

மாதிரி வினாத்தாள்
ஆக்கிகளும் அழிப்பிகளும் - பகுதி I
12th Standard

கணிப்பொறி இயல்

Reg.No. :

--	--	--	--	--	--

I. அனைத்து வினாக்களுக்கும் விடையளிக்கவும்.

II. நீலம் அல்லது கருப்பு மையினை மட்டுமே எழுதுவதற்கு பயன்படுத்த வேண்டும்.

Time : 00:30:00 Hrs

Total Marks : 38

5 x 1 = 5

பகுதி-அ

- 1) ஓர் இனக்குழுவின் சான்றுரு பயன்பாட்டுக்கு வரும்போது எந்த சிறப்புச் செயற்குழு இயக்கப்படுகிறது?
(a) வழிமுறை (b) அழிப்பி (c) ஆக்கி (d) உறுப்பு
- 2) பொருள் உருவாக்கப்படும்போது எது தானாகவே இயக்கப்படுகிறது?
(a) ஆக்கி (b) அழிப்பி (c) நட்புச்செயல்கூறு (d) Inline
- 3) ஆக்கிசெயற்கூறு இனக்குழு _____ வைக்கிறது.
(a) மதிப்பிருத்தி (b) நிறைவேற்றி (c) அழைத்து (d) தொடங்கி
- 4) கீழ்க்கண்டவற்றுள் எது தவறானது?
(a) ஆக்கியும் உறுப்புச் செயற்கூறும் ஒரே பெயரை கொண்டிருக்கும். (b) இனக்குழுவும் அழிப்பியும் ஒரே பெயரை கொண்டிருக்கும்.
(c) ஆக்கியும் அழிப்பியும் ஒரே பெயரை கொண்டிருக்கும். (d) இனக்குழுவும் ஆக்கியும் ஒரே பெயரை கொண்டிருக்கும்.
- 5) எந்த செயற்கூறு இனக்குழுப் பொருளைத் தொடங்கி வைக்கிறது?
(a) சுட்டு (b) ஆக்கி (c) அழிப்பி (d) செயற்குறிப் பணிமிகுப்பு

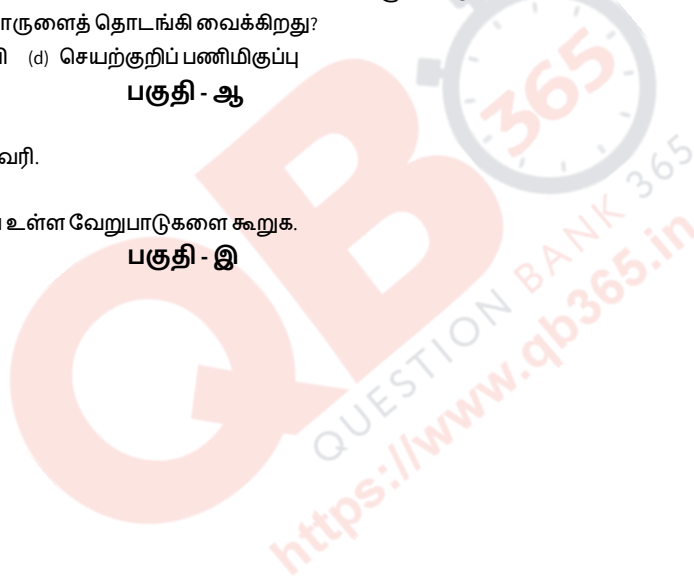
பகுதி - ஆ

4 x 2 = 8

- 6) "ஆக்கி" என்றால் என்ன?
- 7) ஆக்கியின் செயல்பாடுகளை விவரி.
- 8) "அழிப்பி" என்றால் என்ன?
- 9) ஆக்கி மற்றும் அழிப்பி இடையே உள்ள வேறுபாடுகளை கூறுக.

பகுதி - இ

5 x 5 = 25



10) பின்வரும் C++ நிரலின் வெளியீட்டினை 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(int x, int y)
    {
        a =x;
        b =y;
    }
    void putdata( )
    {
        cout<<"\n THE TWO INTEGERS ARE"<
        cout<<"\n THESUM OF THE VARIABLES"<
    }
};
void main( )
{
    clrscr();
    simple s;
    s.getdata( 5,6);
    s.putdata();
    getch();
}
```



11) பின்வரும் C++ நிரலின் வெளியீட்டினை எழுதுக.

```
#include
#include
class simple
{
int a, b, sum;
static int count;
public :
void assign (int i, int j)
{
a =j;
b =j;
sum = a+b;
count++;
}
void display()
{
cout<<"\n The sum of two numbers"<
cout<<"\ncount"<
}
};
int simple : :count=0;
void main ()
{
simple p1,p2,p3;
p1. assign(10,20);
p1.display ();
p2. assign(20,30);
p2.display ();
p3. assign(30,40);
p3.display ();
}
```

12) ஆக்கியின் பணிமிகுப்புப் பற்றி விளக்குக. ஆக்கிகள் இனக்குழுவின் சிறப்புச் செயற்கூறுகள் என்பதால் செயற்கூறு பணிமிகுப்பு

ஆக்கிகளுக்கும் பொருந்தும். கீக்கண்ட நிரல் மூலம் ஆக்கியின் பணிமிகுப்பை விளக்கலாம். #include<iostream.h> #include<conio.h> class add { int num1, num2, sum; public: add() { cout<<"\n Constructor without parameters...."; num1 = '0'; num2 = '0'; sum = '0'; } add (int s1, int s2) { cout<<"\n Parameterized Constructor....."; num1 = s1; num2 = s2; sum = NULL; } add (add &a) { cout<<"\n Copy Constructor....."; num1 = a.num1; num2 = a.num2; sum = NULL; } void getdata() { cout<<"Enter data..."; cin>>num1>>num2; } void addition () { sum = num1+num2; } void putdata () { cout<<"\n The numbers are..."; cout< cout<<"\n The Sum of the numbers are..."< }; void main () { add a,b(10,20),c(b); a.getdata(); a.addition(); b.addition(); c.addition(); cout<<"\n object a: "; a.putdata(); cout<<"\n object b: "; b.putdata(); cout<<"\n object c: "; c.putdata(); }

13) கொடுக்கப்பட்டுள்ள வெளியீட்டை பெற C++ நிரலில் உள்ள, பிழைகளைத் திருத்துக. (எவையேனும் 10 பிழைகள்).

```
#include
class simple
{
    Private;
    int a, b;
    public:
    simplet()
    {
        a = 0;
        b = 0;
        cout<<"\n constructor of class - simple"
    }
    !simple()
    {
        cout<<"\n Destructor of class - simple";
    }
    void get()
    {
        cout<<"\n Enter the values for a and b.";
        cin<
    }
    void data()
    {
        cout<<"\n The two integers..."<
        cout<<"\n The sum of the variables..."<
    }
};
void main()
{
    simple s;
    s.getdata();
    s.putdata();
}
```



14) கீழ்காணும் நிரல் பகுதியில் உள்ள பிழைகளை சுட்டிக் காட்டுக.

(1) class simple

private :

int x;

simple()

{

x=5;

};

(2) class simple

{

created

private :

int x;

public :

simple (int y)

{

x=y;

}

};

void main()

{

simple s;

}

(3) class simple

{

private :

int x;

public :

simple (int y)

{

x = y;

}

simple (int 2 = 5)

{

x = 2;

}

};

void main()

{

simple s(6);

}
