

# 8-SINF INFORMATIKA FANIDAN I CHORAK

## NAZORAT ISHI

### VARIANT I

1. Dastur yaratish siklining rejalashtirish bosqichi nega ishlab chiqishdan oldin bajarilishi kerakligini tahlil qiling.
2. Interfeys, ma'lumot kiritish va natijani chiqarish tushunchalarining o'zaro bog'liqligini misol bilan tushuntiring.
3. Analog va raqamli ma'lumotlarni taqqoslab, kompyuter nima uchun raqamli ma'lumot bilan ishlashini izohlang.
4. Scratch dasturida foydalanuvchi bilan o'zaro aloqa o'rnatishda tugma bosish hodisasi va sprayt tanlash hodisasining farqini yozing.
5. Spraytning o'ng va chap strelkalar orqali harakatlanishini boshqarishda manfiy va musbat qiymatlarning ahamiyatini tushuntiring.
6. Translyatsiya boshqa spraytga ta'sir ko'rsatishda qaysi vaziyatlarda oddiy buyruqlardan samaraliroq bo'ladi?
7. Bir sprayt bosilganda ikkinchi sprayt harakatlanadigan ssenariyda translyatsiya qanday ishlatiladi bosqichma-bosqich izohlang.
8. O'zgaruvchi yaratishda For all Sprites va For this Sprite only tanlovlari taqqoslang.
9. Ochkolar o'zgaruvchisiga qiymat qo'shish va undan qiymat ayirish maqsadida qanday ta'sir qilishini tahlil qiling.
10. O'zgaruvchining boshlang'ich qiymatini 0 qilib berishni taqqoslab yozing.
11. Shartli ifoda va oddiy ketma-ketlik boshqarishni taqqoslab misol bilan tushuntiring.
12. if...then va if...then...ning farqlarini o'yin vaziyati orqali taqqoslang.
13. Ochkolar qiymati 0 ga yetgan vaqtgacha o'zgaruvchi kodda forever bloki nima uchun kerakligini tushuntiring.
14. Operatsiya o'zgaruvchi tanlansa, dastur qanday xato natija berishi mumkin?
15. Ma'lumotning talidasiyasi yosh va bo'y kiritiladigan dasturda nima uchun kerakligini tahlil qiling.
16. Noto'g'ri kiritilgan yosh yoki bo'y qiymatlarini tekshirmaslik dastur ishonchligiga qanday ta'sir qiladi?
17. Sprayt kostyumlari o'yin interfeysini yaxshilashda qanday rol o'ynaydi?
18. Wait bloki yordamida harakatni sekinlashtirish qaysi holatlarda qulay ekanini tushuntiring.
19. Taymerdan foydalanish o'yinga qanday qiyinchilik yoki qiziqarli element qo'shadi?
20. To'qnashuvni rang bilan aniqlash va boshqa sprayt bilan aniqlash usullarini taqqoslang.
21. Debaglash jarayonida mantiqiy xato bilan sintaksisga yaqin blok joylashuvi xatosi o'rtasidagi farqni yozing.
22. Dasturni sinovdan o'tkazishda test holatlarini oldindan tayyorlash nima uchun muhim?
23. I chorak mavzulariga tayangan holda ochko yig'uvchi oddiy o'yin yaratish algoritmini yozing.
24. Dastur ishlashini yaxshilash uchun foydalanuvchi tajribasini hisobga olish nega zarur?
25. I chorak bo'yicha umumiy tahliliy xulosa yozing.

## 8-SINF INFORMATIKA FANIDAN I CHORAK

### NAZORAT ISHI

#### VARIANT II

1. Dasturlashning asosiy tushunchalarini bilmasdan turib murakkab o'yin yaratish nima uchun qiyinligini tushuntiring.
2. Scratch interfeysida hodisa (event) va harakat (motion) bloklarining hamkorligini misol bilan izohlang.
3. Kompyuter analog ma'lumotni raqamli ko'rinishga o'tkazmasdan qayta ishlay olmasligining sababini yozing.
4. Foydalanuvchi tugma bosganda harakatlanadigan sprayt va bosilganda ishlaydigan sprayt ssenariylarini taqqoslang.
5. Oldinga 10 qadam yurish va orqaga 10 qadam yurish kodlarini tuzishda ishora belgilarining ahamiyatini tushuntiring.
6. Translyatsiya xabari noto'g'ri nomlansa, dastur ishlashida qanday muammo yuzaga keladi?
7. Bir nechta sprayt qatnashgan o'yinda translyatsiya nega ayniqsa muhim ekanini tahlil qiling.
8. O'zgaruvchiga mos nom tanlash dasturchi uchun qanday qulaylik yaratadi?
9. Count, Ochkolar va Vaqt kabi o'zgaruvchilar vazifasini taqqoslang.
10. O'zgaruvchi qiymatini yashirish yoki ko'rsatish qachon maqsadli bo'lishi mumkin?
11. Shartli ifoda dasturdagi qaror qabul qilish jarayonini qanday ta'riflaymiz?
12. if...then...else bloki yordamida yutqazish yoki boshqarish bloklari bilan taqqoslash mumkin?
13. forever blokisiz shartli tekshirish faqatgina bir marta bajarilishining oqibatini tushuntiring.
14. Qiymat 20 ga teng bo'lishi bilan kamayish shartlarining farqini misol bilan izohlang.
15. Ma'lumotni qanday usulda foydalanuvchi xatolarini kamaytirishning ikki usulini yozing.
16. Yosh va boshqarish asosida mantiqsiz qiymatlar kiritilsa, qanday tekshiruvlar bo'lishi kerak?
17. Sprayt kostyumi vaqt bilan almashtirish harakat illyuziyasini qanday hosil qiladi?
18. Taymer va wait bloklarini chalkashtirish qanday xatoga olib kelishi mumkin?
19. To'qnashuvlar asosidagi ssenariyda ochko oshishi yoki kamayishini boshqarish algoritmini yozing.
20. touching color va touching sprite bloklarining qulay tomonlarini taqqoslang.
21. Dasturni debaglashda kuzatish, sinash va xulosa chiqarish bosqichlari qanday ketma-ketlikda amalga oshiriladi?
22. Kod ishlashini tekshirishda bir xil vaziyatni bir necha marta sinash nima uchun kerak?
23. I chorak mavzulari asosida interaktiv o'yin yaratishda eng muhim uchta ko'nikmani tanlab, asoslang.
24. Dasturda foydalanuvchi bilan aloqa qanchalik qulay bo'lsa, mahsulot sifati qanday o'zgaradi?
25. I chorak bo'yicha umumiy tahliliy xulosa yozing.

veb-saytimiz: [Zokirjon.com](http://Zokirjon.com)

*Zokirjon.com. veb-sayiti orqali o'zingiz uchun kerakli hujjatlarni yuklab olishingiz mumkin.*

*Zokirjon Admin bilan*

*90-530-00-68, , 91-397-77-37, 90-530-68-66 nomerga murojaat qilishingiz, shu nomerdagi telegram orqali bog'lanishingiz nza456 yoki nza445 izlab telegramdan yozishingiz so'raladi.*

*Telegramda murojaatingizga o'z vaqtida javob beriladi*

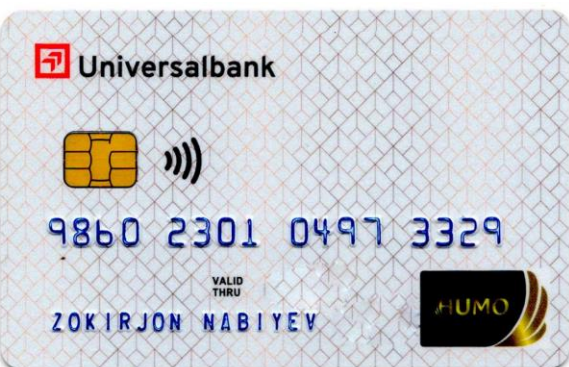
**Informatika 8-sinf 1-4-choraklar uchun 20 tadan 2 ta variant nazorat ishi savollarini to'liq holda olish uchun telegramdan yozing.**

Telegram kanalimiz:

@Maktablar\_uchun\_hujjatlar

ADMIN: UZCARD \*880\*9860230104973329\*summa#

Plastik egasi Nabiyev Zokirjon



## DIQQAT!!!

Sizga bu **OMONAT** qilib beriladi.  
To'liq holda olganingizdan so'ng:  
Faqat o'zingiz uchun foydalaning.  
Hech kimga bermang hattoki eng yaqin insoningizga ham.  
Internet orqali veb-saytlarga joylamang.  
Kanal va gruppalarga tarqatmang.

**OMONATGA  
HIYONAT QILMANG.**

***Bizni xizmatdan foydalanib qulay imkoniyatga ega bo'ling!***

***Bizda maktablar uchun quyidagi hujjatlar mavjud.***

- 1. 1-11-Sinflar uchun kelajak soati ish reja va konspektlari**
- 2. 1-11-Sinflar uchun barcha fanlardan to'garak hujjatlari**
- 3. Sinf rahbar hujjatlari**
- 4. Metodbirlashma hujjatlari**
- 5. Ustama hujjatlari**
- 6. 1-11-Sinflar uchun barcha fanlardan konspektlar va tezislar**
- 7. 1-11-Sinflar uchun Ish rejalar (Taqvim mavzu rejalar)**
- 8. Maktab ish hujjatlari**
- 9. Direktor ish hujjatlari**
- 10. MMIBDO' ish hujjatlari**
- 11. O'IBDO' ish hujjatlari**
- 12. Psixolog hujjatlari**
- 13. Xotin-qizlar qo'mitasi ish hujjatlari**
- 14. Kutubxona mudirasi ish hujjatlari**
- 15. Besh tashabbus hujjatlari**
- 16. Ommalashtirish uchun dars ishlanmalar va ochiq dars ishlanmalar, taqdimotlar, slaydlar**

**O‘zbek va rus maktablar uchun**

**Buyutrma asosida**

**1-11-sinflar uchun barcha fanlardan testlar, nazorat ishlar, tezislar, to‘garaklar va yillik fan konspektlar, tadbir senariylari, ochiq dars ishlanma va slaydlar (taqdimotlar), ko‘rgazma va tarqatmalar, faxriy yorliq, diplom, tashakkurnomalar va boshqa hujjatlarni tayyorlab beramiz.**

**Tel:91669-34-74 Telegramdan:@talimxizmatlar izlab toping.**

**Для 1–11 классов узбекских и русских школ по всем предметам: тесты, контрольные работы, тезисы, сценарии кружков, годовые конспекты уроков, сценарии мероприятий, разработки открытых уроков, слайды (презентации), стенды и раздаточные материалы, почётные грамоты, дипломы, благодарственные письма и другие документы.**

**Тел: 91669-34-74 Telegram: @talimxizmatlar**