

Python dasturlash tilida loyihalar

Kreativ fikrlashni rivojlantirishga yo'naltirilgan testlar

Yo'riqnomasi: har bir savolda berilgan vaziyatni tahlil qiling va eng ijodiy, samarali hamda mavzuga mos yechimni tanlang. Har bir to'g'ri javob 1 ball.

Test maqsadi: talabalarda muqobil yechim topish, vaziyatni tahlil qilish, yangi g'oya ishlab chiqish va raqamli vositalardan ijodiy foydalanish kompetensiyalarini rivojlantirish.

1. Talaba "kundalik xarajatlar" dasturini yaratmoqchi. Kreativ boshlang'ich loyiha qanday bo'lishi kerak?

- A) Faqat print bilan xarajat chiqarish
- B) Kategoriya, summa, sana, limit va tahlil funksiyasiga ega mini-ilova
- C) Faqat bitta son kiritish
- D) Kodga izoh yozmaslik

2. Python loyihasida bir xil kod ko'p takrorlanmoqda. Qaysi yechim kreativ va to'g'ri?

- A) Takrorlanuvchi qismlarni funksiya yoki modulga ajratish
- B) Barcha kodni bitta qatorda yozish
- C) O'zgaruvchi nomlarini qisqartirish
- D) Kodlarni nusxalash

3. Talaba viktorina dasturini qiziqarli qilmoqchi. Qaysi g'oya mos?

- A) Faqat bitta savol berish
- B) Javoblarni ko'rsatmaslik
- C) Savollarni ketma-ket chiqarish
- D) Tasodifiy savollar, ball, daraja va yakuniy tavsiya qo'shish

4. Dastur foydalanuvchi noto'g'ri ma'lumot kiritganda to'xtab qolmoqda. Qaysi yechim kerak?

- A) Foydalanuvchini ayblash
- B) Xatoni e'tiborsiz qoldirish
- C) try-except va qayta kiritish sikli bilan xatoga chidamli algoritm yaratish
- D) Dasturdan inputni olib tashlash

5. Python loyihasini boshlashdan oldin qaysi hujjat kreativ rejalashtirishga yordam beradi?

- A) Faqat kod yozish
- B) Maqsad, foydalanuvchi, kirish-chiqish ma'lumotlari va algoritm blok-sxemasi
- C) Faqat dastur nomi
- D) Faqat muallif ismi

6. Ob-havo ma'lumotlari ro'yxati berilgan. Talaba eng issiq, eng sovuq va o'rtacha qiymatni topmoqchi. Qaysi algoritim mos?

- A) List, max, min va o'rtacha hisoblash funksiyalaridan foydalanish
- B) Qiymatlarni matn sifatida chiqarish
- C) Ro'yxatni o'chirish
- D) Har bir qiymatni qo'lda ko'rish

7. Dastur natijasini foydalanuvchiga tushunarli ko'rsatish uchun qaysi usul kreativ?

- A) Natijani yashirish
- B) Faqat kodni ko'rsatish
- C) Faqat xom sonlarni chiqarish
- D) Natijani izohli matn, jadval yoki oddiy diagramma ko'rinishida chiqarish

8. Talaba "maktab jadvali" dasturini yaratmoqda. Ma'lumotlarni saqlash uchun qaysi yondashuv mos?

- A) Kod ichiga hamma ma'lumotni qattiq yozish
- B) Har safar qayta kiritish
- C) Faylga yozish-o'qish yoki JSON/CSV orqali ma'lumot saqlash
- D) Faqat print qilish

9. Python o'yini juda oddiy. Qaysi qo'shimcha kreativlikni oshiradi?

- A) Faqat fon matni
- B) Qiyinlik darajasi, tasodifiy hodisa va foydalanuvchi tanloviga qarab natija o'zgarishi
- C) Dastur tez yopilishi
- D) Ballni hisoblamaslik

10. Kodda o'zgaruvchi nomlari a, b, c bo'lib, ma'nosi tushunarsiz. To'g'ri kreativ tahrir qaysi?

- A) Mazmunli nomlar va qisqa izohlar bilan kodni o'qiladigan qilish
- B) Koddan bo'sh joylarni olib tashlash
- C) Hamma nomni bir xil qilish
- D) Nomlarni yanada qisqartirish

11. Talaba chatbot yaratmoqchi, lekin dastlabki bosqichda murakkab AI kerak emas. Qaysi yechim mos?

- A) Faqat salom chiqarish
- B) Internetdan tayyor kodni tushunmasdan ko'chirish
- C) Loyihani boshlamaslik
- D) Kalit so'zlarga asoslangan oddiy javoblar, menu va foydalanuvchi holatini saqlash

12. Dasturda foydalanuvchi tanloviga qarab turli yo'l ochilishi kerak. Qaysi konstruktsiya asosiy?

- A) Faqat import
- B) Faqat print

- C) if-elif-else shartlari va funksiyalar
- D) Faqat comment

13. Talaba loyiha sifatini tekshirmoqchi. Qaysi test g'oyasi kreativ?

- A) Faqat bir marta ishga tushirish
- B) Oddiy, chegaraviy va noto'g'ri kiritish holatlari uchun sinovlar ro'yxatini tuzish
- C) Kod ishlasa bo'ldi deyish
- D) Faqat do'stidan so'rash

14. Python dasturida ma'lumotlarni filtrlash kerak: faqat 80 balldan yuqorilar. Qaysi yechim mos?

- A) Shartli list comprehension yoki sikl orqali filterlash
- B) Barcha ballarni o'chirish
- C) Faqat birinchi ballni tekshirish
- D) Qo'lda ajratish

15. Talaba rasm chizuvchi dastur tuzmoqda. Kreativ natija uchun qaysi parametrlar foydali?

- A) Chizishni o'chirib tashlash
- B) Faqat qora rangdan foydalanish
- C) Faqat bitta chiziq
- D) Rang, shakl, o'lcham va takrorlanish sonini foydalanuvchi tanlaydigan qilish

16. Loyiha kodini guruh bilan yozish kerak. Qaysi tashkil etish usuli to'g'ri?

- A) Kodlarni chatga parcha-parcha yuborish
- B) Hamma bir faylni tartibsiz o'zgartirsin
- C) Vazifalarni modullarga bo'lish, nomlash qoidasini kelishish va versiyalarni nazorat qilish
- D) Faqat bitta odam kod yozsin

17. Dastur foydalanuvchiga tavsiya berishi kerak. Qaysi yondashuv kreativ?

- A) Har doim bir xil tavsiya chiqarish
- B) Kiritilgan ma'lumotga qarab qoidalar orqali shaxsiylashtirilgan tavsiya chiqarish
- C) Tavsiyani yashirish
- D) Tasodifiy xatolik chiqarish

18. Python loyihasida kod uzun va murakkab. Qaysi xarita uni tushunishga yordam beradi?

- A) Algoritm blok-sxemasi, funksiyalar ro'yxati va ma'lumot oqimi diagrammasi
- B) Dastur oynasining rasmi
- C) Faqat rangli fon
- D) Faqat fayl nomi

19. Dasturda menyu bo'lishi kerak. Qaysi algoritm foydalanuvchiga qulay?

- A) Dastur faqat bir marta ishlasin
- B) Tanlov raqamlari yashirilsin
- C) Menyu chiqmasin
- D) while sikli, tanlovlar ro'yxati va "chiqish" bandi bo'lgan takroriy menyu

20. Talaba tayyor loyihasini yanada foydali qilish uchun nimani qo'shishi mumkin?

- A) Izohlarni o'chirib tashlash
- B) Faqat kodni uzaytirish
- C) Foydalanuvchi yo'riqnomasi, namunaviy ma'lumot va kelajakda rivojlantirish g'oyalari
- D) Fayl nomini o'zgartirish

Javoblar kaliti va rivojlantiriladigan kreativ ko'nikmalar

No	Javob	Kreativ ko'nikma
1	B	Loyiha fikrlash
2	A	Refaktoring
3	D	Gamifikatsiya
4	C	Xatoga chidamlilik
5	B	Loyiha spetsifikatsiyasi
6	A	Ma'lumot tahlili
7	D	Natijani vizuallashtirish
8	C	Saqlash modeli
9	B	Interaktiv ssenariy
10	A	Kod madaniyati
11	D	Prototiplash
12	C	Tarmoqlanish
13	B	Test ssenariylari
14	A	Filtrlash algoritmi
15	D	Parametrik dizayn
16	C	Jamoaviy loyihalash
17	B	Qoidaviy tavsiya tizimi
18	A	Abstraksiyalash
19	D	Interfeys algoritmi
20	C	Mahsulotga aylantirish

Izoh: testlar yagona "to'g'ri javob"li topshiriq shaklida tuzilgan bo'lsa-da, dars jarayonida talabalar tanlovini asoslab berishi, boshqa kreativ variantlar taklif qilishi va guruhda muhokama qilishi tavsiya etiladi.