

- 21) உறைபொதியாக்கம் என்றால் என்ன?
- 22) திசைமுகம் என்றால் என்ன?
- 23) செயற்கூறின் நன்மைகள் யாவை?
- 24) இருபரிமாண அணியை எவ்வாறு அறிவிக்கலாம்?

பிரிவு - III

எவையேனும் 6 வினாக்களுக்கு மட்டும் விடையளிக்கவும்:
வினா எண் 32க்கு கட்டாயமாக விடையளிக்கவும்.

6×3=18

- 25) ஸ்டார்ஆபிஸ் ரைட்டரில் தானியங்கு சரிசெய்யும் பட்டியலில் ஒரு சொல்லை எவ்வாறு சேர்க்கலாம்?
- 26) ஸ்டார்ஆபிஸ் கால்க்கில் தேதிக் கணக்கீடு என்றால் என்ன?
- 27) வடிகட்டி என்றால் என்ன? அதன் வகைகள் யாவை?
- 28) சில்லுவின் காட்சி நேரத்தை எவ்வாறு பதிவு செய்யலாம்?
- 29) பின்வரும் கோவையின் மதிப்பிடப்படும் வரிசை முறையை எழுதுக: $(b \times b) - (4 \times a \times c)$
- 30) பின்வருவனவற்றின் கட்டளை அமைப்பை எழுதுக.
(i) if else (ii) do while (iii) for
- 31) மதிப்பு மூலம் அழைத்தல் மற்றும் குறிப்பு மூலம் அழைத்தல் முறைகளை வேறுபடுத்துக.
- 32) $\text{int } x[2][2] = \{0, 1, 2, 3, 4, 5\}$ எனில் $x[1][1]$ மற்றும் $x[2][0]$ ன் மதிப்பு என்ன?
- 33) இனக்குழு உறுப்புகள் எவ்வாறு அணுகப்படுகிறது? உதாரணத்துடன் விளக்கு.

பிரிவு - IV

அனைத்து வினாக்களுக்கும் விடையளிக்கவும்:

5×5=25

- 34) ஒரு ஆவணம் முழுமையாக தட்டச்சு செய்யப்பட்ட பின் அதில் எவ்வாறு எழுத்துப் பிழையை கண்டுபிடிக்கலாம்? (அல்லது)
ஸ்டார் ஆபிஸ் ரைட்டரில் பத்தி உரையாடல் பெட்டியின் மூலம் ஒரு உரையை எவ்வாறு உள்தள்ளலாம்?
- 35) அட்டவணைச் செயலியில் சார்புகள் என்றால் என்ன? அதை அட்டவணைத்தாளில் எவ்வாறு சேர்ப்பாய்? (அல்லது)
அட்டவணைத்தாளில் ஒரு காலி நுண்ணறை, வரிசை மற்றும் நெடுவரிசையை எவ்வாறு சேர்க்கலாம்?
- 36) தரவுதள வகைகளை விவரி. (அல்லது)
ஸ்டார் ஆபிஸ் பேஸில் படிவம் வடிவமைத்தலில் உள்ள படிநிலைகள் யாவை?
- 37) நுழைவு சோதிப்பு மடக்கு விவரி. (அல்லது)
செயற்கூறின்னுக்கு அளபுருக்களை அனுப்பி வைக்கும் முறைகளை விளக்குக.
- 38) கீழ்காணும் நிரல் பகுதியின் வெளியீடு என்னவாக இருக்கும்?

```
# include <iostream.h>
# include <conio.h>
void main()
{
  int i=1, sum=0;
  clrscr();
  while(i++<=5)
  {
    cout<<"\n"<<i;
    s+=i;
  }
  cout<<"\n Value of the
variable i after
executing the
while loop...."
<< i << "\nSum....."
<< s;
}
```

(அல்லது)

பத்து மதிப்புகளை இருத்தி வைக்கக்கூடிய ஒரு int அணியை அறிவிக்கவும். அணியின் உறுப்புகளுக்குப் பயனரிடமிருந்து மதிப்புகளைப் பெறுக. அம்மதிப்புகளை முன்பின் வரிசையில் திளையிடுக.

@@@