

அரசுத்தேர்வுகள் இயக்ககம், சென்னை- 600 006
மேல்நிலை இரண்டாமாண்டு பொதுத்தேர்வு மார்ச் 2018

கணினி அறிவியல் - விடைக்குறிப்புகள்

குறிப்பு: நீலம் அல்லது கருப்பு நிற மையினால் எழுதப்பட்ட விடைகள் மட்டும் மதிப்பீடு செய்தல் வேண்டும்.

பகுதி - II

20 X 2 = 40

எவையேனும் 20 வினாக்களுக்கு விடையளி

76	1. Edit → Cut (or) ctrl + X 2. Edit → Paste (or) ctrl + V	1 1	2
77	1. Table → Delete → Rows (or) Delete row பணிக்குறி 2. Table → Delete → Columns (or) Delete Column பணிக்குறி	1 1	2
78	ஏதேனும் நான்கு 1. சம்பளப்பட்டியல் தயாரித்தல் 2. வருமான வரி கணக்கீடுகள் செய்தல் 3. விலைப்பட்டியல் தயாரித்தல் 4. கணக்கு அறிக்கைகளை உருவாக்குதல் 5. பொருட்பட்டியல் தயாரித்தல் 6. விலைப் பயன் பகுப்பாய்வு செய்தல் 7. பொருள்நிலை கணக்கீடுகள் செய்தல் 8. ஒப்பந்தப் புள்ளி மதிப்பீடுகள் செய்தல் 9. மாணவர் தேர்வு அறிக்கை ஆய்வு செய்தல்	4x1/2	2
79	1. தனித்த நுண்ணறை முகவரி 2. ஒப்பீட்டு நுண்ணறை முகவரி விளக்கம்	1 1	2
80	ஒரு தரவுத்தளம் என்பது தொடர்புடைய தரவுகள் அல்லது தகவல்களின் தொகுப்பைக் கொண்ட ஒரு களஞ்சியம் ஆகும்		2
81	ஒரே நேரத்தில் ஒரு அட்டவணையின் ஒன்றுக்கு மேற்பட்ட புலத்தரவுகளை வரிசைப்படுத்தி, பதிவுகளை ஒழுங்குபடுத்தும் செயலாகும்.		2
82	1. படிமமாக்கல் 2. அசைவாக்கல் 3. வழங்குதல்		2
83	உருமாற்றம் இரண்டு அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட நிழற்படங்களை ஒன்று சேர்த்து ஒரு புதிய நிழற்படத்தை வடிவமைக்கும் முறையாகும். உருக்குலைத்தல் ஒரு நிழற்படத்தை திருத்தி உருமாற்றி வேறொரு நிழற்படமாக மாற்றும் முறையாகும்.	1 1	2
84	• slide show பணிக்குறி • Slide show → Slide show • F5		2
85	• சில்லுவை தேர்வு செய்தல் • Slide show → Show / Hide slide		2
86	பொருள் என்பது தொடர்புடைய செயற்கூறுகள் அச்செயற்கூறுகளுக்கான தரவுகள் ஆகியவற்றைக் கொண்ட ஒரு குழுவாகும். (அல்லது) பொருள் என்பது குறிப்பிட்ட செயற்பரப்புடன் கூடிய தற்சார்பு கொண்ட ஒரு வகை துணை நிரலாகும்.		2

87	செயலேற்றங்களும், செயற்குறிகளும் குறிப்பிட்ட தருக்க முறைப்படி குழுவாக்கப்பட்டு மதிப்பிடப்படுகின்றன.		2
88	? : என்பது ஒரு மும்மச்செயற்குறி பொதுவடிவம் E1? E2: E3; (அ) ஓர் எடுத்துக்காட்டு	1 1	2
89	C -யில் 31 X -ல் 11 F -ல் 21		2
90	if கூற்று (ஒரு வழி) if ... else கூற்று (இருவழி)	1 1	2
91	1. மதிப்பு வகையிலான முறையான அளபுருக்களுக்கு மாறி, மாறிலி, கோவையின் வடிவில் மெய்யான அளபுருக்களை அனுப்பிவைக்கமுடியும் 2. குறிப்பு வகையான முறையான அளபுருக்களுக்கு மெய்யான அளபுருக்களை மாறிகளின் வடிவிலேயே அனுப்பிவைக்க முடியும்	1 1	2
92	1. சரங்களின் அணி என்பது ஓர் இருபரிமாண char அணி ஆகும். 2. அணி வரையறுப்பில் உள்ள முதல் சுட்டெண் சரங்களின் எண்ணிக்கையைக் குறிக்கும். இரண்டாவது சுட்டெண் சரங்களின் உச்ச அளவு நீளத்தைக் குறிக்கும்.	1 1	2
93	1. கிடக்கை வாரியாக (அ) கிடக்கை முதன்மை 2. நெடுக்கை வாரியாக (அ) நெடுக்கை முதன்மை	1 1	2
94	Private என வகைப்படுத்தப்பட்ட தரவுகளையும் செயற்கூறுகளையும் இனக்குழுவுக்கு வெளியில் இருந்து அணுக முடியாது.		2
95	அடிப்படை தரவினங்களில் மாறிகளை அறிவிப்பதைப் போன்றே இனக்குழுவில் பொருள்கள் அறிவிக்கப்படுகின்றன. இனக்குழு வரையறுப்பு முடிகின்ற நெளிவு அடைப்புக்குறியை ஒட்டி மாறிகளின் பெயரைக் குறிப்பிடும் பொருள்களை உருவாக்க முடியும். (அல்லது) பொருட்களை உருவாக்குவதற்கான எடுத்துக்காட்டு		2
96	ஒரு செயற்குறிக்கு புதிய பொருளை வழங்கும் செயல்நுட்பமே செயற்குறி பணிமிகுப்பு எனப்படும். (அல்லது) சி++ செயற்குறிகளுக்கு கூடுதலான செயல்பாட்டினை வரையறுப்பதை செயற்குறி பணிமிகுப்பு குறிக்கிறது.		2
97	• ஒரு இனக்குழுவின் சான்றுரு பயன்பாட்டுக்கு வரும்போது ஆக்கி எனப்படும் சிறப்பு செயற்கூறு இயக்கப்படுகிறது. • தொடக்க மதிப்பு இருத்துகிறது.		2
98	1. ஆக்கிகள் மரபுரிமம் பெற்ற இனக்குழுக்களின் வரிசையில் இயக்கப்படுகின்றன. 2. அழிப்பிகள் முன்பின் வரிசையில் இயக்கப்படும்.	1 1	2
99	இணையத்தின் வழியே கல்வி கற்று பட்டங்களும், சான்றிதழ்களும் பெறுவதற்கு மின் கற்றல் என்று பெயர்.		2
100	ஒழுக்கத்தின் தரப்பாடுகளை தீர்மானிக்கின்ற விதிமுறைகள் (அ) சமூகம் ஏற்றுக்கொள்ளக்கூடிய நடத்தைகளை குறிப்பதாகும்		2

பகுதி - III

எவையேனும் 7 வினாக்களுக்கு விடையளி

7 × 5 = 35

101	<p>1. செருகும் இடத்தை தேவையான இடத்திற்கு நகர்த்த வேண்டும் Format → Paragraph கட்டளையை தேர்வு செய்ய வேண்டும்.</p> <p>2. Indents and Spacing தொகுதியை கிளிக் செய்ய வேண்டும் இடப்புறமாக உள்ளதள்ள From Left சுழல் பெட்டியில் தேவையான அளவை தட்டச்சு செய்ய வேண்டும். வலப்புறமாக உள்ளதள்ள From right சுழல் பெட்டியில் தேவையான அளவை தட்டச்சு செய்ய வேண்டும். Ok பொத்தானை கிளிக் செய்ய வேண்டும்.</p>	2	3	5				
102	<ul style="list-style-type: none"> • ரூலர் தோன்றாவிட்டால் View → Ruler தேர்வு செய்ய வேண்டும். • சுட்டெலியின் சுட்டியை சாம்பல் நிறப் பகுதிக்கும், வெள்ளைநிறப் பகுதிக்கும் இடையில் எடுத்துச்செல்ல வேண்டும். • சுட்டி சரியான இடத்தில் இருந்தால் அது இருதலை அம்புக்குறியாக காட்சியளிக்கும். • இப்பொழுது ஓர் வழிகாட்டியை புதிய இடத்துக்கு நகர்த்த வேண்டும். • Close பொத்தானை கிளிக் செய்தால் இயல்பான பார்வை கிடைக்கும். 	2	3	5				
103	<p>1. எண்கணித , பொருளாதார மேலும் புள்ளி விவர கணக்குச் சார்புகள் மூலம் கணிப்பீடுகள் தானே செயல்படுத்தப்படுகின்றன.</p> <p>2. தேவையான அளவிற்கு துல்லியமான விடைகளை பெற உதவுகின்றன.</p> <p>3. அட்டவணைக் கோப்புகளை வேண்டிய அளவிற்கு பெரிதாக அமைத்துக் கொள்ளலாம்</p> <p>4. அட்டவணை கோப்பின் எந்த பகுதியை வேண்டுமானாலும் பார்க்கவோ பதிப்பாய்வு செய்யவோ முடியும்.</p> <p>5. அட்டவணைக் கோப்பின் எந்தப் பகுதியை வேண்டுமானாலும் இன்னொரு புதிய அல்லது பழைய அட்டவணை கோப்புடன் ஒன்று சேர்க்க முடியும்.</p> <p>6. அட்டவணைக் கோப்பின் எந்த பகுதியை வேண்டுமானாலும் விரும்பிய வடிவில் அச்சிட்டு பெற முடியும்.</p> <p>7. அட்டவணைக் கோப்பின் தரவுகளை வரைபடங்களாகவோ வண்ணப் படங்களாகவோ பார்க்க முடியும்.</p> <p>8. அட்டவணைக் கோப்பின் தகவல்களை பிற தரவுகளுக்கோ சொற்செயலிக்கோ மாற்ற முடியும்.</p>	1	1	1/2	1/2	1/2	1/2	5
104	<p>1. எண் கணித இயக்கிகள் ,</p> <p>2. ஒப்பீட்டு இயக்கிகள்</p> <p>3. உரை இயக்கி</p> <p>4. பார்வையிடு இயக்கிகள்</p>	3	2	5				
105	<p>1. தேடல்</p> <p>2. வரிசையாக்கம்</p> <p>3. சேர்த்தல்</p> <p>4. தரவுகளைக் கொண்டு கணிப்பீடு செய்தல்</p> <p>5. வடிவகட்டல்</p> <p>6. தரவுத்தளத்தை பதிப்பாய்வு செய்தல்</p> <p>7. அறிக்கை உருவாக்கல்</p> <p>விளக்கம்</p>	2	3	5				

106	for அல்லது while மடக்கு மடக்கின் தொடரியல் / கட்டளை அமைப்பு எடுத்துக்காட்டு	1 2 2	5																																										
107	1. மதிப்பு மூலம் அழைப்பின் போது செயலுருப்புகளின் மதிப்புகளை இருத்தி வைக்க புதிய மாறிகளை உருவாக்குகிறது. மெய்யான அளபுருக்களின் மதிப்புகளை முறையான அளபுருக்களில் நகலெடுக்கும். 2. மதிப்பு மூலம் அழைத்தல் முறையில் முறையான அளபுருக்களில் செய்யப்படும் மாற்றங்கள் மெய்யான அளபுருக்களில் பிரதிபலிப்பதில்லை. ஏதேனும் ஒரு எடுத்துக்காட்டு	3 2	5																																										
108	1. ஒரு வழி மரபுரிமம் 2. பல வழி மரபுரிமம் 3. பலநிலை மரபுரிமம் 4. கலப்பு மரபுரிமம் 5. படிமுறை மரபுரிமம் விளக்கம்	2 3	5																																										
109	பிழை திருத்தம் (13 பிழைகள்)																																												
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Line No</th> <th>Error Code</th> <th>Corrected Code</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>\$ include<iostream.h></td> <td>#include<iostream.h></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>classes samples</td> <td>class samples</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>intm,n;</td> <td>int m,n;</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>PUBLIC:</td> <td>public:</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>samples(x,y)</td> <td>samples(int x, int y)</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>cout>>"\nConstructor";</td> <td>cout<<"\nConstructor";</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>VOID display()</td> <td>void display()</td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>cout<<"\n Sum is:"<<m*n;</td> <td>cout<<"\n Sum is:"<< m+n;</td> </tr> <tr> <td>17</td> <td>void ~samples()</td> <td>~samples()</td> </tr> <tr> <td>21</td> <td>}</td> <td>};</td> </tr> <tr> <td>22</td> <td>void main[]</td> <td>void main()</td> </tr> <tr> <td>24</td> <td>sampleobj(3,4);</td> <td>samples obj(3,4);</td> </tr> <tr> <td>25</td> <td>obj:display();</td> <td>obj.display();</td> </tr> </tbody> </table>	Line No	Error Code	Corrected Code	1	\$ include<iostream.h>	#include<iostream.h>	2	classes samples	class samples	4	intm,n;	int m,n;	5	PUBLIC:	public:	6	samples(x,y)	samples(int x, int y)	8	cout>>"\nConstructor";	cout<<"\nConstructor";	12	VOID display()	void display()	15	cout<<"\n Sum is:"<<m*n;	cout<<"\n Sum is:"<< m+n;	17	void ~samples()	~samples()	21	}	};	22	void main[]	void main()	24	sampleobj(3,4);	samples obj(3,4);	25	obj:display();	obj.display();	1/2 1/4 1/2 1/2 1/4 1/2 1/4 1/2 1/4 1/2 1/4 1/4 1/2 1/4 1/4	5
Line No	Error Code	Corrected Code																																											
1	\$ include<iostream.h>	#include<iostream.h>																																											
2	classes samples	class samples																																											
4	intm,n;	int m,n;																																											
5	PUBLIC:	public:																																											
6	samples(x,y)	samples(int x, int y)																																											
8	cout>>"\nConstructor";	cout<<"\nConstructor";																																											
12	VOID display()	void display()																																											
15	cout<<"\n Sum is:"<<m*n;	cout<<"\n Sum is:"<< m+n;																																											
17	void ~samples()	~samples()																																											
21	}	};																																											
22	void main[]	void main()																																											
24	sampleobj(3,4);	samples obj(3,4);																																											
25	obj:display();	obj.display();																																											
110.	The length of Concatenated string 7 Concatenated string FireFox	2 1/2 2 1/2	5																																										