



**Mavzu: AutoPlay dasturining imkoniyatlarini
o'rganish va dasturdan foydalanib elektron
ta'lim resurslarini ishlab chiqish**

Ma'ruzachi:

**TIQXMMI CHG va MG kafedrası
Dotsenti p.f.f.d., (PhD) U.A.Nasritdinova**

Amaliy mashg'ulot 2 soat

Mavzu: AutoPlay dasturining imkoniyatlarini o'rganish va dasturdan foydalanib elektron ta'lim resurslarini ishlab chiqish

Amaliy mashg'ulotni olib borishdan maqsad: Tinglovchilarda AutoPlay dasturining imkoniyatlari bilan tanishtirish, elektron ta'lim resurslarini ishlab chiqishda dasturdan foydalanish bo'yicha bilim va ko'nikmani rivojlantirishdan iborat.

Amaliy mashg'ulotni olib borish uchun quyidagi ishlar amalga oshiriladi:

1. AutoPlay dasturi va uning imkoniyatlari haqida nazariy tushuncha.
2. AutoPlay dasturida elektron ta'lim resursini ishlab chiqishni
“Axborot texnologiyalari va jarayonlarni matematik modellashtirish”
Faniga elektron ta'lim resursi ishlab chiqish misolida ko'rib chiqamiz

1. AutoPlay dasturi va uning imkoniyatlari haqida nazariy tushuncha.

AutoPlay Media Studio ishga tushirilgach, avvalo loyiha bilan bog'liq bir nechta buyruqlarni o'z ichiga oluvchi muloqot oynasi yuzaga keladi (1-rasm):



1-rasm. AutoPlay dasturining ishga tushirilishi

Bu muloqot oynasida quyidagi to'rtta taklif ilgari surilgan bo'ladi:

- 1) Create a new project (Yangi loyiha yaratish);
- 2) Open an existing project (Yaratilgan loyihalardan birini ochish);
- 3) Restore last open project (Oxirgi ishlangan loyihani ochish);

4) Exit AutoPlay Media Studio (Dasturdan chiqish).

Agar AutoPlay Media Studioning ruscha varianti o'rnatilgan bo'lsa, u holda taklif rus tilida, inglizcha varianti o'rnatilgan bo'lsa, u holda taklif ingliz tilida bo'ladi. AutoPlay har bir buyruq tugmasi funksiyasi va unga mos scriptlar uchun tayyor kodlar to'plamini ham taqdim etadi. Bu tayyor kodlardan qulayroq foydalanish uchun dasturning ingliz tilidagi varianti bilan ishlagan ma'qul. Shunday qilib, yuqoridagi taklifga binoan biz "Creat a new project" bandini tanlasak, u holda bir nechta yangi loyiha shablonlarini taklif etishdan iborat quyi-dagi muloqot oynasi yuzaga keladi (2-rasm):



2-rasm. Loyiha shablonlarini tanlashga oid muloqot oynasi

AutoPlay dasturi oynasining tuzilishi

Biz yaratayotgan ilovamiz tabiatiga qarab, muloqot oynasida mavjud loyihalardan birini tanlashimiz yoki o„zimiz. Istagan yangi loyihani tashkil qilishimiz mumkin. Quyida “Audio” deb nomlangan loyiha tanlangan (3-rasm):

Mavjud loyihani tanlashning ijobiy tomonlaridan biri shundaki, unda Web-sahifa uchun ba’zi ssenariylar tayyor yozilgan holatda bo„ladi. Ba’zi obyektlar3-rasm. uchun bajariladigan funksiyalar esa tayyor holatda berilgan

bo„ladi. Bunday imkoniyat qisqa vaqtda murakkab tuzilmali katta loyihani yaratishda amaliy yordam beradi.

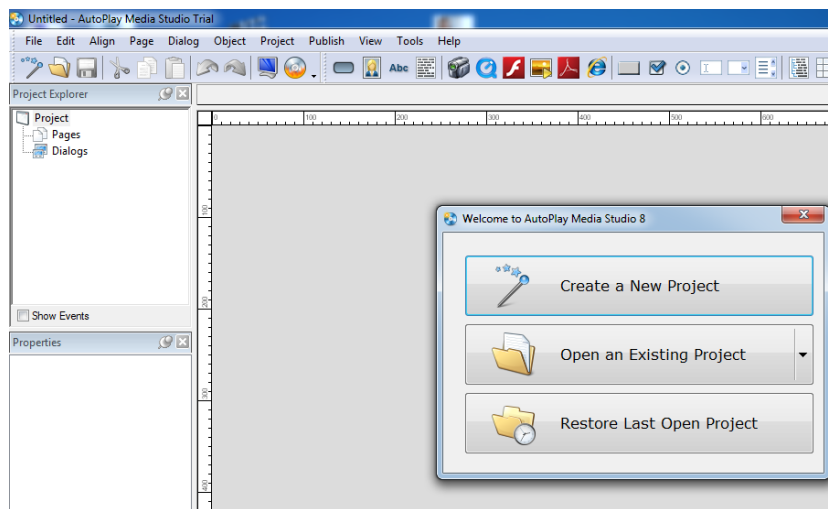
AutoPlay dastur oynasi quyidagi tuzilmaga ega:

1. Dastur oynasining darlavha satri.
2. Dastur oynasining menyu satri.
3. Instrumentlar paneli satri.
4. Project Explorer muloqot oynasi.
5. Properties muloqot oynasi.
6. Holat satri.

2. AutoPlay dasturining imkoniyatlarini amaliy jihatdan “Axborot texnologiyalari va jarayonlarni matematik modellashtirish” faniga elektron ta’lim resursi ishlab chiqish misolida ko’rib chiqamiz

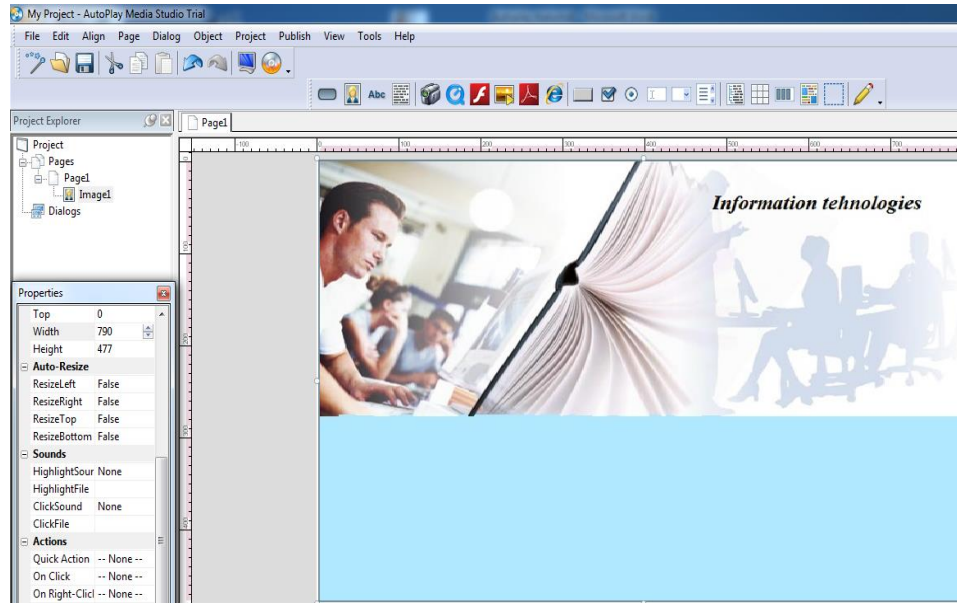
AutoPlay dasturida Elektron ta’lim resurslarini yaratish uchun quyidagi ishlar amalga oshiriladi:

1. Dastur ishga tushiriladi. Hosil bo’lgan muloqot oynasidan “Create new Project” bandi tanlanadi. 3-rasm



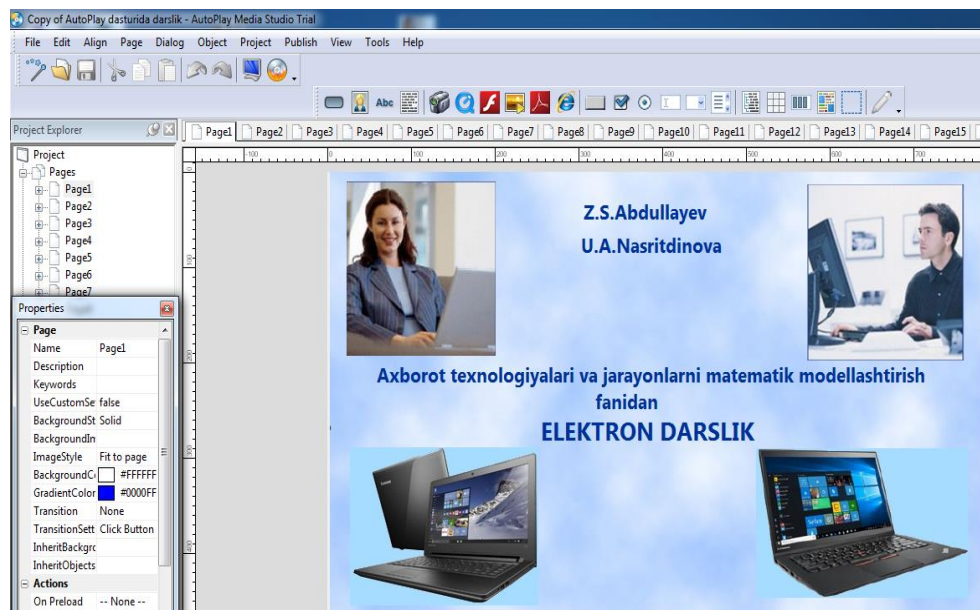
3-rasm.

2. Create new Project” oynasidan kerakli fondagi sahifani tanlaymiz yoki bizning elektron ta’lim resursimiz uchun mos bo’lgan fon bo’lsa uni yuklaymiz. Ya’ni bunda ixtiyoriy fonni “Create new Project” oynasidan tanlab o’chiramiz va Object Properties uskunalari panelining “New Image Object” buyrug’i orqali kompyuter xotirasidagi fonni yuklaymiz. Properties oynasidan fonni balandligi va enini o’lchamlarini beramiz. 4-rasm.



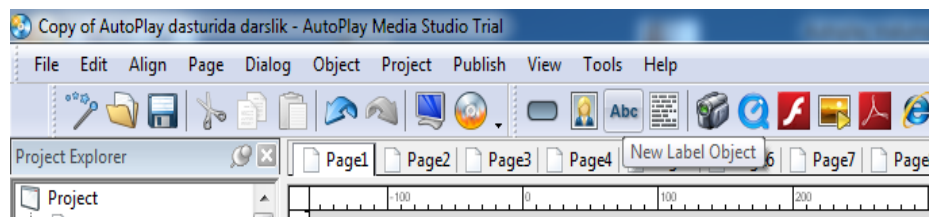
4-rasm.

3. Ta'lim resursining muqova qismini tayyorlashda rasm yoki video animatsion fallarni ham shu tariqa qo'shimcha yuklash mumkin. 5-rasm



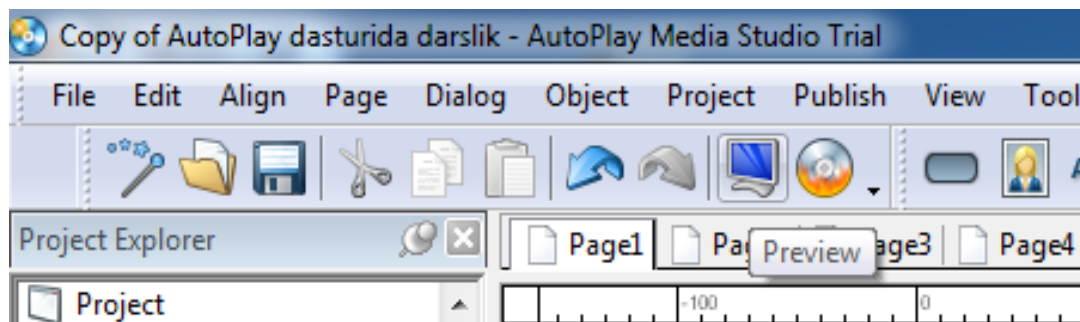
5-rasm

4. Elektron ta'lim resursiga matn yozish uchun New Label Object buyrug'idan foydalanamiz. 6-rasm.



6-rasm.

5. Dasturni ishga tushirish uchun Toolbar Options uskunalari panelining Preview buyrug'idan foydalanamiz. 7-rasm.



7-rasm.

Natijada dastur kompilyatsiya qilinadi va ishga tushiriladi. 8-rasm.



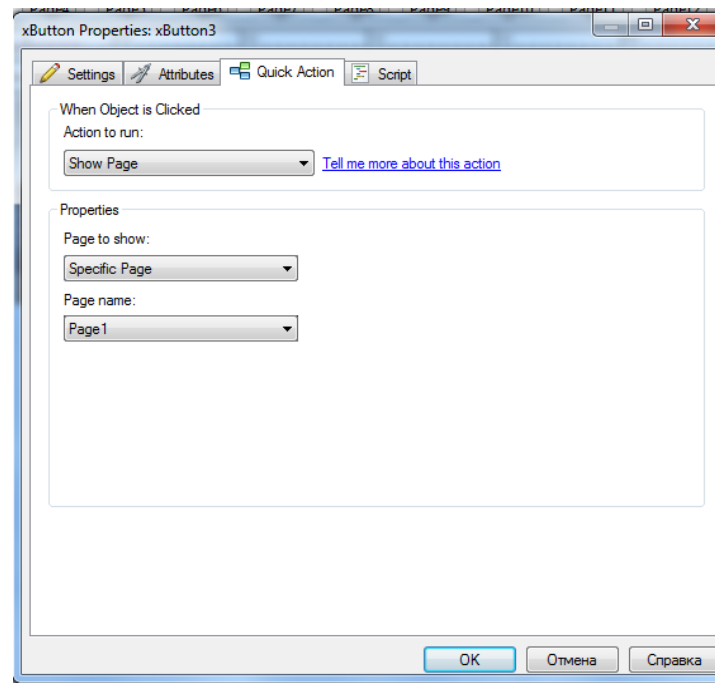
8-rasm.

6. Autoplay dasturida sahifalarni bir biriga bog'lash uchun New Button Object buyrug'i ustida bir marta sichqoncha chap tugmasini bosamiz. Natijada sahifada Check Here nomi bilan tugma hosil bo'ladi. 9-rasm.



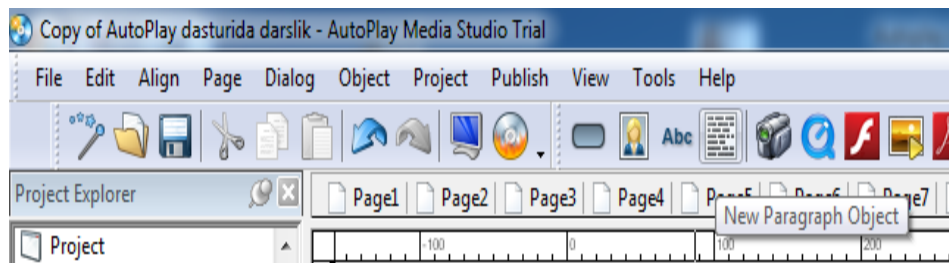
9-rasm.

7. Ushbu tugmani ustida sichqoncha chap tugmasini ikki marta bosamiz. Natijada quyidagi oyna hosil bo'ladi. Quick Action maydonini tanlab kerakli sahifani tanlaymiz. Natijada sahifalar bir biriga bog'lanadi. 10-rasm.



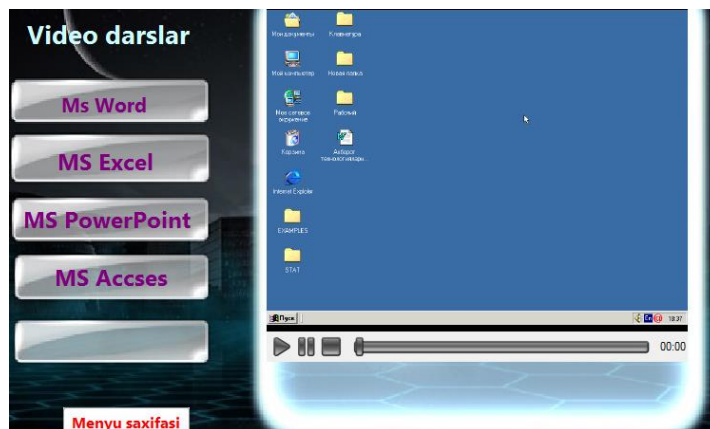
10-rasm

8. Dasturdan foydalanib elektron ta'lim resursiga turli matn yoki nazorat savollarini yuklash uchun New Paragraph Object buyrug'idan foydalanamiz. 11-rasm.



11-rasm.

9. Dasturga video fayl New Video Object buyrug'I orqali yuklanadi. Bundan tashqari dastur Ispring dasturi orqali yaratilgan test savollari bazasini ham oladi buning uchun Quick Action oynasidan open dakument bandini tanlash kifoya. 12-rasm.



12-rasm.

10. Bajirilgan ishlar File menyusining Save As bandi orqali amalga oshiriladi.

Nazorat savollari

1. AutoPlay dasturi qanday imkoniyatlarga ega dastur?
2. Autoplay dasturining ishchi oynasi tuzilishi haqida so'zlab bering?
3. Autoplay dasturi ishga tushurilgandan so'ng oynada qanday ilovalar taklif etiladi?
4. "Quiz" loyihasi nima uchun kerak?
5. File menyusida nimalar joylashgan?
6. Tools oynasida nimalar joylashgan?
7. Publish va Edit oynalari qanday ishlar amalga oshiriladi?
8. AutoPlay dasturida qanday instrumentlar panellari mavjud?
9. AutoPlay dasturida qanday ob'yektlar mavjud?
10. Button ob'yekti orqali qanday buyruqlar amalga oshiriladi?
11. Label ob'yektining button ob'yektidan nima farqi bor?
12. Paragraph ob'yektida nima ishlar bajariladi?
13. Button ob'yektining qanday hossalari va funksiyalari mavjud?
14. "Button Maker" muloqot oynasi qanday tuzilgan?



E'tiboringiz uchun rahmat