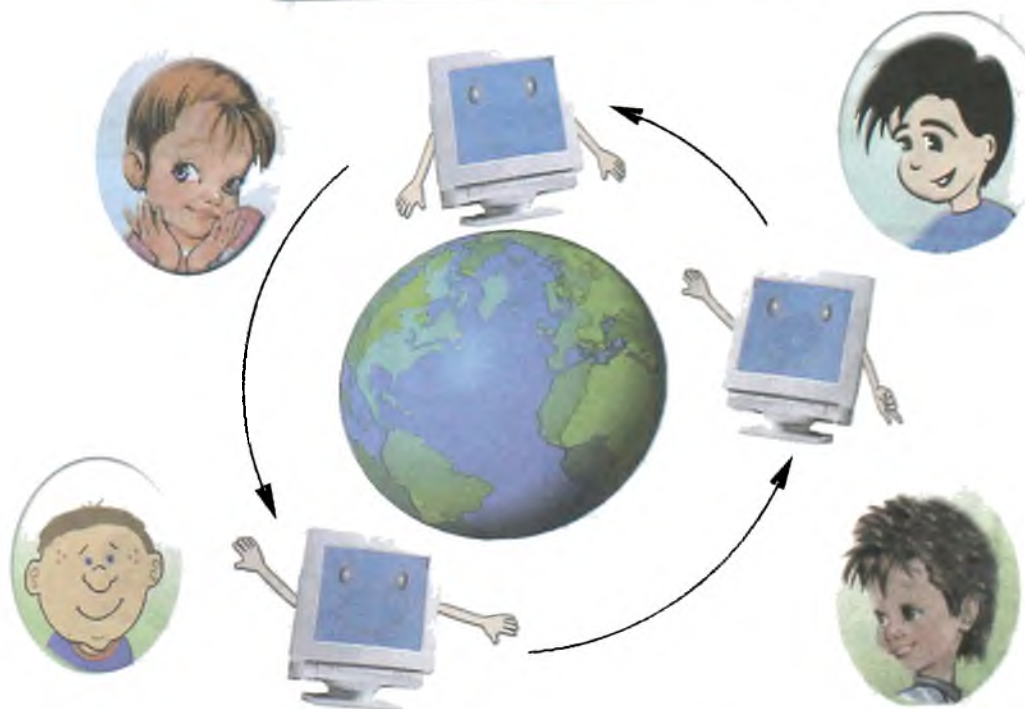
U seni do'sting bilan bog'lashi mumkin.



Do'sting bilan o'yin yoki har qanday ma'lumot almashishing mumkin.



Turli mamlakatlardagi do'stlaring bilan ma'lumot almashishing mumkin.



Multimedia



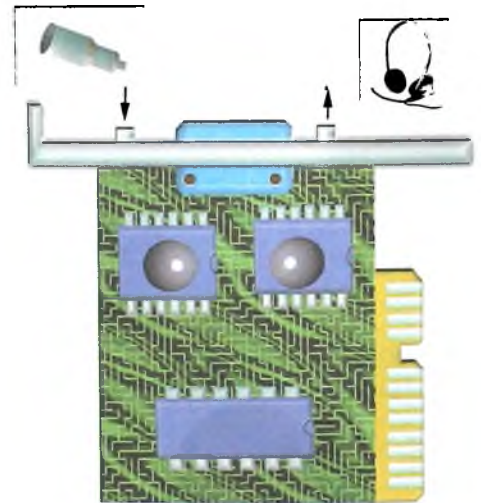
– Multimedia – bu musiqa, ashula va ovozni chiqarib beradigan uskunar to'plami. U quyidagilardan iborat:



mikrofon

mikrofon
uyachasi

quloqchin va
kolonkalar
uyachasi



ovoz kartasi



ovoz kolonkalari



quloqchinlar

– Musiqa qanday o'ynayotganini tushunmayapman?

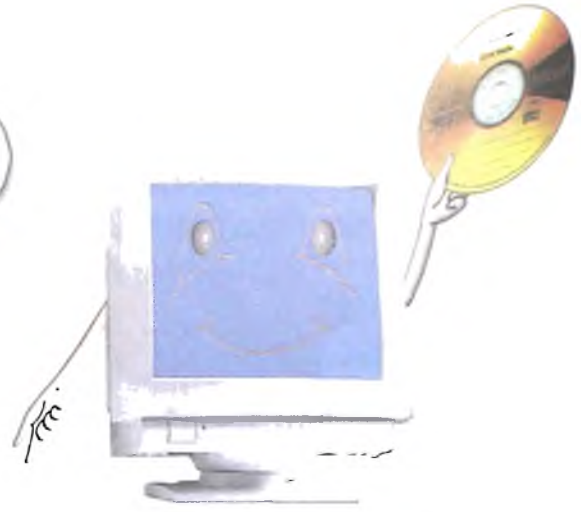


– Bu juda oddiy. Biror narsa degin-chi!



Baland!



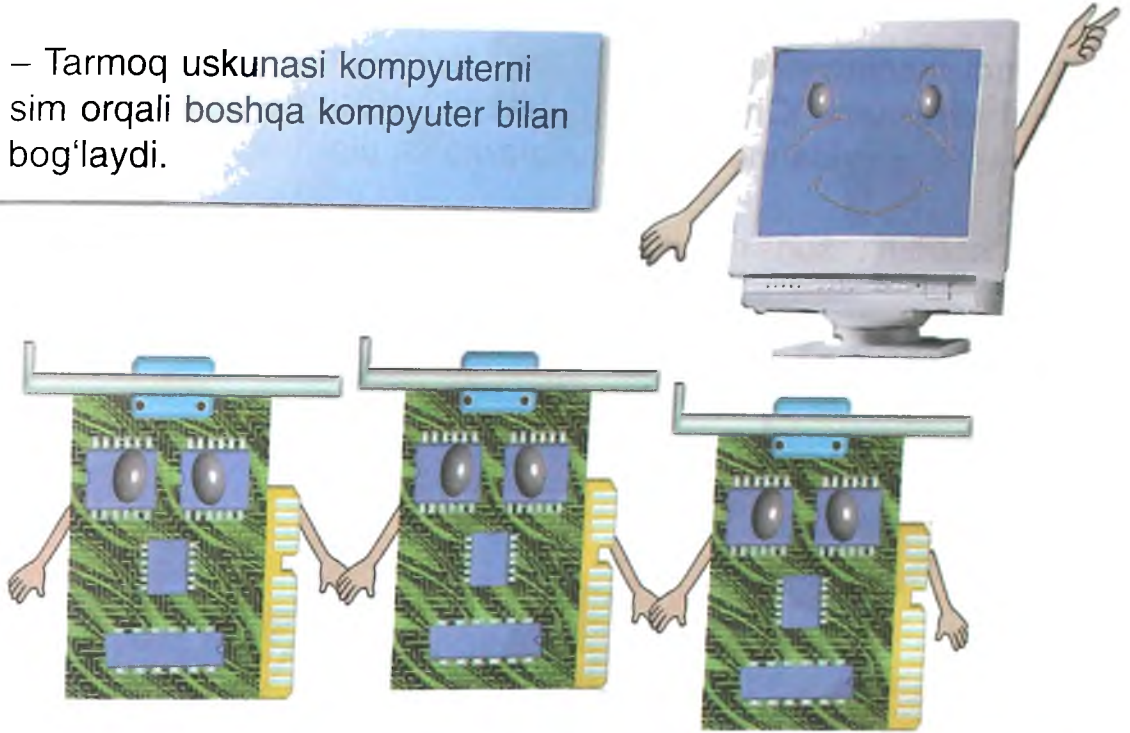


– Barakalla!!!
Endi musiқali diskni
tinglab ko'rgin-chi.



Tarmoq uskunasi

– Tarmoq uskunasi kompyuterni sim orqali boshqa kompyuter bilan bog'laydi.



Tarmoqqa kirgandan so'ng boshqa kompyuterlarda ham ishlashing mumkin.



O'zingni tekshirib ko'r!

– Endi mening nimalardan tashkil topganimni bilasiz. Nimalar qila olishimni ham. Charchamadingizmi? Keling, bilimlaringizni tekshiramiz. Quyida mening uskunalarim va ularning nomlari keltirilgan.

Qalam bilan uskuna nomidan uskunaga chiziq chizing.

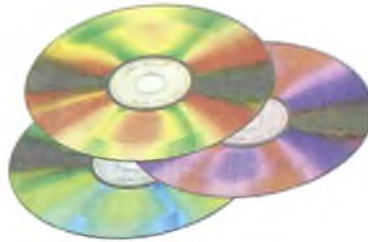




Qattiq disk

Monitor

To'g'ri javob
143-beldal



Protsessor



Skaner

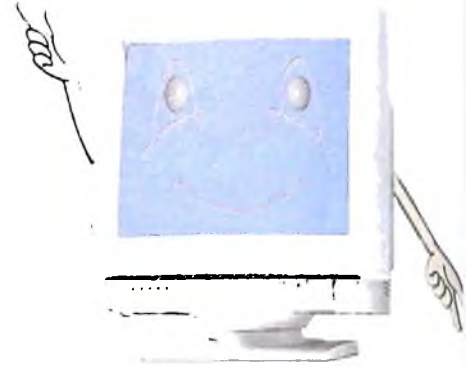


Sichqoncha

Planshet

KOMPYUTER TURLARI

– Kompyuterlar o'lchami bo'yicha har xil bo'ladi va ular ikki turga bo'linadi: stolga qo'yiladigan va yon daftarcha shaklidagi.



Stolga qo'yiladigan kompyuter

Stol ustiga joylashtiriladigan kompyuterni stolga qo'yiladigan kompyuter deb atashadi.



– Sen ham stolga qo'yiladigan kompyutersan.



Yon daftarcha shaklidagi kompyuter

– Kitobga o‘xshash kompyuterni yon daftarcha shaklidagi kompyuter (Nootbook) deb atashadi.




U kichik hajmli va kichik vaznli.
Shuning uchun u papkaga bemaol sig‘adi.



– Amakimda ham shunaqa kitobcha bor. Demak, u kompyuter ekan.

– To‘q‘ri! Endi shu kompyuterning asosiy qismlarini ko‘rsating-chi?

-  Bu protsessor.
-  Bu monitor.
-  Bu klaviatura.
-  Bu trekbol.



Bu kompyuter batareykada ishlaydi.



Shuning uchun unda istagan joyda
ishlash mumkin.

Printerni ulab, zarur ma'lumotni chop
etishing mumkin.

– Agar men
biror ma'lumotni
qog'ozga
chiqarmoqchi
bo'lsam-chi?



Boshqa uskunalarni ham ulashing mumkin. U men kabı barcha imkoniyatlarga ega.



Jajigina, lekin sozgina!

– Kompyuterlar bir-biridan nima bilan farqlanadi ?



– Biz, asosan, amallarni bajarish tezligi bilan farq qilamiz.



Tayyor!



6 8 9 4 2 3 6 5
8 6 5 1 2 3 7.....



Shuningdek, xotira hajmi bilan.

– Yana
bergin!



– Boshqa
joy yo'q.



FOYDALANISHNING ASOSIY QOIDALARI



– Foydalanishning quyidagi qoidalari mavjud:

Televizor, magnitofon, changyutgich kabi 220 V yoki 110 V quvvatda ishlayman.



220 V

Protsessor tebranmasligi zarur.
Shuning uchun, uni tebranmaydigan joyga qo'yish kerak.



Sovuq va issiqni yomon ko'raman.

$T = -10 \dots +35 \text{ } ^\circ\text{C}$

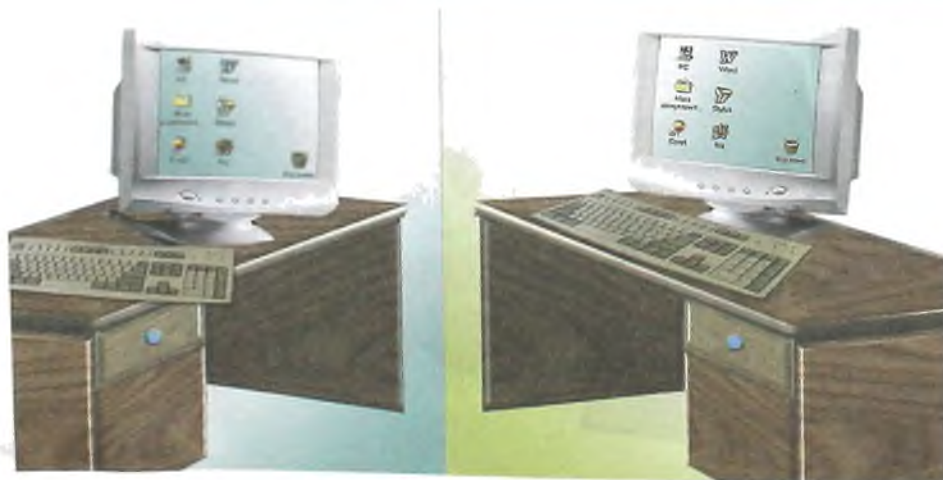


Quvvatning keskin o'zgarishini yoqtirmayman.



Monitor ham mustahkam turishi kerak. Unga to'g'ri qarash maqsadga muvofiq. Tasvir aniq bo'lishi kerak. Yorug'lik chap tomondan tushishi zarur.

Klaviatura ekranga qarash va yozish qulay bo'lishi uchun monitor oldida turishi kerak.



FOYDALI MASLAHATLAR

– Tozalikni yaxshi ko'raman. Shuning uchun muntazam ravishda changni artgin.



Qo'shimcha uskunalarni faqatgina kompyuterni o'chirib ulagin.

– Avval kompyuterni o'chir!




Kineskop yuqori quvvatga ega. Shuning uchun monitor qopqog'ini ochmagin.



Quyidagi qoidalarni eslab qol:

Kompyuterda uzoq ishlash mumkin emas.

 Boshing og'rib qolishi mumkin.

 Ko'zing toliqishi mumkin.



Sen hali kichkinasan. Shuning uchun biroz ishlab, toza havoda aylangin. Ajoyib hovlingiz bor ekan.



KOMPYUTER QANDAY YOQILADI?

Kompyuter quyidagi tartibda ishga tushiriladi:

Kompyuterni elektr manbaga ula.

Agar UPS bo'lsa, avval uni yoqqin. "ON" tugmachasini bos.

Kompyuterni yoqib, "POWER" tugmachasini bos.

Agar monitor elektr manbadan alohida ta'minlansa, monitorni yoq.



220 V



– Kompyuterni yoqib ko'rsam bo'ladimi?

– Albatta, bo'ladi!



– O'ynashni xohlaysizmi?

– Xohlaymiz. Lekin, qanday o'ynaymiz?



– Men sizga yordam beraman.

– Ura!



– Nima qilish kerak?

– O'yinli programmani ishga tushirish kerak.

– Programma bu nima?



Programma – bu kompyuter uchun topshiriq. Bu haqda keyinroq batafsil gapirib beraman.

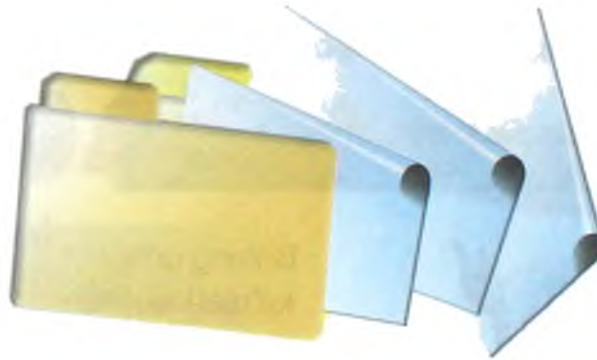
O'yinli programma “Игры” jildida joylashadi. Avval shu jildni topish kerak. Bu juda ham oson.



– Jild nima?




– Jildda turli varaqlar joylashgan bo'ladi.



– To'g'ri. Mening jildimda fayllar joylashadi.
Ular haqida keyinroq bilib olasan.
Endi qo'lingni sichqonchaga qo'ygin.

 Ko'rsatkich barmog'ingni sichqonchani chap tugmachasiga qo'y.

 O'rtancha barmog'ingni esa o'ng tugmachasiga qo'yishing kerak.

- Ekrandagi ko'rsatkich – bu sichqoncha belgisi.
- Sichqoncha belgisini ekranning pastki qismiga tushir.



– Buning uchun sichqonchani pastga harakatlantirishim kerak.



– Chizg'ich hosil bo'ldi.

– Bu chizg'ich masalalar paneli deb ataladi.



tugmachasini bosgin.



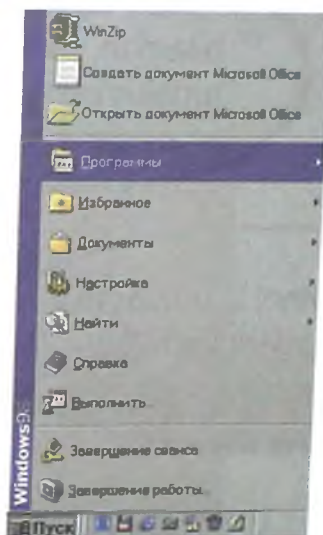
Buning uchun ko'rsatkichni shu tugmachaga o'rnatishim kerak.



– Va sichqoncha tugmachasini bosishing kerak. Lekin, qaysi birini?

– Chap tugmachani. O'ng tugmachani bosish zarur bo'lganda, men "o'ng tugmachani bosgin" deb aytaman.

– Darcha hosil bo'ldi.



– Endi sichqonchani
“Программы” so‘zida
bosgin.
Keyin “Стандартные”
so‘zida bosgin.

Endi “Ёаоў” so‘zida.

– To‘g‘ri. Endi o‘yinni
tanlagin va unda
sichqoncha tugmachasini
bosgin.

DYNA
BLASTER



– Juda qiziqarli ekan!





– O'yinlar juda ko'p. Ular juda qiziqarli va zavqli.

– Men bu o'yinni bilaman. Men buni amakimnikida o'ynaganman



– Men o'yinni bilmayman. O'yin qoidalarini qanday bilib olaman?



– Bu juda oson. "F1" tugmachasini bossang, ekranda ko'rsatma hosil bo'ladi. Unda o'yin qoidalari keltiriladi.



– Mana u. Uni bosish kerak.

– Men bosib ko'ray-chi.

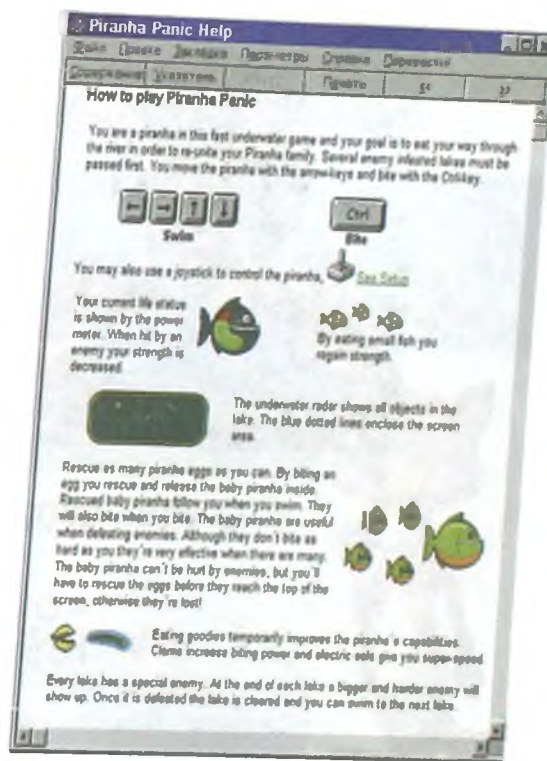




– Barakalla. Mana – o‘yin qoidalari.

– Qarang-a, har bir amal batafsil ta’riflangan. Demak, amal va tugmachalarni yodda saqlash kerak ekan.

Yodlab ko‘raman. Voy, hammasi chalkashib ketdi. Endi nima qilaman?



– Mushukcha, xafa bo‘lmasin. Bu juda oson. Xohlagan paytda “F1” tugmachasini bosishing mumkin. Yoki daftaringga yozib qo‘yib, yodlasang bo‘ladi. Agar o‘qishni bilmasang, kattalardan o‘qib berishni iltimos qil.

– Endi o'ynashing mumkin!



O'yinni qanday to'xtatish mumkin?

– O'ynab bo'ldinglarmi?

– O'yinni qanday qilib to'xtatish mumkin?

– Ha!



– Agar o'yinni to'xtatmoqchi bo'lsang, quyidagilarni bajarishing lozim:



● Avvalambor “Esc” yoki “Q” tugmachasini bosishing kerak.

● Yoki “STOP”, “Quit” tugmachalarini.

Ba'zan ekranda savol paydo bo'lishi mumkin:
"Siz o'yindan chiqmoqchimisiz?"







"Ha", "Y" deb javob ber.

Oshxonadan juda xushbo'y hid kelyapti. Oying ham sizlarni tushlikka chaqiryapti, shekilli. Hozircha kompyuterni o'chirib qo'yishingiz mumkin.

KOMPYUTERNI QANDAY O'CHIRISH MUMKIN?

Kompyuterni quyidagi tartibda o'chirish zarur:

-  Programmalar ishini tugatgin.
-  Monitorni o'chirgin.
-  Kompyuterni o'chirgin.
-  Agar UPS bo'lsa, avval uni o'chirgin.

So'ng elektr manbadan o'chirgin.

– Endi tushlik qilinglar va biroz dam olinglar. Keyin davom ettiramiz.



– Oyijon! Men kompyuterda o'ynadim!



KOMPYUTER QANDAY ISHLAYDI?

– Biz keldik.
Qayerdasan?



– Kompyuter
qanday
ishlaydi?

– Dam oldingizmi?
Davom ettiramizmi?



– Seni qanday ishlashim qiziqtiryaftimi?
Men sehri chiroqdagi jinga o'xshayman.
Men o'zimcha hech narsa qilmayman. Men
jin kabi o'z egamning buyrug'ini kutaman.
Buyruq bersang, men uni bajaraman.



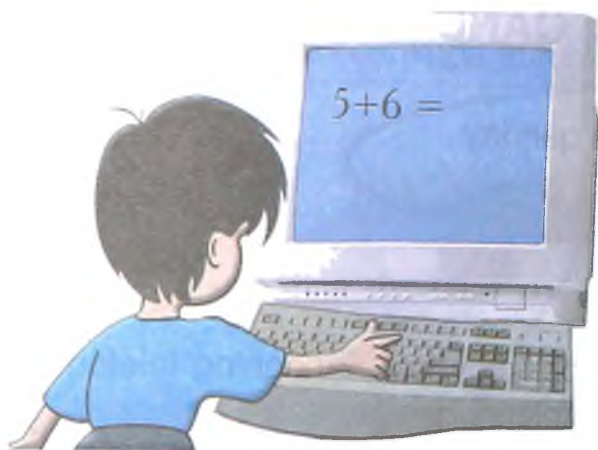
– Voy, bu kim!

– Sen
buyruqni
qanday
bajarsan?



– Men buyruqni yordamchilarim yordamida quyidagicha bajaraman.
Sen buyruqni klaviatura yordamida terishing kerak. Masalan:

$$5 + 6 =$$



Mikroprotessor –

– Buyruqni operativ xotiraga yozib qo'yaman.
Keyin qattiq diskdan buyruqni bajarish uchun cho'zni qidiraman.
Uni topib operativ xotiraga yozib qo'yaman.
Endi hisoblasa bo'ladi. Hisobladim.



Chop etish uchun mikroprotessorning buyrug'ini kutayapman.

Avval topshiriqni, so'ng natijani ekranda ko'rsataman.



Natijani yozib qo'yishing mumkin.
Joy ko'p! Buyrug'ingni kutaman.



Natijalarni yozib qo'yishing mumkin.
Men ularni saqlayman. Iltisang, ularni do'stlaringga olib borishing mumkin.

MA'LUMOTLAR QAYERDA VA QANDAY SAQLANADI?

– Sen ma'lumotlarni qanday eslab qolasan?



– Kichkintoy, do'stlaringning telefon raqamlarini qanday eslab qolasan?

– Men yon daftarchamga yozib qo'yaman.



– Mening ham yon daftarcham bor. Uning nomi xotira. U ham sening daftarchang kabi katakchalarga bo'lingan. Har bir katakchaga bitta harf, raqam yoki belgi sig'adi. Katakcha bayt deb ataladi.

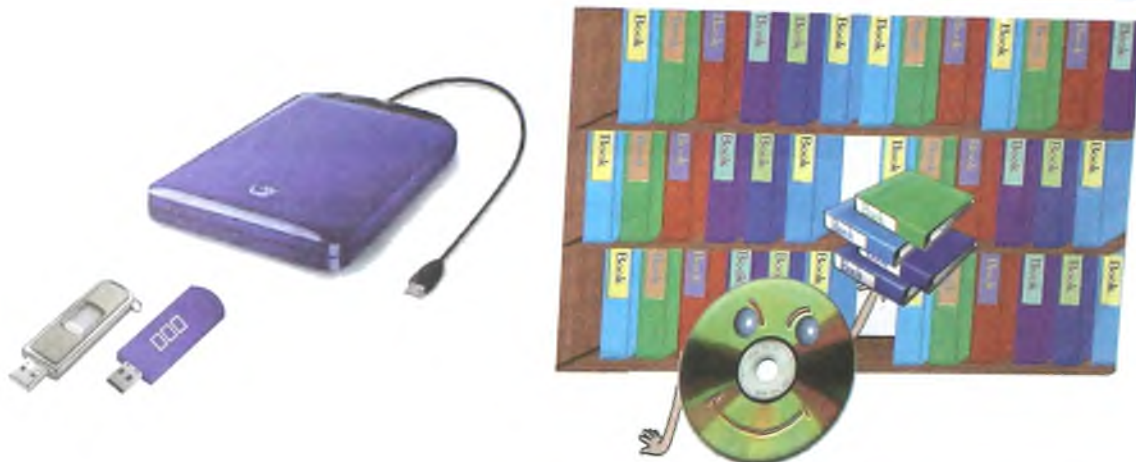
Bayt so'zi 4 baytdan tashkil topgan.
 $15+25$ ifodasi 5 baytga teng.

– Men barcha do'stlarimning telefon raqamlarini sening xotirangga yoza olamanmi?

– Albatta! Fleshkaga faqatgina yon daftarchang emas, balki bir necha kitobdagi ma'lumotlarni ham yozsa bo'ladi.



Lazerli diskka va fleshkaga kutubxonangdagi ma'lumotlarni yozsa bo'ladi.



Mening xotiramga esa, butun maktab kutubxonasi sig'adi.

– Demak, men “kompyuter” so'zini yozsam, sen uni xotiramga yozib qo'yasan.

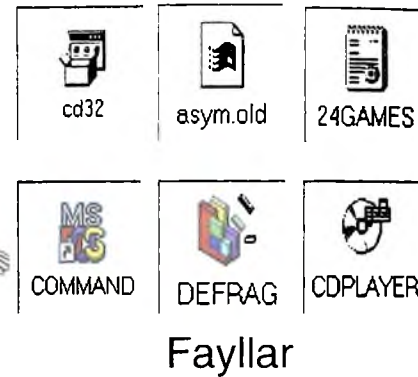


– Yo'q. Men so'zni xotiramga yozib qo'yishim uchun sen buyruq berishing kerak va faylning nomini yozishing kerak.



Fayl – bu nima?

– Esingda bo'lsa, men tartibni yaxshi ko'rishimni aytgan edim. Shuning uchun, men har bir ma'lumotga diskdan alohida joy ajrataman. Bu joy fayl deb ataladi.



Qulaylik uchun fayl nomlanadi.
Fayl nomini sen kiritishing zarur.

– Bu esa faylning nomi.



– Bu fayl.



Fayl turlari

– Musiqali faylni rasimli fayldan qanday farqlash mumkin?

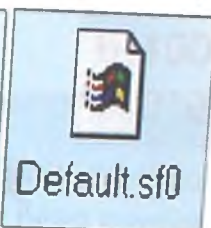
– Fayllar turi bilan farqlanadi.



Musiqali



Sistemali



Matnli



Grafikli



– Demak, faylning har bir turi o'zining nomiga va belgisiga ega.

– Demak, “kompyuter” so‘zini faylga Kichkintoy qanday yozgan bo‘lsa, faylga xuddi shunday yozib qo‘yasanmi?

– Yo‘q. Men uni mashina tilida yozib qo‘yaman.

– Oyim turli tillar haqida gapirib bergan edilar. Lekin mashina tili haqida hech narsa aytmaganlar.

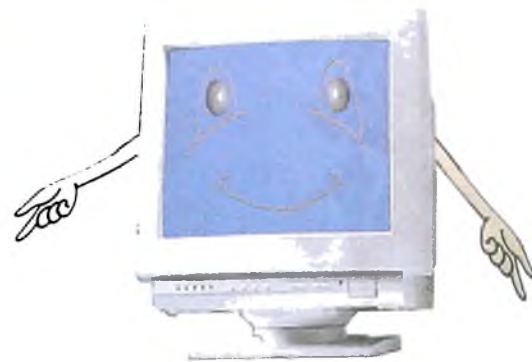


Mashina tili

- Mashina tili – bu 2 raqamdan
- **0** va **1** dan tashkil topgan til.



00110
01001



Mening bobom faqatgina mashina tilini bilgan. Inson unga buyruqni shu tilda bergan. Insonga juda qiyin bo'lgan. Chunki kompyuterga topshiriq berish uchun u juda ko'p 0 va 1 raqamlarini yozishi zarur edi. U, albatta xato qilar edi. Kompyuter uni tushunmas edi. Shuning uchun inson biroz o'ylab, o'ziga yordamchi – tarjimon yaratdi.

Endi inson o'ziga qulay tilda topshiriq berish imkoniyatiga ega bo'ldi. Yordamchi menga hamma narsani tushuntirib beradigan va men topshiriqni bajarganimdan so'ng, y natijani insonga tushuntiradigan bo'ldi.



– Dadamlarda ham shunday yordamchi bor.
U tarjimon bo'lib ishlaydi.

– Barakalla, Kichkintoy! To'g'ri. Mening yordamchim ham tarjimon. Uning yordamida men ko'p tillarni tushunaman.

– Men bo'lsam faqatgina 2 ta tilni bilaman.

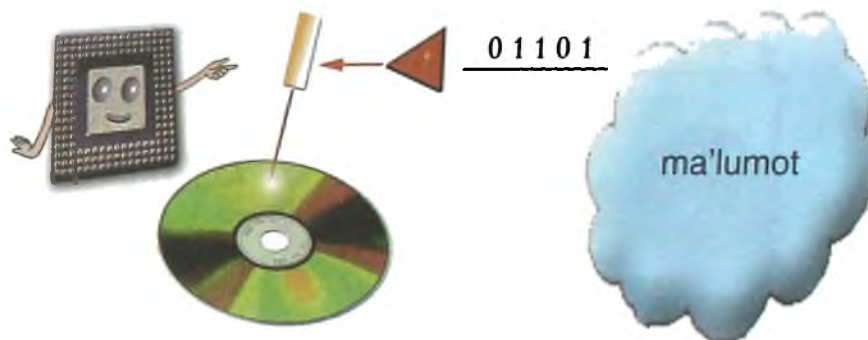
– Xafa bo'lmagin, men senga yordam beraman. Sen bilmagan so'zingni yozib bergin, men senga uni tushuntirib beraman.

Ma'lumot diskka qanday yoziladi?

– Ma'lumot diskka qanday yoziladi?

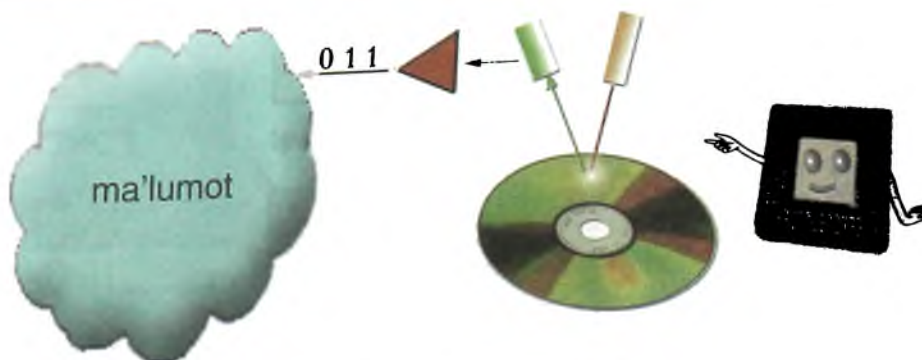


– Ma'lumot yozilayotganda disk sathi maxsus nur bilan kuydiriladi.



Ma'lumot qanday o'qiladi?

Ma'lumot o'qilishi uchun diskka nur yo'naltiriladi. Yorug'likni sezuvchi qurilma nurning aksini tahlil qiladi va ma'lumotni tarjima qiladi.



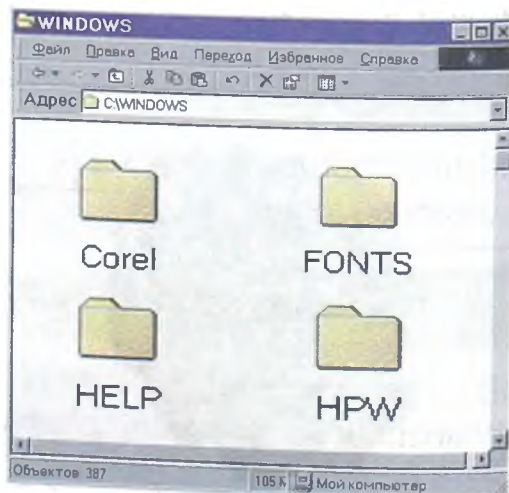
Fayllar diskda qanday joylashadi?



Fayllar jildlarda saqlanadi. Jild diskka joylanadi.



Fayl bir necha jidda bo'lishi mumkin. Bir xil nomdagi fayllar turli mazmunga ega bo'lishi mumkin.
Jildga boshqa jidlarni joylash mumkin.



PROGRAMMA NIMA?

– Demak, men senga topshiriq bersam, sen uni bir zumda bajara olasan?



– Ha. Menda maxsus programmalar bor.
Programma – bu kompyuter uchun topshiriq.
Unda topshiriqni bajarish bo'yicha amallar ketma-
ketligi yozilgan.

– Programma 2 ta sonni qo'sha oladimi?

– Kelinglar, shunday programmani yozamiz!

INPUT A



INPUT B

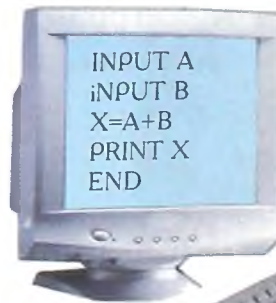


$X=A+B$



PRINT X

END



– Kichkintoy,
programmani
o'qiginchi.





– INPUT, PRINT, END – bu qanaqa
so'zlar? Men ularni bilmayman.

INPUT – bu kiritish.
PRINT – bu chop etish.
END – tamom.
Bu komandalar.

A – birinchi sonni kiriting.

 B – ikkinchi sonni kiriting.

 X ni hisoblang,
ya'ni A ga B ni qo'shing.

 X ni chop eting.



Tamom.

– Barakalla. Programmani yozish zarur emas. Turli topshiriqlarni bajaradigan programmalar mavjud. Ularni programmalovchilar yozadi.



– Demak, programmada sen bajaradigan amallar ketma-ketligi yozilgan.

– To'ppa-to'g'ri!

Programma turlari

Dunyoda juda ko'p turli programmalar yaratilgan. Komyuter ishini ta'minlovchi programmalar operatsion sistema deb ataladi.



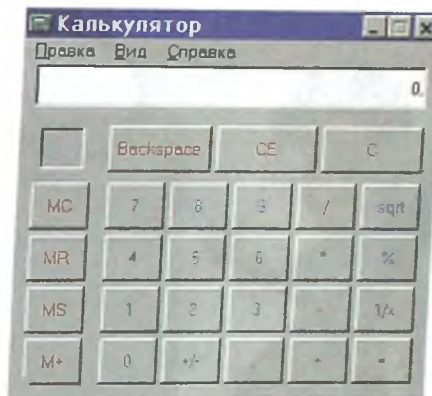
Bu programma kompyuter ishga tushirilishi bilan ishini boshlaydi va kompyuter bilan bizning o'rtamizda muloqot o'ratadi, kompyuter va uning qurilmalari ishini boshqaradi.

Maxsus amallarni bajaruvchi programmalar amaliy programmalar deb ataladi.

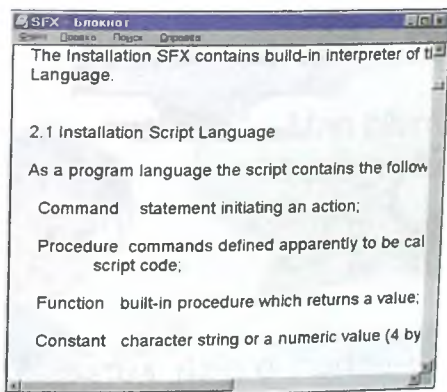
Men chizaman



Men hisoblayman



Men yozaman



Men kuylayman



Yangi programmalar yaratadigan programmalar programmalash tillari deb ataladi.



– Demak, maxsus amallarni bajaruvchu programmalaridan foydalanish mumkin.



– Ha. Ular bilan ishlashni bilishing yetarli. Bunday programmalar bilan ishlash juda oson.



– Programma yozishni o'rganish mumkinmi?



– Albatta. Buning uchun o'qish kerak. Yoki maxsus kitoblar yordamida programma yozishni o'rganish mumkin.



ISHNI NIMADAN BOSHLASH KERAK?

– Kelinglar, kompyuterni yoqamiz va ishni boshlaymiz.



– Albatta bo'ladi.

– Men yoqsam bo'ladimi?



“Power” tugmachasini bosamiz.



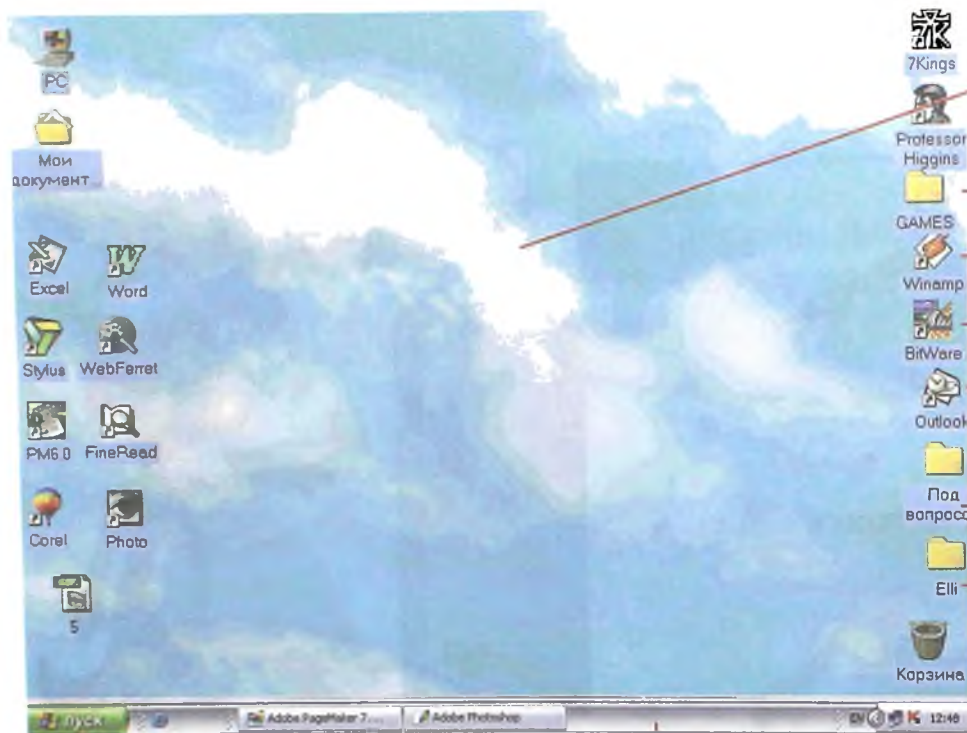
Monitorni yoqamiz.

– Men bilaman, sen Windows 98 programmasida ishlaysan. Mana u.



– To'g'ri. Men Windows XP programmasi yordamida ishlayman. Bu programma murakkab emas. Shuning uchun u bilan ishlash juda oson.

Kompyuter yoqilgandan so'ng ekranda quyidagi tasvir hosil bo'ladi.



Bu – ish maydoni.

Bu belgilarmi?

Bu esa, belgilar nomimi?

Bu esa – Пуск tugmasi. Bu – masalalar paneli.



– Xuddi shunday!

Мой компьютер

– **Мой компьютер** – bu kompyuterda mavjud bo'lgan disk, jild va fayl nomlari saqlanadigan jild.



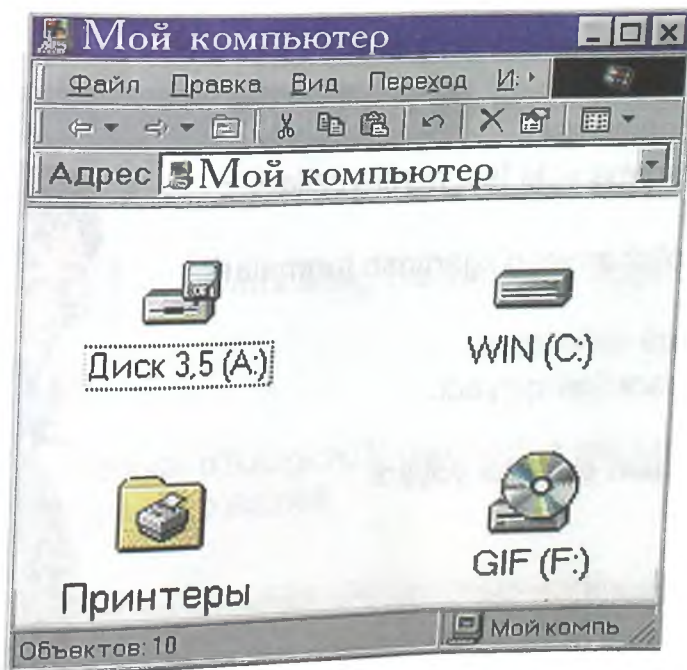
Мой компьютер


– Jild qanday ochiladi?



– Jild belgisida sichqoncha tugmasi 2 marta bosiladi.

– Hozir men bu jildni ochaman. Mana u ochildi.

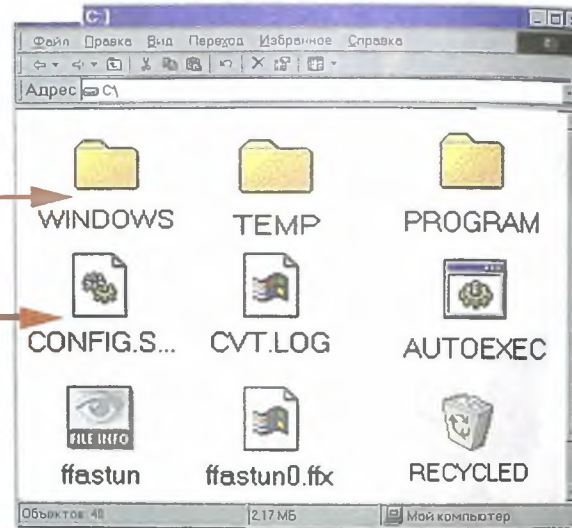


– Endi  belgisida sichqoncha tugmasini bosaman.



Bu – jild

Bu – fayl

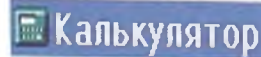


– Ofarin, Mushukcha. Sen dono o'quvchisan.

– Darcha qanday qismlardan tashkil topadi?

Darcha quyidagi qismlardan iborat:

Bu darcha sarlavhasi.



Unda programma yoki fayl nomi yoziladi.



Bu darcha o'lchamini o'zgartirish tugmalari.



Programmani ekrandan masalalar paneliga qo'yadi.



Darchani butun ekranga yoyadi.



Darchani yopadi.

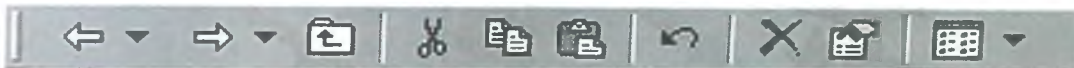


Bu



Har bir programma o'zining menyusiga ega. Menyu nimaligini keyinroq bilib olasiz.

Objektivlar paneli – bu tugmalardan tashkil topgan menyu.



Bu Holat satri. Unda ajratilgan fayllar hajmi, soni va diskdagi bo'sh joy haqidagi ma'lumot joylashadi.



Darchadagi ma'lumotni yuqoriga ko'taradii.



Darchadagi ma'lumotni pastga tushiradi.



Darchadagi ma'lumotni chapga suradi.



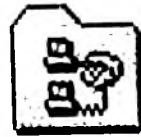
Darchadagi ma'lumotni o'ngga suradi.

Bu gorizontol o'tkazgich. U darchadagi ma'lumotni chapga va o'ngga tez o'tkazadi.

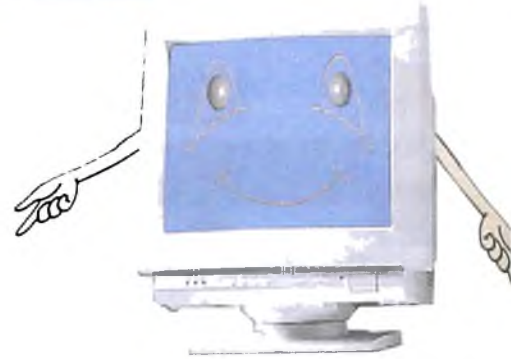


Сетевое окружение

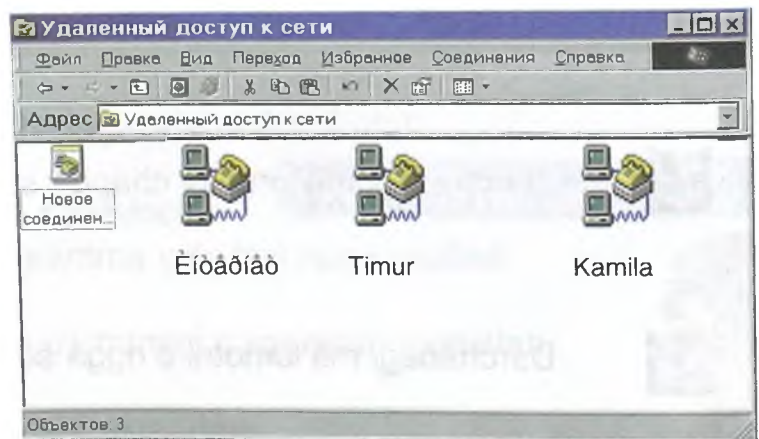
– Mana bu jildni ochib, unda nima borligini ko'rsam bo'ladimi?



Сетевое окружение



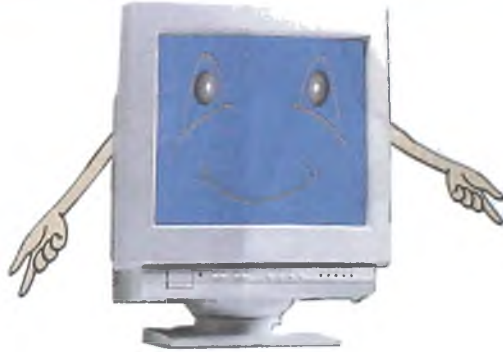
– Albatta mumkin. **Сетевое окружение** – bu jild. Unda sening kompyuteringga bog'langan kompyuterlar nomlari yozilgan.



Boshqa kompyuterda ishlash uchun mos kompyuter belgisida sichqoncha tugmachasini 2 marta bosish zarur.

Корзина

Корзина – bu savat. U o'chirilgan fayl va jildlarni saqlaydigan jilddir. Undan tasodifan o'chirilgan faylni olish va joyiga tiklash mumkin.



Корзина

– Savatda nima borligini ko'raylik-chi.



Корзина
(bo'sh)

– U bo'sh. Savat belgisiga e'tibor berib qaragin-chi.



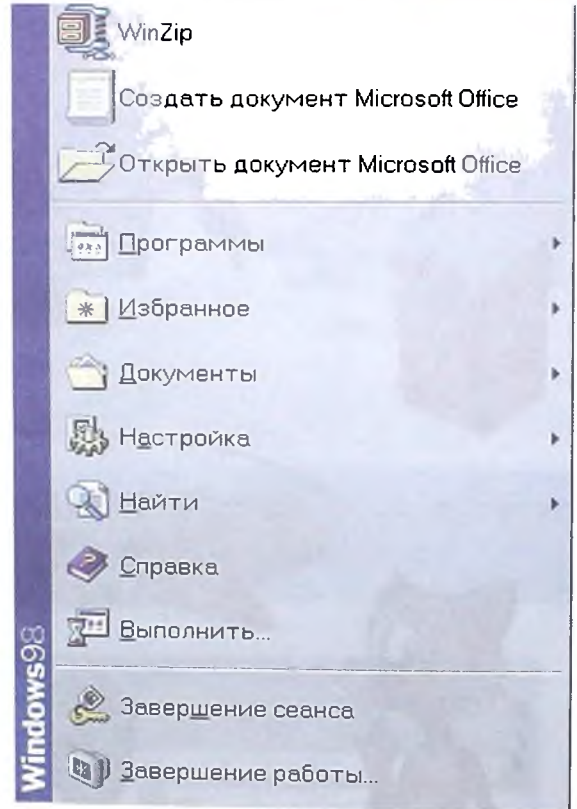
Пуск tugmasi



– Bu – Пуск tugmasi. Uni bossang quyidagi menyu hosil bo'ladi.



– Menu – bu taomlar ro'yxatimi? Undan xohlagan taomni tanlash mumkinmi?



– To'g'ri. Faqatgina mendagi menyu kafe va restorandagi menyu kabi, bajarish mumkin bo'lgan amallar ro'yxatiga ega.



– O'yinni qo'ysam bo'ladimi?

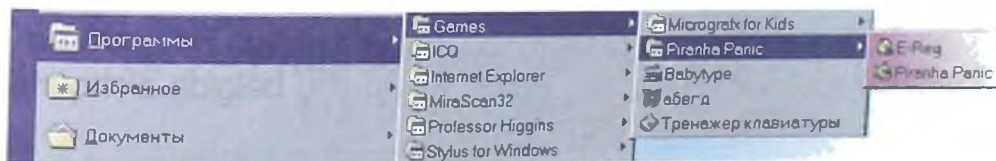


– Marhamat.



Demak, ishni boshlash uchun avval **Пуск** tugmasini bosish kerak.

Programmani tanlash zarur. **Игры** jildini topish lozim.
O'yinni tanlash kerak.



belgida sichqonchani cherting.



– Ana, o'yin qo'yildi!



– Barakalla!



– Endi quyidagi savolga javob bering-chi:
Programma ishlashi uchun nima qilmoq kerak?



– **Пыск** tugmasini bosish kerak.
Menyudan programmani tanlash
lozim.
Sichqoncha tugmasini bosish zarur.

– To'g'ri. Yana bir usul bor. U qulayroq. Buning uchun programma belgisini ish maydoniga joylash kerak. Keyin shu belgida sichqoncha tugmasini 2 marta bosish yetarli.

– Programma belgisi ish
maydoniga qanday
joylanadi?

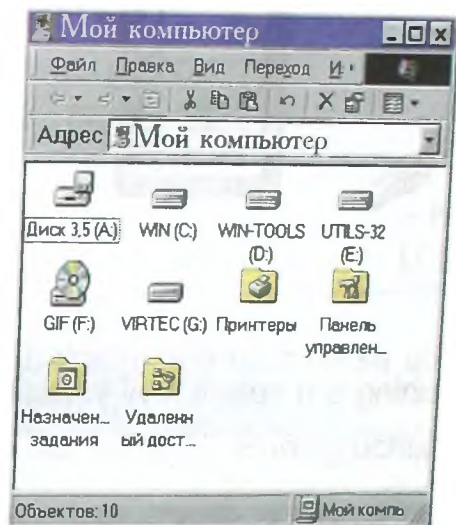


● Avval programmani topish kerak.

● So'ng belgi joylashgan jilddan uning nusxasini olib, ish maydoniga qo'yish kerak.

Programma qanday topiladi?

– Programmani men topa olaman. Uni jilddan qidirish kerak.



– Bu juda uzoqqa cho'ziladi. Programmani tezroq topsa bo'ladimi?

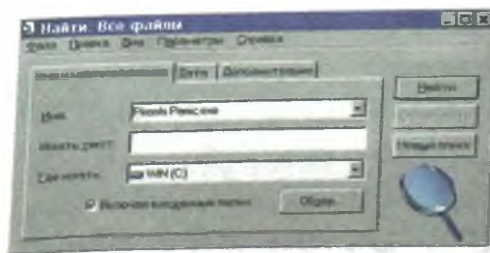


– Programmani qanday qilib tez topish mumkin?

Agar sen programma yozilgan faylning nomini bilsang men uni tez topaman. Buning uchun menda yordamchi bor. Uning ismi **Поиск файлов и папок**.

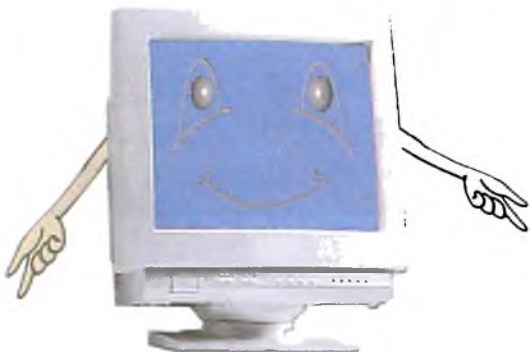


Nimani topish kerak?



– Biror faylni topinglar-chi.

Fayl haqida nimalarni bilasiz? Uning ismini, u yashaydigan jild nomini, tugʻilgan kunini bilasizmi? Uni oxirgi marta qachon koʻrgansiz?

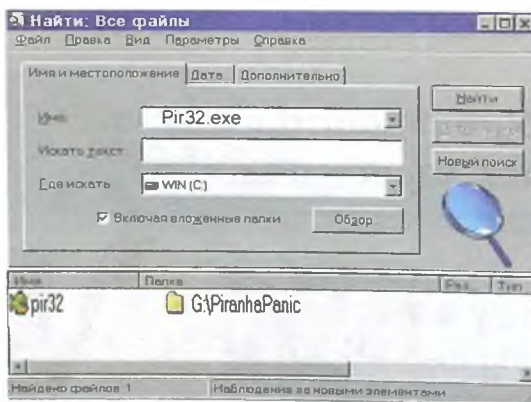


– Men faqat uning ismini bilaman.



– Shuning oʻzi yetarli. Uni yozib bering.

– Shumi?



– Ha. Rahmat!



– Faylning nusxasi qanday olinadi?

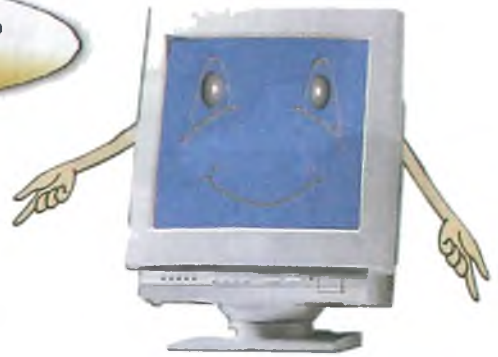
– Bu oson. Mening **Копирование** ismli yordamchim bor.

– Rasmga tushiraymi?

Men nusxa olib uni kompyuter choʻntagiga solib qoʻyaman. Men fayl, matn yoki rasm nusxasini koʻchira olaman.



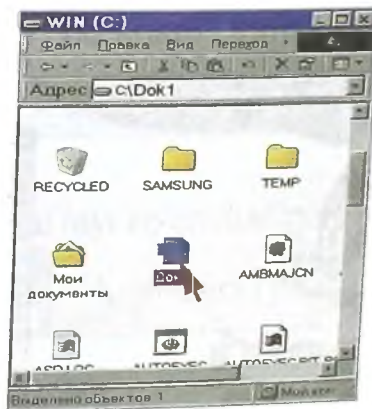
– Sening cho‘ntaging bormi?



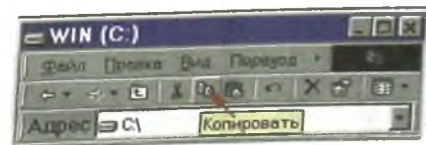
– Ha. Menda cho‘ntak bor.
U Буфер deb ataladi.

– Faqatgina men cho‘ntagingma biror narsa qo‘yishdan avval cho‘ntakni tozalayman.
Endi fayl nusxasini olib ko‘raylik. Buning uchun quyidagilarni bajaramiz:

Nusxasi olinadigan faylni tanla.



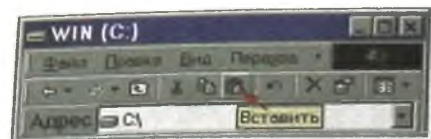
belgisini chertgin.



Endi



belgisini chertgin.



– Bu



kim?

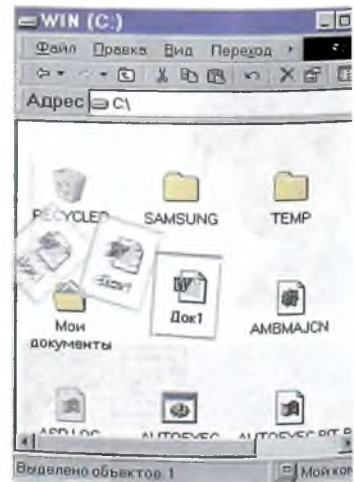
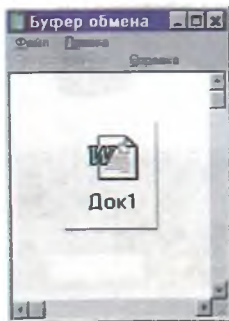


– Bu mening boshqa yordamchim.
Uning ismi – Вставить.

Men nusxani ko'p marta qo'ya
olaman.



– Iltimos, mana bu
jildga qo'ygin.



U cho'ntagingdagi ma'lumot nusxasini ko'rsatilgan
joyga qo'yadi.

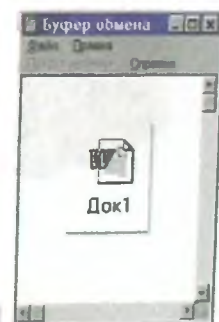
Faylni boshqa jildga ko'chirish mumkinmi?



– Faylni boshqa jildga ko'chirish mumkin. Buning uchun bizga mening **Вырезать** ismli yordamchim ko'maklashadi.



– Menda qaychi bor. Uning yordamida faylni qirqib olaman va cho'ntakka solaman.



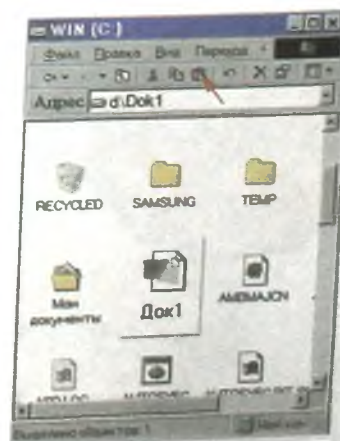
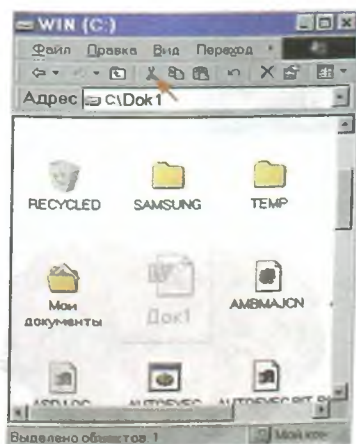
– Mushukcha, aytginchi, bundan keyin nima qilish kerak?

– Men avval fayl ko'chiriladigan jildni ochishim kerak.

Keyin



tugmasini bosishim lozim.



O'zingni tekshirib ko'r!

Endi bilimingizni tekshiramiz.

Quyida belgilar va ularning nomlari keltirilgan.

Qalam bilan belgidan nomgacha chiziq chizing.

Сетевое
окружение

Printer

Disketa



Копировать



Fayl

Поиск файлов
и папок

Вставить



Disk



Мой компьютер



Корзина



To'g'ri javob
143-beta!!!

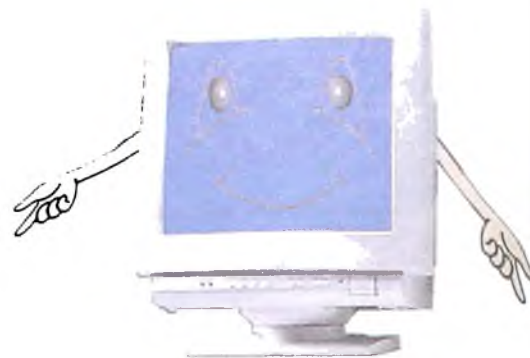
Jild

Lazerli disk

Endi boshqa belgilar bilan tanishamiz



– Yana qanday belgilar bor?



– Boshqa yordamchilarim ham bor. Har bir yordamchining ismi va belgisi mavjud. Hozir ular bilan tanishasiz.

– Men jild va fayllarni ochaman.

Bu – Открыть
ismli yordamchim



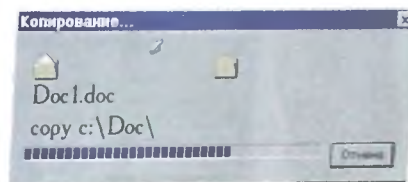
Bu – Создать

– Men yangi fayl yarataman.



Бу – Сохранить

– Men faylni diskka yozaman.



Бу – Удалить

– Men fayl yoki jildni o'chiraman.



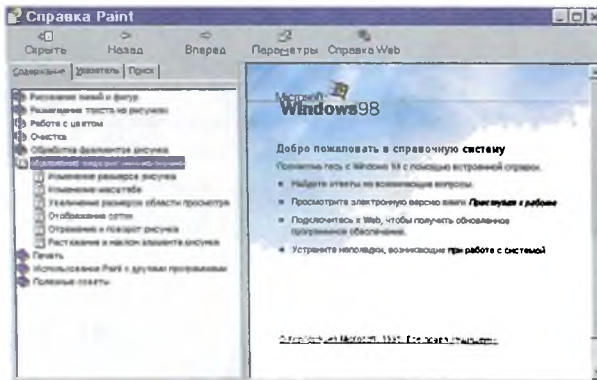
Bu – **Справка**
ismli yordamchim

– Men amallarni izohlayman va
qanday bajarilishini aytib beraman.



– Faylni qanday
ochish kerak?

– Faylni ochish uchun fayl belgisida
sichqoncha tugmasini 2 marta bosish kerak.



– Men noto'g'ri buyruq berdim.



– Xafa bo'lma.
Mening belgimni chertgin.
Men oxirgi amalni bekor
qilaman.

Bu – **Отменить**

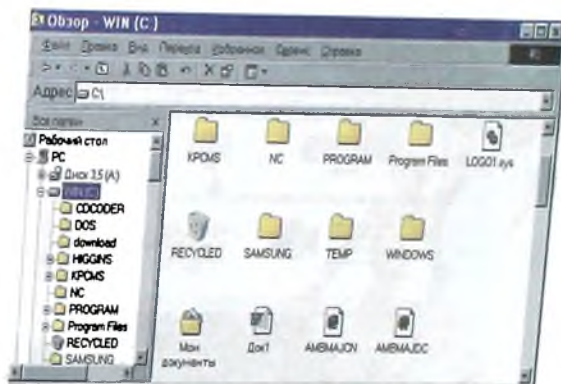


– Yo‘l ko‘rsatuvchi poyezdda bo‘ladi-ku!

Ву – Проводник.



– To‘g‘ri. Men ham shunday ishlayman. Shuning uchun ismim shunaqa. Men fayl va jildlarni kutib olaman va diskka joylayman. Menda ham menyu bor.



– Demak, belgidagi rasm belgi vazifasini izohlar ekan-da.

– Xuddi shunday. Buni programmalovchilar o‘ylab topgan. Masalan, o‘chirg‘ich rasmini ko‘rsang, u o‘chiradi, agar mo‘yqalam chizilgan bo‘lsa, u bo‘yaydi. Nima uchun yordamchilarim belgiga ega ekanliklarini tushundinglarmi?



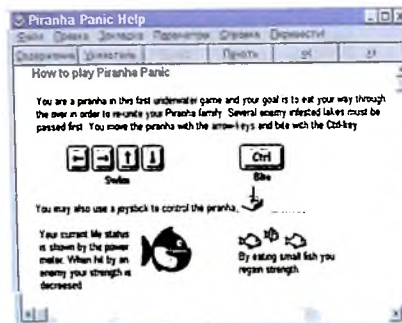
– Judayam qiziqarli ekan! Belgilar yordamida ishlash qulay va oson.

O'yin qoidalarini qayerdan topsa bo'ladi?

– O'yin qoidalarini men topa olaman!



– Men ham topa olaman.
O'yin qoidalarini menyudan izlash kerak.



– To'g'ri.
Har bir programma menyusida programma bilan ishlash qoidalari keltiriladi.
Bu menyu Помощь deb ataladi.

Musiqani qanday qilib tinglasa bo'ladi?

Endi ishlaymiz. Musiqa eshitib ishlash ham mumkin. Buning uchun quyidagilarni bajarish kerak:



● Quloqchin yoki kolonka vilkasini maxsus uyaga o'rnatish.

● Kolonkalarni yoqing.

● Lazerli diskni qo'ying.



● Лазерный проигрыватель programmasini ishga tushirish.



tugmasini bosing.

Musiqani boshqa usul bilan ham eshitish mumkin.

● Vilkanini uyasi bilan o'rnatish.



Endi

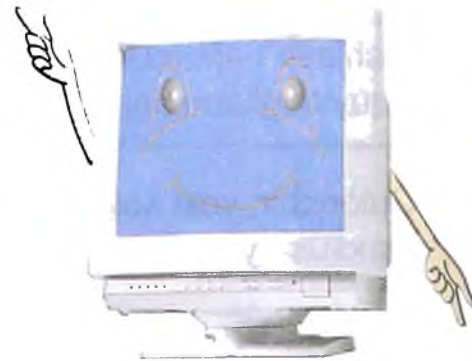


tugmasini bosing.

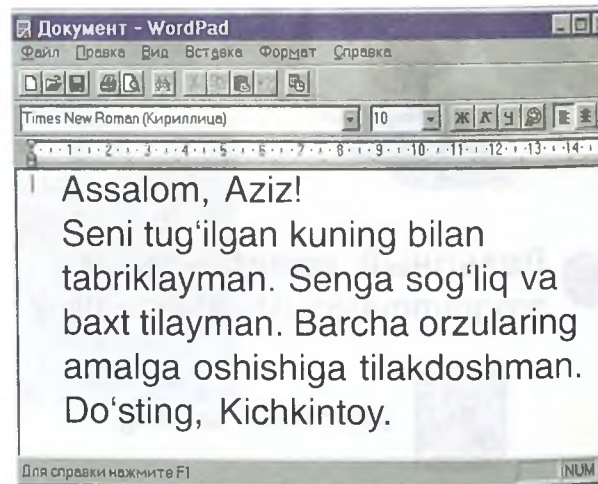
Qanday qilib xat yozish mumkin?

– Endi biroz ishlash mumkin.
Xat yozasanmi?

– Men do'stinga xat yozishim kerak.
Yaqinda uning tug'ilgan kuni.



– Juda yaxshi. Word Pad programmasini topib,
uni chertgin. Bu programma – muharrir. Shuning
uchun u odatdagi muharrir kabi senga xat yozish
va uni chiroyli qilib bezashga yordam beradi.



Endi xat yozishing mumkin.
Yangi satrdan boshlash uchun
Enter tugmasini bosish kerak.

Enter

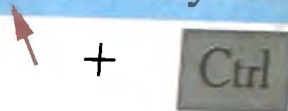
Endi menyu komandalarini ko'rib chiqamiz. Xat satrlarini to'g'rilaymiz,
ayrim so'z va satrlarni ajratamiz. Avval ularni belgilab olamiz.
Belgilash uchun:

So'zni – so'zni 2 marta sichqoncha bilan chertish kerak.

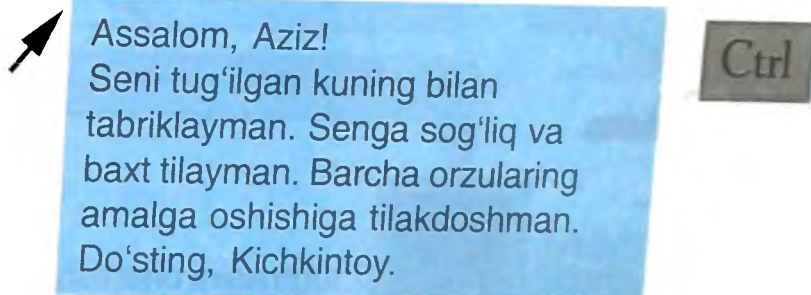
Assalom , Aziz!

Gapni – gapning ixtiyoriy joyida **Ctrl** tugmasini bosib, sichqonchani chertgin.

Seni tug'ildan kuning bilan tabriklayman.



Xatni – xat matnidan chapda sichqonchani chertgin.



Birinchi satrni belgilayman.

Assalom, Азиз!



O'lchamini Shrift menyusi yordamida kattalashtiraman.



So'ng o'rtaga joylayman.



Pastdagi satrlarni bezayman.

Xat tayyor bo'ldi.

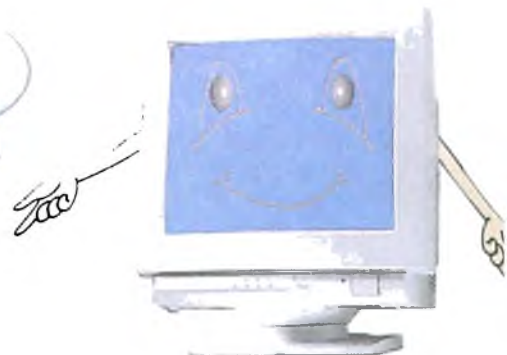
Assalom, Aziz!
Seni tug'ilgan kuning bilan tabriklayman. Senga sog'liq va baxt tilayman. Barcha orzularing amalga oshishiga tilakdoshman.
Do'sting, *Kichkintoy*.





– Xatni diskka yozib
qo'yish kerak!

– To'g'ri !



Buning uchun



tugmasini chertish kerak.



So'ng faylning nomini yozish kerak.



Endi programmadan chiqish lozim.

– Programmadan qanday
chiqish mumkin?



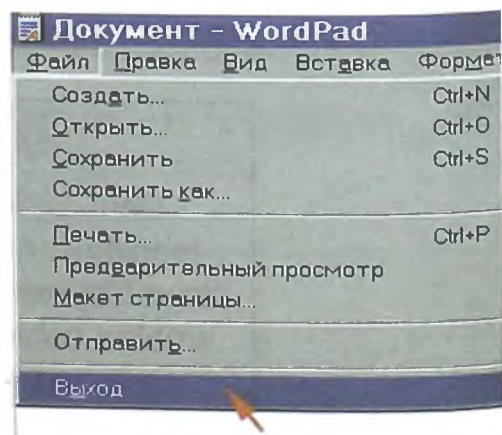
– Programmadan quyidagi usullar bilan chiqish mumkin:



tugmasini bosing.



Выход komandasini kiriting.



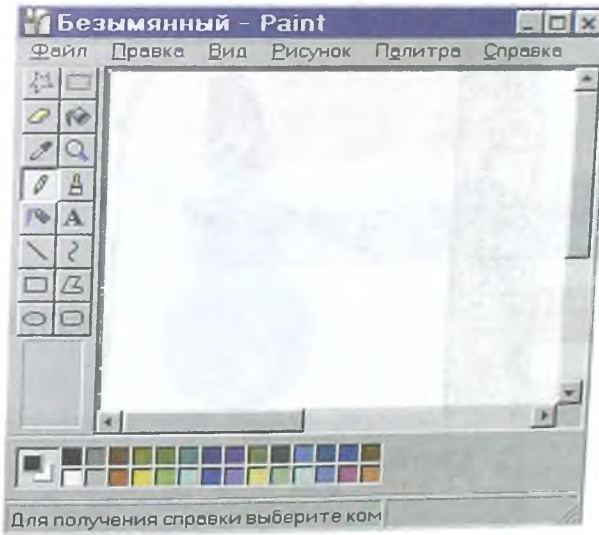
– Qaysi programma chizadi?



Paint programmasi yordamida
chizish mumkin.
Kelinglar, Qorboboni chizamiz.



– Avval
programmaga kiramiz.



– Voy, tugmachalar rosa ko'p ekan.

Erkin tarzda belgilash

O'chirg'ich

Rang tanlash

Qalam

Purkagich

Chiziq

To'g'riburchak

Aylana



To'g'riburchak shaklda
belgilash

Bo'yash

Masshtab

Mo'yqalam

Yozuv

Egri chiziq

Ko'pburchak

Silliq to'g'riburchak



Aylanali tugmani bosib,
aylana chizib ko'raman.



Burnini chizamiz.



Chelakni.



Mana Qorbobo tayyor bo'ldi.



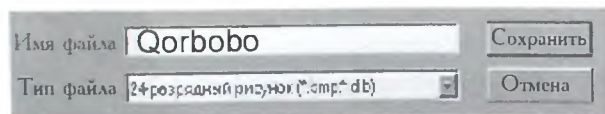
Uni bo'yaymiz.



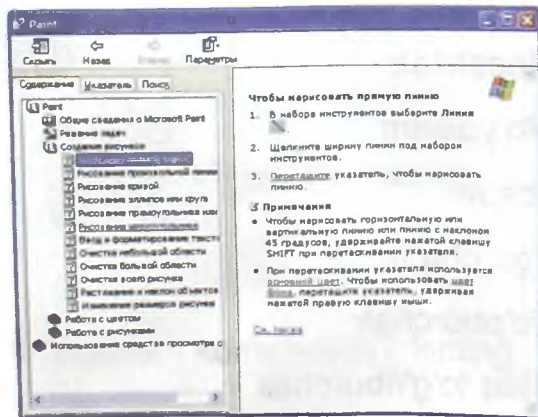
Keyin diskka
yozamiz.



Fayl nomini
yozamiz.



Agar biror narsa tushunarsiz
bo'lsa, **Справка** menyusini
chertgin.



Qanday hisoblash mumkin?



– Qaysi programma menga hisoblab beradi?

– Bunday programmalar ko'p. Ammo, ko'pchiligi murakkab. Senga ulardan biri – **Калькулятор** yordam beradi.

– Men bu programmani qayerdaligini bilaman. Hozir uni chaqiraman.



– Hisoblab berchi, $5+21=$ necha bo'ladi?

5 ni bosaman

Keyin +

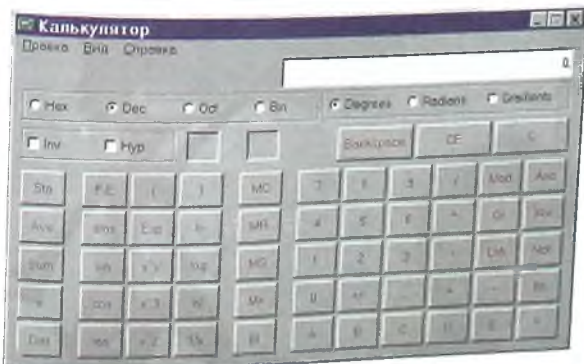
Keyin **21**

Keyin =

Marhamat, mana javob – 26



– Endi **Вид** menyusiga kirib, **Калькулятор** shaklini o'zgartirgin-chi.



– U dadamning kalkulatoriga o'xshab qoldi. Dadam ba'zan uyda unda hisoblaydi.

– Ha. Ammo mening kalkulatorim dadangnikiga qaraganda tezroq ishlaydi. Uning imkoniyatlari ko'proq. Bu haqda yaqinda o'zing bilib olasan.

Rasmli xat yozsa bo'ladimi?



– Xatda rasm chizsa bo'ladimi?

– Albatta, mumkin. Avval rasmni chizishing kerak. So'ng uni xatga qo'yishing mumkin. Tayyor rasmlardan ham foydalanishing mumkin. Ular maxsus jildda saqlanadi.



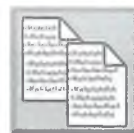
Kel, Qorboboni sening xatingga qo'yamiz.



Rasmli faylni ochgin.



Rasmni belgila.



Mening cho'ntagimga sol.

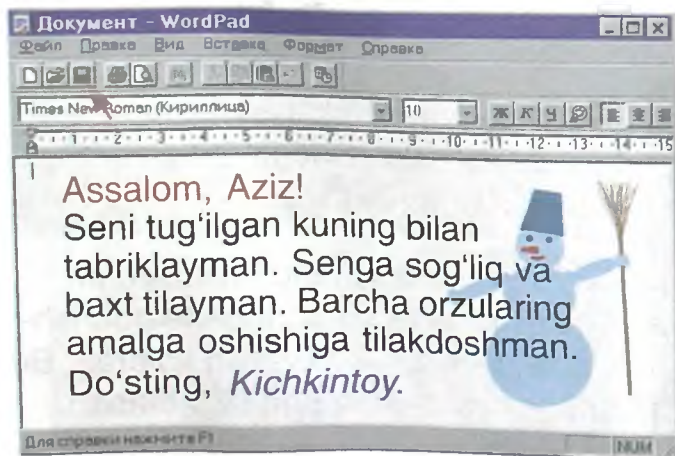


Endi xatli faylni ochgin.



tugmasini chertgin.

– Xatni diskka yozib qo'yish kerak.



Xat qanday chop etiladi?



– Endi xatni qog'ozga qanday chiqaraman?

– Sen xatni do'stingga yubormoqchisan. Buning uchun uni qog'ozga ko'chirish kerak.

Bu quyidagicha amalga oshiriladi:



Printerni yoq.



Qog'oz qo'y.



tugmasini chert.



– Mana xat. Endi, uni konvertga solib do'stingga jo'natishing mumkin.



– Demak, men printerda istagan matn yoki rasmni chop etishim mumkin.



KOMPYUTER VIRUSLARI

– Virus!



– Bu nima?



– Men Sizga kompyuter viruslari haqida gapirib beraman.

Bu – programma. U faylga yoziladi va uni o'zgartiradi. Hattoki kompyuter qismlarini ishdan chiqaradigan viruslar ham mavjud.



Agar programma ishlamasa, demak u kasal bo'lgan bo'ladi. Viruslar juda tez ko'payadi va boshqa fayllarga yuqadi. Shuning uchun, tezda fayllarni davolaydigan Doktor programmani chaqirish kerak.



– Virus senga qayerdan yuqadi?



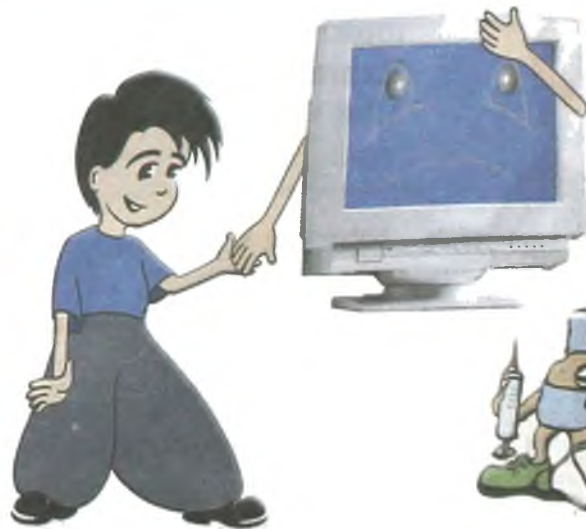
– Virus kasal fleshkadan yoki tarmoqdan yuqadi.



– U holda qanday qilib programmalar bilan almashish mumkin?

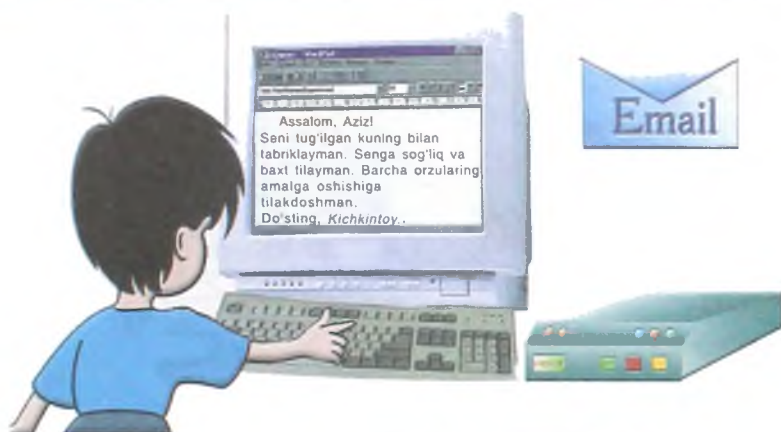


– Avval fleshkani Doktor yordamida virusga tekshirish va davolash kerak. Ba'zan kompyuterni ham virusga tekshirib turish zarur.



Do'stinga xatni kompyuter orqali qanday qilib yuborsam bo'ladi?

– Agar sen tarmoqqa ulangan bo'lsang, do'stingga xatni u orqali yuborishing mumkin. U holda xatni qog'ozda chop etib pochtaga borishning ehtiyoji yo'qoladi. Eng asosiysi xat do'stingga juda tez yetib boradi.



– Xatni qanday yuborish kerak?



Sen elektron pochta programmasini topishing kerak. Uning ismi **Outlook Express** yoki **Internet Explorer**. Ular xatni bir zumda manzilga yetkazadi.

Internet Explorerda yana sen:

- Axborotni o'qishning mumkin.
- Oxirgi yangiliklardan xabardor bo'lishing mumkin.
- Do'stlaring bilan gaplashishing mumkin.



– Demak, men programmani topib, uning belgisini sichqoncha bilan 2 marta chertishim yetarli ekan.



– Ha. Keyin sen do'stingning ismi, manzilini yozib, xatni yuborishing kerak.



– Demak, xatni barcha do'stlaringa yozishim mumkin ekan-da.

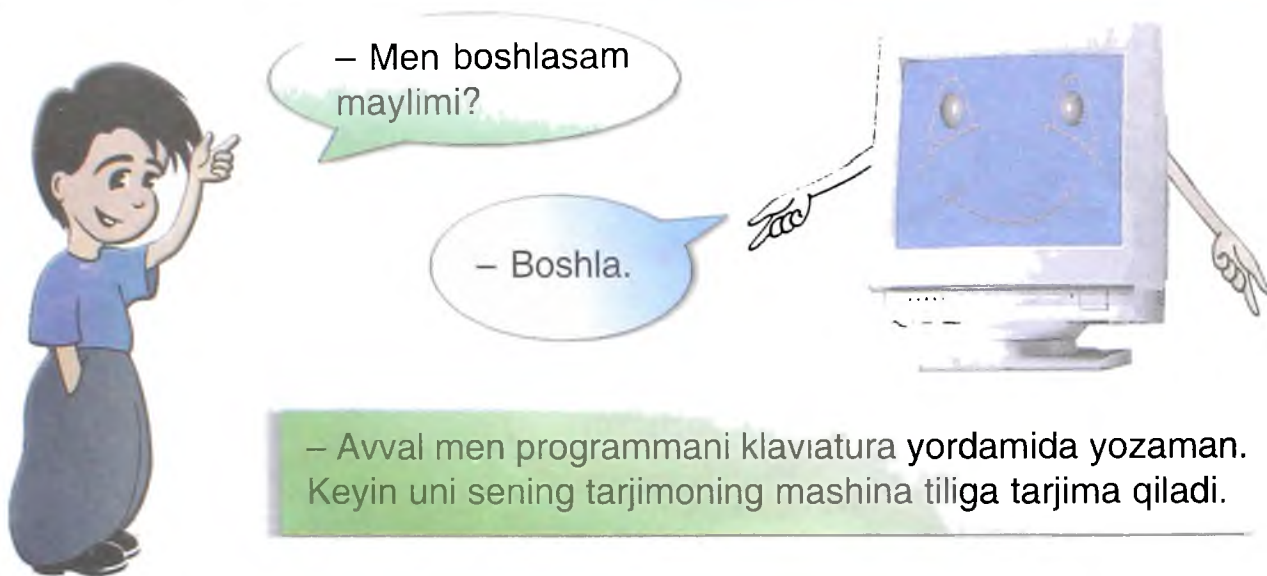


– Ha. Tarmoqqa bog'langan barcha do'stlaringa yuborishing mumkin.



PROGRAMMA QANDAY ISHLAYDI?

– Programmalar bilan ishlashni o‘rganib oldinglar.
Endi, programma qanday ishlashini gapirib beringlar-chi?



Sen programmani o‘qiysan va operativ xotiraga qo‘yasan.

- Shundan so‘ng, sen boshqaruvni programmaga berasan.
- Programma navbat bilan amallarni bajaradi.
- Avval kiritayotgan ma’lumotlar o‘qiladi.

Kerakli programmalar chaqiriladi.

● Ma'lumotlar hisoblanadi.

● Hisoblash natijalari saqlanadi.

● Mana javob tayyor.

Javobni –

monitorda ko'rsatish,

● printerda chop etish,

faylga yozib qo'yish
mumkin.



m?
A = 5
B = 21
X = 5 + 21 = 26



– Ofarin!!!
Endi biror narsa
chizishing mumkin.

Programma ishi muayyan vaqtga qanday to'xtatiladi va keyin davom ettiriladi?

– Kichkintoy, seni buving chaqiryapti.

– O'yinni to'xtatib, keyin davom ettirish mumkinmi?



– Ha. Istasang programma ishini to'xtatib, keyinroq davom ettirish mumkin.

Buning uchun **Pause** tugmachasini bosgin.

Ishni davom ettirish uchun istalgan tugmani bosishing yetarli.



– Voy!
Senga nima
bo'ldi? Nima
uchun javob
bermayapsan?

– Men bilaman.
Kompyuter “osilib”
qoldi. Ya’ni programma
to‘xtab qoldi. Bu holat
boksdagi “nokaut”ga
o‘xshaydi.



– Bunday vaziyatda quyidagilarni bajarish zarur:

● **Ctrl, Alt, Del** tugmalarini birga bosamiz.
So‘ng **Снять задачу** yoki **Завершить работу** tugmasini chertamiz.

Agar bu holda ham kompyuter
ishlamasa, **Reset** tugmasini bosamiz.

● Agar kompyuter yana ishlamasa,
uni o‘chirib yoqamiz.



XULOSA

– Aziz do'stim!

Mana kompyuterlar olamiga qilgan sayohatimiz ham tugadi. Sen faqatgina kompyuterda ishlashni o'rganibgina qolmay, ko'pgina boshqa narsalarni ham bilib olding. Endi sen o'zing ma'lumotlar va bilimlar olamiga sayohat qila olasan. Kompyuter o'yinlari qahramonlari bilan turli sarguzashtlarda ishtirok eta olasan. Kompyuterni yoqishing bilan butun dunyo seniki bo'ladi. Mana, orzung ro'yobga chiqdi.

Kitob senga yoqdimi? Sen bilan do'stlashganimdan juda xursandman va kelgusida yana uchrashishimizga umid qilaman.



Agar elektron pochtag bo'lsa, mening quyidagi elektron manzilimga xat yuborishing mumkin –

rsayyora@gmail.com

Senga ezgu niyatlar tilayman. Yana ko'rishguncha!

Sayyora Rahmonqulova

Javoblar



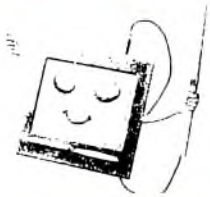
Faks-modem



Klaviatura



Fleshka



Planshet



Trekbol



Kolonka



Printer



Sichqoncha



Skaner



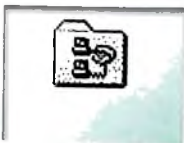
Qattiq disk



Protessor



Lazerli disk



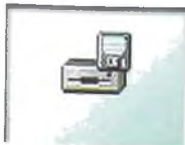
Сетевое окружение



Поиск файлов и папок



Мой компьютер



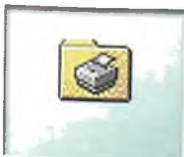
Disketa



Вставить



Lazerli disk



Printer



Вырезать



Корзина



Disk



Копировать



Jild

Hayotimizni kompyutersiz tasavvur etish qiyin. Bu «mo'jizaviy mashina»ning o'zi nima? U nimalardan tashkil topgan, qanday ishlaydi, qanday vazifalarni bajaradi, kompyuter viruslari nima? Ushbu kitobdan shu singari juda ko'plab savollarga javob topasiz. Kitob Sizni kompyuterning sirli olamiga olib kiradi. Bir umr kompyuter bilan do'st bo'lib qolishingizga, uning yordamida ulkan yutuqlarga erishishingizda Sizga omad tilaymiz.



ISBN 978-9943-07-144-5



9 789943 071445