



Samarqand davlat universitetning Kattaqo'rg'on filiali Aniq va tabiiy fanlar fakulteti 3-kurs Axborot tizimlari va texnologiyalari (tarmoqlar va sohalar bo'yicha) yo'nalishi Web dasturlashga kirish fanidan yakuniy nazorat savollar

Imtihon shakli: amaliy

Savolning tartib raqami (1-60)	Savolning qiyinlik darajasi	Savolning qanday mashg'ulotga tegishliligi	Mavzu nomeri	Savol matni
1.	1	A	1	• HTML sahifada matn yaratib, unga font-size: 20px; va color: blue; kabi uslublarni qo'llang. • font-family xususiyatidan foydalanib, sahifaga Arial shriftini qo'shing. • Matnni qalin va kursiv qilish uchun CSS kod yozing. • Matnni o'ngga tekislang (text-align: right;). • Matnga soya berish uchun text-shadow xususiyatini qo'llang.
2.	1	A	1	• Matn ostiga chiziq (underline) yoki ustiga chiziq (overline) qo'shing. • Matnning ustki va pastki bo'sh joylarini (padding) 10px qilib o'rnating. • Bir nechta paragraflar orasidagi masofani oshiring (line-height). • Barcha harflarni katta qilish (text-transform: uppercase;) usulini qo'llang. • Sahifadagi barcha matnlarni markazga tekislang (text-align: center;).
3.	1	A	2	• yordamida tartibsiz ro'yxat yarating va unga CSS orqali rang bering. • yordamida tartibli ro'yxat yarating va uning raqamlarini o'zgartiring. • Havola (link) oddiy holatda ko'k, hover qilganda qizil bo'lishini CSS yordamida bajaring. • Jadval yaratib, unga chegara (border) qo'shing. • Jadval ustunlari va satrlarini ajratib ko'rsatish uchun border-collapse xususiyatidan foydalaning.

4.	1	A	2	• Jadval sarlavhalarini (<th>) qalin va oʻrtaga tekislang. • Jadvalga muqobil rang berish (har bir juft qatni boshqa rangda qilish) uchun CSS yozing. • Roʻyxatdagi elementlarga ikonka qoʻshing (list-style-image). • Jadvaldagi hujayralar orasidagi masofani oshiring (padding). • Jadval fon rangini satrlar boʻyicha navbatma-navbat oʻzgartirib koʻrsating.
5.	2	A	3	• Blok elementni inline qilish (display: inline;) orqali qanday natija hosil boʻlishini tushuntirib, kod yozing. • display: flex; yordamida 3 ta elementni yonma-yon joylashtiring. • display: grid; yordamida 2 ustun va 3 qatordan iborat grid yaratish kodini yozing. • Elementni position: absolute; bilan joylashishiga misol yozing. • position: fixed; orqali ekran chetida harakatlanmaydigan tugma yarating.
6.	2	A	3	• Flexbox yordamida elementlarni markazga joylashtirish (align-items: center;). • Grid layout yordamida sahifa strukturasi yaratish. • overflow: hidden; va overflow: scroll; xususiyatlari qanday ishlashini misollar bilan tushuntiring. • Elementga float: left; va float: right; qoʻllang va natijani tushuntiring. • Elementlarni joylashishiga taʼsir qiluvchi z-index xususiyatini ishlatib, qatlamlarni oʻzgartirish kodini yozing.
7.	2	A	4	• Matnni konteyner ichida markazga tekislang (text-align: center;). • Flexbox yordamida nisbatan kichik elementlarni teng bolib joylashtirish. • CSS yordamida elementni pastga yopishqoq (sticky) qilib joylashtiring. • Grid layoutda avtomatik joylashish (auto-fit va auto-fill). • Minimal va maksimal oʻlcham (min-width, max-width) yordamida elementlarning moslashuvchanligini tekislang.
8.	2	A	4	• HTML sahifasida blok element yaratib, uni gorizontal va vertikal markazga joylashtiring. • Flexbox yordamida 3 ta blok elementni yonma-yon joylashtiring. • align-items: center; va justify-content: space-between; xususiyatlarining farqini tushuntirib, misol yozing. • CSS yordamida elementni ekran markaziga joylashtiring (position: absolute; bilan). • Grid layout yordamida elementlarni vertikal va gorizontal tekislang.
9.	2	A	5	• :hover yordamida tugmaga hover effekti qoʻshing.

				• <code>:first-child</code> va <code>:last-child</code> bilan sahifada elementlarga farqli stil bering. • <code>:nth-child(odd)</code> yordamida har bir juft elementning fonini o'zgartiring. • <code>:focus</code> yordamida input maydoniga fokus berilganda rangi o'zgaradigan uslub yarating. • <code>:checked</code> bilan belgilangan checkbox uchun maxsus stil qo'shing.
10.	2	A	5	• <code>:disabled</code> bilan formadagi o'chirib qo'yilgan tugmani uslub bilan ajrating. • <code>:before</code> va <code>:after</code> pseudo-elementlardan foydalanib, matn oldidan va keyin belgilar qo'shing. • <code>:not()</code> selektori bilan ma'lum elementlardan tashqaridagi elementlarni stil bilan ajrating. • <code>:hover</code> va <code>:active</code> yordamida tugma ustida effekt yarating. • <code>:target</code> yordamida maqsadli sahifa qismiga effekt bering.
11.	2	A	6	• HTML va CSS yordamida oddiy navigatsiya paneli yarating. • Navigatsiya tugmalariga hover effekti qo'shing. • Navigatsiya menyusiga <code>flexbox</code> bilan joylashish bering. • Navigatsiyani ekranning yuqori qismiga yopishtirib qo'ying. • Harakatlanuvchi "hamburger" menyu uchun dizayn yarating.
12.	2	A	6	• Menyuga ichki havolalar qo'shib, <code>:active</code> effekti bering. • Dropdown (pastga tushuvchi) menyu yaratish. • Responsive navigatsiya menyusini (<code>@media</code> yordamida). • Navigatsiyaga ikonka yoki rasm qo'shish. • Navigatsiyani sticky (harakatlanuvchi) qilib joylash.
13.	2	A	7	• Matnga <code>text-shadow</code> qo'shib, unga chiroyli effekt bering. • <code>box-shadow</code> bilan kartaga soya effekti qo'shing. • Tugmaga hover qilganda soyani o'zgartiruvchi CSS yozing. • Rasm atrofida ichki soya hosil qiling. • Soya rangini dinamik o'zgartirish (<code>rgba()</code>).
14.	1	A	7	• Gradient fon va soya kombinatsiyasini yaratish. • Hover qilganda, soyaning pozitsiyasini o'zgartirish. • Neon matn effekti yaratish. • <code>filter: drop-shadow()</code> yordamida rasmga soya berish.
15.	1	A	8	• Rasmni 45 daraja buradigan <code>rotate()</code> funksiyasidan foydalaning. • Elementni <code>scale()</code> bilan kattalashtirish yoki kichiklashtirish. • <code>translate()</code> yordamida elementni joyini o'zgartiring. • <code>skew()</code> yordamida elementni burish effektini yarating. • Elementni x va y o'qlari bo'ylab <code>scaleX()</code> va <code>scaleY()</code> bilan o'zgartirish.

16.	1	A	8	• 3D effekti yaratish uchun perspective xususiyatidan foydalaning. • rotateX() va rotateY() yordamida 3D burilish effektini qo'llash. • Kubit shaklidagi 3D blok yaratish (transform-style: preserve-3d). • Hover qilinganda rotateZ() effekti qo'shish. • Bir necha transformlarni kombinatsiyalash (rotate(), scale(), translate()).
17.	1	A	9	• Elementni ekranning chapidan o'ngiga harakatlantirish (@keyframes). • Matnga pulsatsiya effekti qo'shish (opacity va scale()). • infinite animatsiya yaratish (cheksiz takrorlanadigan). • ease-in va ease-out effektlarini farqlash. • Hover qilinganda animatsiyani faollashtirish.
18.	2	A	9	• To'liq yuklanganda sahifa elementlari animatsiya bo'lib chiqishi. • Animatsiyani animation-delay bilan kechiktirish. • Rang o'zgarishi bilan animatsiya yaratish. • Boshlang'ich va yakuniy holatni o'rganish (animation-fill-mode). • CSS va JavaScript orqali animatsiyani boshqarish.
19.	2	A	10	• Oddiy tugma yaratish va unga hover effekti qo'shish. • Tugma bosilganda rang o'zgarishi (:active). • border-radius bilan tugmani yumaloq qilish. • Tugmani box-shadow bilan effekt berish. • Gradient tugma yaratish (background: linear-gradient).
20.	2	A	10	• transition bilan tugma bosilganda asta-sekin animatsiya qilish. • Matn va ikonka joylashtirilgan tugma yaratish. • CSS disabled sinfiga ega tugma yaratish. • Hover qilinganda tugmaning shaklini o'zgartirish. • Responsive tugma (@media yordamida).
21.	1	A	11	• CSS o'zgaruvchisini e'lon qilib (--main-color), uni fon rangi sifatida ishlatish. • O'zgaruvchilarni birdaniga bir nechta elementlarga tatbiq qilish. • O'zgaruvchini hoverda o'zgartirish (var() ichida calc()). • var() yordamida animatsiya yaratish. • O'zgaruvchini media so'rovlari bilan o'zgartirish.
22.	1	A	11	• CSS o'zgaruvchilari bilan box-shadow effektini boshqarish. • Bir nechta rang o'zgaruvchilarini saqlab, background yaratish. • O'zgaruvchini font o'lchamiga tatbiq qilish. • Root elementda o'zgaruvchi e'lon qilish va uni butun sahifada ishlatish.

				JavaScript yordamida <code>setProperty()</code> bilan CSS o'zgaruvchilarini dinamik o'zgartirish.
23.	2	A	12	- Ekran kengligi 600px dan kichik bo'lganda <code>background-color</code> o'zgaradigan media so'rov yozing. - Mobil qurilmalar uchun matn o'lchamini 14px qilib belgilang. - Foydalanuvchi ekrani 900px dan katta bo'lsa, elementlarni yonma-yon qilish (<code>flex</code> bilan). @media orqali fon rasmini o'zgartirish. - max-width va min-width bilan responsive dizayn yarating
24.	2	A	12	- Planset va kompyuter uchun turli grid joylashuvlar yarating. - hover effektlarini faqat katta ekranda qo'llash. - Kichik ekranda menyuni yashirib, faqat hamburger tugmasini qoldiring. - Sahifani to'liq responsiv qilish uchun media so'rovlardan foydalanish. - JavaScript bilan media so'rovlarni dinamik tarzda boshqarish.
25.	3	A	13	- HTML sahifaga JavaScript kod qo'shish (<code><script></code> tegi orqali). - Konsolga "Hello, JavaScript!" chiqaruvchi kod yozing. - Tugma bosilganda <code>alert()</code> xabari chiqadigan skript yozing. - Foydalanuvchi nomini <code>prompt()</code> orqali so'rab, uni ekranga chiqaring. - HTML elementiga JavaScript yordamida matn kiritish (<code>innerText</code>).
26.	2	A	13	- Konsolda <code>typeof</code> operatori bilan ma'lumot turini aniqlang. - Shart operatori (<code>if-else</code>) yordamida yosh tekshiruvchi dastur yozing. - O'zgaruvchilarni <code>let</code>, <code>const</code> va <code>var</code> bilan e'lon qiling. - Foydalanuvchidan son olib, uning juft yoki toqligini aniqlang. - HTML tugmachasi bosilganda rang o'zgaradigan funksiya yozing.
27.	2	A	14	- JavaScript kod yozish qoidalarini amalda qo'llang. - O'zgaruvchi yaratish va unga turli qiymatlar berish (<code>number</code>, <code>string</code>, <code>boolean</code>). <code>console.log()</code> orqali turli o'zgaruvchilarni chiqarish. - Matnlarni birlashtirish (<code>+</code> operatori yoki <code>template literals</code>). - Tugma bosilganda matn rangini o'zgartirish.
28.	3	A	14	<code>confirm()</code> yordamida foydalanuvchidan tasdiqlash so'rash. - Shart operatori (<code>? :</code>) yordamida kod yozish. - Blok va global o'zgaruvchilardan foydalanish (<code>let</code>, <code>const</code>, <code>var</code>). - JavaScript xatolarini <code>try-catch</code> bilan ushlash. - Koddagi noto'g'ri sintaksisni topish va to'g'rilash.
29.	1	A	15	<code>let</code>, <code>const</code>, <code>var</code> farqlarini amalda sinash.

				• String, number, boolean ma'lumot turlarini e'lon qilish va ishlatish. • O'zgaruvchilarga turli qiymatlarni yuklash va typeof bilan tekshirish. • prompt() orqali foydalanuvchidan ma'lumot olib, uni ekranga chiqarish. • parseInt() va parseFloat() funksiyalarini ishlatish.
30.	1	A	15	• Ikki o'zgaruvchi qo'shish va natijasini chiqarish. • const o'zgaruvchisining o'zgaruvchan emasligini isbotlash. • O'zgaruvchilarni let bilan yaratib, ularni yangilash. • O'zgaruvchini undefined va null qilib e'lon qilish. • JavaScript obyektlari bilan ishlash.
31.	1	A	16	• Ikki sonni qo'shish va natijasini chiqarish. • Sonlarni ayirish, ko'paytirish va bo'lish. • Math.pow() yordamida darajaga oshirish. • Math.round(), Math.ceil(), Math.floor() funksiyalarini ishlatish. • Math.random() bilan tasodifiy son yaratish.
32.	1	A	16	• % operatori bilan qoldiqni hisoblash. • +=, -=, *=, /= operatorlarini amalda qo'llash. • Foydalanuvchidan ikki son olib, ularni taqqoslash.
33.	3	A	17	• Oddiy funksiya yaratish va chaqirish. • Funksiyaga parametr uzatish. • Funktsiyani return bilan ishlatish. • Ikki sonni qo'shuvchi funksiya yozish. • Arrow funksiya bilan foydalanish
34.	2	A	17	• Funksiya ichida boshqa funksiya chaqirish. • Callback funksiyalar bilan ishlash. • Anonim funksiya bilan foydalanish. • Tugma bosilganda funksiya chaqirish. • JavaScript orqali HTML elementlariga hodisalar bog'lash.
35.	1	A	18	• Obyekt yaratish (let car = { model: 'BMW', year: 2020 }). • Obyekt xususiyatlarini chiqarish. • Obyektga yangi xususiyat qo'shish. • Obyekt ichida funksiya yozish (this bilan ishlash). • delete operatori bilan obyekt xususiyatini o'chirish.
36.	1	A	18	• Obyektni JSON formatida yaratish va ishlatish. • For-in tsikli bilan obyekt xususiyatlarini chiqarish. • Obyektni Object.assign() bilan nusxalash. • Obyektni boshqa obyekt bilan taqqoslash.

				• JavaScript orqali obyektни yaratish va ekranga chiqarish.
37.	1	A	19	• Tugma bosilganda <code>alert()</code> chiqarish. • Sichqoncha harakatlanishiga (<code>mousemove</code>) reaksiya berish. • <code>keydown</code> va <code>keyup</code> hodisalarini ishlatish. • HTML elementni bosilganda matn o'zgarishi. • Sichqonchani ustiga olib borilganda rasm o'zgarishi.
38.	1	A	19	• <code>DOMContentLoaded</code> hodisasini ishlatish. • <code>setTimeout()</code> va <code>setInterval()</code> bilan vaqt boshqarish. • Drag-and-drop hodisasini yaratish. • HTML forma yuborilishiga <code>submit</code> hodisasi qo'shish. • JavaScript orqali <code>click</code> hodisasiga funksiya bog'lash.
39.	1	A	20	• O'zgaruvchi yaratib, unga "Salom, JavaScript!" matnini yuklang va konsolga chiqaring. • String uzunligini aniqlang va konsolga chiqaring. • Matnning birinchi va oxirgi harfini ajratib olish (<code>charAt()</code>, <code>slice()</code>).
40.	1	A	20	• Matnni boshqa matn bilan birlashtirish (<code>concat()</code>, <code>+</code> operatori). • Matnni massivga ajratish (<code>split()</code>). • Matn ichidan ma'lum bir qismni almashtirish (<code>replace()</code>). • Matn ichida ma'lum so'z borligini tekshirish (<code>includes()</code>). • Foydalanuvchi kiritgan matnning teskari versiyasini chiqaruvchi funksiya yozing.
41.	1	A	21	• O'zgaruvchi yaratib, unga raqam yuklang va konsolga chiqaring. • Ikki raqamni qo'shish, ayirish, ko'paytirish va bo'lish. • <code>Math.round()</code>, <code>Math.ceil()</code>, <code>Math.floor()</code> funksiyalarini sinab ko'ring.
42.	1	A	21	• Sonni butun qismiga aylantirish (<code>parseInt()</code>). • Sonni kasr qismiga aylantirish (<code>parseFloat()</code>). • Sonlarni o'nlik kasr ko'rinishida chiqarish (<code>toFixed()</code>). • Sonlarni <code>isNaN()</code> bilan tekshirish.
43.	2	A	22	• Massiv yaratish va konsolga chiqarish. • Massivning uzunligini aniqlash. • Massivga yangi element qo'shish (<code>push()</code>, <code>unshift()</code>).
44.	2	A	22	• Massivni teskari qilish (<code>reverse()</code>). • Massivdan ma'lum bir qismini olish (<code>slice()</code>). • Massiv elementlarini birlashtirish (<code>join()</code>).
45.	2	A	23	• Bugungi sanani olish (<code>new Date()</code>).

				• Sanadan yil, oy, kunni ajratib olish (<code>getFullYear()</code>, <code>getMonth()</code>, <code>getDate()</code>). • Sanani <code>setFullYear()</code> orqali o'zgartirish. • Sanani stringga aylantirish (<code>toString()</code>).
46.	2	A	23	• Hozirgi vaqtni chiqarish (<code>getHours()</code>, <code>getMinutes()</code>, <code>getSeconds()</code>). • Ikki sana orasidagi farqni hisoblash (kun hisobida). • Sana formatini <code>toLocaleDateString()</code> bilan chiqarish.
47.	3	A	24	• Matematik obyekt funksiyalaridan (<code>Math.PI</code>, <code>Math.E</code>) foydalaning. • Sonni darajaga oshirish (<code>Math.pow()</code>). • Sonning kvadrat ildizini hisoblash (<code>Math.sqrt()</code>). • Raqamning modulini aniqlash (<code>Math.abs()</code>). • Tasodifiy son yaratish (<code>Math.random() * 100</code>).
48.	3	A	24	• Sonni eng kichik va eng kattasi bilan taqqoslash (<code>Math.min()</code>, <code>Math.max()</code>). • Trigonometriya funksiyalaridan foydalanish (<code>Math.sin()</code>, <code>Math.cos()</code>). • Sonlarni eng yaqin butun songa aylantirish (<code>Math.round()</code>). • 100 dan 1000 gacha bo'lgan tasodifiy butun son yaratish. • Ikki raqam orasidagi masofani aniqlash (<code>Math.abs(a - b)</code>).
49.	2	A	25	• Ikki sonni <code>></code> va <code><</code> bilan taqqoslash. • <code>==</code> va <code>===</code> farqini tushuntirib, misol yozish. • Ikki son teng yoki teng emasligini tekshirish (<code>!=</code>, <code>!==</code>). • Shart operatori (<code>if-else</code>) bilan yosh tekshirish. • Ikkita mantiqiy shartni tekshirish (<code>&&</code>, <code> </code>).
50.	2	A	25	• Foydalanuvchi kiritgan son juft yoki toq ekanligini aniqlash. • <code>switch-case</code> orqali haftaning kunini chiqarish. • Ternary operator (<code>? :</code>) yordamida shart yozish. • <code>Boolean()</code> bilan qiymatni <code>true</code> yoki <code>false</code> ga aylantirish. • Bir nechta shartni tekshirish (<code>if-else if-else</code>).
51.	1	A	26	• Map yaratish (<code>new Map()</code>). • Map ga yangi qiymat qo'shish (<code>set()</code>). • Map dan qiymat olish (<code>get()</code>). • Map dan element o'chirish (<code>delete()</code>). • Map ichidagi elementlar sonini aniqlash (<code>size</code>)
52.	1	A	26	• Map ning barcha kalitlarini chiqarish (<code>keys()</code>). • Map ning barcha qiymatlarini chiqarish (<code>values()</code>). • Map ni obyektga aylantirish. • Barcha Map elementlarini <code>forEach()</code> bilan chiqarish.

				• Map ichidagi ma'lum kalit mavjudligini tekshirish (<code>has()</code>).
53.	1	A	27	• Oddiy sinf yaratish (<code>class Car {}</code>). • Sinf ichida konstruktor (<code>constructor</code>) qo'shish. • Obyekt yaratish (<code>new Car()</code>). • Sinf ichida metod yaratish (<code>drive()</code>). • Sifga yangi xususiyat qo'shish (<code>this.speed</code>).
54.	2	A	27	• Sifga meros olish (<code>extends</code>). • Meros olingan sinfda <code>super()</code> chaqirish. • Obyekt yaratib, unga metod chaqirish.
55.	2	A	22	• Massivdan element olib tashlash (<code>pop()</code>, <code>shift()</code>). • Massivni tartibga solish (<code>sort()</code>). • Massiv ichida ma'lum element borligini tekshirish (<code>includes()</code>). • Massiv ichidagi sonlarni qo'shish (<code>reduce()</code>).
56.	1	A	27	• Sinf ichida getter va setter metodlari yaratish. • Sinfdan obyekt yaratib, unga ma'lumot yuklash.
57.	1	A	23	• Foydalanuvchi kiritgan sanani <code>Date</code> obyektiga aylantirish. • <code>setTimeout()</code> orqali ma'lum vaqt o'tib konsolga yozuv chiqarish. • Tugma bosilganda hozirgi vaqtni chiqaradigan funksiya yozing.
58.	1	A	21	• Tasodifiy son yaratish (<code>Math.random()</code>). • Ikkita sonni taqqoslash (<code>></code> va <code><</code>). • Foydalanuvchi kiritgan ikkita sonni o'zaro taqqoslash va qaysi biri katta ekanligini aniqlash.
59.	3	A	20	• Matnni katta va kichik harflarga o'tkazing (<code>toUpperCase()</code>, <code>toLowerCase()</code>). • Matndan bo'sh joylarni olib tashlang (<code>trim()</code>).
60.	1	A	16	• Sonni stringga aylantirish va aksincha (<code>toString()</code>, <code>Number()</code>). • Shart operatoridan (<code>if-else</code>) foydalanish.