

CLASS 10 I C T CHAPTER 4 PYTHON GRAPHICS

തിയറി ചോദ്യോത്തരങ്ങൾ ഭാഗം :2

1. പൈത്തൺ ഗ്രാഫിക്സിൽ രൂപങ്ങൾക്ക് നിറങ്ങൾ നൽകാൻ ഉപയോഗിക്കേണ്ട പൈത്തൺ നിർദ്ദേശങ്ങൾ ഏതെല്ലാം ?

A clr() B color() C colour()

C colour() D pencolor() E pen()

Correct Answers: B color() D pencolor()

2. Turtle എന്ന അനുബന്ധസോഫ്റ്റ്‌വെയറിനെക്കുറിച്ചുള്ള ശരിയായ പ്രസ്താവന താഴെ തന്നിട്ടുള്ളവയിൽ നിന്നും തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

A ഫയലുകൾ കൈമാറാൻ സഹായിക്കുന്ന ഒരു സോഫ്റ്റ്‌വെയറാണ്.

B പൈത്തൺഭാഷ ഉപയോഗിച്ച് രൂപങ്ങൾ നിർമ്മിക്കാൻ സഹായിക്കുന്ന സോഫ്റ്റ്‌വെയറാണ്

C പ്രോഗ്രാമിന്റെ തുടക്കത്തിൽ `from turtle import*` എന്നു ചേർക്കണം.

D html ഫയലുകൾ നിർമ്മിക്കുന്ന ഒരു സോഫ്റ്റ്‌വെയറാണ്.

E ഭൂപടങ്ങൾ നിർമ്മിക്കാൻ സഹായിക്കുന്നു. ഒരു സോഫ്റ്റ്‌വെയറാണ്.

Correct Answers:

B പൈത്തൺഭാഷ ഉപയോഗിച്ച് ജ്യാമിതീയ രൂപങ്ങൾ നിർമ്മിക്കാൻ സഹായിക്കുന്ന അനുബന്ധ സോഫ്റ്റ്‌വെയറാണ് Turtle.

C Turtle പ്രോഗ്രാമിന്റെ തുടക്കത്തിൽ `from turtle import*` എന്നു ചേർക്കണം.

3.

```
from turtle import*  
for i in range(3):  
    forward(50)  
    right(120)
```

സമഭജ ത്രികോണം നിർമ്മിക്കുന്നതിനുള്ള പൈത്തൺ പ്രോഗ്രാമാണ് തന്നിരിക്കുന്നത്. രണ്ട് നിർദ്ദേശങ്ങളിൽ മാറ്റം വരുത്തിയാൽ ഇതിനെ ഒരു സമഷഡ്ഭജം നിർമ്മിക്കുന്നതിനുള്ള പ്രോഗ്രാമാക്കി മാറ്റാൻ സാധിക്കും. താഴെ തന്നിരിക്കുന്ന നിർദ്ദേശങ്ങളിൽ നിന്നും ഇവ കണ്ടെത്തുക ?

A `from turtle import*` ന് പകരം `from import turtle*`

B `forward(50)` ന് പകരം `forward(100)`

C `for i in range(3):` ന് പകരം `for i in range(6):`

D `right(120)` ന് പകരം `right(60)`

E `right(120)` ന് പകരം `left(120)`

Correct Answers:

C for i in range(3): ന് പകരം for i in range(6):

D right(120) ന് പകരം right(60)

4. പൈത്തൺ ഗ്രാഫിക്സിൽ നീല നിറത്തിൽ ഒരു സമചതുരം നിർമ്മിക്കാൻ ഒരു പ്രോഗ്രാം തയ്യാറാക്കുമ്പോൾ ചതുരത്തിന് നിറങ്ങൾ നൽകാൻ ഏതൊക്കെ നിർദ്ദേശങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാം. ?

A clr("blue")

B color("blue")

C pencolor("blue")

D pen("blue")

E colour("blue")

Correct Answers:

B color("blue")

C pencolor("blue")

5.

```
from turtle import *
for k in range(4):
    forward(100)
    .....
```

സമചതുരം നിർമ്മിക്കുന്നതിനുള്ള പൈത്തൺ പ്രോഗ്രാമാണ് തന്നിരിക്കുന്നത്. വിട്ടുപോയഭാഗത്ത്, സമചതുരം ലഭിക്കുന്നതിന് ഉപയോഗിക്കാവുന്ന രണ്ടു നിർദ്ദേശങ്ങൾ താഴെ തന്നിട്ടുള്ളവയിൽ നിന്നും തിരഞ്ഞെടുക്കുക.?

A left(100)

B right(100)

C left(90)

D right(90)

E left(60)

Correct Answers: C left(90) D right(90)

6.

```
from turtle import*  
for i in range(3):  
    .....  
    .....
```

50 യൂണിറ്റ് നീളമുള്ള വശങ്ങളോടു കൂടിയ സമളതുകോണം നിർമ്മിക്കുന്നതിനുള്ള ഒരു പൈത്തൺ പ്രോഗ്രാമിന്റെ അവസാനത്തെ രണ്ട് വരികൾ വിട്ടു പോയിരിക്കുന്നു. പ്രോഗ്രാം പൂർണ്ണമാക്കുന്നതിനുള്ള ശരിയായ നിർദ്ദേശങ്ങൾ താഴെ തന്നിട്ടുള്ളവയിൽ നിന്നും തിരഞ്ഞെടുക്കുക.?

- A forward(50) B forward(72) C left(60)
- D left(120) E pensize(50)

Correct Answers: A forward(50) D left(120)

7. താഴെ കൊടുത്തിരിക്കുന്നവയിൽ പൈത്തൺ ഗ്രാഫിക്സിൽ ഒരു പ്രോഗ്രാം തയ്യാറാക്കുമ്പോൾ color("yellow", "red") എന്ന നിർദ്ദേശത്തിന്റെ മുകളിലും താഴെയുമായി ഉണ്ടായിരിക്കേണ്ട രണ്ട് നിർദ്ദേശങ്ങൾ എവ?

- A start_fill() B begin_fill() C fill_color()
- D stop_fill() E end_fill()

Correct Answers: B begin_fill() E end_fill()

8. വൃത്തം നിർമ്മിക്കാനുള്ള ഒരു പൈത്തൺ പ്രോഗ്രാമിന്റെ ചില ഭാഗമാണ് ചുവടെ നൽകിയിരിക്കുന്നത്. ഇതിൽ `color("red", "black")` എന്ന നിർദ്ദേശത്തെ സംബന്ധിച്ച് ശരിയായ രണ്ട് പ്രസ്താവനകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ?

```
from turtle import *  
color("red", "black")  
begin_fill()  
circle(50)  
end_fill()
```

- A കറുപ്പ് നിറത്തിൽ ജ്യാമിതീയ രൂപം വരക്കുന്നു.
- B ചുവന്ന നിറത്തിൽ ജ്യാമിതീയരൂപം വരക്കുന്നു.
- C തുല്യ അകലത്തിൽ ചുവപ്പും കറുപ്പും ഇടകലർന്ന് ജ്യാമിതീയ രൂപം വരക്കുന്നു.
- D കറുപ്പ് നിറം ഉപയോഗിച്ച് ജ്യാമിതീയ രൂപത്തിലെ കളങ്ങൾ നിറയ്ക്കുന്നു.
- E ചുവപ്പ് നിറം ഉപയോഗിച്ച് ജ്യാമിതീയ രൂപത്തിലെ കളങ്ങൾ നിറയ്ക്കുന്നു.

Correct Answers:

- B ചുവന്ന നിറത്തിൽ ജ്യാമിതീയ രൂപം വരക്കുന്നു.
- D കറുപ്പ് നിറം ഉപയോഗിച്ച് ജ്യാമിതീയ രൂപത്തിലെ കളങ്ങൾ നിറയ്ക്കുന്നു.

9. ശരിയായ രണ്ട് ബന്ധങ്ങൾ കണ്ടെത്തുക. ?

- A color() : സ്ക്രീനിലെ വരകളും എഴുത്തുകളും പൂർണ്ണമായി ഇല്ലാതാക്കാൻ
- B pencolor(): ഗ്രാഫിക് സ്ക്രീനിൽ തെളിയുന്ന രൂപങ്ങളുടെ നിറം നിർണ്ണയിക്കാൻ
- C dot() : ടർട്ടിൽ വലതുവശത്തേക്ക് ചലിപ്പിക്കാൻ
- D forward() : ഗ്രാഫിക് സ്ക്രീനിൽ ഒരു ബിന്ദു രേഖപ്പെടുത്താൻ
- E pensize() : ഗ്രാഫിക് സ്ക്രീനിൽ തെളിയുന്ന വരകളുടെ വീതി നിർണ്ണയിക്കാൻ

Correct Answers:

- B pencolor() : ഗ്രാഫിക് സ്ക്രീനിൽ തെളിയുന്ന രൂപങ്ങളുടെ നിറം നിർണ്ണയിക്കാൻ
- E pensize() : ഗ്രാഫിക് സ്ക്രീനിൽ തെളിയുന്ന വരകളുടെ വീതി നിർണ്ണയിക്കാൻ

10. ചുവടെ തന്നിരിക്കുന്നവയിൽ പ്രോഗ്രാമിങ് ഭാഷകൾ ഏതെല്ലാം ?

- A. പൈത്തൺ B. ജിയോജിബ്ര C. കാൽക്ക്
- D. ഇക്സ്പെക്ട് D. ഇക്സ്പെക്ട്

Correct Answers: A. പൈത്തൺ E. ജാവ