

HUSUSIYAT, USLUB VA XODISA

*Jo'rayev M.M - TATUFF**Turg'unov Mirolim Ma'mirjon o'g'li - TATUFF talabasi**Kamoliddinov Asliddin Xusniddin o'g'li - TATUFF talabasi**Oqilov Shamsiddin Akmaljon o'g'li - Maktab o'quvchisi*

Ob'yektlilik dasturlash – bu tarkibida obekt tushunchasi bo'lgan dasturlarni qayta ishlash uslubidir. Qo'yilgan masalalar ob'yektlar yordamidayechilsa, ular ob'yektlilik dasturlar deb ataladi. Undagi asosiy dastur ob'yektlar ketma-ketligini o'zida saqlaydi va ularni bir-biri bilan bog'laydi. Klass – bu murakkab ko'rinishga ega bo'lib, bir joyga jamlangan funksiyalar va ma'lumotlar yozuvlarini o'zida mujassamlashtiradi.

Hususiyatlar ilovalar yaratishi va boshqarilishida komponentlar tashqi ko'rinishi va amal qilishni boshqarish imkoniyatini beradi. Odatda komponent xossasining qiymatlari ilovalarni yaratish vaqtida Ob'yektlar inspektoriyordamida amalga oshiriladi. Keltiriladigan misollar tushunarli bo'lishi uchun xossalar qiymatlari qiymat berish operatori yordamida amalga oshiriladi. Shuni ta'kidlash kerakki, komponentlari barcha xossaga ega bo'lmasligi mumkin. Masalan, ba'zi bir komponentalarda sarlavha hususiyati mavjud bo'lsa, bu hususiyat ba'zi bir komponentalarda mavjud emas. Bunday turdagi hususiyatlar bir yoki ikkita emas

- Dasturni ishlab chiqishda komponentlarning hususiyatlarni alfabit tartibida jadvalga joylab chiqilgan. Bu o'z navbatida istalgan hususiyatlarni oson topish imkonini beradi. C++ Builderning tez-tez ishlatib turiladigan hususiyatlarni bayon qilamiz. Bu hususiyatlar turli qismlar uchun turli maqsadlari bir biriga o'xshab ketadi.

- Forma hususiyatlarining mavjudligi eng ko'p uchraydigan qiymatlari true va false. Yoki oddiygina, Ha va yo'q. Hususiyat rostga o'rnatilgan bo'lsa, u faollashadi. Agar noto'g'ri bo'lsa, ushbu hususiyat bloklanadi. Ob'yekt nazoratchisi yordamida dasturni yaratishda har qanday komponentning hususiyatlari o'zgarishi mumkin.

- Barcha ob'yektlarning hususiyatlari nafaqat dizayn bosqichida, balki dasturning ishlash vaqtida ham mavjud. Ularning qadriyatlarini ijro kodi davomida, dastur kodida ham o'zgartirish mumkin.

- C++ Builder ishlab chiqish muhiti dastur yozish paytida komponent uslublarini ishlatishga imkon beradi. Ko'rib chiqilgan dasturlarda ulardan ba'zilari foydalanilgan, masalan: LoadFromFile, SaveToFile va boshqalar. Uslublar har qanday foydalanuvchi harakatlarining natijasi sifatida chaqirilmaydi, ammo dastur yozib olingan qatorga yetganda amalga oshiriladi. Aslida uslublar funksiyalar yoki dasturlar hisoblanadi. Hususiyatlar va hodisalar kabi turli xil komponentlarga ham xuddi shunday uslublar qo'llanilishi mumkin.

- Buyruq tugmasini chertish **C++ Builder** da **xodisa** deb ataladi.
- Xodisa – bu ob’yekt yordamida biron bir ish bajarishdan iborat. Xodisa bajarilganidan so’ng shu ob’yekt yordamida qandaydir ma’lumotlar qayta ishlanadi. Masalan, ruchkani oladigan bo’lsak, ruchka bu ob’yekt, uning xodisasi biron–bir boshqa ob’yektning ustida xarakatidir.
 - Ob’yektga yo’naltirilgan dasturlash tillarida xodisani ajratib olish uchun xodisani nomi oldiga **On** so’zi qo’shilgan. Masalan, ob’yektning chertish, bosish ma’nosini anglatuvchi Click xodisasi **OnClick** deb nomlangan.
 - Xodisa (**Event**) — bu dasturning ishi jarayonida sodir bo’ladigan voqeadir. Sichqoncha tugmasini bir marta chertish– **OnClick**, ikki marta chertish **OnDbClick** xodisasi hisoblanadi.

Xodisa	Bajariladigan vazifasi
OnActivate	Forma bu xodisani aktivlashgan qabul qiladi
OnCanResize	Qayta o’lchash
OnContextPopup	context menyudan foydalanilganda
OnClick	Sichqoncha tugmani komponenta sohasida chertilganda
OnClose	Formadan chiqishdan foydalanilganda