

Демек, талқы ислеп өткенимиздей, ҚҚАССРда Екинши жер жүзлик урыстан соңғы жыллары (1946-1952жж) жас өспиримлер хуқықбузарлығының алдын алыў хэм оларды қайта тәрбиялаў ислеринде Қарақалпақстан ишки ислер уйымларының тутқан орны хэм хызмети үлкен болды. Олардың алып барған профилактикалық жумыслары нәтийжесинде қаншадан-қанша балалардың жынаят көшесине кирип кетиўиниң алды алынды, оларға азық-аўкат, баспана, ең баслысы - тәлим-тәрбия берилди.

Өзбекстан Республикасы Президенти Ш.Мирзиёев өз шығып сөйлеўинде «Хәзирги ўақытта, мәмлекетимиз халкының 32 пайызын, яғный 10 миллионын 30 жасқа шекемги болған жасларымыз курайды. Жасларымыздың хақылы рәўиште Уатанымыздың келешегі ушын жуўапкершиликти

мойнына алыўға қадир болған, бүгинги хэм ертеңги күнимиздиң шешиўши күшине айланып баратырғаны бәршемизге мақтаныш бағышлайды.

... Сол мақсетте Хүкиметтиң, тийисли ўәзирлик хэм органлар хэм де пүткил тәлим дизиминиң, хұрметли муғаллим хэм профессор-оқытыўшылардың ең әхмийетли ўазыйпасы – жас әўладқа пухта билим бериў, оларды физикалық хэм мәнәўий жетик инсанлар етип тәрбиялаўдан ибаратдур» [4:14] деген сөзлери жоқарыда келтирилген тарийх сабақларынан дурыс жуўмақ шығарып, келешекте өсип киятырған жас әўладты хәр қыйлы жат иллетлерден (жынаятшылық, диний экстремизм, наркомания хэм т.б.) қорғаў миннетин хәр биримиздиң мойнымызға жүклейди.

Әдебиятлар

1. Каримов И.А. Юксак маънавият енгилмас куч. –Тошкент: «Маънавият», 2008.
2. 2017-2021-йилларда Ўзбекистон Республикасини ривожлантиришнинг бешта устувор йўналиши бўйича ҳаракатлар стратегиясини келгусида амалга ошириш чора-тадбирлари ҳақида» Ўзбекистон Республикаси Президентиниң Фармойиши. / «Марифат» газетаси, 2017 йил, 16 август, №65 (9026).
3. Мирзиёев Ш.М. Қонун устуворлиги ва инсон манфаатларини таъминлаш – юрт тараққиети ва халқ фаровонлигиниң гарови. –Тошкент: «Ўзбекистон», 2017.
4. Мирзиёев Ш.М. Эркин ва фаровон, демократик Ўзбекистон давлатини биргаликда барпо этамиз. –Тошкент: «Ўзбекистон», НМИУ, 2016.
5. ӨзССР ИИМниң архиви: ф.339, оп.1, 37-38-б; Және сол архив: ф.1, оп. 4, д. 55, 172-б.
6. Таўмуратов Н. Қарақалпақстан милициясының тарийхынан. - Нөкис: «Қарақалпақстан», 1996.

РЕЗЮМЕ

Мақолада хуқықбузарликнинг олдини олишда Қонун устунлигиниң аҳамияти, Қонун устунлигини ўрнатишда ички ишлар органлариниң олиб боратқан ишлари, тутқан ўрни ва аҳамияти ўтқан асрнинг 40-50- йилларидаги Қарақалпақистон ички ишлар органлари фаолияти тажрибалари мисолида кенг талқин қилинди.

РЕЗЮМЕ

Статья посвящается вопросам приоритетности закона в предотвращении правонарушений. Рассматривается и анализируется работа органов внутренних дел на примере опыта отделов внутренних дел республики Каракалпакстан в 40-50-е годы прошлого века.

SUMMARY

The article deals with the study of the law priority in prophylaxy of law violation. There has been analyzed the work of the bodies of internal affairs on the example of the experience of departments of internal affairs of the republic of Karakalpakstan in the 40-50-s of the last century.

ГРАФИК МА'LUMOTLAR BILAN ISHLASHDA C++ IMKONIYATLARIDAN FOYDALANISH

M.Aminov– *fizika matematika fanlari nomzodi, docent*

N.O'razboyev, O.Qunnazarov - *magistrantlar*

Ajiniyoz nomidagi Nukus davlat pedagogika instituti

Tayanch so'zlar: grafika, kartografiya, chizmachilik, modellashirish, multiplikatsiya, kutubxona, avtomatlashtirish, elektron nashr.

Ключевые слова: графика, картография, черчение, моделирование, мультипликация, библиотека, автоматизация, электронное издание.

Key words: graphics, cartography, drawing, modelling, animation, library, automatisatation, electron publication.

Hozirgi davrda matn ko'rinishidagi ma'lumotlar bilan birga grafik ma'lumotlar bilan ishlashga ham katta etibor berilmoqda. Bunda grafik ko'rinishdagi ma'lumotlar bilan ishlashga qulay imkoniyatlar beruvchi dasturlash tilini tanlab olish maqsadga muvofiq bo'ladi. Ana shunday dasturlash tillaridan bittasi C++ tilidir. Bu tilning grafik imkoniyatlari keng bo'lib, biz bu ishimizda grafik ma'lumotlar bilan ishlashda foydalaniladigan asosiy tushunchalar va dasturlar namunalarini keltiramiz.

Kompyuter grafikasini qo'llashning quyidaga soxalarini yiriklashtirilgan xolda ajratish mumkin:

Grafiklarni chizish — ya'ni matematik, fizik yoki iqtisodiy bog'liqliklarning ikki va uch o'lchamli grafiklarni ekranga yoki qattiq nusxasini chiqarish. Ularning barchasidan qarorlarni qabul qilish jarayonini soddalashtirish va murakkab xodisalarni tushinishni yaxlitlash maqsadida ko'rib chiqilayotgan ma'lumotlardagi mavjud tendensiyalar va tuzilmalarni ko'rgazmali taqdim etish uchun foydalaniladi.

Kartografiya mamlakatlar, viloyatlar, mintaqalar bilan bog'liq geografik, tabiiy yoki iqtisodiy xodisalar haqidagi aniq tasavvurni beradi.

Chizmachilik va konstruktorlik ishini avtomatlashtirish — bu mexanik elektr va elektron qurilmalarning tarkibiy qismlari va tizimlarini loyixalashtirish, aniq chizmalar, detallar, qismlar va

yig'malarni ishlab chiqarish, loyixalashtirilayotgan tarkibiy qismlar, tizimlarning modeli bilan ularning xususiyatlarini, masalan, mexanik, elektr yoki issiqlik xususiyatlarini tekshirish maqsadida interaktiv ishlash. Model modellashiruvchi dastur tomonidan o'zgartirilishi mumkin, u loyixalashtirish va tekshirishning quyidagi davrlarini o'tkazish uchun tizimning xulqi haqida axborot beradi.

Modellashirish va multiplikatsiya — bu, haqiqiy va modellashirilgan ob'ektlar (yadro reaksiyasi, suyuqliklar oqimi)ni vaqt bo'yicha xulqini video o'zgartishlar, interaktiv usulida multfilmlarni tayyorlash, o'yin dasturlari va boshqalarning samalarini ko'rsatish yo'li bilan namoyish qilishdir.

Jarayonlarni boshqarish — bu, interaktiv usulda real dunyo nuqtai nazarlari bilan ishlash hamda tizimning muhim nuqtalarida o'rnatilgan datchiklardan keluvchi miqdorlarni ko'rsatish bilan taqdim etish. Aviadispatcherlar, qo'shin birikmalarining qo'mondonlari, fazoviy apparatlarni o'chirishni boshqarish markazlarining tadqiqotchilari bunday tizimning iste'molchilari bo'ladi.

Kutubxona ishlarini avtomatlashtirish va elektron nashr — bu, axborotlarni shakllantirish va tarqatishdir. Bunday tizimlar yordamida ham an'anaviy xujjatlar (qattiq nusxalar)ni va elektron xujjatlarni hamda boshqa ikki o'lchamli axborotlarni tayyorlash mumkin.

San'at va reklama — bu, estetik yoqimli tasvirlar yordamida belgilangan ma'noni aks ettirish va tomoshabinlarning e'tiborini jalb qilishdir. Tasvirlarni yaratish ob'ektlarni modellashtirish va yorug'lik, soyalar, boy rangli palitrani taqdim etish uchun rivojlangan vositalar mavjudligini ko'zda tutadi.

Komp'yuter grafikasi vositasini qo'llashning yana bir yo'nalishi multimediyadir. Bunday tizimlarning paydo bo'lishi ta'lim, fan, san'at, iqtisodiyot kabi soxalarga, shubxasiz, tub o'zgartirishlar kiritadi [1].

C++ dasturlash tili C tiliga asoslangan. C esa o'z navbatida B va BCPL tillaridan kelib chiqqan. BCPL 1967 yilda Martin Richards tomonidan tuzilgan va operatsion sistemalarni yozish uchun mo'ljallangan edi. Ken Thompson o'zining B tilida BCPL ning ko'p hossalarni kiritgan va B da UNIX operatsion sistemasining birinchi versiyalarini yozgan. BCPL ham, B ham tipsiz til bo'lgan. Yani o'zgaruvchilarning ma'lum bir tipi bo'lmagan - har bir o'zgaruvchi kompyuter hotirasida faqat bir bayt joy egalagan. O'zgaruvchini qanday sifatda ishlatish esa, yani butun sonni, kasrli sonni yoki harfni, bu dasturchi vazifasi bo'lgan.

C tilini Dennis Ritchie B dan keltirib chiqardi va uni 1972 yili ilk bor Bell Laboratoriyasida, DEC PDP-11 kompyuterida qo'lladi. C o'zidan oldingi B va BCPL tillarining juda ko'p muhim tomonlarini o'z ichiga olish bilan bir qatorda o'zgaruvchilarni tiplashtirdi va bir qator boshqa yangiliklarni kiritdi. Boshlanishda C asosan UNIX sistemalarida keng tarqaldi. Hozirda operatsion sistemalarning asosiy qismi C/C++ da yozilmoqda. C mashina arxitekturasiga bog'langan tildir. Lekin yahshi rejalashtirish orqali dasturlarni turli kompyuter platformalarida ishlaydigan qilsa bo'ladi.

1983 yilda, C tili keng tarqalganligi sababli, uni standartlash harakati boshlandi. Buning uchun Amerika Milliy Standartlar Komiteti (ANSI) qoshida X3J11 texnik komitet tuzildi va 1989 yilda ushbu standart qabul qilindi. Standartni dunyo bo'yicha keng tarqatish maqsadida 1990 yilda ANSI va Dunyo Standartlar Tashkiloti (ISO) hamkorlikda C ning ANSI/ISO 9899:1990 standartini qabul qilishdi. Shu sababli C da yozilgan dasturlar kam miqdordagi o'zgarishlar yoki umuman o'zgarishsiz juda ko'p kompyuter platformalarida ishlaydi.

C++ 1980 yillar boshida Bjarne Stroustrup tomonidan C ga asoslangan tarzda tuzildi. C++ juda ko'p qo'shimchalarni o'z ichiga olgan, lekin eng asosiysi u ob'ektlar bilan dasturlashga imkon beradi.

Dasturlarni tez va sifatli yozish hozirgi kunda katta ahamiyat kasb etmoqda. Buni ta'minlash uchun ob'ektli dasturlash g'oyasi ilgari surildi. Huddi 70-chi yillar boshida strukturali dasturlash kabi, programmalarni hayotdagi jismlarni modellashtiruvchi ob'ektlar orqali tuzish dasturlash sohasida inqilob qildi.

C++ dan tashqari boshqa ko'p ob'ektli dasturlashga yo'naltirilgan tillar paydo bo'ldi. Shulardan eng ko'zga tashlanadigani Xerox ning Palo Altoda joylashgan ilmiy-qidiruv markazida (PARC) tuzilgan Smalltalk dasturlash tilidir. Smalltalk da hamma narsa ob'ektlarga asoslangan. C++ esa gibrid tildir. Unda C ga o'hshab strukturali dasturlash yoki yangicha, ob'ektlar bilan dasturlash mumkin. Yangicha deyishimiz ham nisbiydir. Ob'ektli dasturlash falsafasi paydo bo'lganiga ham yigirma yildan oshayapti.

C++ funksiya va ob'ektlarning juda boy kutubxonasi-ga ega. Yani C++ da dasturlashni o'rganish ikki qismga bo'linadi. Birinchisi bu C++ ni o'zini o'rganish, ikkinchisi esa C++ ning standart kutubxonasidagi tayyor ob'ekt va funksiyalarni qo'llashni o'rganishdir.

Grafik komponentalar bilan ishlashda foydalanuvchi amalga oshirishi lozim bo'lgan yagona ish - bu qo'llanayotgan rasm chizish ashyolarining tavsiflarini aniqlash. Ashyolarni yaratish, tanlash va ozod qilishda

sizdan tizim zahiralarni kuzatib borish talab qilinmaydi. Asosning o'zi bu haqda qayg'uradi.

Grafika bilan ishlashda C++Builder namoyon qiladigan afzalliklardan biri - bu tizimning grafik zahiralari uchun keshlangan xotiradan foydalanish. Aytaylik, agar sizning dasturingiz biron-bir konkret turdagi peroni qaytadan yaratsa, qo'llasa va ozod etsa, siz ushbu perodan har gal foydalanganingizda bu qadamlarni takrorlashingizga to'g'ri keladi. C++Builder kesh-xotiradan grafik zahiralarni saqlash uchun foydalanar ekan, tez-tez qo'llanadigan rasm chizish ashyosi har gal yangitdan qayta yaratilmay, balki kesh-xotiradan takroran tanlab olinishi ehtimoli oshadi. Buning natijasida sizning grafik ilovangizning takrorlanayotgan operatsiyalarining samarasi ancha ortishi aniq [2].

Rasmlar bilan ishlash: C++Builder muhitida bajariladigan grafik ishlarning asosiy mundarijasi asosingiz shaklida yoki unda joylashtirilgan boshqa komponentalarda bevosita rasm chizishdan iborat. C++Builder shuningdek tashqi tasvirlar - bit obrazlari, meta fayllar, piktogrammalar, shu jumladan, palitralarni avtomatik boshqarishning qo'llab-quvvatlanishiga xizmat ko'rsatadi.

C++Builder muhitida rasmlar bilash ishlashda uchta muhim jihatni e'tiborga olish kerak.

Rasm, grafika yoki asos: C++Builder muhitida grafikaga aloqador bo'lgan uch xil ob'ekt mavjud:

-**Asos** shaklda, grafik komponentada, printerda yoki boshqa biron bit obrazida rasm chizish uchun mo'ljallangan yuzaning bit kartasidan iborat. Asos mustaqil ob'ekt emas, u hamma vaqt biron-bir boshqa grafik ob'ektning xususiyati bo'lib xizmat qiladi.

-**Grafika:** biron-bir fayl yoki zahiraning (bit obrazi, piktogramma yoki meta fayl) ning satrli tasviridan iborat. C++Builder dasturi TGraphic bazaviy sinfning hosilalari bo'lgan TVitmap, Ticon va TMetafile ob'ektli sinflarini aniqlaydi. Albatta, siz o'zingiz grafik ob'ektlarning shaxsiy sinflarini e'lon qilishingiz mumkin. Tgraphic sizning ilovangizda grafikaning barcha turlaridan foydalanish uchun minimal standart interfeys taqdim etadi.

-**Rasm** - grafika uchun konteyner bo'lib, u grafik ob'ektlarning har qanday sinflarini taqdim etadi. SHunday qilib, TRicture konteynerli sinf bit obrazi, piktogramma, meta fayl yoki foydalanuvchi tomonidan belgilangan boshqa biron grafik turga ega bo'lishi mumkin. Ilova esa «rasm» ob'ekti vositasida konteynerning barcha ob'ektlariga standartlashgan tarzda murojaat qilishi mumkin. Darqariqat, tasvirlarni boshqarish komponentalarining ko'pchiligi ob'ektli turdagi Tricture ning Picture xususiyatiga ega bo'lib, u har xil turdagi grafik tasvirlarni taqdim etish imkoniyatiga ega.

Shuni ham ta'kidlab o'taylik: «rasm» ob'ekti hamma vaqt biron-bir grafikaga ega bo'lib, bu grafika o'z navbatida, asosga ega bo'lishga ehtiyoj sezadi (asosga ega bo'lgan yagona standart grafik sinf bu TVitmap dir). Odatda, rasm bilan ishlar ekansiz, siz grafik ob'ektning faqat TRicture konteyneri orqali kirish uchun ochiq bo'lgan qismi bilangina ish ko'rasiz. Agar sizga konkret grafik ob'ektga kirish huquqini ko'rsatish lozim bo'lib qolsa, ushbu rasmning Graphic xususiyatiga murojaat qiling.

C++ dasturlash tilida grafiklar chizishda funksiyalardan foydalaniladi, bu funksiyalarga quyida misollar keltirib o'tamiz.

line()-Ikki ta berilgan nuqta bo'yicha to'g'ri chiziq chizish.

x1 - x ning boshlang'ich koordinatasi; y1 - y ning boshlang'ich koordinatasi; x2 - x ning tugash koordinatasi; y2 - y ning tugash koordinatasi;

Funktsiya to'g'ri chiziq chizadi, joriy rang yordamida, ikki nuqta orasidagi liniyalarni turi va qalinligi joriy

o'rini o'zgartirmagan holda, nuqtalar (x1, y1) va (x2, y2) sifatida belgilangan.

circle() - berilgan radius bo'yicha aylana chizish.

Bu funktsiya belgilangan rang bo'yicha aylananing x,y markaziy koordinatasini va radiusini aniqlab aylana chizadi.

ellipse() - bu funktsiya belgilangan rang bo'yicha markazi x va y nuqtalarda bo'lgan, yoyining boshlang'ich va tugash nuqtasiga ega, x o'qi bo'yicha radiusi, y o'qi bo'yicha radiusiga ega ellips chizadi. Agarda stangle teng bo'lsa 0 ga va endangle teng bo'lsa 360 demak to'liq ellips chizish mumkin.

Quyida aylana va yoylarning harakatlanishini ko'rsatuvchi dasturni keltiramiz:

```
#include<graphics.h>
#include<conio.h>
#include<dos.h>
main()
{
    int gd = DETECT, gm, x, y, color, angle = 0;
    struct arccoordstype a, b;
    initgraph(&gd, &gm, "C:\\TC\\BGI");
    delay(2000);
    while(angle<=360)
    {
        setcolor(BLACK);
        arc(getmaxx()/2,getmaxy()/2,angle,angle+2,100);
        setcolor(RED);
        getarcoords(&a);
        circle(a.xstart,a.ystart,25);
        setcolor(BLACK);
        arc(getmaxx()/2,getmaxy()/2,angle,angle+2,150);
        getarcoords(&a);
        setcolor(GREEN);
        circle(a.xstart,a.ystart,25);
        angle = angle+5;
        delay(50);
    }
    getch();
    closegraph();
    return 0;
}
```

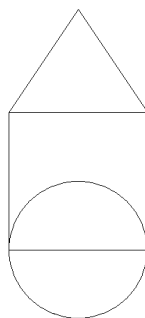
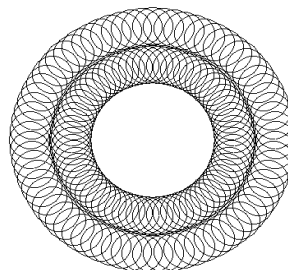
} Dastur natijasida ekranda quyidagi ko'rinish paydo bo'ladi

Ma'lumki har qanday obekt bir nechta sodda geometrik obektlar majmuasidan iborat. Masalan quyidagi figurani olaylik . Bu figura sodda geometrik shakllardan, ya'ni aylana, to'rtburchak va uchburchaklardan tuzilgan.

Bu figurani chizish dasturini keltiramiz:

```
#include<graphics.h>
#include<conio.h>
```

```
main()
{
    int gd = DETECT, gm;
    initgraph(&gd, &gm, "C:\\TC\\BGI");
    initwin-
    dow(1000,800);
    bar(0,0,1000,800);
    setcolor(BLACK);
    rectan-
    gle(100,300,300,500);
```



```
circle(200, 500, 100);
line(100,300,200,150);
line(300,300,200,150);
getch();
closegraph();
return 0;
}
```

Adabiyotlar

1. Aripov M. va boshqalar Axborot texnologiyalari. Oliy o'quv yurti talabalari uchun o'quv qo'llanma. -T.: «Noshir», 2009, 105-106-b.
2. Арипов М. Информатика ва информацион технологиялар Олий ўқув юрти талабалари учун дарслик -Т.: 2005, 83-84-б.
3. Xoshimov O. Kompyuterli va raqamli texnologiyalar. – T.: Yangi asr avlodi, 2009.

РЕЗЮМЕ

Maqolada grafik ma'lumotlar bilan ishlashda C++ dasturlash tilining imkoniyatlaridan foydalanish metodikasi ko'rib chiqilgan. C++ dasturlash tilida grafiklar chizishda funktsiyalardan foydalaniladi, bu funktsiyalar haqida ushbu maqolada misollar yordamida tushuntirib o'tilgan. Funktsiyalarni amaliy qo'llash esa asosan ikkita dastur orqali yoritib berilgan.

РЕЗЮМЕ

В статье рассматривается методика использования возможностей языка программирования C++ в работе с графической информацией. При работе с графической информацией C++ используются функции, примеры которые рассмотрены в этой работе. Практическое применение функции проиллюстрировано с помощью двух программ.

SUMMARY

The article is devoted to the study of the technique of using of possibilities of a programming language C++ in the work with the graphic information. The functions to drawing graphics in programming language C++ are used. The application of this functions was explained with the two programs.

THE USE OF TOTAL PHYSICAL RESPONSE TECHNIQUES IN TEACHING ENGLISH AT PRIMARY SCHOOL

B.A.Arzieva - assistant teacher

Nukus state pedagogical institute after Ajiniyaz

D.U.Ismailova - people

Academic lyceum №3 Named after Karakalpak state university

Таянч сўзлар: ҳаракатли топшириқлар тамойили, хулқ-атвор, болаларча, кизиқиш, мослашувчанлик, руҳлантормок, ба-холамок, эсда коларли, хижолатли, завкли, кизиктирмок, ижодий.

Ключевые слова: физические упражнения, поведение, ребяческий, мотивация, приспособляемость, поощрять, оцени-вать, легко запоминающийся, затруднительный, доставляющий удовольствие, стимулировать, творческий.

Key words: total Physical Response (TPR), behaviors, childish, motivation, flexibility, encourage, evaluate, memorable, embar-rassing, enjoyable, stimulate, creative.

English for the primary school learners is not an easy task since it requires a lot of creativity. According to Harmer [4:370], young learners learn differently from old-

er learners, adolescents, and adults. They easily get bored, losing interest after ten minutes or so. Their world is still full of enjoyable activities. If English is taught