



## ANDROID STUDIO YORDAMIDA ANDROID ILOVASINI YARATISH

<sup>1</sup>Normatov Rafik

Ilmiy rahbar,

<sup>2</sup>Abdovaxobov Abbosbek Abdusamat o'g'li

Andijon Davlat Universiteti 2-kurs magistranti

Nomer: +99890060600.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.7402651>

### ARTICLE INFO

Received: 20<sup>th</sup> November 2022

Accepted: 28<sup>th</sup> November 2022

Online: 30<sup>th</sup> November 2022

### KEY WORDS

Android, studio, dastur, oyna, loyiha, dizayn, tugma, ilova, fayl, qurilma, panel, belgi.

### ABSTRACT

*Mazkur maqolada Android Studio dasturini ishlab chiqish muhitidan foydalangan holda Android ilovasini yaratish haqida ma'lumotlar keltirilgan. Android qurilmalari tobora keng tarqalgan bo'lib, yangi ilovalarga talab faqat oshadi. Android Studio - bu o'rganish uchun ishlatish uchun qulay (va bepul) ishlab chiqish muhitidir. Agar ushbu qo'llanma uchun Java dasturlash tilini foydalanuvchi bilishi kerak, chunki u Android tomonidan ishlatiladigan tildir. Ushbu qo'llanmada juda ko'p kod ishlatilmaydi, shuning uchun foydalanuvchi tushunish uchun Javani etarli darajada bilsa yoki bilmagan narsasini qidirishga tayyordir. Android Studioni qanchalik tez yuklab olishingiz va o'rnatishingiz mumkinligiga qarab, bu taxminan 30-60 daqiqa davom etadi. Birinchi Android ilovangizni yaratish uchun ushbu qo'llanmadan foydalanangizdan so'ng, siz qiziqarli yangi sevimli mashg'ulotga yoki hatto mobil rivojlanish bo'yicha istiqbolli martaba sari yo'lda bo'lasiz.*

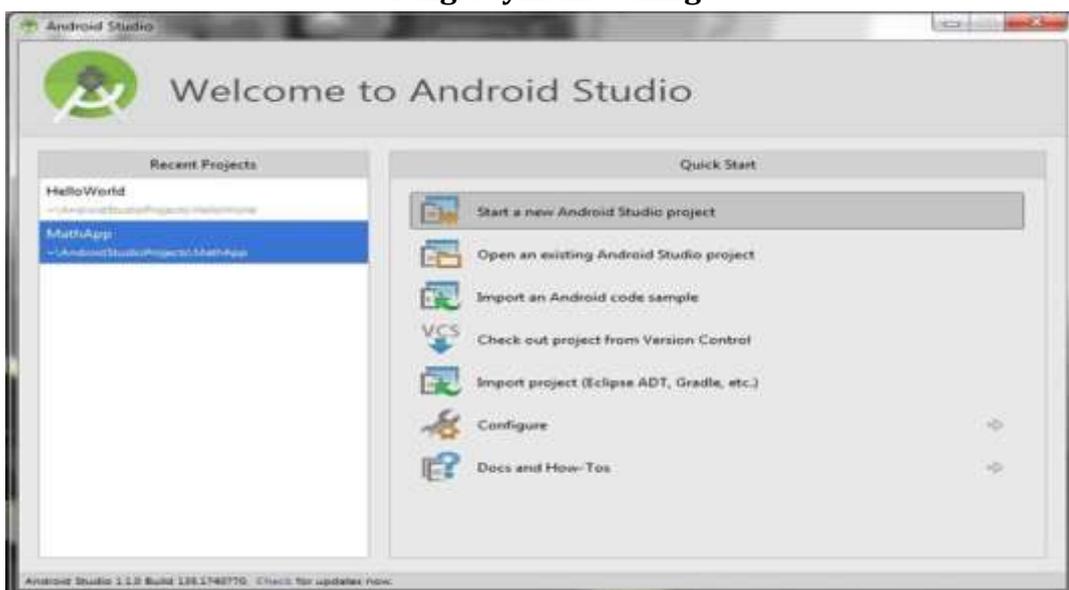


## Android Studioni o'rnatish



1. Android Studio dasturini yuklab olish uchun <http://developer.android.com/sdk/index.html> saytiga o'ting.
2. Android Studio dasturini ko'rsatmalariga amal qilgan holda o'rnatish uchun o'rnatuvchidan foydalaning.

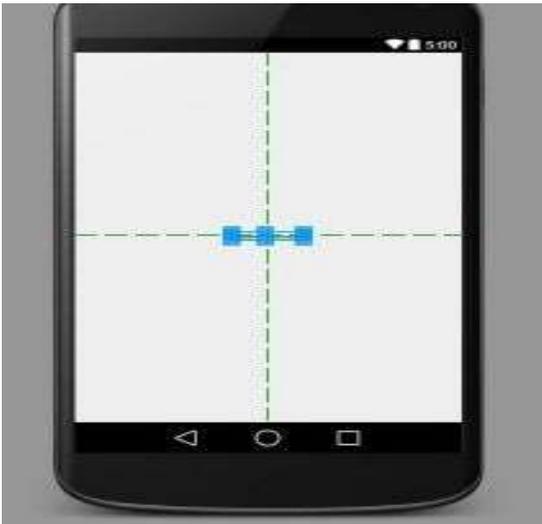
## Yangi loyihani oching





- Android Studio dasturini oching.
- "Tez boshlash" menyusida ostida "Yangi Android Studio loyihasini ishga tushirish" ni tanlang.
- Ochilgan "Yangi loyiha yaratish" oynasida loyihangizni "HelloWorld" deb nomlang.
- Agar xohlasangiz, kompaniya nomini xohlaganingizcha o'rnatib.
- Loyiha faylining joylashuvi qayerda ekanligiga e'tibor bering va agar xohlasangiz, uni o'zgartiring.
- "Keyingi" tugmasini bosib.
- "Telefon va planshet" belgisi qo'yilgan yagona katak ekanligiga ishonch hosil qiling.

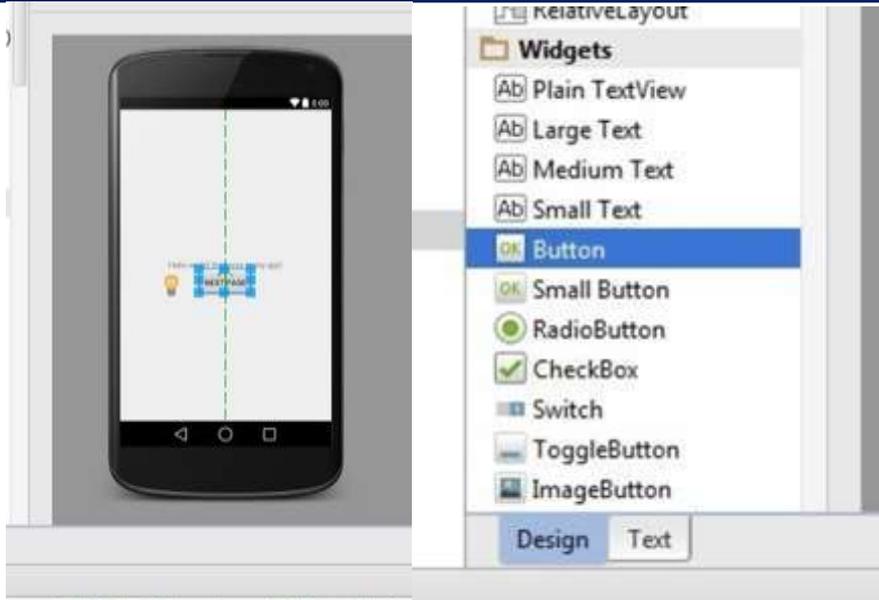
- Agar siz ilovani telefoningizda sinab ko'rishni rejalashtirmoqchi bo'lsangiz, minimal SDK telefoningiz operatsion tizimi darajasidan past ekanligiga ishonch hosil qiling.
  - "Keyingi" tugmasini bosib.
  - "Bo'sh faoliyat" ni tanlang.
  - "Keyingi" tugmasini bosib.
  - Faoliyat nomi maydonlarining barchasini o'z holicha qoldiring.
  - "Finish" tugmasini bosib.
- Izoh: Android loyihalarida kompaniya nomini "example.name.here.com" ning qandaydir shakli sifatida belgilash odatiy nomlash konventsiyasidir.



## Asosiy faoliyatda Xush kelibsiz xabarni tahrirlang

- Agar u hali ochiq bo'lmasa, activity\_main.xml yorlig'iga o'ting.
  - Activity\_main.xml displeyida Dizayn yorlig'i ochiq ekanligiga ishonch hosil qiling.
  - "Salom, dunyo!" tugmasini bosib va torting. telefon ekranining yuqori chap burchagidan ekranning o'rtasiga.
  - Oynaning chap tomonidagi loyiha fayl tizimida qiymatlar papkasini oching.
  - Qiymatlar papkasida strings.xml faylini ikki marta bosib.
- Ushbu faylda "Salom dunyo!" qatorini toping.
  - "Salom dunyo!" xabar, "Mening ilovamga xush kelibsiz!"
  - Activity\_main.xml yorlig'iga qayting.
  - Markazdagi matnda "Salom dunyo! Mening ilovamga xush kelibsiz!" deb yozilganligiga ishonch hosil qiling.

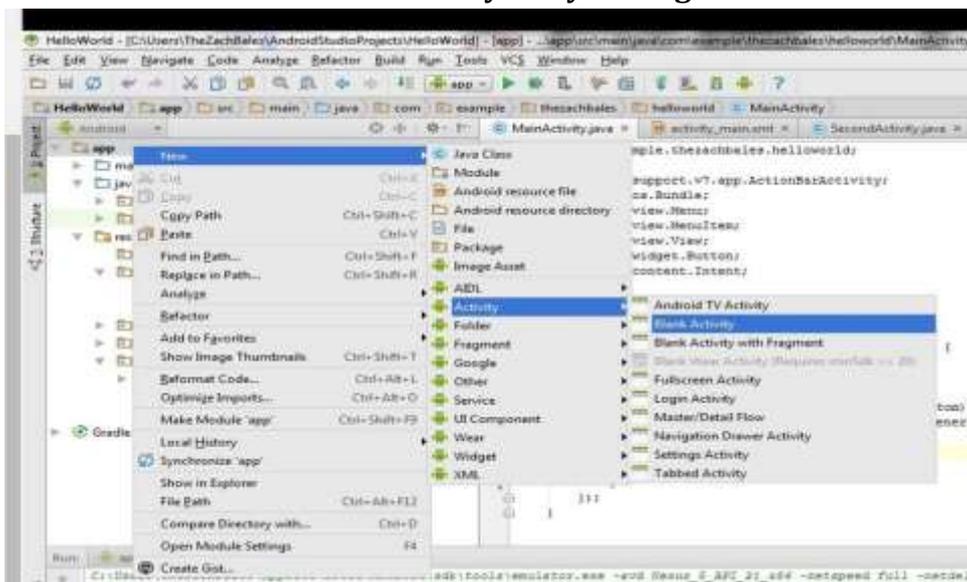
## Asosiy faoliyatga tugma qo'shing



- Activity\_main.xml displeyining Dizayn yorlig'iga o'ting.
- Telefon ekranining chap tomonidagi Palitra menyusida Tugmachani toping (Vidjetlar sarlavhasi ostida).
- Xush kelibsiz xabaringiz ostida markazlashtirish uchun tugmani bosing va torting.

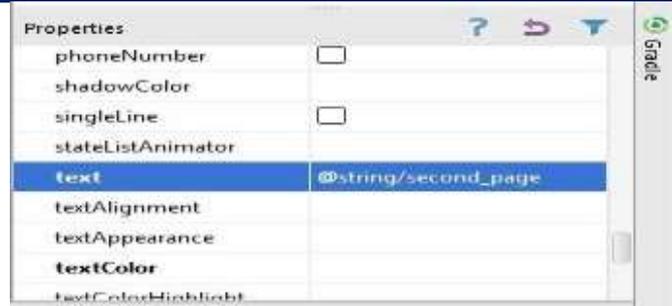
- Tugmangiz hali ham tanlanganligiga ishonch hosil qiling.
- Xususiyatlar menyusida (oynaning o'ng tomonida) "matn" maydonini topish uchun pastga aylantiring.
- Matnni "Yangi tugma" dan "Keyingi sahifa" ga o'zgartiring.

## Ikkinchi faoliyatni yarating





```
cales in the translations editor.  
  
=<!-- app_name -->HelloWorld</string>  
  
=<!-- hello world -->Hello world! Welcome to  
=<!-- second page -->Welcome to the second page  
=<!-- action_settings -->Settings</string>  
=<!-- title_activity_second -->SecondActivity
```



- Loyihaning fayl tizimi daraxtining yuqori qismida "ilova" ni o'ng tugmasini bosib.
- Yangi > Faoliyat > Bo'sh faoliyat-ga o'ting.
- Ushbu faoliyat nomini "SecondActivity" ga o'zgartiring.
- "Finish" tugmasini bosib.
- activity\_second.xml dizayn ko'rinishida ekanligingizga ishonch hosil qiling.
- Telefon displeyining yuqori chap tomonidagi matn maydonini Asosiy faoliyatda qilganingizdek markazga pastga torting.
- Matn oynasi hali ham tanlangan holda, o'ng tarafdagi Xususiyatlar menyusidagi

"id" maydonini toping va uni "matn2" ga o'rnating.

- strings.xml ni qayta oching.
- "Salom dunyo! Mening ilovamga xush kelibsiz!" ostida yangi qator qo'shing. "Ikkinchi sahifaga xush kelibsiz!".
- Activity\_second.xml ga qayting.
- Matn maydonini yana tanlang.
- Xususiyatlar panelida "matn" maydonini "@string/second\_page" ga o'rnating.
- Matn oynasida endi "Ikkinchi sahifaga xush kelibsiz!" deb yozilganligiga ishonch hosil qiling. va telefon displeyidagi ekranning markazida joylashgan.

### Tugmachaning "on Click" usuli

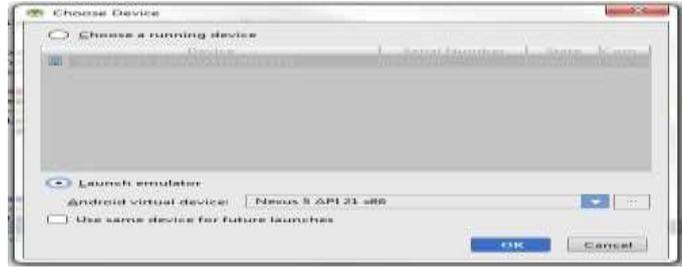
- Ish muhitining yuqori qismidagi MainActivity.java yorlig'ini tanlang.
- OnCreate usulining oxiriga quyidagi kod qatorlarini qo'shing:  
Tugma      tugmasi      =      (Button)  
findViewById(R.id.button);  
button.setOnClickListener(yangi  
View.OnClickListener() {  
@Override  
public void onClick (View v) {  
goToSecondActivity ();  
}  
});  
➤ MainActivity sinfining pastki qismiga quyidagi usulni qo'shing:  
xususiy bekor goToSecondActivity() {

```
Intent intent = new Intent (bu,  
SecondActivity.class);  
startActivity(niyat);  
}
```

1. Import bayonotlarini kengaytirish uchun MainActivity.java uchinchi qatorida import qilish uchun yonidagi + tugmasini bosib.

2. Import bayonotlarining oxiriga, agar ular hali mavjud bo'lmasa, quyidagilarni qo'shing:

```
android.content.Intent import;  
android.view.View import;  
android.widget.TextView import;  
Ilovani                      sinab                      ko'ring
```



- Android Studio oynasining yuqori qismidagi asboblardan panelidagi yashil o'ynash belgisini bosing.
- "Qurilmani tanlash" dialog oynasi ochilganda (bu bir necha daqiqa vaqt olishi mumkin), "Launch emulator" opsiyasini tanlang.
- OK tugmasini bosing.

- Emulyator ochilganda (bu ham biroz vaqt olishi mumkin), ilova virtual telefon qulfdan chiqarilganda avtomatik ravishda dasturni ishga tushiradi.
- Barcha matningiz to'g'ri ko'rsatilishiga va tugma sizni keyingi sahifaga olib borishiga ishonch hosil qiling. Yuqoriga, yuqoriga va uzoqda!



Tabriklaymiz! Endi siz ba'zi asosiy funksiyalar bilan birinchi Android ilovangizni yakunladingiz. Tayyor ilovangizda foydalanuvchini salomlash sahifasi va foydalanuvchini ikkinchi sahifaga olib boradigan tugma bo'lishi

kerak. Bu yerdan siz Android ilovalarini ishlab chiqish haqida bilishingiz kerak bo'lgan barcha narsalarni o'rganish uchun davom etishingiz kerak bo'lgan kursoriy bilimga ega bo'ldingiz.



## References:

1. M.Aripov, M. Muhammadiyev. Informatika, informasion texnologiyalar. Darslik. T.: TDYuI, 2004 y.
2. S.S G'ulomov. Axborot tizimlari texnologiyalari, "Sharq", 2000 y.
3. V.L. Broydo. "Ofis texnikasi". Toshkent-, "Mehnat"-2001yil.
4. S.I. Raxmankulova., "IBM PC shaxsiy kompyuterida ishlash"., Shark- Toshkent-1998yil.
5. M.M.Aripov, T. Imomov va boshqalar «Informatika, axborot texnologiyalari» T. TDTU, O'quv qo'llab-quvvatlanma, 1-qism, 2012 yil.