

1. O'quvchilar kompyuter xonasida qanday qoidalarga rioya qilishi kerak?

- A) tartib-intizom qoidalari;
- B) elektr asboblaridan foydalanish qoidalari;
- C) xavfsizlik texnikasi va sanitariya-gigiyena qoidalari;
- D) maktab ichki tartib qoidalari.

2. Informatika fanining kelib chiqishi qaysi davrga to'g'ri keladi?

- A) XX asrning 70-yillari;
- B) XXI asr boshlari;
- C) XX asrning 50-yillari;
- D) XX asrning 80-yillarida.

3. Informatika faniga berilgan to'g'ri ta'rifni toping:

- A) axborotlarni himoya qilishni o'rgatuvchi fan;
- B) kompyuterga dastur o'rnatishni o'rgatuvchi fan;
- C) axborotlarni izlash, yig'ish, saqlash, qayta ishlash va uzatish jarayonlarini o'rgatuvchi fan;
- D) kompyuter texnikasini sozlashni o'rgatuvchi fan.

4. Quyidagi iborani qanday so'zlar bilan to'ldirish kerak?

"Informatika fanining asosiy obyekti ... bo'lsa, kompyuterlar bu fanni o'rganishda asosiy ... hisoblanadi"

- A) axborot, uskuna;
- B) ilm, vosita;
- C) internet, qurol;
- D) kompyuter, vosita.

5. Axborotlar inson tomonidan ularning retseptorlari orqali qabul qilinadi, ularning soni

- A) 5 ta;
- B) 6 ta;

- C) 7 ta;
- D) 3 ta.

6. Axborotlarning aniq, tushunarli, ishonchli, qimmatli bo'lishi bu – ularning

- A) turlari;
- B) tasvirlash usullari;
- C) xususiyatlari;
- D) atributlari.

7. Axborotlarni kodlash nima uchun kerak?

- A) axborotni bir ko'rinishdan boshqa bir qulay ko'rinishga o'tkazish uchun;
- B) qayta ishlash uchun;
- C) kompyuter tushunishi uchun;
- D) maxfiy saqlash uchun.

8. Ikkilik kodlash qanday raqamlar bilan ifodalanadi?

- A) 1, 2;
- B) 0, 1;
- C) nuqta, tire;
- D) 0, 2.

9. Bit, bayt, Kbayt, Mbayt – bular axborotning

- A) kodlanish usullari;
- B) o'lchov birliklari;
- C) sanoq sistemalari;
- D) kengligi.

10. "Informatika fani menga juda yoqadi" iborasida necha bit va bayt axborot mavjud?

- A) 34 bayt, 272 bit;
- B) 30 bayt, 240 bit;
- C) 36 bayt, 304 bit;
- D) 33 bayt 256 bit.



1. "Kompyuter" so'ziga berilgan to'g'ri ta'rifni belgilang:

- A) inson hayotida muhim vazifani bajaruvchi universal qurilma;
- B) Office dasturlarida ishlashni ta'minlovchi asosiy qurilma;
- C) axborotlarni katta tezlikda qayta ishlovchi universal avtomatik qurilma;
- D) iqtisodiy va matematik masalalarni yechishda qo'llaniladigan qurilma.

2. Kompyuterlarning bir-biridan asosiy farqi bu –

- A) dasturlarning ko'p yoki kamligi;
- B) o'lchamlari va ishlash imkoniyatlari;
- C) ishlab chiqarish kompaniyasi va narxi;
- D) tashqi ko'rinishi.

3. Ma'lumotlarni kiritish qurilmalari yozilgan qatorni toping:

- A) sistema bloki, modem, skaner;
- B) klaviatura, skaner, videokamera;
- C) printer, monitor, kolonka;
- D) sichqoncha, monitor, kolonka.

4. Ma'lumotlarni chiqarich qurilmalari yozilgan qatorni toping:

- A) sistema bloki, modem, skaner;
- B) klaviatura, skaner, videokamera;
- C) printer, monitor, kolonka;
- D) sichqoncha, plotter, videokamera.

5. Klaviatura tugmachalarining 6 ta guruhga ajratilish sababini ko'rsating:

- A) klaviaturadagi qatorlar soniga ko'ra;
- B) tugmachalarning bajaradigan vazifasiga ko'ra;
- C) raqamlar, sonlar, belgilarning xilma-xilligiga ko'ra;
- D) qulay usulda ishlashiga ko'ra.




6. Klaviaturadagi tugmachalar qanday usulda joylashtirilgan?

- A) QWERTY;
- B) UNICO;
- C) ASCII;
- D) alifbo tartibida.

7. Numlock tugmachasi vazifasini aniqlang:

- A) yordamchi paneldagi tugmachalarni faollashtiradi;
- B) faqat bosh harflarni faollashtiradi;
- C) kirill yoki lotin harflariga o'tishni amalga oshiradi;
- D) yuqori va quyi registrarga o'tkazadi.

8. Screenshot – ekrandagi joriy holatni rasmga olishni bajaruvchi tugmachani ko'rsating:

- A) 
- B) 
- C) 
- D) to'g'ri javob yo'q.

9. Klaviatura trenajyorlari dasturlari yozilgan qatorni belgilang:

- A) Klavtren, SOLO, Stamina, mySimula;
- B) BabyType, Paint.NET, Notepad;
- C) WordCraft, SOLO, TypingMaster;
- D) Scratch, LOGO, SOLO.

10. Kompyuter o'yinlarining zarari haqidagi ma'lumot qaysi qatorda to'g'ri berilgan?

- A) qon aylanishini sekinlashtiradi, mantiqiy fikrlashni kuchaytiradi, boshni og'ritadi;
- B) shaxs maqsad sari intiladi, jismonan sustlashadi, chet tillarni tez o'rganadi;
- C) shaxs jismonan zaif bo'lib qoladi, bosh og'rig'i kuchayadi, beshafqat bo'lib qoladi;
- D) shaxsda qiziquvchanlik va g'oliblikni rivojlantiradi.



1. Kompyuter tushunadigan tilda yozilgan buyruq va ko'rsatmalar to'plamiga ... deyiladi.

- A) yo'riqnoma;
- B) algoritmi;
- C) dastur;
- D) ko'rsatma.

2. Qaysi tushuncha kompyuter dasturlari bilan bog'liq?

- A) software;
- B) hardware;
- C) brainware;
- D) Office.

3. Foydalanuvchilarga kompyuter bilan ishlash uchun qulay imkoniyatlar yaratuvchi asosiy dastur bu –

- A) utilitlar;
- B) operatsion tizim;
- C) matn muharrirlari;
- D) ish stoli.

4. Microsoft kompaniyasida yaratilgan eng ommabop operatsion tizim dasturi yozilgan qatorni toping:

- A) Unix;
- B) Linux;
- C) Windows;
- D) Doppix.

5. Fayl tushunchasi to'g'ri yozilgan qatorni toping:

- A) barcha turdagi axborot saqlash vositalarida umumiy nom bilan saqlangan ma'lumot;
- B) kompyuterning biror tashqi xotirasida umumiy bitta nom bilan saqlangan har qanday ma'lumot;
- C) kompyuterda ishlash jarayonida ekranda ko'rinib turgan ma'lumot;
- D) har qanday saqlangan ma'lumot.



1. 1992-yilda birinchi Microsoft Office paketiga kirgan dasturlarni belgilang:

- A) Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint, Outlook (mail);
- B) Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft Access, Microsoft PowerPoint;
- C) Microsoft Word, Microsoft Access, Outlook;
- D) Windows, Linux, MacOS.

2. Microsoft Word dasturi qaysi kompaniyada va nechanchi yili yaratilgan?

- A) 1995-yilda, Apple kompaniyasida;
- B) 1995-yilda, Microsoft kompaniyasida;
- C) 1992-yilda, Microsoft kompaniyasida;
- D) 2000-yilda, Intel kompaniyasida.

3. Microsoft Word dasturining asosiy imkoniyatlari:

- A) dastur tuzish, tahrirlash, chop etish;
- B) hujjat yaratish, tahrirlash, chop etish;
- C) taqdimotlar yaratish, tahrirlash, chop etish;
- D) hujjatlar yaratish.

4. Microsoft Word-2007 versiyasining menyusi o'zidan oldingi versiyalardan farqli ravishda qanday ataladi?

- A) ribbon (tasma);
- B) ilova;
- C) interfeys;
- D) menyu.

5. Microsoft Word dasturida saqlangan fayl formatini aniqlang:

- A) xls, docx;
- B) txt, doc;
- C) doc, docx;
- D) txt, ppt.



1. Grafik tasvirlar yaratish va qayta ishlash uchun mo'ljallangan maxsus dasturlar umumiy nom bilan qanday ataladi?

- A) rasm muharrirlari;
- B) grafik muharrirlar;
- C) 3D muharrirlar;
- D) kompyuter grafikasi.

2. Grafik muharrirlar yozilgan dasturlar qatorini aniqlang:

- A) Paint, Tux Paint, Paint.NET, Photoshop;
- B) Klavtren, SOLO Stamina, Paint;
- C) Adobe Reader, Visio, Netpaint;
- D) Bloknot, Microsoft Word.




3. Grafik muharrirlarining asosiy vazifalari:




- A) rasmlarni tahrirlash va chop etish;
- B) rasmlarni qayta ishlash;
- C) rasm va tasvirlar hosil qilish hamda ularni tahrirlash;
- D) rasm va tasvirlar yaratish.

4. Paint.NET dasturiga taalluqli ma'lumot yozilgan qatorni toping:

- A) 2004-yilda, Net Framework platformasi;
- B) 2004-yilda, Microsoft kompaniyasi;
- C) 2007-yilda, Apple platformasi;
- D) 2000-yilda, Borland kompaniyasi.

5. Paint.NET dasturini ishga tushirish usullarini ko'rsatib bering:

- A)  yoki  ⇒ «все программы» ⇒ Paint.NET;
- B) Ish stolidagi  yorligi yordamida;
- C) A, B banddagi usullar yordamida;
- D) Обзор yordamida.

6. Uskunalar panelidagi    piktogrammalarning vazifasi to'g'ri yozilgan qatorni belgilang:

- A) kvadrat, ellips, aylana chizish uskunolari;
- B) sohani turli usullarda belgilash uskunolari;
- C) sohani turli usullarda qirqib olish usullari;
- D) belgilangan sohani bo'yash usullari.

7. Palitra nima?

- A) ranglar majmuasi;
- B) bo'yash uskunasi;
- C) shakl rangi;
- D) ranglar jadvali.

8.  uskunasi vazifasi va nomini toping:

- A) rangli kvadrat chizish uskunasi;
- B) sohani rangli qirqib olish uskunasi;
- C) gradiyent – sohani turli rang va shakllarda bo'yash uskunasi;
- D) rasmlarni kvadrat shakliga keltirish uskunasi.

9. Grafik muharrirlarida qanday formatdagi rasmlar bilan ishlash mumkin?

- A) png, jpeg, bmp, tiff;
- B) gif, tga, dds, pnd;
- C) A va B javob;
- D) txt, doc, bmp.

10. Paint.NET dasturida fayl qanday formatda saqlanadi?

- A) png;
- B) bmp;
- C) pnd;
- D) sb3.



1. Scratch dasturida barcha buyruqlarni bajaruvchi, algoritm ijrochisi va ssenariy bo'yicha sahnada harakatlanuvchi obyekt qanday nomlanadi?

- A) skript;
- B) sprayt;
- C) sahna;
- D) mushukcha.

2. Scratch dasturida buyruq bloklari ranglar bo'yicha kategoriyalarga bo'lingan. Ularning soni qancha?

- A) 20 ta;
- B) 15 ta;
- C) 10 ta;
- D) 9 ta.

3. Scratch dasturlash tili bloklari yordamida qandaydir obyekt uchun yozilgan algoritm (yoki ssenariy) qanday ataladi?

- A) skript;
- B) sprayt;
- C) sahna;
- D) kod.

4. Sahnaning kengligi nimaga teng?

- A) 320 ta nuqtaga;
- B) 480 ta nuqtaga;
- C) 260 ta nuqtaga;
- D) 360 ta nuqtaga.

5. Spraytlar qancha kostum (libos)ga ega bo'lishi mumkin?

- A) 1;
- B) 2;
- C) ixtiyoriy;
- D) 7 tadan ko'p emas.

6. Sahnaning balandligi qanchaga teng?

- A) 320 ta nuqtaga;
- B) 480 ta nuqtaga;
- C) 360 ta nuqtaga;
- D) o'zgarib turishi mumkin.

7. Spraytlar harakat qiladigan, rasm chizadigan va muloqot olib boradigan joy qanday ataladi?

- A) skript;
- B) sprayt;
- C) sahna;
- D) mushukcha.

8. Sahnasi yo'q loyiha tayyorlash mumkinmi?

- A) ha;
- B) yo'q;
- C) ba'zan mumkin;
- D) ba'zida mumkin emas.

9. Scratch muhitida yaratilgan fayl qanday kengaytmada saqlanadi?

- A) sb3;
- B) exe;
- C) psd;
- D) bmp.

10. Obyekt bajara oladigan buyruq va ko'rsatmalar ketma-ketligi bu –

- A) yo'riqnoma;
- B) algoritm;
- C) skript;
- D) dastur.



TEST JAVOBLARI

	I bob	II bob	III bob	IV bob	V bob	VI bob
1	C	C	C	A	B	B
2	C	B	A	C	A	D
3	C	B	B	B	C	A
4	A	C	C	A	A	B
5	A	B	B	C	C	C
6	C	A	–	–	B	C
7	A	A	–	–	A	C
8	B	B	–	–	C	B
9	B	A	–	–	C	A
10	A	C	–	–	A	B