

Tanlash operatori nima dep nomlanadi?

=====

#switch

=====

if

=====

for

=====

while

+++++

Tanlash operatorini birorta ham qiymatiga to'gri kelmagan holda qaysi operator qo'yiladi?

=====

#default

=====

case

=====

else

=====

if

+++++

Shart operatori nima dep nomalanadi?

=====

#if

=====

switch

=====

for

=====

while

++++

continue funksiyasini qaysi operatorlarga qo'llash mumkin?

=====

#Har qanday sikl operatoriga,

=====

for

=====

while

=====

do while

++++

Ko'rsatkichlar nima uchun ishlatiladi?

=====

#"o'zining qiymati sifatida xotira

adresini saqlovchi,

"

=====

yo'l boshlovchi

=====

"o'zining qiymati sifatida toifani

hotiradan egallagan joyini ko'rsatadi;"

=====

"toifani musbat va manfiy

chegarasini aniqlashga;"

++++

Funksiya dep nimaga aytiladi?

=====

#"Dasturning istalgan qismidan murojat qilib,

birnecha bor ishlatish mumkin bo'lgan operatorlar guruhi,"

=====

"o'zining qiymati sifatida hotira
adresini o'zlashtiruvchiga "

=====

"o'zidan hech qanday qiymat
qaytarmaydigan operatorga;"

=====

Shartsiz qabul qilinadigan operatorga

++++

Global o'zgaruvchilar dep nimaga aytiladi?

=====

#"ham asosiy programmada, ham funksiyada
ishlatish mumkin bo'lgan o'zgaruvchi.

"

=====

"faqat funksiyada ishlatilishi mumkin
bo'lgan o'zgaruvchilar;"

=====

"Asosiy funksiyadan chaqiriluvchi
funksiyaga;"

=====

"asosiy dasturdan funksiyaga uzatiladigan parametrlarni
qabul qilib qayta ishlovchi funksiyalar"

++++

Lokal o'zgaruvchilar dep nimaga aytiladi?

=====

#"faqat funksiyada ishlatilishi
mumkin bo'lgan o'zgaruvchilar."

=====

"ham asosiy programmada, ham funksiyada
ishlatish mumkin bo'lgan o'zgaruvchi"

====

"Asosiy funksiyadan chaqiriluvchi
funksiyaga;"

====

"asosiy dasturdan funksiyaga uzatiladigan
parametrlarni qabul qilib qayta ishlovchi funksiyalar;"

++++

Qiymatlar parametri deb nimaga aytiladi?

====

"#asosiy dasturdan funksiyaga uzatiladigan o'zgaruvchilar
qiymatini qabul qilib oluvchi parametrlar"

====

Asosiy funksiyadan chaqiriluvchi funksiya

====

"ham asosiy programmada, ham funksiyada
ishlatish mumkin bo'lgan parameter"

====

"asosiy dasturdan funksiyaga uzatiladigan parametrlarni
qabul qilib qayta ishlovchi funksiya"

++++

Qaysi toifa faqat butun sonlarni o'z ichiga oladi?

====

#int

====

float

====

double

====

long

++++

Ishorasiz toifalar nima uchun ishlatiladi?

=====

"barcha bitlar qiymatlarni
saqlash uchun "

=====

"toifalarni birini ikkinchisidan
farqlash uchun
"

=====

"qiymat qabul qilish
oraligi ortadi
"

=====

"bunday toifa mavjud
emas
"

+++++

Ishorasiz sonlar uchun qiymatlar qabul qilish oralig'I to'g'ri ko'rsatilgan qatorni
belgilang.

=====

#(0...2n-1),

=====

(-2n-1... 2n-1-1);

=====

(0...2n);

=====

(-2n-1...2n-1);

+++++

C++ da or mantiqiy amalining yana bir yozilish shakli qanday?

=====

#||

=====

&&

=====

!

=====

xor

++++

C++ da not mantiqiy amalining yana bir yozilish shakli qanday?

=====

#!

=====

||

=====

&&

=====

xor

++++

C++ da inkor-yoki mantiqiy amalining yana bir yozilish shakli qanday?

=====

#xor

=====

&&

=====

||

=====

!

++++

C++tilida belgili toifalarning qiymatlari qanday belgi orqali belgilanadi?

=====

#qo'shtirnoq ichida beriladi.

=====

ikki nuqta ichida beriladi;

=====

nuqtali vergul ichida;

=====

vergullar orasida;

+++++

Bir yoki bir necha belgilar birlashmasi nima dep ataladi?

=====

#satr

=====

soz

=====

gap

=====

belgilash birlashmasi

+++++

Ko'rsatkichlar hotirada qancha joy egallaydi?

=====

#4 bayt

=====

1 bayt

=====

2 bayt

=====

8 bayt

+++++

Bir toifaga mansub elementlar to'plami nima dep nomlanadi?

=====

#massiv

=====

enum

=====

matritsa

=====

korsatkich

+++++

Massivni necha xil ko'rinishi mavjud?

=====

#2 xil

=====

3 xil

=====

4 xil

=====

turli xil

+++++

Ikki o'lchovli massiv nima dep nomlanadi?

=====

#matritsa

=====

2 parametrli massiv

=====

enum

=====

switch

+++++

Ikki o'lchovli massivda indekslar soni nechta bo'ladi?

=====

#2 ta

=====

1 ta

=====

3 ta

=====

4ta

+++++

Matritsa elementlari indekisi doimo qaysi raqamdan boshlanadi?

=====

#0

=====

1

=====

2

=====

3

+++++

"Jumlani to'ldiring.

Agar massiv toifasi char bo'lsa, u holda massiv ... hisoblanadi.

"

=====

#satr

=====

belgi

=====

harf

=====

son

+++++

C++ da satr uzunligini aniqlash uchun qaysi buyrug'dan foydalanamiz?

=====

#strlen(),

=====

sizeof();

=====

length();

=====

size();

+++++

"Qaysi klassi o'zgaruvchan

uzunlikdagi massiv yaratishga yordam beradi?

"

=====

#vector

=====

void

=====

enum

=====

public

+++++

Massivni e'lon qilish to'g'ri ko'rsatilgan qatorni toping?

=====

#int a[50] :

=====

float a=[50];

=====

int a{50};

=====

```
int a[3]={“1,2,3”};
```

```
++++
```

"Quyidagi massivda nechta element qatnashgan

```
int k[3][4];
```

```
"
```

```
=====
```

```
#12 ta
```

```
=====
```

```
3 ta
```

```
=====
```

```
4 ta
```

```
=====
```

```
34 ta
```

```
++++
```

"Quyidagi massivni oxirgi elementini toping

```
Int a[7]={ 1,2,3,4,5,6,7};
```

```
"
```

```
=====
```

```
# a[6]:
```

```
=====
```

```
a[7]:
```

```
=====
```

```
a[8]:
```

```
=====
```

```
a[9]:
```

```
++++
```

Ikki satr va uch ustundan iborat massivni elon qiling

```
=====
```

```
#int a[2][3]:
```

```
=====
```

```
int a[3]; int a[2];
```

```
=====
```

```
int a[3][2];
```

```
=====
```

```
int a[][]={2,3};
```

```
+++++
```

Sinfning Public qismida qanday jarayon ifodalandi?

```
=====
```

#public – sinfning ochiq (oshkor) bo'limi. Bu bo'limdagi maydonlar va metodlarga sinfning ichki va bir vaqtning o'zida tashqi maydon va metod sifatida murojaat qilish mumkin. Ushbu bo'lim "tashqi interfeys" ni tashkil qiladi.

```
=====
```

public – sinfning yopiq bo'limi. Bu bo'limdagi metod va maydonlarga faqat sinf ichida murojaat qilish mumkin. Bu bo'lim "ichki interfeys"ni tashkil qiladi. Jimlik holatida sinfning barcha maydonlari – public;

```
=====
```

public – sinfning maxsus o'lchami. Bunda maydon va metodlarga sinf ichida murojaat qilish mumkin, shuningdek, merosxo'r sifatida "qism" sinfda murojaat o'rnatish mumkin bo'ladi.

```
=====
```

public- bu sinfda ishlatiladigan ma'lumotlar maydonlari va usullarini birlashtirishga va foydalanuvchidan ichiki interfeys detallarini yashirishga imkon beruvchi dasturlash mexanizmi.

```
+++++
```

Sinfning protected qismida qanday jarayon ifodalanadi?

```
=====
```

#protected – sinfning maxsus o'lchami. Bunda maydon va metodlarga sinf ichida murojaat qilish mumkin, shuningdek, merosxo'r sifatida "qism" sinfda murojaat o'rnatish mumkin bo'ladi.

```
=====
```

protected – sinfning ochiq (oshkor) bo'limi. Bu bo'limdagi maydonlar va metodlarga sinfning ichki va bir vaqtning o'zida tashqi maydon va metod sifatida murojaat qilish mumkin. Ushbu bo'lim "tashqi interfeys" ni tashkil qiladi;

=====

protected- bu sinfda ishlatiladigan ma'lumotlar maydonlari va usullarini birlashtirishga va foydalanuvchidan ichiki interfeys detallarini yashirishga imkon beruvchi dasturlash mexanizmi.

=====

protected – sinfning yopiq bo'limi. Bu bo'limdagi metod va maydonlarga faqat sinf ichida murojaat qilish mumkin. Bu bo'lim “ichki interfeys”ni tashkil qiladi. Jimlik holatida sinfning barcha maydonlari – protected;

++++

Fayllar bilan ishlash oqimlariga qaysilar kiradi?

=====

#ifstream, ofstream, fstream.

=====

iostream , ostream , istream;

=====

ifstream , ,cout istream;

=====

iostream , ofstream, istream;

++++

|-bu belgi qanday mantiqiy amal?

=====

#mantiqiy yoki(qo'shish).

=====

istisno qiluvchi;

=====

mantiqiy va (kopaytiruvchi);

=====

mantiqiy inkor(inversiya);

++++

Massiv qanday elon qilinadi?

=====

#int a [n]; flout a[n];double a[n].

=====

int a; flout a;double a;

=====

int (a); flout (a); double (a);

=====

int a, double (a);

++++

"Belgili tipni qabul qiluvchi o'zgaruvchilarni e'lon qilish uchun qaysi xizmatchi so'zidan foydalanish mumkin?"

"

=====

#char

=====

void

=====

bool

=====

int

++++

A=1 B=1 A&B ni qiymatini toping.

=====

#1

=====

0

=====

2

====

1 va 0

++++

Faqat bir qatorni izohga aylantirish uchun qo'llaniladigan belgilar.

====

//#

====

/* */

====

*/

====

/*

++++

Sinfda konstruktorlarning qanday turlari mavjud?

====

#parametrsiz, parametrli, nusxalash

====

bog'langan va bog'lanmagan

====

bevosita va bilvosita

====

parametrsiz va bog'langan

++++

Parametrli sikl operatorini ko'rsating.

====

#for()

====

do{ }while();

====

while();

=====

if();

+++++

Sharti keyin berilgan sikl operatorini ko'rsating.

=====

#do{ }while().

=====

while();

=====

if();

=====

for();

+++++

Sikl operatorining qaysi turida sikl tanasi kamida bir marotaba majburiy tarzda bajariladi?

=====

#do{ }while().

=====

while();

=====

if();

=====

for();

+++++

Ma'lumotlar tarkibi to'liq yoritilgan?

=====

#"ma'lumotlar bilan ishlashni, shu jumladan

ularni saqlash, qo'shish va o'chirish, o'zgartirish, qidirish va

boshqalarni tashkil etuvchi ijrochi,

"

====

har xil turdagi axborot ;

====

"axborotlardan tuzilgan

ma'lumotlar to'plami;

"

====

Malulotlar tarkibida har xil axborotlarni talaqin qilishni yoritiladi

++++

Daraxt buJumlani davom ettiting:

====

"#tugun deb ataladigan bir yoki bir nechta elementlardan

tashkil topgan cheksiz to'plamdir

"

====

"ma'lumotlarni bir-biriga bog'liq

ekanligini tavsiflovchi vosita;

"

====

"tugun deb ataladigan bir yoki bir nechta elementlardan

tashkil topgan chekli to'plamdir;

"

====

" bir yoki bir nechta elementlardan

tashkil topgan cheksiz to'plamdir;

"

++++

Char tipidagi o'zgaruvchiga necha bayt kerak bo'ladi?

====

#1

=====

2

=====

4

=====

8

+++++

char qiymatini butun songa o'tkazish o'rniga nimani talqin qilamiz?

=====

#ASCII belgisi sifatida talqin qilinadi.

=====

Dasturda buning iloji yo'q;

=====

Havolalardan foydalanish orqali talqin qilinadi;

=====

ASCII Va havolalar yordamida talqin qilamiz

+++++

ASCII (inglizcha "ma'lumot almashish uchun Amerika standart kodi" dan) – bu

.Jumlani davom ettiring.

=====

#inglizcha belgilar (+ bir nechta boshqalar) 0 dan 127 gacha bo'lgan raqamlar ko'rinishida ko'rsatiladigan ma'lumot almashishning Amerika standart kodi.

=====

bu inglizcha belgilar (+ bir nechta boshqalar) 0 dan 256 gacha bo'lgan raqamlar ko'rinishida ko'rsatiladigan ma'lumot almashishning Amerika standart kodi;

=====

bu fransuzcha belgilar (+ bir nechta boshqalar) 0 dan 127 gacha bo'lgan raqamlar ko'rinishida ko'rsatiladigan ma'lumot almashishning Amerika standart kodi;

=====

bu turli xil tillardagi belgilar (+ bir nechta boshqalar) 0 dan 127 gacha bo'lgan raqamlar ko'rinishida ko'rsatiladigan ma'lumot almashishning Amerika standart kodi;

++++

ASCII bo'yicha "a" ni kodi to'g'ri ko'rsatilgan javobni tanlang.

=====

#97

=====

98

=====

99

=====

65

++++

Ko'satkichlarni oldilan qaysi belgi qo'yilishi shart?

=====

#*

=====

:

=====

&

=====

?

++++

O'zining qiymati sifatida xotira manziliini ko'rsatuvchi (saqllovchi) o'zgaruvchilarga nimalar deyiladi?

=====

#Ko'rsatkich o'zgaruvchilari

=====

Havolalar;

=====

Xotira o'zgaruvchilari ;

=====

Belgili o'zgaruvchilar;

+++++

sizeof(n) bu funktsiyani vazifasi nima?

=====

n xotiradan qancha joy egallaganligini ko'rsatadi?

=====

n ni qiymatini ekranga chiqaradi

=====

n ni belgili tipga o'tkazadi;

=====

ASCII kodini chiqaradi;

+++++

Adresni olish amali qaysi?

=====

#&

=====

*

=====

-

=====

?

+++++

Ob'ektga yo'naltirilgan dasturlash (OYD) –...?

=====

#dasturning har biri ma'lum bir sinfnig namunasi bo'lgan avtonom harakat qiluvchi ob'ektlar to'plami sifatida namoyish etishga asoslangan dasturiy ta'minot yaratish texnologiyasi.

====

yaratilmagan ob'ektning shabloni. Sinfning barcha ma'lumotlari uning maydonlarida saqlanadi. Sinf maydoni – sinf yaratilayotgan vaqtida dasturchi tomonidan tavsiflanadigan o'zgaruvchi. Sinfda tatbiq etiladigan funksiya uning metodi deb ataladi.

====

sinfning ochiq (oshkor) bo'limi. Bu bo'limdagi maydonlar va metodlarga sinfning ichki va bir vaqtning o'zida tashqi maydon va metod sifatida murojaat qilish mumkin. Ushbu bo'lim "tashqi interfeys" ni tashkil qiladi.

====

obyektni malum bir buyruqlarga yonaltirish uchun korsatiladi

++++

Massivni e'lon qilish to'g'ri ko'rsatilgan qatorni toping?

====

```
#int a[50]
```

====

```
float a=[50];
```

====

```
int a{50};
```

====

```
int a[3]={“1,2,3”};
```

++++

Massiv bu ...

====

#Bir toifali chekli qiymatlarning tartiblangan to'plami.

====

Bir toifali cheksiz qiymatlarning tartiblangan to'plami;

====

Turli toifali cheksiz qiymatlarning tartiblangan to'plami;

====

Turli toifali chekli qiymatlarning tartiblangan to'plami;

++++

.Bir xil hisoblash jarayonini bir necha bor takrorlanishi nima deyiladi?

=====

#sikl

=====

takrorlanish

=====

shart

=====

qiymat qaytarish;

++++

Massiv elementlari indeksi nechchidan boshlanadi?

=====

#0

=====

1

=====

2

=====

istalgan nomerdan

++++

Parametrli sikl operatorini ko'rsating.

=====

#for(){},

=====

while(){};

=====

do{ }while();

=====

```
if({});  
++++  
"int a=15;  
while(a>0)  
{--a;}
```

Dastur qismida sikl tanasi necha marta bajariladi?

"

=====

#15

=====

14

=====

16

=====

0

++++

Sharti oldin berilgan sikl operatori tuzilishini ko'rsating.

=====

```
#while(shart) {sikl tanasi;}
```

=====

```
while(sikl tanasi) {shart};
```

=====

```
do(sikl tanasi) while{shart};
```

=====

```
do{sikl tanasi} while(shart);
```

++++

Sharti keyin berilgan sikl operatori tuzilishini ko'rsating.

=====

```
#do{sikl tanasi} while(shart);
```

=====

```
while(sikl tanasi) {shart;};
```

```
=====
```

```
do(sikl tanasi) while{shart;};
```

```
=====
```

```
while(shart) {sikl tanasi;};
```

```
+++++
```

```
"int i=1;
```

```
while(i>-1)
```

```
{cout<< i << endl; i++;}
```

Dastur qismida sikl tanasi necha marta bajariladi?

"

```
=====
```

```
#cheksiz:
```

```
=====
```

```
2
```

```
=====
```

```
3
```

```
=====
```

```
bajarilmaydi
```

```
+++++
```

Ixtiyoriy funksiyadan chiqish uchun...xizmatchi so'zi ishlatiladi.

```
=====
```

```
#return,
```

```
=====
```

```
main;
```

```
=====
```

```
void;
```

```
=====
```

```
{};
```

```
+++++
```

belgili tipdagi malumotlarni qabul qilib, butun tipdagi malumot qaytaruvchi funksiyani toping?

=====

```
#int son(char a )
```

=====

```
char son(Int a )
```

=====

```
float son(char a )
```

=====

```
string son(Int a );
```

+++++

```
string a="yakuniy nazorat"; int s=a.length(); s=?
```

=====

```
#S=15,
```

=====

```
S=14;
```

=====

```
S=13;
```

=====

```
S=12;
```

+++++

Xotiradan sakkiz bayt joy egallaydigan butun qiymatli o'zgaruvchini ko'rsating?

=====

```
# double a
```

=====

```
long long a;
```

=====

```
long double a;
```

=====

```
int a;
```

++++

Kvadrat massiv deb qanday massivlarga aytiladi?

=====

#ustunlar va satrlar soni teng bo'lgan massivga.

=====

faqat bir xil elementdan tashkil topgan massivga;

=====

ustunlar soni satrlar sonidan ko'p bo'lgan massivga;

=====

satrlar soni ustunlar sonidan ko'p bo'lgan massivga;

++++

Noto'g'ri kiritilgan ikki o'lchovli massivni aniqlang?

=====

```
#int a[2][3]={ 1,2,3,4,5,6,4};
```

=====

```
int k[2][2]={ 1,2,3,4};
```

=====

```
int a[3][5];
```

=====

```
int k[2][3]={ {0,1,2},{3,4,5}};
```

++++

Quyidagi massivda nechta element qatnashgan int k[3][4];

=====

#12

=====

4

=====

3

=====

7

++++

C++ tilida simvolli massivlar qanday e'lon qilinadi?

=====

#char a[10].

=====

string h[5];

=====

int a[9];

=====

float a[5];

++++

Ro'hat qanday turlarga bo'linadi?

=====

#2 ta bog'langan va bog'lanmagan;

=====

2 ta tarmoqlangan va tarmoqlanmagan;

=====

3 qo'shilgan, qo'shilmagan, bog'liqli ;

=====

3 ta bog'langan va bog'lanmagan;

++++

Stek , dek va navbatlar qaysi ro'yhat turiga misol bo'ladi?

=====

#bog'lanmagan.;

=====

bog'langan;

=====

tarmoqlangan;

=====

tarmoqlanmagan;

++++

FIFO navbat ko'rishining ma'nosi nima?

=====

#Birinci kelgan birinchi ketadi,

=====

Ohirgi kelgan birinchi ketadi;

=====

Birinchi kelgan ohiri ketadi;

=====

Ohiri kelgan oxiri ketadi.

++++

"Ma'lumotlar bazalarining tuzilmasi bo'yicha adabiyotlarda yo'naltirilgan graf ko'rishiga ega ma'lumotlar modeli nima deb ataladi?

"

=====

#tarmoq.

=====

graf;

=====

ro'yhat;

=====

daraxt;

++++

"..... ba'zi cheklovlarga ega grafdan iborat, ya'ni bu tsikllarga ega bo'lmagan yo'naltirilgan grafdir. Nuqtalar o'rniga keraklisini qo'ying;

"

=====

#Daraxt:

=====

graf;

====

ro'yhat;

====

tarmoq;

++++

Jadval buGapni davom ettiring:

====

"har bir elementi kalitning ma'lum qiymati bilan tavsiflanadigan va elementlaridan erkin foydalanish kalit bo'yicha amalga oshiriladigan ma'lumotlarning chiziqli tuzilmasidir.

"

====

"ba'zi cheklovlarga ega grafdan iborat, ya'ni bu tsikllarga ega bo'lmagan yo'naltirilgan grafdir;

"

====

"Ma'lumotlar bazalarining tuzilmasi bo'yicha adabiyotlarda yo'naltirilgan graf ko'rinishiga ega ma'lumotlar modeli;

"

====

"Muayyan sinfga oid ko'plab obyektlarni ta'riflovchi yozuv;

"

++++

"..... - bu qiymati tegishli elementning massivdagi joyini aniqlaydigan butun sonidir. Nuqtalar o'rniga kerakli so'zni qo'ying.

"

====

#Indeks.

====

Kodlash;

=====

Shifr;

=====

Tartib;

++++

Bir o'lchamli massiv nima deb ataladi?

=====

#vector:

=====

graf;

=====

daraxt;

=====

chiziqli massiv;

++++

Son, liter, matn, belgi va yanada murakkab tuzilmaga ega bo'lgan ketma-ketliklar qanday ko'rinishda bo'ladi?

=====

#"ro'yhatlar va daraxtlar ko'rinishidagi

shakllardan iborat bo'ladi,

"

=====

faqat ro'yhatlar ko'rinishida;

=====

faqat daraxtlar ko'rinishida bo'ladi;

=====

faqat graflar ko'rinishida bo'ladi;

++++

Strukturalarni e'lon qilish uchun qaysi kalit so'z ishlatiladi?

====

#struct,

====

class;

====

void;

====

char;

++++

"Dasturchi tomonidan ixtiyoriy kiritilgan mavjud tiplar asosida yaratilgan strukturalangan toifa hisoblanadi?"

"

====

#Class.

====

struct;

====

void;

====

char;

++++

"Agar kalitlar ma'lumotlar jadvalidan ajratib olinib alohida fayl sifatida saqlansa, u holda bunday kalitlar ... kalitlar deyiladi. . Nuqtalar o'rniga kerakli so'zni qo'ying."

"

====

#tashqi

====

ichki;

====

tayyor;

=====

mos kalitlar;

+++++

Agar kalitlar ma'lumotlar jadvalidan ajratib olinib yozuvning bir maydoni sifatida jadvalda saqlansa ... kalit deyiladi. Nuqtalar o'rniga kerakli so'zni qo'ying.

=====

#ichki

=====

tashqi;

=====

tayyor;

=====

mos kalitlar;

+++++

"Kalitni berilgan argument bilan mosligini aniqlovchi algoritmgga berilgan argument bo'yicha ... deb ataladi. Nuqtalar o'rniga kerakli so'zni qo'ying.

"

=====

#qidiruv

=====

tartib

=====

saralash

=====

tanlash

+++++

Ma'lumotlar tuzilmasi va algoritmi fanida saralashning necha turi mavjud?

=====

#2

=====

3

=====

4

=====

5

+++++

Ichki saralash nima?

=====

#operativ hotiradagi saralash.

=====

tashqi hotiradagi saralash;

=====

ichki ma'lumotlarni turlicha saralash;

=====

tashqi ma'lumotlarni turlicha saralash;

+++++

Tashqi saralash nima?

=====

#tashqi hotiradagi saralash,

=====

operativ hotiradagi saralash;

=====

ichki ma'lumotlarni turlicha saralash;

=====

tashqi ma'lumotlarni turlicha saralash;

+++++

To'g'ridan to'g'ri qo'shish usuli?

=====

#insertion.;

====

selection;

====

exchange

====

nothing

++++

To'g'ridan to'g'ri tanlash usuli?

====

#insertion.;

====

selection;

====

exchange

====

nothing

++++

To'g'ridan to'g'ri almashtirish usuli?

====

#exchange

====

insertion

====

selection

====

nothing

++++

.Elementlar o'zidan keyingi element bilan bog'langan bo'lsa bunday ro'yhatlarga qanday ro'yhatlar deyiladi?

====

#bir bog'lamli

=====

ikki bog'lamli

=====

uch bog'lamli

=====

bog'lanmagan

+++++

Elementlar o'zidan oldingi va keyingi element bilan bog'langan bo'lsa bunday ro'yhatlarga qanday ro'yhatlar deyiladi?

=====

#ikki bog'lamli

=====

bir bog'lamli

=====

uch bog'lamli

=====

bog'lanmagan

+++++

Ro'yhatning har bir elementi shu elementni identifikatsiyalash uchun nimaga ega bo'lishi kerak?

=====

#kalitga

=====

malumotga

=====

tuzilmaga

=====

bog'lamaga

+++++

Barg tuguning balandligi nechaga teng?

=====

#0

=====

-1

=====

-2

=====

1

+++++

Bo'sh qism daraxtining balandligi nechga teng?

=====

#-1

=====

0

=====

1

=====

-2

+++++

Agar grafda boshi va ohiri bitta tugunda tutashadigan qirra mavjud bo'lsa, unga qanday qirra deyiladi?

=====

#irmoqli

=====

o'suvchi;

=====

kamayuvchi;

=====

to'siqli;

++++

.....- bu boshi va ohiri tutashuvchi tugundan iborat yo'l hisoblanadi. Nuqlar o'rniga kerakli so'zni tanlang:

=====

#Halqa(cycle),

=====

Doira;

=====

Tugun darajasi (vertex degree);

=====

Tugun darajasi (cycle);

++++

..... bu tugundan chiquvchi yo'ylar soni hisoblanadi. Nuqlar o'rniga kerakli so'zni tanlang:

=====

#Tugun darajasi (vertex degree)

=====

Doira;

=====

Halqa(cycle);

=====

Tugun darajasi (cycle)

++++

Ihtiyoriy grafda toq tugunlar soni qanday bo'ladi?

=====

#juft

=====

toq

=====

taqsimlangan

====

taqsimlanmagan

++++

Tugun darajalari toq qiymatli bo'lsa qanday tugunlar deyiladi?

====

#toq tugunlar.

====

juft tugunlar;

====

boilinmas

====

bolinadigan

++++

Ixtiyoriy ma'lumot yoki tuzilma elementi bir-biridan asosiysi nimasi bilan farq qiladi?

====

#kaliti

====

qiymati

====

soni

====

o'lachami

++++

Kalit necha xil bo'ladi?

====

#2

====

3

====

4

=====

5

++++

Kalitni xillari tog'ri ko'rsatilgan javobni tanlang?

=====

#birlamchi va ikkilamchi

=====

tasdiqlanadigan va tasdiqlanmaydigan;

=====

turlangan va turlanmagan;

=====

tarmoqli va tarmoqsiz;

++++

Birlamchi kalit?

=====

#Takrorlanmaydi, noyob,

=====

takrorlanadi, ommabop;

=====

qaytalanadi;

=====

qaytalaniladigan ommobop

++++

Ikkilamchi kalit.....?

=====

#takrorlanadigan kalit,

=====

Takrorlanmaydi, noyob;

=====

qaytalanadi;

=====

takrorlanmaydigan kalit

+++++

“bo’lib ol va egalik qil” tamoyilining yaqqol misol bo’lgan saralash algoritmi?

=====

#quicksort:

=====

insertionsort;

=====

bubblesort;

=====

selectionsort;

+++++

Agar daraxtning maksimal chiqish darajasi qanchaga teng bo’lsa , u holda bunday daraxt binary daraxt deyiladi

=====

#2

=====

3

=====

4

=====

5

+++++

"Mantiqiy operatsiyalar toifasidagi o’zgaruvchining qabul qiladigan qiymat oralig’i qanday?

"

=====

#true, false:

====

1,1

====

1,-1

====

1

++++

.... - ingliz tilidan olingan bo'lib 2 ta chetga ega navbat degan ma'noni bildiradi.

Nuqlar o'rniga kerakli so'zni tanlang:

====

#Dek.

====

Stek;

====

Fifo;

====

Lifo;

++++

"Daraxtda shunday bitta element borki, unga boshqa elementlardan murojaat yo'q. Bu element nima deyiladi;

"

====

#daraxt ildizi

====

tuguni;

====

shohi;

====

bargi;

++++

int strlen (satr); ning vazifasini toping.

=====

#Char tipidagi satr uzunligini qaytaradi

=====

String tipidagi satr uzunligini qaytaradi;

=====

Nusxa olish operatori;

=====

for tipidagi satr uzunligi

+++++

Fayl nima?

=====

#"Malumotlarni saqlash uchun tashqi

xotiraning nomlangan qismi

"

=====

Baytlar yig`indisi;

=====

"Dasturda ishlashni osonlashtirish

uchun kerakli funksiya;

"

=====

Malumotlar yeg'indisi

+++++

Qanday fayllar binar fayllar deyiladi ?

=====

#"Har xil obyektlarni ifodalovchi

baytlar ketma –ketligi.

"

=====

"Bir xil obyektlarni ifodalovchi

baytlar ketma –ketligi;

"

=====

Faylning aynan bir joyga yo`naltirilgani;

=====

" Aynan bir malumot kiritish yoki

chiqarish uchun mo`jallangan faylga;

"

++++

funksiyalar qiymat qaytarishiga qarab necha turli bo`ladi?

=====

#2

=====

4

=====

3

=====

turi yoq

++++

funksiya tanasida olingan o`zgaruvchilar qachogacha amal qiladi?

=====

#berilgan nuqtadan blokkacha.

=====

berilgan nuqtadan dastur oxirgacha;

=====

berilgan nuqtadan biz xohlagan joygacha;

=====

faqat blok tashqarisida;

++++

dasturda qaysi funksiya bo'lishi shart?

=====

```
#main.
```

=====

```
int;
```

=====

```
void;
```

=====

```
return
```

+++++

int katta(float a) bu funksiya qanday qiymat qabul qiladi va qanday qiymat qaytaradi?

=====

```
#haqiqiy,butun
```

=====

```
butun,haqiqiy;
```

=====

```
belgi,haqiqiy;
```

=====

```
haqiqiy,haqiqiy;
```

+++++

belgili tipdagi malumotlarni qabul qilib, butun tipdagi malumot qaytaruvchi funksiyani toping?

=====

```
#int son(char a )
```

=====

```
char son(Int a );
```

=====

```
float son(char a );
```

=====

```
string son(Int a );
```

```
++++
```

```
"dasturining asosiy qismida va funksiyada faol  
qo'llaniluvchi o'zgaruvchilar nima deyiladi?
```

```
"
```

```
=====
```

```
#global o'zgaruvchlar.
```

```
=====
```

```
local o'zgaruvchilar;
```

```
=====
```

```
qatiy o'zgarmaslar;
```

```
=====
```

```
noqatiy o'zgarmaslar
```

```
++++
```

```
funksiya tanasida faol o'zgaruvchilar nima deb ataladi?
```

```
=====
```

```
#local o'zgaruvchlar:
```

```
=====
```

```
global o'zgaruvchilar;
```

```
=====
```

```
qatiy o'zgarmaslar;
```

```
=====
```

```
noqatiy o'zgarmaslar
```

```
++++
```

```
Butun qiymat qabul qiluvchi tiplarni ko'rsating
```

```
=====
```

```
#short, int, long long.
```

```
=====
```

```
float, double, long double;
```

```
=====
```

" float, double, long double,
short, int, long long;
"

=====

long, float, int;

+++++

Dasturda global o'zgaruvchilar xotiraning qaysi qismida saqlanadi?

=====

Global

=====

Stekli;

=====

Registrlil;

=====

Dinamik taqsimlanuvchi bo'sh;

+++++

Dasturda local o'zgaruvchilar xotiraning qaysi qismida saqlanadi?

=====

#Stekli:

=====

Global;

=====

Registrlil;

=====

Dinamik taqsimlanuvchi bo'sh;

+++++

Dasturda ichki xizmatchi ma'lumotlari xotiraning qaysi qismida saqlanadi?

=====

Registrlil

=====

Global;

=====

Stekli;

=====

Dinamik taqsimlanuvchi bo'sh;

+++++

Massiv elementiga nima orqali murojaat qilinadi?

=====

#indeksi orqali,

=====

tipi orqali;

=====

kodi orqali;

=====

funksiya orqali;

+++++

Agar massiv elementiga qaraganda kamroq element berilgan bo'lsa natija qanday chiqadi?

=====

#berilgan elementlar va qolgan elementlarni 0 lar bilan.

=====

" berilgan elementlar va qolgan elementlarni

o'zi istagan qiymat bilan to'ldiradi;

"

=====

to'ldiradi berilgan elementlarni o'zigina chiqadi;

=====

Dasturda xatolik deb chiqaradi;

+++++

Massivlarda Indeks sifatida qanday ifodalardan foydalanish mumkin?

====

#char

====

int

====

float

====

while

++++

Massivlarning qanday turlari mavjud?

====

#dinamik va statik

====

statik massivlar

====

dinamik massivlar

====

konvaersativ massivlar

++++

Ro`yxat elementlari soni n ga teng . Ro`yxat nimasi deyiladi.

====

#uzunligi

====

o'lchami

====

tasnifi

====

tarmoqli

++++

Ro`yxat elementlari soni n ga teng . Ro`yxat nimasi deyiladi.

=====

#bo'sh

=====

to'la

=====

tarmoqli

=====

tarmoqlanmagan;

+++++

Chiziqsiz ma'lumotlar tuzilmasi deb nimaga aytiladi?

=====

#Agar tuzilmani tashkil etuvchi elementlar qat'iy tartiblanmagan bo'lsa.

=====

Agar tuzilmani tashkil etuvchi elementlar qat'iy tartiblangan bo'lsa.

=====

Agar tuzilmani tashkil etuvchi elementlar noqat'iy tartiblanmagan bo'lsa.

=====

Agar tuzilmani tashkil etuvchi elementlar noqat'iy tartiblangan bo'lsa.

+++++

Chiziqsiz ma'lumotlar tuzilmasida elementlar orasidagi munosabatlar qanday bo'lishi mumkin?

=====

Ixtiyoriy

=====

 Cheksiz

=====

Chekli

=====

 Ixtiyoriy va cheksiz

+++++

Chiziqli tuzilmani belgisini nechta faktga ajratish mumkin?

=====

#3

=====

4

=====

6

=====

2

+++++

Chiziqsiz ma'lumotlar tuzilmasi klassifikatsiyasi qaysilar?

=====

#Ro'yxatlar, graflar, daraxtlar

=====

Ro'yxatlar, ma'lumotlar

=====

Graflar, daraxtlar, vektorlar

=====

Vektorlar, ro'yxatlar

+++++

Ro'yxatlar turlari qaysilar?

=====

#Chiqsiz 2 bog'lamli, ko'p bog'lamli

=====

Chiqsiz ko'p bog'lamli, ko'p bog'lamsiz

=====

Chiziqli bog'lamli, ko'p bog'lamli

=====

Chiziqli bog'lamsiz, ko'p bog'lamli

+++++

Daraxt turlari qaysilar?

=====

#Binar daraxtlar,ko'p o'lchamli daraxtlar

=====

Unar daraxtlar,ko'p o'lchamli daraxtlar

=====

Binar daraxtlar,cheksiz o'lchamli daraxtlar

=====

Unar daraxtlar,chekli o'lchamli daraxtlar

+++++

Graf turlari qaysilar?

=====

#Orgraf,gipergraf,graf

=====

Chiziqli graf,orgraf

=====

Gipergraf,Chiziqsiz graf

=====

Chiziqli va chiziqsiz

+++++

Ixtiyoriy ko'rinishdagi chiziqsiz ma'lumotlar tuzilmasini necha xil usulda tasvirlash mumkin?

=====

#2

=====

3

=====

6

=====

7

++++

Ixtiyoriy ko'rinishdagi chiziqsiz ma'lumotlar tuzilmasini usullari qaysilar?

=====

#Qo'shma matritsa,ko'rsatkichli bog'langan ro'yxat

=====

ko'rsatkichsiz ro'yxatlar,matritsalar

=====

matritsalar,ro'yxatlar

=====

Qo'shma matritsa,ro'yxatlar

++++

Ko'p bog'lamli ro'yxatlarda bo'shagan elementni utilizatsiya qilish necha usuldan iborat?

=====

#2

=====

4

=====

3

=====

5

++++

Ko'p bog'lamli ro'yxatlarda bo'shagan elementni utilizatsiya qilish usullari qaysilar?

=====

#hisoblagichlar,keraksiz elementlarni yig'ish usullari

=====

hisoblagichlar,kerakli elementlarni yig'ish usullari

=====

qo'shish,keraksiz elementlarni yig'ish usullari

=====

hisoblagichlar, qo'shish usullari

++++

Ko'p bo'g'lamli tuzilmalarni amalga oshirish natijasida nima hosil bo'ladi?

=====

#To'r

=====

ro'yxatlar

=====

axborotlar

=====

to'r, ro'yxatlar

++++

Rekursiv triada nechta qismdan iborat?

=====

#3

=====

4

=====

2

=====

5

++++

Daraxt nima?

=====

#Chiziqsiz bog'langan ma'lumotlar tuzilmasidir

=====

Chizikli bog'langan ma'lumotlar tuzilmasidir

=====

Chiziqsiz bog'lanmagan ma'lumotlar tuzilmasidir

=====

Chiziqli bog'lanmagan ma'lumotlar tuzilmasidir

++++

Daraxt baalandligi nima?

=====

#daraxt bosqichlari soni

=====

daraxt ildizlari

=====

daraxt barglari

=====

daraxt barglari va shoxlari

++++

Tugundan chiqish darajasi nima?

=====

#Daraxt tugunlaridan chiqayotgan shoxlar soni

=====

daraxt shoxlari

=====

daraxt barglari soni

=====

daraxt tanasi

++++

Daraxt klassifikatsiyasi necha turdan iborat?

=====

#4

=====

5

=====

2

====

7

++++

To'liq binar daraxt nima?

====

#chiqish darajasi 0 yoki 2 bo'lsa

====

chiqish darajasi 1 yoki 2 bo'lsa

====

chiqish darajasi 0 yoki 1 bo'lsa

====

chiqish darajasi 2 yoki 2 bo'lsa

++++

m-tartibli daraxt nima?

====

#Agar maksimal chiqish darajasi m bo'lsa

====

Agar maksimal chiqish darajasi nol bo'lsa

====

Agar maksimal chiqish darajasi n bo'lsa

====

Agar maksimal chiqish darajasi 1 bo'lsa

++++

To'liq m-tartibli daraxt nima?

====

#Agar chiqish darajasi 0 yoki m bo'lsa

====

chiqish darajasi 0 yoki 2 bo'lsa

====

chiqish darajasi 0 yoki 1 bo'lsa

=====

chiqish darajasi 0 yoki n bo'lsa

++++

Binar daraxt deb nimaga aytiladi?

=====

#Agar maksimal chiqish darajasi 2 bo'lsa

=====

Agar maksimal chiqish darajasi 1 bo'lsa

=====

Agar maksimal chiqish darajasi 0 bo'lsa

=====

Agar maksimal chiqish darajasi m bo'lsa

++++

EXM xotirasida daraxtni ifodalashning eng qulay usuli

=====

#Uni bog'langan ro'yxatlar ko'rinishida

=====

Uni bog'lanmagan ro'yxatlar ko'rinishida

=====

Uni ro'yxatlar ko'rinishida

=====

Uni bog'lamli ro'yxatlar ko'rinishida

++++

Dinamik malumotlar tuzilmasi nechta xususiyatga ega?

=====

2 turga

=====

5 turga

=====

4 turga

====

7 turga

++++

Dastur bajarilayotganda vujudga keladigan yoki o`lchamlari dastur bajarilishi mobaynida aniqlanadigan ob`yektlar qanday ob`yektlar deyiladi?

====

#Dinamik

====

Statik

====

Massiv

====

Mantiqiy

++++

Agar ro`yxat elementlari ko`rsatgichlar orqali bog`langan bo`lsa, u holda bunday tuzilmaga qanday ro`yxat deb ataladi?

====

Bog`langan ro`yxat

====

Bog`lanmagan ro`yat

====

Umumiy ro`yxat

====

Umumlashgan ro`yxat

++++

Agar ro`yxatning elementlari ko`pi bilan tuzilmaning m ta elementi bilan o`zaro bog`langan bo`lsa.....

====

M bog`lamli deyiladi

====

N bog`lamli deyiladi

=====

A bog`lamli deyiladi

=====

M-n bog`lamli deyiladi

+++++

Agar bog`langan ro`yxat elementlari mavjud bo`lmasa, u holda bunday ro`yxat ...
deb ataladi.

=====

#Bo`sh ro`yxat

=====

To`liq ro`txat

=====

To`liqsiz ro`yxat

=====

Too`ldirilgan ro`yxat

+++++

Mantiqiy tasvirlash nuqtai nazaridan ro`yxatlar necha turga bo`linadi?

=====

#2 ga

=====

3 ga

=====

4 ga

=====

5 ga

+++++

Mantiqiy tasvirlash nuqtai nazaridan ro`yxatlar turini sanang?

=====

#Chiziqli va chiziqsiz

=====

Faqat chiziqli

=====

Faqat chiziqsiz

=====

Turi mavjud emas

+++++

Chiziqli ro`yxatlarga qaysilar kiradi?

=====

1 va 2 bog`lamli

=====

2 bog`lamli

=====

1 bog`lamli

=====

Ko`p bog`lamli

+++++

Chiziqsiz ro`yxatlarga qaysilar kiradi?

=====

#Ko`p bog`lamli

=====

2 bog`lamli

=====

1 bog`lamli

=====

1 va 2 bog`lamli

+++++

Bog`langan ro`yxatlar ustida nacha xil amal bajarish mumkin?

=====

#4 xil

====

5 xil

====

6 xil

====

7 xil

++++

Ro`yxatning istalgan elementini o`chirish mumkinmi?

====

#Mumkin

====

Mumkin emas

====

Faqat qo`shish mumkin

====

Faqat qidirish mumkun

++++

Bog`langan ro`yxatlar elementlarini chop qilish mumkini?

====

#Mumkin

====

Mumkin emas

====

Faqat qo`shish mumkin

====

Faqat qidirish mumkun

++++

Agar ro`yxat elementlari faqatgina bitta ko`rsatkichlar maydoniga ega bo`lsa, u holda bunday tuzilmaga ... yo`naltirilgan ro`yxat deb ataladi.

====

#Bir bog`lamli yoki ir tomanlama

=====

Faqat bir bog`lamli

=====

Faqat bir tomonlama

=====

Ko`p bog`lamli

+++++

Royxat elementlariga murojat qanday amalga oshiriladi?

=====

Ro`yxat boshidan

=====

Ro`yxat oxridan

=====

Ro`yxat o`rtasidan

=====

Murojat qilib bo`lmaydi

+++++

Bir bog`lamli ro`yxat elementi nechta maydonga ega?

=====

#2 ta

=====

3 ta

=====

4 ta

=====

5 ta

+++++

Bir bog`lamli ro`yxat elementi maydonlarini sanang.

=====

#Information va ko`rsatgich maydon

=====

Information maydon

=====

Ko`rsatgich maydon

=====

Maydon mavjud emas

+++++

LST nima?

=====

#Ro`yxat boshiga ko`rsatgich

=====

Ro`yxat oxiriga ko`rsatgich

=====

Ro`yxat o`rtasiga ko`rsatgich

=====

Ro`yxat davomiga ko`rsatgich

+++++

Ro`yxat eng so`ngi elementining o`rsatgich maydoni bo`sh bo`lishi bu...?

=====

#NIL

=====

LST

=====

NST

=====

MST

+++++

Ikki bog`lamli ro`yxatning xar bir elementi nechta ko`rsatgichga ega?

=====

#2 ta

=====

3 ta

=====

4 ta

=====

5 ta

+++++

Ikki bog`lamli ro`yxat ustida amallarni sanang.

=====

#Ro`yxat elementini yaratish, qidirish, o`cherish, ko`rsatilgan joyiga elementini ko`yish.

=====

Ro`yxat elementini yaratish, ko`rsatilgan joyiga elementini ko`yish.

=====

Ro`yxat elementini yaratish, qidirish.

=====

Ro`yxat elementini qidirish, ko`rsatilgan joyiga elementini ko`yish.

+++++

Ixtiyoriy bir bo`g`inli ro`yxatni stek deb qarash mumkinmi?

=====

#Mumkin

=====

Mumkin emes

=====

Ko`p bo`g`inli ro`yxatni

=====

Bunday amal yo`q

+++++

Qanday ro`yxat oddiy bir bo`g`imli ro`yxatda eng so`ngi element ko`rsatgichiga ro`yxat boshi elementi o`rsatki chiqiymatini o`zlashtirish orqali xosil qilinadi.

=====

#Xalqasimon bir bog`lamli

=====

Xalqasimon ikki bog`lml

=====

Xalqasimon ko`p bog`lamli

=====

Aylana bir bog`lamli

+++++

Bog`langan ro`yxat elementining ko`rsatkichlari maydoni soni qanday bo`lishi mumkin?

=====

#Bir nechta va turli xil

=====

Faqat bitta

=====

Turli xil

=====

Bir nechta

+++++

Bog`langan ro`yxatlar eng ko`p qanday tuzilmalardan hisoblanadi?

=====

#Dinamik

=====

Statik

=====

Umumiy

=====

Umumlashgan.

++++

Tugundan chiqayotgan shoxlar soni nimani belgilaydi

=====

Tugundan chiqish darajasini

=====

Daraxt balandligini

=====

Daraxt indeksatsiyasini

=====

Daraxtning bog'lanish bosqichlarini

++++

Daraxt maksimal chiqish darajasi m -bo'lsa, u holda bunday daraxt qanday tartibli daraxt deyiladi?

=====

m -tartibli daraxt

=====

Binar daraxt

=====

To'liq m -tartibli daraxt

=====

to'liq binar daraxt

++++

Daraxt chiqish darajasi 0 yoki m bo'lsa, u holda bunday daraxt qanday tartibli daraxt deyiladi?

=====

To'liq m -tartibli daraxt

=====

To'liq binar daraxt

=====

Binar daraxt

=====

M-tartibli daraxt

+++++

Daraxt maksimal chiqish darajasi 2 bo'lsa, u holda bunday daraxt qanday tartibli daraxt deyiladi

=====

Binar daraxt

=====

To'liq binar daraxt

=====

2-tartibli daraxt

=====

2 tartibli to'liq binar daraxt

+++++

Daraxt chiqish darajasi 0 yoki 2 bo'lsa, u holda bunday daraxt qanday tartibli daraxt deyiladi?

=====

To'liq binar daraxt

=====

Binar daraxt

=====

2-tartibli daraxt

=====

2 tartibli to'liq binar daraxt

+++++

Agar daraxtning maksimal chiqish darajasi 2 bo'lsa, bunday daraxt nima deb ataladi?

=====

Binar daraxt

=====

Indekslangan daraxt

=====

Binar rekursiya

=====

Juft bog'lami daraxt

+++++

Binar daraxtlarda ota o'g'illari bilan qanday bog'lanadi?

=====

#Garizontal chiziq bilan

=====

Tog'ri chiziq bilan

=====

Vertical chiziq bilan

=====

Ixtiyoriy tarzda

+++++

Quyidagilardan qaysi biri rekursiv triadaga kirmaydi?

=====

Daraxtni asoslashtirish

=====

Rekursiya bazasi

=====

Parametrizatsiya qilish

=====

Dekompozitsiya

+++++

Daraxtning har bir tugunida katta o'g'ilga mos shoxidan tashqari barha shohlari kesib tashlanadi. Bunday holatda qaysi shox katta o'g'il vazifasida bo'ladi?

=====

Chetki chap shox

=====

Tugun pastidagi shox

=====

Eng pastki shox

=====

Chetki o'ng shox

+++++

Bu algoritmni aniqlashda o'ziga bevosita yoki bilvosita muroojat qilishdir. Qanday algoritm haqida gap ketmoqda?

=====

Rekursiv algoritm

=====

Stuctiv algoritm

=====

Classlar algorimi

=====

Navbatlar algoritmi

+++++

Saralash algoritmlari nechta tipga bo'linadi?

=====

2 ta

=====

3 ta

=====

4 ta

=====

5 ta

+++++

Tanlash orqali saralashda har qadamda hali ko'rilmagan elementlar orasidan qay biri tanladi

=====

Eng kichigini

=====

Alifbo tartibida oldin keluvchi element

=====

Eng ko'p ko'rilganini

=====

Tipi yaqinini

+++++

Tanlash orqali saralash jarayoni necha marotaba davom etadi?

=====

N-1 marta

=====

Saralanayotgan element tipi soniga qarab

=====

N marta

=====

Ixtiyoriy daraja tanlanadi

+++++

" Agar ikki qo'shni element noto'g'ri tartibda joylashib qolgan bo'lsa, ularning o'rnini almashtiramiz. Umumiy n-1 marta jarayon bajariladi. Har safar ikkita qo'shni element taqqoslanadi.

Elementlar o'z o'rinlariga pufakga o'xshab siljib boradi.

Yuqorida qaysi usul algoritmi keltirilgan?

"

=====

#Bubble sort

=====

Quick sort

=====

Merge sort

=====

Tanlash orqali saralash

+++++

Pufakcha usulida saralashda quyidagilardan qaysi bigiga qolganlariga teng emas?

=====

Qo'shimcha xotira

=====

Almashtirishlar soni

=====

Taqqoslashlar soni

=====

Ishlash vaqti

+++++

Jon fon Neyman tomonidan 1946 – yil qaysi saralash algoritmi taklif qilingan.

=====

Merge sort

=====

Neyman sort

=====

Quick sort

=====

Bubble sort

+++++

"Uni ikkita bo'lakga ajratamiz.

Bo'laklarni alohida saralaymiz.

Saralangan massivlarni birlashtiramiz.

Ushbu algoritm qaysi saralashniki?

"

=====

Bo'lib tashlab hukumronlik qil metodi

=====

Quick sort

=====

Bubble metodi

=====

Qo'shib hukumronlik qil metodi

+++++

1964 – yilda Charlz Hoar tomonidan qaysi saralash algoritmi taklif qilingan.

=====

Quick sort

=====

Merge sort

=====

Hoar sort

=====

Bubble sort

+++++

Quick sort qaysi metodga asoslanadi?

=====

Bo'lib tashla va hukumronlik qil metodiga

=====

Hoar metodiga

=====

Merge metodiga

=====

Pufakcha metodiga

+++++

" Massivda bo'luvchi element X tanlanadi.

Elementlarni shunday joylashtiramizki, dastlab X dan kichik yoki teng bo'lgan elementlar joylashsin, keyin undan katta bo'lgan elementlar joylashsin.

Keyin ularni alohida saralaymiz.

Bu qaysi algoritm g'oyasi

"

=====

Tezkor saralash

=====

Pufakcha metodi

=====

Hoar metodi

=====

Merge metodi

+++++

Uni omborxonona yoki kutubxonaning bir turi sifatida ko'rish mumkin.

=====

#cMa'lumotlar strukturasi

=====

Classlarni

=====

Ma'lumotlar tarkibini

=====

Steklarni

+++++

" Kalitlarni taqqoslashlar soni

Dasturni ishlab chiqishga ketgan vaqt

Dasturni ishlashi uchun ketgan vaqt

Talab qilinadigan xotira hajmi

Bu nimaning samaradorlik mezonlari?

"

====

Qidiruv algaritmlarining

====

Saralash algoritmining

====

Hisoblash algoritmining

====

Navbat algoritmining

++++

Ushbu algoritmlar ishlab chiqarilayotganda, ko'proq, jadvaldagi kalitlarni taqqoslash soniga e'tibor qaratiladi. Qaysi algoritmlar haqida gap ketmoqda?

====

Qidiruv algaritmlari

====

Saralash algoritmlar

====

Hisoblash algoritmlari

====

Navbat algoritmlari

++++

"Massiv yoki bog'langan ro'yxatlarda.

Elementni jadvalga qo'shish talab qilinsa, u holda qidiruvni amalaga oshirish qay birida qulayroq kechadi?

"

====

Ro'yhatlarda

====

Bir xil kechadi

====

Massivlarda

=====

Elementlar soniga qarab

+++++

Qaysi usulda topilgan element jadvalda bitta oldingi element bilan o'rin almashtiradi va agar ushbu elementga ko'p murojaat qilinsa, bittadan oldinga surulib borib natijada jadval boshida bo'ladi?

=====

#Transpozitsiya usuli

=====

Bubble sort usuli

=====

Quick sort usuli

=====

Merge usuli

+++++

Qaysi holatda indeksli qidiruv samaradorligini $C=\sqrt{n+1}=O(\sqrt{n})$ kabi mukammallashtirish mumkin?

=====

Bo'lishi mumkin barcha holatlar teng bo'lsa

=====

Merge usulida

=====

Quick sort usulida

=====

Bubble sort usulida

+++++

U berilgan to'plam elementlarini biror bir tartibda joylashtirish jarayonidir. U nima

=====

#Saralash

=====

Parametrizatsiya

=====

Qidiruv

=====

Indeksatsiya

+++++

Saralashning maqsadi - ?

=====

#tartiblangan to'plamda kerakli elementni tartiblashdan iborat bo'ladi

=====

tartiblangan to'plamda kerakli elementni indeksatsiyasini osonlashtirishdan iborat

=====

tartiblangan to'plamda kerakli elementni parametrizatsiyalashni osonlashtirishdan iborat

=====

tartiblangan to'plamda kerakli elementni bir biriga bog'lashnini osonlashtirishdan iborat

+++++

Qaysi saralash usulida hali ko'rilmagan massiv elementlar orasidan 1-elementini eng kichik elementi deb tanlanadi shundan so'ng massivning barcha elementlari bilan solishtiriladi va natijasida eng kichik elementni massivning boshiga joylashtiriladi.

=====

Tanlash orqali saralash usuli

=====

Pufakcha usuli

=====

Morge usuli

=====

Hollan usuli

++++

Saralashning necha turi mavjud

=====

#2 ta

=====

3 ta

=====

4 ta

=====

5 ta

++++

Operativ xotiradagi saralash bu qaysi saralash turiga kiradi?

=====

Ichki saralash

=====

Tashqi saralash

=====

Operativ saralash

=====

Pufakchali saralash

++++

Saralashni nechta usuli mavjud?

=====

#2 ta

=====

3 ta

=====

4 ta

=====

5 ta

++++

Quyidagilardan qaysilari saralash usullari?

=====

#Qat'iy va yaxshilangan

=====

Operativ va yaxshilangan

=====

Tashqi va operativ

=====

Ichki va operativ

++++

Quyidagi usullardan qay birida almashtirishlar soni keskin farqlanadi?

=====

Yaxshilangan usul

=====

Qat'iy usullar

=====

Tog'ridan to'g'ri tanlash usuli

=====

Tog'ridan to'g'ri qo'shish usuli

++++

" Faraz qilaylik, a_1, a_2, \dots , anelementlar ketma-ketligi berilgan bo'lsin.

Berilgan elementlar ichidan eng kichik kalitga ega element tanlanadi.

Ushbu element boshlangich ketma-ketlikdagi birinchi element a_1 bilan o'rin almashadi

Undan keyin ushbu jarayon qolgan $n-1$ ta element, $n-2$ ta element va hokazo, toki bitta eng katta element qolgunga davom ettiriladi.

Savol bu qaysi tamoyil asosi hisoblanadi?

"

=====

To'g'ridan to'g'ri tanlash usuli

=====

Tog'ridan to'g'ri qo'shish usuli

=====

Tog'ridan to'g'ri almashtirish usuli

=====

Yaxshilangan usul

+++++

Qisqarib boruvchi qadamlar orqali saralash uslini fanda qanday ataladi

=====

Shell usuli

=====

Quick sort

=====

Merge usuli

=====

Bubble sort

+++++

Shel usuli qachon taklif qilingan?

=====

1959 yilda

=====

1938 yilda

=====

1987 yilda

=====

1948 yilda

+++++

Qaysi tur mantiqiy mulohazalarning to'g'riligini aniqlash uchun, turli xil dasturlash tillarida turlicha ifodalanadigan ifodalarni 2 ta ko'rinishda ifodalaydi?

=====

Mantiqiy tur

=====

Butun tur

=====

Belgili tur

=====

Satrlı tur

+++++

Mantiqiy tur uchun qiyinroq hisoblanuvchi operatsiyalar qaysilar?

=====

#Chiqarib tashlash, ekvivalensiya, implikatsiya

=====

Chiqarib tashlash, inkor, yoki

=====

Va, yoki, inkor

=====

Va, yoki, ekvivalensiya

+++++

Mantiqiy qiymatlar xotirada qancha joy egallaydi?

=====

1 bit

=====

2 bit

=====

8 bit

=====

1 bayt

++++

Inkor amali qaysi qatorda to'g'ri berilgan?

=====

Not a

=====

A or b

=====

A and b

=====

A and a

++++

0

=====

A or b

=====

Not a

=====

A and b

=====

A and a

++++

Konyunksiya amali qaysi qatorda to'g'ri berilgan?

=====

A and b

=====

A and a

=====

A or b

=====

Not a

++++

Dizyunksiyaning inkori dasturlashda qanday yoziladi?

=====

Xor

=====

!

=====

Or !

=====

&&

++++

```
" #include <iostream>
```

```
Using namespace std; int main(){
```

```
Bool b=true;Bool s=false;
```

```
Bool d1 =not b || s;
```

```
Bool d2=b && s; bool d3=b xor s;
```

```
Cout<<d1<<" " <<d2<<" " <<d3;System ("pause ");}
```

Dastur natijasini toping.

"

=====

0 0 1

=====

0 0 0

=====

0 1 1

=====

1 0 1

++++

Bir tipli nomerlangan ma'lumotlar janlanmasi nima deb ataladi?

=====

Massiv

=====

Determinant

=====

Int

=====

Matritsa

+++++

U indeksli o'zgaruvchi tushunchasiga mos keladi. U dasturlashda qanday ataladi

=====

Massiv

=====

Fifo

=====

Qatorlar

=====

Nifo

+++++

C++ dasturlash tili standarti bo'yicha massiv indeksleri nechtagacha bo'lishi
mumkin

=====

31 ta

=====

37 ta

=====

23 ta

=====

5 ta

+++++

Qanday tip matematikada matritsa yoki jadval tushunchasiga mos keladi

=====

Ikki o'lchovli massiv

=====

Double float

=====

Boolean

=====

Bir o'lchovli massiv

+++++

Quyidagi initsializatsiyalardan qaysi biri dasturlashda xato natija beradi?

=====

```
#Float[][]={{(1.3,1.1,1.4),(-1,4.4),(1.3, 2.4)}}
```

=====

```
Int x[3][3]={{(1,-2,3),(1,2),(-4)}}
```

=====

```
Float d[2][3]={{1,-2.5,10,-5.3,2,14}}
```

=====

```
Double x[][2]={{(1.1,1.5),(-1.6,2.5),(3,-4)}}
```

+++++

Turli tipdagi ma'lumotlarning biror nom ostida birlashtirilgan, dasturchi tomonidan beriladigan yangi tip nima deb ataladi?

=====

Structura

=====

Class

=====

Navbat

=====

Massiv

+++++

Uni e'lon qilish uchun struct xizmatchi so'zi ishlatiladi. U nima?

=====

Yozuv

=====

Massiv

=====

Qator

=====

Class

+++++

“oxirgi kelgan - birinchi ketati” bu nimaning ta'rifi?

=====

Stek

=====

Navbat

=====

Dek

=====

Qator

+++++

Lifo bu nimaning ta'rifi?

=====

Stek

=====

Navbat

=====

Dek

=====

Qator

+++++

Unda elementlarni kiritish va tomondan ya'ni uchidan amalga oshiriladi. U nima

=====

Stek

=====

Dek

=====

Qator

=====

Navbat

+++++

C++ tilida steklar qanday amalga oshiriladi?

=====

#

=====

Structura ko'rinishida

=====

Bir o'lchovli massiv ko'rinishida

=====

Statik ko'rinishda

+++++

Nima 2 ta chetga ega navbat ma'nosini beradi?

=====

Dek

=====

Stek

=====

Structura

=====

Lifo

+++++

" Double ended queue

Bu nimaning ta'rifi?

"

=====

Dek

=====

Stek

=====

Navbat

=====

Qator

+++++

Navbat bu - ...

=====

Fifo

=====

Lifo

=====

Stek

=====

Infifo

+++++

Elementlarning oxiridan qo'shilib, boshidan chiqarib tashlanishi nima deb ataladi

=====

Navbat

=====

Stek

=====

Dek

=====

Nifo

++++

C++ dasturlash muhitida ma'lumotlarni massivdan tashqari sal boshqacharoq usulda saqlashning yana bir turi mavjud, bu nima?

=====

Vektorlar

=====

Rekursiyalar

=====

Classlar

=====

Qatorlar

++++

Ayrim paytlarda massivga nechta element kiritilishi ma'lum bo'lmaydi va o'shanda dinamik dasturlashdan foydalanish kerak bo'ladi, ya'ni massivga qo'shiladigan elementga xotira ajratishga to'g'ri keladi, bunday paytda qaysi kitobxonadan foydalanish optimalroq hisoblanadi?

=====

Vector

=====

Dynamics.h

=====

Rekursy

=====

Class

++++

Qaysi class o'zgaruvchan uzunlikdagi massiv yaratishga yordam beradi?

=====

Vector

=====

Class

=====

Rekursia

=====

Setclass

+++++

Elementlari soni oldindan ma'lum bo'lmagan bir xil toifadagi elementlar ketma-ketligi dasturlashda nima deb ataladi

=====

Vector

=====

Massiv

=====

Class

=====

Graph

+++++

Dasturlashda vectorni e'lon qilish sintaksisi to'g'ri ko'rsatilgan qatorni toping

=====

Vector<int> q

=====

vector a[100]

=====

Q int[vector]

=====

Vector a<int> [100]

+++++

Dasturlash tillarida ma'lumotlar necha turga bo'linadi?

=====

bazaviy va keltirilgan

=====

Rost va yolg'on

=====

Fizik va biologik

=====

Skalyar va bo'sh

+++++

Dasturning asosiy tanasi nima?

=====

#int main()

=====

Tiplar

=====

float

=====

Tiplar va float

+++++

Dasturda Amallar necha xil bo'ladi?

=====

2 xil (binar va unar)

=====

2 xil (sonli va satrli)

=====

Aniqlab bo'lmaydi

=====

Dastur tipiga qarab

+++++

Ulardan qaysi biri additiv binar amal?

=====

#+) qo'shish

====

(*) ko'paytirish

====

(:) bo'lish

====

(%) modul olish ya'ni qoldiqli bo'lish

++++

Multiplikativ binar amallarni ko'rsating.

====

#, (*), (/), (%)

====

(+), (-), (*), (/)

====

(%), (!), (<), (>),

====

(!), (<), (>), (=)

++++

[++] va [--] lar qanday amallar?

====

Unar

====

Takrorlanuvchi

====

Xususiy

====

Binar

++++

Postfiksni ko'rsating

====

#i++

====

++i

====

Using namespace std;

====

(;), (<<), (>>), cout, cin, ...

++++

```
" int main(){
```

```
    int a=100,b=10,c=5;
```

```
    for(int i=0; i<2; i++)
```

```
    { a/=b-c; }
```

```
    cout<<"a="<<a<<endl;
```

```
    system("PAUSE");}
```

Dastur natijasini toping

"

====

#4

====

20

====

0

====

100

++++

Dasturlash tillarida ma'lumotlar necha turga bo'linadi?

====

#bazaviy va keltirilgan

====

b) Rost va yolg'on

====

c) Fizik va biologik

=====

d) Skalyar va bo'sh

+++++

Dasturning asosiy tanasi nima?

=====

#int main()

=====

a) Tiplar

=====

int

=====

for(...)

+++++

Dasturda Amallar necha xil bo'ladi?

=====

#2 xil (unar va binar)

=====

c) Dastur tipiga qarab

=====

b) Aniqlab bo'lmaydi

=====

2 xil (sonli va satrli)

+++++

Ulardan qaysi biri additiv binar amal?

=====

(+) qo'shish

=====

(*) ko'paytirish

=====

(:) bo'lish

=====

(%) modul olish ya'ni qoldiqli bo'lish

++++

Daraxt bog'lanish bosqichlari nechidan boshlanadi?

=====

0 dan

=====

1 dan

=====

Bosqichlar soni ahamiyatga ega emas, shu sababli sanoqqa ega emas

=====

d) Daraxt turiga qarab tanlanadi

++++

[++] va [--] lar qanday amallar?

=====

#Unar

=====

b) Xususiy

=====

Takrorlanuvchi

=====

a) Binar

++++

Prefiksni ko'rsating

=====

++I

=====

I++

=====

Using namespace

=====

(;), (<<), (>>), cout, cin, ...

+++++

Postfiksni ko'rsating

=====

#i++

=====

Using namespace std;

=====

(;), (<<), (>>), cout, cin, ...

=====

++i

+++++

```
" int main(){
```

```
    int a=100,b=10,c=5;
```

```
    for(int i=0; i<2; i++)
```

```
    { a/=b-c; }
```

```
    cout<<"a="<<a<<endl;
```

```
    system("PAUSE");}
```

Dastur natijasini toping.

"

=====

#4

=====

0

=====

20

=====

100

++++

uning o'lchami mashina, ya'ni kompyuter konfiguratsiyasiga bog'liq ravishda o'zgarib turadi. Gap nima haqida ketmoqda.

=====

#Intejer tipi

=====

Tiplar haqida

=====

Media fayllar

=====

Rasmlar

++++

Integer Toifa modifikatsiyalarini ayting

=====

#signed va unsigned

=====

Short va Long

=====

Double va Long

=====

Short, Long va double intlar

++++

Signed Int toifasida modifikatsiyalanganda qiymatning eng chap bitidagi 0 yoki bir nimani bildiradi.

=====

#Ishorani

=====

Hajmini

=====

Kengligini

====

Kengaytmagini

++++

Int tipi ustida ==, !=, <=, >=, < , > kabi amallar bajarilganda natija qaysi tipga kiradi

====

#Bool

====

a) Int

====

c) Float

====

d) String

++++

Xotiradan egallangan hajmni bilish uchun qaydi xizmatchi so'zdan foydalaniladi

====

#sizeof()

====

Memory()

====

Deminsionof()

====

&a

++++

Haqiqiy toifaga nisbatan binar amallar bajarilsa natija qanday tipga tegishli bo'ladi?

====

#Mantiqiy

====

Haqiqiy

====

Butun

=====

Satrlı

++++

Haqiqiy tipga nisbatan unar amallar ishlatilsa natija qanday sonlar chiqadi?

=====

#Haqiqiy

=====

Butun

=====

Mantiqiy

=====

Satrlı

++++

U tip Kompyuter xotirasida asosan qo'shg'aluvchan nuqta formatida saqlanadi. U qanday tip

=====

#Haqiqiy tip

=====

Mantiqiy tip

=====

Butun tip

=====

Satrlı tip

++++

Float tipi xotiradan qancha joy egallaydi?

=====

#4 bayt

=====

2 bayt

=====

8 bayt

=====

Kompyuter Konfiguratsiyasiga qarab

+++++

Double Float tipi xotiradan qancha joy egallaydi?

=====

#8 bayt

=====

a) 4 bayt

=====

c) 2 bayt

=====

d) Kompyuter konfiguratsiyasiga qarab

+++++

Long double tipi xotiradan qancha joy egallaydi?

=====

8 bayt

=====

2 bayt

=====

4 bayt

=====

Kompyuter konfiguratsiyasiga qarab

+++++

Yo'q , yoki , va amallari qaysi toifa ustida bajariladi

=====

#Boolean

=====

Haqiqiy

====

(1 va (0) qiymatli butun tip ustida

====

Butun tip ustida

++++

Boolean tipi kompyuter xotirasidan qancha hajm egallaydi

====

1 bayt

====

2 bayt

====

4 bayt

====

8 bayt

++++

Unsigned char tipi xotiradan qancha joy egallaydi

====

#1bayt

====

2 bayt

====

4 bayt

====

8 bayt

++++

```
" #include <iostream.h>
```

```
Using namespace std;Int main(){
```

```
Char x=`a`, y=`b`; char min;
```

```
If(x>y) min=y;Else min=x;
```

```
Cout<<min;Return 0;}
```

Dastur natijasini toping

"

====

#a

====

B

====

Xato beradi

====

(b)

++++

Ma'lumotlar tuzilmasi fanida daraxt so`zi ko`pincha qanday nomlanadi?

====

#Tree

====

oila

====

sanoq tizimi

====

safe

++++

O`ziga murojaat qiluvchi funksiya?

====

#Rekursiv

====

void

====

return

====

main

++++

...– bu bironta ob‘ektga tegishli turli toifadagi maydonlar to‘plamidir.

=====

#Yozuv

=====

obekt

=====

Dastur

=====

Daraxt

++++

Primitiv toifalar (...)

=====

#ma‘lumotlarning sodda toifalari

=====

Ma'lumotlar bazasi

=====

sanoq tizimi

=====

tree

++++

Ma‘lumotlar toifalari ... turga ajratiladi

=====

#3

=====

5

=====

2

=====

7

++++

... – elementlarni ma‘lum bir tartibda joylashtirish amali

=====

#Saralash

=====

ma‘lumotlarning sodda toifalari

=====

Qidirish

=====

O‘chirish

++++

... - tuzilmadan bironta elementni joylashgan o‘rnini aniqlash amali

=====

#Qidirish

=====

Saralash

=====

Kiritish

=====

O‘chirish

++++

... - tuzilma elementlariga 1 martadan murojaat qilish amali.

=====

Ko‘rikdan o‘tkazish (traversing)

=====

Saralash

=====

Kiritish

=====

O‘chirish

++++

... – xar bit amal oddiy va soda bo‘lishi kerak

=====

#Samaradorlilik

=====

Saralash

=====

Kiritish

=====

O‘chirish

++++

Qiymat qaytarmaydigan funksiya qaysi?

=====

#void

=====

main

=====

int

=====

rekursiv

++++

if(n<0){cout<<a;} else{cout<<a-1;} a=3,n=0 bo`lsa, ekranga qanday qiymat chiqadi?

=====

#2

=====

1

=====

3

=====

4

++++

if(n<0){cout<<a;} else{cout<<a-1;} a=3,n=-2 bo`lsa, ekranga qanday qiymat chiqadi?

=====

#3

=====

2

=====

4

=====

0

++++

if(n=>0){cout<<a;} else{cout<<a-1;} a=3,n=-2 bo`lsa, ekranga qanday qiymat chiqadi?

=====

#dastur xato

=====

2

=====

3

=====

4

++++

if(n=>0){cout<<a;} else{cout<<a-1;} a=5,n=-2 bo`lsa, ekranga qanday qiymat chiqadi?

=====

#dastur xato

=====

2

====

3

====

4

++++

for(int i=5;i<8;i++){...} ushbu sikl necha marta takrorlanadi?

====

#3

====

5

====

8

====

0

++++

for(int i=5;i<=8;i++){...} ushbu sikl necha marta takrorlanadi?

====

#4

====

3

====

5

====

7

++++

for(int i=0;i<=8;i++){...} ushbu sikl necha marta takrorlanadi?

====

#9

====

8

====

0

====

7

++++

Sharti keyin beriladugan sikl operatori?

====

#do {...} while(...)

====

while(...){...}

====

for(...){...}

====

for{...}(.....)

++++

Sharti oldin beriladugan sikl operatori?

====

#while(...){...}

====

do {...} while(...)

====

for(...){...}

====

do {...} for(...;)

++++

Parametrli sikl operatori qaysi?

====

#for(...){...}

====

do {...} while(...)

====

while(...){...}

====

do{...} for(...;)

++++

do{...}while(n>0) n=0 bo`lganda sikl necha marta takrorlanadi?

====

#1

====

0

====

2

====

cheksiz

++++

for(int i=1; i<n;i++){n--;} n=0 bo`lganda sikl necha marta takrorlanadi?

====

#cheksiz

====

2

====

1

====

0

++++

switch quyidagi tiplarning qaysi biri bilan ishlaydi?

====

#int

====

float

=====

double

=====

while

+++++

int aloqa(){int a=5; return a;} funksiya nomini toping

=====

#aloqa

=====

int

=====

return

=====

a

+++++

for(int i ; i<=10 ; i++) - bu siklda [i] nima?

=====

#sikl parametri

=====

sikl operatori, majburiy ajratuvchi

=====

o'zgarmas

=====

sikl operatori

+++++

Sharti oldin berilgan takrorlanish operatorini toping

=====

#While

=====

if

====

else

====

for

++++

Fayllar bilan ishlash oqimlariga qaysilar kiradi

====

#ifstream, ofstream, fstream

====

ifstream cout;

====

ifstream , cout ifstream

====

iostream , ofstream, ifstream

++++

Bir xil toifali , chekli qiymatlarning tartiblangant o'plamiga nima deb ataladi?

====

#Massiv

====

Rekursiv funksiya

====

register

====

oqim

++++

Mantiqiy amallarda & belgisini vazifasi nima

====

#ko'paytirish

====

ayirish

====

bo'lish

====

qoshish

++++

```
"int main(){
```

```
int a = 7, b = 11;
```

```
bool OK = a < 7 ^ b > 10;
```

```
cout << OK;
```

```
return 0;}
```

Ushbu dastur natijasini toping:

"

====

#1

====

0

====

11

====

7

++++

Quyidagi ifodadan qanday qiymat chiqishini aniqlang?`int a[5]={1,2,3,4,5};`

```
cout<<a[3];
```

====

#4

====

2

====

3

====

5

++++

Massivlarning qanday turlari mavjud?

=====

dinamik va static massivla

=====

statik massivlar

=====

konstrukturiv massivlar

=====

konsterativ massivlar

++++

Parametrli sikl operatoridan tog'ri foydalanilgan javobni ko'rsating.

=====

#for (int i=0; i<=n; i++)

=====

for (int i=0, i<=n; i++)

=====

for (int i=0; i<=n; i++ ;)

=====

for (int i=0, i>=n; i++)

++++

Sharti keyin berilgan sikl operatori tuzilishini ko'rsating.

=====

#do{sikl tanasi;} while(shart)

=====

while(shart) {sikl tanasi;}

=====

for(shart){sikl tanasi }

=====

do{shart} while(sikl tanasi;)

++++

Xotiradan sakkiz bayt joy egallaydigan butun qiymatli o'zgaruvchini ko'rsating

=====

#double a;

=====

long a;

=====

long long a;

=====

long double a;

++++

Har xil obyektlarni ifodalovchi baytlar ketma ketligi bu ?

=====

#binar fayl

=====

binar va rekursiv

=====

rekursiv funksiya

=====

mantiqiy fayl

++++

Ham asosiy programmada ham funksiyada ishlashi mumkin bo'lgan o'zgaruvchilar bu ...?

=====

#global o'zgaruvchilar

=====

parametirsiz o'zgaruvchilar

=====

lokal o'zgaruvchilar

====

parametirsiz va lokal o'zgaruvchilar

++++

```
"int main()
```

```
{ int a=30, b=40, c=35,d;
```

```
if (a>b) {d=b;}
```

```
else {d=a;}
```

```
if(d>c)d=c;
```

```
    cout << d;
```

```
    return 0;}
```

```
"
```

====

#30

====

40

====

5

====

100

++++

Short int kompyuter xotirasida necha bayt joy egallaydi?

====

#2 bayt

====

4bayt

====

8bayt

====

10bayt

++++

Eng ko‘p foydalaniladigan daraxtlar turi qaysi?

=====

#binar

=====

unar

=====

kop olchamli

=====

muvozanatlangan

+++++

Daraxt ko‘ruvini amalga oshirish uchun nechta prosedurani bajarish lozim?

=====

#3

=====

4

=====

2

=====

5

+++++

Agar elementlar daraxtga kalit qiymatlari o‘shish (kamayish) tartibida kelib tushgan bo‘lsa, u holda daraxt qaysi tomonga yo‘nalgan ro‘yxat hosil qiladi ?

=====

#bir tomonga

=====

ikkala tomonga

=====

ortaga

=====

ixtiyoriy

++++

Bir tomonlama yoʻnaltirilgan roʻyxatda chiqishlar soni qanday boʻladi

=====

#N/2

=====

N

=====

2N

=====

N/4

++++

Tugun daraxtda oʻchirilayotganda necha hil variant boʻlishi mumkin?

=====

#3

=====

4

=====

5

=====

2

++++

Ikkita muvozanatlangan AVL daraxti berilgan boʻlsin. Ularni birlashtirish natijasida yangi muvozanatlangan qanday daraxt hosil boʻlishi kerak?

=====

#binar

=====

kop olchamli

=====

unar

=====

muvozanatlangan

++++

Binar daraxt ustida amal bajarish qiyinligi uning nimasiga to'g'ri proporsional?

=====

#balandligiga

=====

nomeriga

=====

yuzasiga

=====

hajmiga

++++

Agar daraxtning o'ng va chap qism daraxtlari bosqichlari va vazni teng bo'lsa, u holda bunday binar daraxt qanday muvozanatlangan daraxt deyiladi?

=====

#ideal

=====

normal

=====

yuqori

=====

quyi

++++

Binar daraxt muvozanatlangan deyiladi, agar uning ixtiyoriy bir tugunining xar ikkala qism daraxti balandligi farqi nechaga teng bo'lsa?

=====

#1

=====

2

=====

3

=====

4

+++++

Ideal muvozanatlangan daraxtda xar bir tugundan chiquvchi qism daraxtlar nimasiga teng xisoblanadi?

=====

#balandlik

=====

yuza

=====

hajmi

=====

orni

+++++

Nechanchi yili muvozanatlangan AVL daraxtni taklif etishgan?

=====

#1962

=====

1982

=====

1968

=====

1958

+++++

AVL daraxtida xar bir tugunning o'ng va chap qism daraxtlari balandliklari orasidagi farq nechchidan katta emas.

=====

#1

=====

2

=====

3

=====

4

+++++

Ildizdan to eng pastgi tugungacha bo‘lgan tugunlar soni nima?

=====

#balandlik

=====

qiymati

=====

tartib nomeri

=====

yuza

+++++

Agar daraxt balandligi nechaga teng bo‘lsa, hech bo‘lmaganda 5ta taqqoslashni bajarishga to‘g‘ri keladi?

=====

#5

=====

6

=====

4

=====

3

+++++

Eng oddiy holatda daraxtni shunday qurish mumkinki, bunda uning balandligi elementlar soniga teng bo‘ladi va daraxt necha bog‘lamli ro‘yhatli bo‘lib chiqadi?

=====

#1

=====

2

=====

3

=====

4

+++++

AVL-daraxtidan tugunni o'chirish oddiy ikkilik daraxtidan shunga o'xshash operatsiyani amalga oshirishdan ancha murakkab bo'lib, necha bosqichlarni o'z ichiga oladi?

=====

#3

=====

2

=====

4

=====

5

+++++

new_node funksiyasi qanday tugunni yaratish uchun qo'llaniladi?

=====

#yangi

=====

qoshimcha

=====

ikkitalik

=====

sodda

+++++

Burib muvozanatlash algoritmining nechta usullari mavjud?

=====

#4

=====

5

=====

3

=====

6

+++++

AVL daraxtda xar bir tugunning muvozanatlanganlik koeffisiyenti qanaqa to'plamdan qiymat qabul qiladi ?

=====

#(-1, 0, 1)

=====

(-1, 1)

=====

(-2,-1, 0, 1,2)

=====

0

+++++

Agar bit maydonida nechchi yozilgan bo'lsa, demak, left va right ko'rsatgichlar shu tugunni o'ng va chap qism daraxtlarini ko'rsatadilar?

=====

#0

=====

1

=====

2

=====

-1

++++

... bu biror obyekt, jarayon, xodisa yoki voqeylikni ifodalab beruvchi belgi yoki belgilar majmuasi

=====

Malumot

=====

Jadval

=====

Yuklama

=====

Subyekt

++++

... bu tuzilmani tashkil qiluvchi elementlar va ular orasidagi bog`liqlikni ko'rsatib beruvchi munosabat

=====

#Malumotlar tuzilmasi

=====

Algaritm

=====

Modulyar qism

=====

Modul

++++

... bu tadqiq etilayaotgan obyekt, jarayonini ma'lum bir qonuniyatlar orqali ifodalash

=====

#Abstrakt qism

=====

Obyekt

=====

Modulyar qism

=====

Malumotlar tuzilmasi

+++++

Ma'lumotlar tuzilmasini tasvirlash - bunda qaralayotgan ma'lumotlar tuzilmasi kompyuter xotirasida, aniqrog`I operativ xotirada qanday joylashishi tushuniladi.

=====

#Fizik

=====

Matematik

=====

Konisturiktiv

=====

Matematik va Konisturiktiv

+++++

Ma'lumotlar tuzilmasini tasvirlash - bu tuzilmani biror bir dasturlash tilida ifodalashdir.

=====

#Mantiqiy

=====

An'anaviy

=====

Modulli

=====

Maqsadli

+++++

... ko'rinishidagi ma'lumotlar tuzilmasi- bu shunday tuzilmaki , uning elementlari orasida hych qanday munosabat o'rnatilmagan.

=====

#To`plam

=====

Mantiqiy

=====

Rost

=====

Yolg'on

+++++

"... – shunday

abstrakt tuzilmaki, bunda R to`plam faqatgina bita chiziqli

munosabatdan iborat (ya`ni, birinchi va ohirgi elementdan tashqari har bir element

uchun o`zidan oldin va keyinkeladigan element mavjud."

=====

#Ketma-ketlik

=====

To`plam

=====

Matematik

=====

Fizik

+++++

"...– shunday tuzilmaki, bunda R munosabatlar

to`plami ikkita chiziqli munosabatdan tashkil topgan

bo`ladi."

=====

#Matritsa

=====

To`plam

=====

Matematik

====

Algoritm

++++

"...– bunda R to‘plam iyerarxik tartibdagi bitta munosabatdan tashkil topgan tuzilmadir."

====

#Daraxt

====

Dik

====

Mik

====

Matritsa

++++

..– bunda R munosabatlar to‘plami faqatgina bitta binar tartibli munosabatdan tashkil topgan bo‘ladi

====

#Graf

====

Daraxt

====

Dik

====

Ildiz

++++

...– bu shunday ma‘lumotlar tuzilmasiki, bunda R to‘plam ikki yoki undan ortiq turli tartibdagi munosabatlardan tashkil topgan bo‘ladi.

====

#Gipergraf

====

Funksiya

=====

Modul

=====

Ildiz

+++++

Ma'lumotlar tuzilmasini ... qilish -ma'lumotlar tuzilmasini bir jinsli guruhlariga ajratish jarayoni

=====

#Klassifikatsiya

=====

Modulyatsiya

=====

Demodulyatsa

=====

Klassik

+++++

... ma'lumotlar tuzilmasi - dastur bajarilishi mobaynida tuzilma elementlari soni va/yoki ular orasidagi munosabatlar o'zgaradi.

=====

#Dinamik

=====

Statik

=====

Yumshoq

=====

Qattiq

+++++

... ma'lumotlar tuzilmasi - dastur bajarilishi obaynida tuzilmani tashkil etuvchi elementlar, ular orasidagi munosabatlar o'zgarmaydi.

====

#Statik

====

Dinamik

====

Modulyar qism

====

Statik, Dinamik, Modulyar qism

++++

Ma'lumotlarni standart turlari...

====

#"haqiqiy, mantiqiy, belgili

(simvol), ko'rsatkichli"

====

bir va ko'p o'zgaruvchilik

====

Qismli

====

Bo'lakli

++++

"... – bu butun sonlar to'plamini qandaydir qism

to'plamini ifodalab, uning qiymatlar sohasi kompyuter konfiguratsiyasiga bog'liq ravishda o'zgarib turadi"

====

#Butun tur

====

Maxfiy tur

====

Ochiq tur

====

Yopiq tur

++++

"... – mazkur turga kasr qismlari bor chekli sonlar to‘plami kiradi. To‘plamni chekli bo‘lish sharti kompyuterda sonlarni ifodalash chegaralanganligi bilan bog‘liq."

=====

#Haqiqiy tur

=====

Soxta tur

=====

Butun tur

=====

Odatiy tur

++++

"... - mazkur tur mantiqiy mulohazalarni to‘g‘ri yoki noto‘g‘riligini aniqlash uchun ishlatilib, ushbu turdagi o‘zgaruvchi 2 ta qiymatdan faqatgina bittasini qabul qiladi: 0 (false) yoki 1 (true)."

=====

#Matiqiy tur

=====

Butun tur

=====

Soxta tur

=====

Ochiq tur

++++

... – mazkur tur o‘zgaruvchilari belgili qiymatlarni qabul qilishadi, masalan, harflar, raqamlar, matematik belgilar va boshqalar.

=====

#Belgili tur

=====

Butun tur

=====

Qiy matsiz tur

=====

Qiy matli tur

+++++

"... – bu tur o‘zgaruvchilari ma‘lumotlarni
ko‘rsatkichlari yoki manzillari (adres) to‘plamini namoyon qiladi,"

=====

#Ko‘rsatkichli tur

=====

Ifodaviy tur

=====

Belgisiz tur

=====

Algoritm

+++++

... - bu eng sodda statik va chiziqli tartiblangan tuzilma.

=====

#Vektor

=====

Statika

=====

Dinamika

=====

Ifoda

+++++

"... - elementlari bir turga tegishli, ketma-ket joylashgan va umumiy nomga ega bo'lgan tuzilmadir."

=====

#Massiv

=====

To'plam

=====

Bo'lak

=====

Qism

+++++

... - maydon deb ataluvchi chekli sondagi ma'lumotlar tuzilmasidir. Turli maydon o'zgaruvchilari turli turga tegishli bo'lishi mumkin.

=====

#Yozuv

=====

Massiv

=====

To'plam

=====

Jadval

+++++

... - bu yozuvning chekli majmuasidir.

=====

#Jadval

=====

Katak

=====

Yozuv

====

Belgi

++++

... – bu yozuv identifikatori. Ushbu identifikatorni saqlash uchun maxsus maydon ajratiladi

====

#Kalit

====

Matn

====

Dinamika

====

Jadval

++++

... – bu shunday kalitki, u ikkidan ortiq maydonni o‘z ichiga oladi.

====

#Qo`shimcha kalit

====

Kalit

====

Yozuv kaliti

====

Qulf

++++

"... – bu bir turga tegishli bo‘lgan elementlar ketma-ketligidir."

====

#Ro`yxat

====

Jadval

====

Satr

====

Yozuv

++++

FIFO - ..

====

#Firs input - First output

====

Firs Inter First Output

====

Output - Input

====

Inter -Output

++++

".. – bunda tizimga kelib tushgan birinchi talabga birinchi bo‘lib xizmat ko‘rsatiladi va tizimdan chiqariladi"

====

#Navbat

====

Qator

====

Bosqich

====

Baxo

++++

"... - bunda tizimga kelib tushgan oxirgi talabga birinchi bo‘lib xizmat ko‘rsatiladi va

tizimdan chiqariladi."

=====

#Stek

=====

Dek

=====

MEK

=====

Jadval

+++++

"... – bu ikki chetga ega bo‘lgan navbatdir. Talabga xizmat ko‘rsatish tizimning har ikkala tomonidan amalga oshirilishi mumkin."

=====

#Dek

=====

Stek

=====

Rep

=====

MEK

+++++

"... – bunda ro‘yxatni tashkil etuvchi elementlar orasidagi bog‘liqlik ko‘rsatkichlar orqali amalga oshiriladi."

=====

#Bog‘langan ro‘yxat

=====

Belgili ro‘yxat

=====

Jadvalli ro‘yxat

====

Bogʻlangan roʻyxat , Belgili roʻyxat, Jadvalli roʻyxat

++++

... roʻyxat – bunda tuzilma elementlari koʻpi bilan tuzilmaning m ta elementi bilan bogʻlangan boʻladi

====

m bogʻlamli

====

Koʻp bogʻlamli

====

Jadvalli roʻyxat

====

m bogʻlamli, Koʻp bogʻlamli, Jadvalli roʻyxat

++++

... – bunda roʻyxatni tashkil etuvchi elementlar mavjud emas.

====

Boʻsh roʻyxat

====

Belgili roʻyxat

====

Jadvalli roʻyxat

====

Chizili roʻyxat , Belgili roʻyxat, Jadvalli roʻyxat

++++

"... – bunda roʻyxatni tashkil etuvchi elementlar orasidagi bogʻliqlik qatʻiy tartiblangan boʻlib,

element koʻrsatkichi oʻzidan bitta navbatdagi yoki bitta oldingi element adresini oʻz ichiga oladi."

====

#Chizili roʻyxat

====

Belgili ro`yxat

====

Jadvalli ro`yxat

====

Chizili ro`yxat , Belgili ro`yxat, Jadvalli ro`yxat

++++

"... - ro`yxat elementlari ko`rsatkichlari maydoni
yagona bo`ladi"

====

#Bir bog`lamli ro`yxat

====

ko`p bog`lamli

====

Ayana yo`nalgan

====

Qattiq ro`yxat

++++

... – chizikli ro`yxatda eng so`ngi elementning ko`rsatkichlari maydoniga
ro`yxatning birinchi elementi manzili o`zlashtirilgan bo`ladi.

====

#Halqasimon ro`yxat

====

Bir bog`lamli ro`yxat

====

ko`p bog`lamli

====

Ayana yo`nalgan

++++

...- bu elementlari soni bir hil faqatgina teskari ketma- ketlikda yozilgan ikkita bir bog`lamli ro`yxatdir.

=====

#Ikki bog`lamli ro`yxat

=====

Bir bog`lamli ro`yxat

=====

ko`p bog`lamli

=====

Belgili ro`yxat

+++++

... - uzilmani har bir elementi boshqa ixtiyoriy elementga va aksincha, har bir elementga tuzilmaning ixtiyoriy sondagi elementi murojaat qilishi mumkin.

=====

#"Chiziqsiz ma`lumotlar
tuzilmasi"

=====

"Belgili ma`lumotlar
tuzilmasi"

=====

"Ro`yxatli ma`lumotlar
tuzilmasi"

=====

"Oniy ma`lumotlar
tuzilmasi"

+++++

Qanday tushunchani birinchi marotaba 1936 yil vengriya matematigi Denni Kyonig kiritgan?

=====

#Graf

=====

daraxt soni

=====

ildiz

=====

navbat

+++++

isEmpty() ni vazifasi?

=====

#navbatni bo'shlikka tekshirish

=====

navbatni tozalash

=====

navbatni ochirish

=====

navbatga qoshish

+++++

enqueue(el) ni vazifasi.?

=====

#el elementni navbatga joylashtirish

=====

navbatni ochirish

=====

navbatni tozalash

=====

navbatga joylashtirish

+++++

dequeue() ni vazifasi.?

=====

#navbatdan birinchi elementni olish

====

navbatdan ikkinchi elementni olish

====

navbatdan uchinchi elementni olish

====

navbatdan tortinchi elementni olish

++++

Navbatning birinchi elementini uni o'chirmasdan qaytaradi?

====

#firstEl()

====

isEmpty()

====

clear()

====

dequeue()

++++

Next ni vazifasi?.

====

#keyingi elementga ko'rsatkich

====

elementga ko'rsatkich

====

so'ngi elementga ko'rsatkich

====

7- elementga ko'rsatkich

++++

Balandlik bu nima.?

====

#bu daraxt bosqichi soni

====

daraxt soni

====

shoxlari

====

daraxt ildizlri

++++

Tugun balandligi bu?

====

#height

====

width

====

left

====

right

++++

R(right)-ni vazifasi qanday?

====

#bir marta o'ngga burash

====

bir marta chapga burash

====

chapga va o'ngga burish

====

o'ngga va chapga burish

++++

L(right)-ni vazifasi qanday?

====

#bir marta chapga burash

=====

bir marta o'ngga burash

=====

chapga va o'ngga burish

=====

chapga va o'ngga burish

+++++

Vertex Degree-qanday manoni anglatadi?

=====

#tugun darajasi

=====

tugun va tugunlar

=====

tugun qiymati

=====

tugun soni

+++++

Bironta tugundan boshqa bir tugungacha bo'lgan yonma-yon joylashgan tugunlar ketma-ketligi nima?

=====

#Yo'l

=====

daraxt soni

=====

ildiz

=====

navbat

+++++

Qanday tushunchani birinchi marotaba 1936 yil vengriya matematigi Denni Kyonig kiritgan?

=====

#Graf

=====

daraxt soni

=====

ildiz

=====

navbat

+++++

clear() ni vazifasi.?

=====

#navbatni tozalash

=====

navbatni ochirish

=====

ayirish

=====

qoshish

+++++

Boshi va oxiri tutashuvchi tugundan iborat yo'l nima hisoblanadi?

=====

#Halqa(circle)

=====

Vertex Degree(tugun darajasi)

=====

root(ildiz)

=====

left(chap)

+++++

Istalgan tugunlari qo'shni bo'lgan graf xisoblanadi yani barcha tugunlar o'zaro birlashtirilgan bo'lsa bu..?

=====

#To'liq graf (complete graph)

=====

yagona graf(only graph)

=====

yarim graf(half graph)

=====

graf(graph)

+++++

```
" int main(){
```

```
int n = 757, x, y, z;
```

```
x = n / 100;
```

```
y = n / 10 % 10;
```

```
z = n % 10;
```

```
bool OK = x != y && y != z;
```

```
cout << OK;
```

```
return 0; } Ushbu dastur natijasini toping
```

```
"
```

=====

#1

=====

2

=====

3

=====

4

+++++

Malumotlarni tasvirlash bosqichlari nechta

=====

#3.

=====

4.

=====

5.

=====

6.

+++++

Ob'jekt, xodisa yoki biror bir jarayonni matematik formulalar orqali ifodalash qaysi bosqichga kiradi

=====

abstrak

=====

mantiqiy

=====

fizik

=====

modul

+++++

Ma'lumotlar tuzilmasini biror bir dasturlash tilida ifodalanishi qaysi bosqichga kiradi

=====

#mantiqiy

=====

abstrak

=====

fizik

=====

modul

++++

Qaysi bosqichda EXM xotirasi chekli bo`lganligi sababli, xotirani taqsimlash va uni boshqarish muammosi hal qiladi

=====

#fizik

=====

abstrak

=====

mantiqiy

=====

modul

++++

.....-biror bir ob'yekt, jarayon, xodisa yoki voqelikni ifodalab beruvchi belgi yoki belgilar majmuasidir. Nuqtalar o'rniga mos javobni qo'ying.

=====

#Malumot

=====

axborot

=====

qoida

=====

mantiqiy fayl

++++

Butun sonlar tipini ko'rsating

=====

#int

=====

float

=====

bool

====

char

++++

.Xaqiqiy sonlar tipini ko'rasting

====

#float

====

int

====

bool

====

char

++++

Mantiqiy sonlar tipini ko'rsating

====

#bool

====

int

====

float

====

char

++++

Belgili sonlar tipini ko'rsating

====

#char

====

bool

====

float

=====

int

++++

.Butun sonlar turi qanday turga bo'linadi

=====

#ishorali va ishorasiz

=====

musbat va manfiy

=====

juft va toq

=====

ishorali ishorasiz; juft toq

++++

Ma'lumotlar tuzilmasi necha xil usulda uzatiladi?

=====

#4

=====

3

=====

2

=====

1

++++

Foydalanuvchi tomonidan aniqlanadigan toifalar necha xil?

=====

#2

=====

4

=====

6

=====

8

++++

Foydalanuvchi tomonidan aniqlanadigan toifalar qaysilar?

=====

#diapozonli va sanaladigan

=====

daraxt va sanalmaydigan

=====

faqat ketma- ket

=====

turli xil

++++

C++ dasturlash tilida satrlar chegarasi qancha bo'ladi?

=====

0 dan 255 gacha

=====

0 dan 256 gacha

=====

0 dan 1024 gacha

=====

0 dan 512 gacha

++++

Belgili toifalar necha xil bo'ladi?

=====

#2

=====

15

=====

28

====

11

++++

Belgili toifalar qaysilar?

====

#o'zlashtirish va taqqoslash

====

faqat taqqoslash

====

toifalar 3 xil bo'ladi

====

faqat o'zlashtirish

++++

clear() qanday vazifa bajaradi?

====

#stekni tozlayadi

====

stekni yangilaydi

====

stekga yangi elemant kiritadi

====

vazifa bajarmaydi.

++++

pop() qanday vazifa bajaradi?

====

stekdan elemantni o'chiradi

====

stekka element qo'shadi

====

stek elementini o'zgartiradi

====

vazifa bajarmaydi

++++

push(el) qanday vazifa bajaradi?

====

elememnt kiritadi

====

element tanlaydi

====

element o'chiradi

====

element o'zgartiradi.

++++

Yarimstatik ma'lumotlar tuzilmasiga nimalar kiradi

====

#stek, dek, navbat

====

qator, dek, navbat

====

stek, dek, ustun

====

qator, dek, ustun

++++

Stek qanday prinsip boyicha ishlaydi

====

#oxirgi kelgan birinchi ketadi

====

oxirgi kelgan oxiri ketadi

====

birinchi kelgan birinchi ketadi

====

birinchi ketgan oxiri keladi

++++

"Durning qiymatini toping?"

```
#include <iostream>
```

```
using namespace std;
```

```
int main()
```

```
{
```

```
int a=3,b;
```

```
b=a+3;
```

```
cout<<b;
```

```
return 0;}"
```

====

```
#6
```

====

```
5
```

====

```
4
```

====

```
9
```

++++

"Qiymatni hisoblang ?

```
int n,S;
```

```
cin>>n; //5
```

```
S=0;
```

```
for(int i=0; i<=n;i++)
```

```
S+=I;
```

```
cout<<S;"
```

====

```
#15
```

====

16

====

14

====

13

++++

"dastur natijasini toping

....

```
int main()
```

```
{ int a=7;
```

```
cout<<a<<" " " ";
```

```
cout<<a++<<" " " ";
```

```
cout<<++a;
```

```
    return 0; }
```

"

====

#7 7 9

====

7 7 7

====

7 9 7

====

7 9 9

++++

"Ushbu dastur natijasi nima chiqadi?

```
#include <iostream>
```

```
#include <math.h>
```

```
using namespace std;
```

```
int main ()
```

```
{int x,y; //x=132 y=7
cin>>x>>y;
cout<<(x%y);
return 0; }"
```

=====

#6

=====

1

=====

0

=====

xatolik beradi

+++++

"Ushbu dastur natijasi nima chiqadi?

```
#uinclude <iostream>
```

```
using namespace std;//a=30 b=40
```

```
int main (){
```

```
int a,b,c;
```

```
cin>>a>>b;
```

```
c=a>b?a:b;
```

```
cout<<c;
```

```
return 0; }"
```

=====

#40

=====

30

=====

1

=====

0

++++

Registorlarni vazifasi nima?

=====

#Dasturni bajarilish tezligini ortirib beradi

=====

Dasturni hatoliklarini qidiradi

=====

Dasturdagi qo'shimcha ma'lumotlarni birlashtiradi

=====

Dastur uchun hotirani band qilib turadi

++++

Algoritm xossalari nechta?

=====

#5

=====

4

=====

3

=====

2

++++

bitta asosdan tarqalgan tuzilma qaysi tuzlimaga misol bo'ladi?

=====

#daraxt

=====

ketma ket

=====

to'plam

=====

graf

++++

Malumotlar tuzilmasining asosiy ko'rinishi necha turga bo'linadi?

=====

#6

=====

4

=====

3

=====

2

++++

Malumotlar tuzilmalari to'g'ri keltirilgan javobni aniqlang?

=====

#MMT VA FMT

=====

MMT

=====

FMT

=====

xech qanday

++++

Malumotlar tuzilmasi necha xil?

=====

#2

=====

3

=====

4

=====

5

++++

Daraxt ko'ruvini amalga oshirish uchun nechta prosedurani bajarish kerak?

=====

#3

=====

2

=====

4

=====

7

++++

Daraxtlar ustida bajariladigan amallar necha tur?

=====

#3

=====

2

=====

5

=====

6

++++

Daraxt – bu nima?

=====

#bu chiziqsiz bog'langan ma'lumotlar tuzilmasidir

=====

chizikli bog'langan malumotlar tuzilmasi

=====

ketma ket bog'langan malumotlar tuzilmasi

=====

parallel bog'langan malumotlar tuzilmasi

++++

nonRecursiveReverse() har bir iteratsiyada kamida nechta murojaatdan foydalanadi.

=====

#1 ta

=====

foydalanilmaydi

=====

cheksiz foydalaniladi

=====

3 ta

++++

Rekursiv ta'riflar nech xil maqsadda xizmat qiladi:

=====

#2

=====

3

=====

4

=====

6

++++

Dumli rekursiya faqatgina nechta rekursiv murojaatni funksiya oxirida qo'llash orqali xarakterlanadi.

=====

#1

=====

2

=====

3

=====

4

++++

aktivatsiya rekordi ishga tushirish vaqti stekida yaratiladi.

=====

#run-time stack

=====

time stack

=====

run-time

=====

run stack

++++

Dumli rekursiya faqatgina bitta rekursiv murojaatni funksiya qayerida qo'llaydi

=====

#oxirida

=====

boshida

=====

return dan keyin

=====

int main() dan keyin

++++

Agar oxirgi element birinchi element ko'rsatkichi bilan bog'langan bo'lsa qanday ro'yhat deyiladi

=====

#halqasimon

=====

uch bog'lamli

=====

bir bog'lamli

=====

ketma-ketli bog'langan

++++

Agar har bir element o'zidan oldingi va o'zidan keyingi element bilan bog'langan bolsa qanday ro'yhat deyiladi

=====

#ikki bog'lamli

=====

uch bog'lamli

=====

bir bog'lamli

=====

ketma-ketli bog'langan

++++

Tuzilmada elementlar o'zidan keyingi element bilan bog'langan bolsa qanday ro'yhat deyiladi

=====

#bir bog'lamli

=====

ikki bog'lamli

=====

uch bog'lamli

=====

ketma-ketli bog'langan

++++

Dinamik tuzilmada elementlar qayerdav joylashadi

=====

#xotiraning istalgan qismida

=====

faylda

=====

tashqi xotirada

=====

saqlanmaydi

+++++

Dastur bajarilishi mobaynida o'zgarib turadigan tuzilmaga nima deyiladi

=====

#dinamik

=====

static

=====

fizik

=====

mexanik

+++++

Dek so'zi qanday manoni anglatadi?

=====

#2 ta chetga ega

=====

1 ta chetga ega

=====

orqaga qaytish

=====

oldinga yurish

+++++

dequeue()-qanday vazifa bajaradi

=====

#navbatni birinchi elementini olish

=====

elementni navbatga joylashtiradi

====

element navbat o'chiradi

====

elementni o'zgartiradi

++++

enqueue(el) qanday vazifa bajaradi?

====

#elementni navbatga joylashtiradi

====

elementni kiritadi

====

element navbat o'chiradi

====

elementni o'zgartiradi

++++

Ma'lumotlar tuzilmasi fanida daraxt so`zi ko`pincha qanday nomlanadi?

====

#Tree

====

oila

====

sanoq tizimi

====

safe

++++

O`ziga murojaat qiluvchi funksiya?

====

#Rekursiv

====

void

====

return

====

main

++++

...– bu bironta ob‘ektga tegishli turli toifadagi maydonlar to‘plamidir.

====

#Yozuv

====

obekt

====

Dastur

====

Daraxt

++++

Primitiv toifalar (...)

====

#ma‘lumotlarning sodda toifalari

====

Ma'lumotlar bazasi

====

sanoq tizimi

====

tree

++++

Ma‘lumotlar toifalari ... turga ajratiladi

====

#3

====

5

=====

2

=====

7

++++

... – elementlarni ma‘lum bir tartibda joylashtirish amali

=====

#Saralash

=====

ma‘lumotlarning sodda toifalari

=====

Qidirish

=====

O‘chirish

++++

... - tuzilmadan bironta elementni joylashgan o‘rnini aniqlash amali

=====

#Qidirish

=====

Saralash

=====

Kiritish

=====

O‘chirish

++++

... - tuzilma elementlariga 1 martadan murojaat qilish amali.

=====

Ko‘rikdan o‘tkazish (traversing)

=====

Saralash

====

Kiritish

====

O'chirish

++++

... – xar bit amal oddiy va soda bo'lishi kerak

====

#Samaradorlilik

====

Saralash

====

Kiritish

====

O'chirish

++++

Qiymat qaytarmaydigan funksiya qaysi?

====

#void

====

main

====

int

====

rekursiv

++++

if(n<0){cout<<a;} else{cout<<a-1;} a=3,n=0 bo'lsa, ekranga qanday qiymat chiqadi?

====

#2

====

1

=====

3

=====

4

+++++

if(n<0){cout<<a;} else{cout<<a-1;} a=3,n=-2 bo`lsa, ekranga qanday qiymat chiqadi?

=====

#3

=====

2

=====

4

=====

0

+++++

if(n=>0){cout<<a;} else{cout<<a-1;} a=3,n=-2 bo`lsa, ekranga qanday qiymat chiqadi?

=====

#dastur xato

=====

2

=====

3

=====

4

+++++

if(n=>0){cout<<a;} else{cout<<a-1;} a=5,n=-2 bo`lsa, ekranga qanday qiymat chiqadi?

====

#dastur xato

====

2

====

3

====

4

++++

for(int i=5;i<8;i++){...} ushbu sikl necha marta takrorlanadi?

====

#3

====

5

====

8

====

0

++++

for(int i=5;i<=8;i++){...} ushbu sikl necha marta takrorlanadi?

====

#4

====

3

====

5

====

7

++++

for(int i=0;i<=8;i++){...} ushbu sikl necha marta takrorlanadi?

====

#9

====

8

====

0

====

7

++++

Sharti keyin beriladugan sikl operatori?

====

#do {...} while(...)

====

while(...){...}

====

for(...){...}

====

do(..)for(..)

++++

Sharti oldin beriladugan sikl operatori?

====

#while(...){...}

====

do {...} while(...)

====

for(...){...}

====

do(..)for(..)

++++

Parametrli sikl operatori qaysi?

====

#for(...){...}

====

do{...}while(...)

====

while(...){...}

====

do(..)for(..)

++++

do{...}while(n>0) n=0 bo`lganda sikl necha marta takrorlanadi?

====

#1

====

0

====

2

====

cheksiz

++++

for(int i=1; i<n;i++){n--;} n=0 bo`lganda sikl necha marta takrorlanadi?

====

#cheksiz

====

2

====

1

====

0

++++

switch quyidagi tiplarning qaysi biri bilan ishlaydi?

====

#int

====

float

====

double

====

while

++++

int aloqa(){int a=5; return a;} funksiya nomini toping

====

#aloqa

====

int

====

return

====

a

++++

for(int i ; i<=10 ; i++) - bu siklda [i] nima?

====

#sikl parametri

====

sikl operatori, majburiy ajratuvchi

====

o'zgarmas

====

sikl operatori

++++

Sinf uchun berilgan noto'g'ri tasdiqni toping.

====

#bu dasturda ishlatiladigan ma'lumotlar maydonlari va usullarini birlashtirishga va foydalanuvchidan ichiki interfeys detallarini yashirishga imkon beruvchi dasturlash mexanizmi.

====

Sinf bu yaratilmagan ob'ektning shabloni

====

Sinfning barcha ma'lumotlari uning maydonlarida saqlanadi. Sinf maydoni – sinf yaratilayotgan vaqtida dasturchi tomonidan tavsiflanadigan o'zgaruvchi.

====

Sinfda tatbiq etiladigan funksiya uning metodi deb ataladi.

++++

Sinfning private qismida qanday jarayon ifodalanadi?

====

#private – sinfning yopiq bo'limi. Bu bo'limdagi metod va maydonlarga faqat sinf ichida murojaat qilish mumkin. Bu bo'lim "ichki interfeys"ni tashkil qiladi. Jimlik holatida sinfning barcha maydonlari – private;

====

private – sinfning maxsus o'lchami. Bunda maydon va metodlarga sinf ichida murojaat qilish mumkin, shuningdek, merosxo'r sifatida "qism" sinfda murojaat o'rnatish mumkin bo'ladi.

====

private – sinfning ochiq (oshkor) bo'limi. Bu bo'limdagi maydonlar va metodlarga sinfning ichki va bir vaqtning o'zida tashqi maydon va metod sifatida murojaat qilish mumkin. Ushbu bo'lim "tashqi interfeys" ni tashkil qiladi;

====

private- bu sinfda ishlatiladigan ma'lumotlar maydonlari va usullarini birlashtirishga va foydalanuvchidan ichiki interfeys detallarini yashirishga imkon beruvchi dasturlash mexanizmi.

++++