

கணிப்பொறி இயல்

Reg.No. :

--	--	--	--

அனைத்து வினாக்களுக்கும் விடையளி . தேவையான இடங்களில் நிரல்/வெளிட்டினை எழுதவும் :

Time : 02:30:00 Hrs

Total Marks : 70

மிகவும் சரியான விடையைத் தேர்ந்தெடுத்து, குறியீட்டுடன் விடையினையும் சேர்த்து எழுதுக :

15 x 1 = 15

- 1) கீழ்க்கண்ட சாவிச்சேர்மானங்களுள் எது ஒரு அட்டவணையில் இடப்புறமாக செருகும் புள்ளியை நகர்த்துவதற்குப் பயன்படுகிறது?
(a) ALT+TAB (b) CTRL+TAB (c) SHIFT+TAB (d) TAB
- 2) பக்கத்தின் நீளம் அகலத்தை விட அதிகமாக இருந்தால் அந்தப் பக்க அமைவின் பெயர்
(a) Landscape (b) Header (c) Document orientation (d) Portrait
- 3) ஸ்டார் கார்த்திலுள்ள எந்த இயக்கி எண்களை விடையாகக் கொடுக்காது ?
(a) ^ (b) % (c) = (d) _ (negation)
- 4) பின்வரும் எதனை தேர்வு செய்வதன் மூலம் எத்தனை தசம எண்கள் தேவையோ அதை முடிவு செய்து கொள்ளலாம் ?
(a) decimal places (b) default value (c) length (d) entry required
- 5) கீழ்க்காணும் எது பல்லுடக வளர்ச்சிக்கு பயன்படும் மென்பொருளாகும் ?
(a) Flash (b) Dream Weaver (c) Maya (d) அனைத்தும்
- 6) எந்த Views சில்லுவை உருவாக்கவும் பதிப்பிக்கவும் உதவுகிறது .
(a) Outline (b) Notes (c) Handouts (d) Normal
- 7) பொருட்கூறுத் தெரிவு செயற்குறி எது?
(a) .(direct) (b) =(equal) (c) (indirect) (d) (அ) மற்றும் (ஆ)
- 8) கொடுக்கப்பட்ட நிபந்தனை எவ்வாறு இருந்தால் மட்டுமே if... else கூற்றில் true பகுதி நிறைவேற்றப்படும்
(a) Positive (b) false (c) true (d) negative
- 9) செயற்கூறு அழைப்பு , திருப்பியனுப்பல், செயலுருபுகள் ஆகியவை தொடர்பான தனிச்சிறப்பு ஆணைகள் சிலவற்றை சேமித்து வைப்பதற்கு தேவைப்படுபவை எவை?
(a) அடுக்கங்கள் (b) சேமிப்பு இனக்குழுக்கள் (c) Inline செயற்கூறு (d) மாறிகள்
- 10) ஒரு character அணியின் இறுதி உறுப்பாக எந்தக் குறியீடுக் குறிப்பிட வேண்டும்?
(a) \\ (b) \0 (c) \? (d) 0
- 11) Int ex :: output () மேற்கண்ட வரி குறிப்பிடும் கூற்று எது ?
(a) Output என்ற இனக்குழு எண்வகைதரவை திருப்பி அனுப்பும்
(b) Output என்ற செயல்கூறு ex வகை தரவை திருப்பி அனுப்பும்
(c) ex என்ற செயற்கூறு எண்வகைதரவைத் திருப்பி அனுப்பும்
(d) Output என்ற செயற்கூறு எண்வகைதரவைத் திருப்பி அனுப்பும்
- 12) polymorphism என்ற சொல் பல _____ என்னும் பொருளைத் தருகிறது
(a) பல (b) வடிவங்கள் (c) படிவங்கள் (d) அனைத்தும்
- 13) class simple { private: int x; Public: simple(int y) { x=y; } ~simple() { } }; ஆக்கியின் பெயர் என்ன ?
(a) simple (b) ~simple (c) private (d) public
- 14) புதிய இனக்குழுக்களை உருவாக்கும் செயல்முறை
(a) உறைபொதியாக்கம் (b) செயல்கூறு (c) மரபுரிமம் (d) பல்லுருவாக்கம்
- 15) பேச்சினை உரைவடிவில் கடிதமாக மாற்றும் சிறப்புச் சாதனம் எது?
(a) கிராமபோன் (b) ஆட்டோபோன் (c) டிக்டா ஃபோன் (d) மைக்ரோ போன்

எவையேனும் ஆறு வினாக்களுக்கு விடையளி. வினா எண் 22 க்கு

6 x 2 = 12

கட்டாயம் விடையளிக்க வேண்டும்.

- 16) புல்லட் மற்றும் எண்வரிசையை எவ்வாறு நீக்குவாய் ?
- 17) நுண்ணறைச் சுட்டியின் இடத்தை எவ்வாறு மாற்றலாம் ?
- 18) Shock Wave படிவம் பற்றி குறிப்பு எழுதுக.
- 19) இனக்குழு வரையறு?
- 20) மதிப்பிடுத்து கூற்று என்றால் என்ன?
- 21) ஒரு இனக்குழுவை வரையறுப்பதற்கான செயல்வடிவம் யாது ?
- 22) செயற்கூறு பணிமிகுப்பில் செயற்கூறுகள் எவ்வாறு இயக்கப்படுகின்றன?
- 23) பலநிலை மரபுரிமம் பற்றி விளக்குக.
- 24) கணிப்பொறி குற்றம் என்றால் என்ன?

எவையேனும் ஆறு வினாக்களுக்கு விடையளி. வினா எண் 31 க்கு கட்டாயம் விடையளிக்க வேண்டும்.

6 X 3=18

- 25) ஸ்டார் ஆபிஸ் ரைட்டரின் அட்டவணையில் ஒரு வரிசையை எவ்வாறு சேர்ப்பாய் ?
- 26) நிகழ்த்தலில் சில்லுவைப் பார்க்கப் பயன்படும் வடிவங்களைத் தருக?
- 27) சுட்டு மாறியுடன் தொடர்புடைய செயற்குறிகள் யாவை?
- 28) செயற்கூறு முன்வடிவின் முதன்மையான பயன்பாடுகள் யாவை?
- 29) மெய்யான அளப்புருக்களுக்கான விதிமுறைகள் யாவை?
- 30) கீழ்க்கண்ட நிரலின் வெளியீட்டை எழுதுக

```
#include
#include
void main()
{
int even[3]={0,2,4};
int reverse[3];
for(int i=0,j=2;i<3;i++,j--)
reverse[j]=even[i];
clrscr();
for(i=0;i<3;i++)
cout<<'t'<
getch();
}
```

- 31) Static தரவு உறுப்புகளைப் பற்றி எழுதுக ?
- 32) பல்லுருவாக்கம் என்றால் என்ன? அது எவ்வாறு நிறைவேற்றப்படுகிறது?
- 33) கணிப்பொறி மயமாக்கப்பட்ட வீட்டின் வரவேற்பறையில் உள்ள பொருட்களை பட்டியலிடுக.

அனைத்து வினாக்களுக்கும் விடையளி :

5 x 5 = 25

- 34) a) உரையிலுள்ள ஒரு சொல்லுக்குப் பதிலாக பிறிதொரு சொல்லைப் புகுத்தும் வழிமுறைகள் யாவை ?

(OR)

- b) பக்கங்களின் ஓரங்கள் மாற்றுவதற்கு ரூலர் எவ்வாறு உதவுகிறது ?

- 35) a) அட்டவணைச் செயலியின் எந்த செயற் கூறு தரவுகளை எளிதாகப் பார்த்துப் புரிந்து கொள்ளும் வகையில் கொடுக்க உதவுகிறது ?

(OR)

- b) தரவுத்தள அட்டவணையை எவ்வாறு உரை ஆவணத்தில் சேர்ப்பாய்?

- 36) a) Impress-இன் செயற்கூறுகளை பட்டியலிடு விவரி.

(OR)

- b) நிறுத்தற்குறியையும் அக்குறியின் பயன்பாட்டையும் விவரி.

- 37) a) செயற்கூறுகளின் மதிப்பு மூலம் அழைத்தல் மற்றும் குறிப்பு மூலம் அழைத்தலை விளக்குக அல்லது மதிப்பு மூலம் அழைத்தல் மற்றும் குறிப்பு மூலம் அழைத்தலை விளக்குக.

(OR)

- b) மரபுரிமத்தின் பலவகைகளை எழுதுக .

- 38) a) கீழ்க்கண்ட நிரலின் வெளியீட்டைக் எழுதுக. #include

```
#include
class distance
{
    int feet,inches;
    public:
    void distance_assign(int f,int i)
    {
        feet=f;
        inches=i;
    }
    void display( )
    {
        cout<<"\nFeet:"<
    }
    distance operator+(distance d2)
    {
        distance d3;
        d3.feet=feet+d2.feet;
        d3.inches=(inches+d2.inches);
        d3.feet+=(inches+d2.inches)/12;
        return d3;
    }
};
void main( )
{
    clrscr( );
    distance d1,d2,d3;
    d1.distance_assign(12,11);
    d2.distance_assign(12,1);
    d3=d1+d2;
    d1.display( );
    d2.display( );
    d3.display( );
    getch( );
}
```

(OR)

- b) கொடுக்கப்பட்டுள்ள வெளியீட்டைப் பெற ,சி+ நிரலில் உள்ள பிழைகளைத் திருத்துக. (எவையேனும் 10 பிழைகள்)

```
#include
class A
{
    private
    int a;
    public;
```

```

    int a2;
void getdata ( )
{
    a1=3;
    a2=5;
    a3=5;
}
protected
    int a3;
}
class B :: public A( )
{
public:
void func( )
{
int b1;b2;b3;
getdata( )
    b1=a1;
    b2=a2;
    a3=b3;
cout<<b1<<b2<<b3;
}
}
void main( )
{
    B.der;
    d.func( );
}

```

ഖെണ്ടി

3
4
5

~ ~ ~ ~ ~ ALL THE BEST ~ ~ ~ ~ ~
