

## மேல்நிலை இரண்டாமாண்டு

கணிப்பொறியியல்

மாதிரி வினாத்தாள் - 2

நேரம் : 2.30 மணி]

[மொத்த மதிப்பெண் : 70

பகுதி - அ

சரியான விடையைத் தேர்ந்தெடு:

15× 1 = 15

1. ஸ்டார்ஆஃபிஸில் எத்தனைப் பயன்பாடுகள் உள்ளன?

(அ) 3 (ஆ) 5 (இ) 4 (ஈ) 2

2. அனைத்து வடிவூட்டல் விருப்பங்களும் எந்தப் பட்டித் தேர்வில் உள்ளன?

(அ) Format (ஆ) Tool bar (இ) Menu bar (ஈ) Title bar

3. எந்தப் பொத்தானை அழுத்தி எழுத்துப் பிழைத்திருத்தும் உரையாடல் பெட்டியைப் பெறலாம்?

(அ) F5 (ஆ) F7 (இ) F2 (ஈ) F1

4. எது ஒரு குறிப்பிட்ட வரிசை மற்றும் நெடுவரிசையைக் கொண்ட அமைப்பு ஆகும்?

(அ) அட்டவணை (ஆ) கட்டம் (இ) நுண்ணறை (ஈ) வரிசை

5. ரூலரின் எந்த நிறப்பகுதி, ஓர அளவின் மேல் பகுதியைக் குறிக்கிறது?

(அ) சாம்பல் (ஆ) சிவப்பு (இ) பச்சை (ஈ) கருப்பு

6. அட்டவணைச் செயலி (Spreadsheet) என்ற சொல் இதை மட்டுமே குறிக்கிறது:

(அ) மென்பொருள் (ஆ) வன்பொருள்  
(இ) மென்பொருள் தொகுப்பு (ஈ) அட்டவணைத் தாள்

7. வடிகட்டி என்பது ஒரு வகையான:

(அ) வடிகட்டி (ஆ) வினவல் (இ) Auto Filter (ஈ) Standard Filter

8. GIF முறை எத்தனை வண்ணத்தட்டு அமைப்பிற்குள் அடங்கியது?

(அ) 8 Bits                      (ஆ) 16 Bits                      (இ) 24 Bits                      (ஈ) 20 Bits

9. குறிப்பெயர்கள் இவ்வாறு என்றும் அழைக்கப்படுகின்றன?

(அ) மாறிகள்                      (ஆ) மாறிலிகள்                      (இ) முழுஎண்                      (ஈ) சிறப்புச் சொற்கள்

10. தரவினங்களை எத்தனை பெரும் வகையினங்களாகப் பிரிக்கலாம்?

(அ) 3                      (ஆ) 2                      (இ) 5                      (ஈ) 4

11. முன்-செயலி நெறியுறுத்தம் இந்தக் குறியுடன் தொடங்கும்:

(அ) #                      (ஆ) <                      (இ) >                      (ஈ) +

12. சி++ நிரல்களின் கட்டமைப்புக் கூறுகளாகத் திகழ்பவை யாவை?

(அ) செயற்கூறுகள்                      (ஆ) செயற்குறிகள்  
(இ) செயலுருபுகள்                      (ஈ) மாறிகள்

13. நிரல் குறிமுறையின் மறுபயனாக்கம் இதை சிக்கனமாகப் பயன்படுத்த உதவும்:

(அ) நினைவகம்                      (ஆ) நேரம்                      (இ) வேகம்                      (ஈ) அளவு

14. அணி எத்தனை வகைப்படும்?

(அ) 2                      (ஆ) 5                      (இ) 3                      (ஈ) 4

15. தகவல் தொழில்நுட்பத்தின் பலன்கள் சாதாரண மனிதர்களைச் சென்றடைய குறைந்தபட்சம் எத்தனை தொழில்நுட்பக் கூறுகள் தேவை?

(அ) 3                      (ஆ) 5                      (இ) 4                      (ஈ) 2

பகுதி - ஆ

ஏதேனும் ஆறு வினாக்களுக்கு மட்டும் விடையளிக்கவும்:

6 × 2 = 12

வினா எண் 24க்கு கட்டாயமாக விடையளிக்க வேண்டும்.

16. சொற்செயலி என்றால் என்ன?
17. தானியங்கு சரி செய்யும் வசதி என்றால் என்ன?
18. ஸ்டார் ஆஃபீஸ் ரைட்டரில் ஒரு முழு அட்டவணையை எவ்வாறு நீக்குவாய்?
19. ஸ்டார் ஆஃபீஸ் கால்க்-ல் உள்ள பலவகையான இயக்கிகள் யாவை?
20. கைவழித் தரவுச் செயலாக்கம் என்றால் என்ன?
21. மாறிகள் - வரையறு.
22. செயற்கூறுகளின் நன்மைகள் யாவை?
23. நச்சுநிரல் என்றால் என்ன?
24. கீழ் கண்ட C++ மடக்கின் உடற்பகுதி எத்தனை முறை செயற்படுத்தப்படும்?

for ( int x = 1; x < 10; x++)

பகுதி - இ

ஏதேனும் ஆறு வினாக்களுக்கு மட்டும் விடையளிக்கவும்:

6 × 3 = 18

வினா எண் 32க்கு கட்டாயமாக விடையளிக்க வேண்டும்.

25. ஸ்டார் ஆஃபீஸ் ரைட்டரில், உரை மற்றும் எழுத்து வகைகளுக்கான வடிவூட்டல் விருப்பங்களை விளக்குக.
26. ஸ்டார் ஆஃபீஸ் ரைட்டரில் அட்டவணையின் வரிசை மற்றும் நெடுவரிசையின் அகலத்தை எவ்வாறு மாற்றுவாய்?
27. வழக்கில் உள்ள புகழ்பெற்ற அட்டவணைச் செயலிகளையும் அதனை உருவாக்கிய கணிப்பொறி நிறுவனங்களையும் பட்டியலிடுக.
28. படிநிலைத் தரவுத்தளத்தைப் பற்றி குறிப்பு வரைக.
29. ஸ்டார் இம்பிரெஸ்-ல் சில்லுகளை சேர்த்தல், மாற்றுப் பெயரிடுதல் மற்றும் நீக்குவதற்கான வழிகளை எழுது.
30. பொருள்நோக்கு நிரலாக்கத்தின் நன்மைகள் யாவை?
31. உள்ளமை மாறிகளை எடுத்துக்காட்டுடன் விளக்குக.

32. சரங்களைக் கையாளும் செயற்கூறுகளை எடுத்துக்காட்டுகளை விளக்குக.

33. செயற்கூறுகள், செயற்கூறு பணிமிகுப்பில் எவ்வாறு செயல்படுகின்றன?

பகுதி - ஈ

கொடுக்கப்பட்டுள்ள அனைத்து வினாக்களுக்கு விடையளி:

5 × 5 = 25

34. விசைப்பலகை மற்றும் சுட்டியின் மூலம் தேவையான உரையை எவ்வாறு தேர்ந்தெடுப்பாய்?

(அல்லது)

பத்தி உரையாடல் பெட்டி மூலம் உரையை உள்தள்ளுதலை விளக்குக.

35. ஸ்டார் ஆபிஸ் ரைட்டரில் தலைப்பு மற்றும் அடிக்குறிப்பை எவ்வாறு உருவாக்குவாய்?

(அல்லது)

அட்டவணைத்தாளில் எண் வரிசையை எவ்வாறு உருவாக்குவாய்?

36. தரவுத்தளத்தை கையாளும் வழிகளை விளக்குக.

(அல்லது)

நிகழ்த்தல் சில்லுகளைப் பார்க்க உதவும் பல்வேறு வடிவங்களை விளக்குக.

37. C++ல் சேமிப்பு இனங்களின் வகைகளை விளக்குக?

(அல்லது)

பல்வேறு வகையான மாறிகளின் வரையெல்லைகளை விளக்குக.

38. மரபுரிமத்தின் வகைகளை விளக்குக.

(அல்லது)

கீழ்க்காணும் நிரலின் வெளியீட்டை எழுதுக.

```
# include <iostream.h>
```

```
# include <conio.h>
```

```
class simple
```

```
{
```

```

private:
    int a, b;
public:
    simple ( )
{
    a = 0;
    b = 0;
    cout<< “ \n Constructor of class – simple”;
}
~ simple ( )
{
    cout << “\n Destructor of class – simple”;
}

void getdata ( )
{
    cout << “\n Enter values for a and b ...”;
    cin >> a >> b;
}

void putdata ( )
{
    cout << “\n The two integers: ” << a << ‘\t’ << b;
    cout << “\n The sum of the variables: ” << a + b;
}

};

void main ( )
{

```

```
simple s;  
s.getdata ( );  
s.putdata ( );  
}
```

\*\*\*\*\*