Question Paper Sl. No.

8302

Register Number

Part III

கணிப்பொறியியல் / COMPUTER SCIENCE

(Vocational Component under General Stream)

(Tamil Version)

நேரம் : 3 மணி] [மொத்த மதிப்பெண்கள் : 150

அறிவுரை : அனைத்து வினாக்களும் சரியாக பதிவாகி உள்ளதா என்பதனை சரிபார்த்துக் கொள்ளவும். அச்சுப்பதிவில் குறையிருப்பின், அறை கண்காணிப்பாளரிடம் உடனடியாகத் தெரிவிக்கவும்.

குறிப்பு : i) பகுதி I ல் உள்ள அனைத்து (பல்வகை வினாக்கள்) வினாக்களுக்கும் (1 முதல் 75 வரை) தனியே வழங்கப்பட்டுள்ள OMR விடைத்தாளில் மட்டுமே விடையளிக்க வேண்டும். (O.M.R. விடைத்தாளில் உள்ள அறிவுரைகளை காண்க.)

ii) வினாத்தாளின் வலதுபக்க மேல் மூலையில் தரப்பட்டுள்ள '▬' (dash) குறியீடு எந்த எண்ணிக்கையில் உள்ளதோ அதற்கேற்ப O.M.R. விடைத் தாளில் [▬] (1) அல்லது [▬ ▬] (2) அல்லது [▬ ▬ ▬] (3) அல்லது [▬ ▬ ▬ ▬] (4) எனும் கட்டம் HB பென்சிலால் நிழலிடப்படவேண்டும்.

iii) வினா எண்கள் 1 முதல் 75 வரை உள்ள வினாக்களுக்கு விடையளிக்க ஒதுக்கப்பட்ட நேரம் முதல் 75 நிமிடங்கள் ஆகும்.

iv) பகுதி II மற்றும் பகுதி III ல் உள்ள வினாக்களுக்கு (76 முதல் 110 வரை) முதன்மை விடைத்தாளில் விடையளிக்க வேண்டும்.

பகுதி – I

மிகச் சரியான விடையைத் தேர்ந்தெடுத்துக் குறிப்பிடுக : 75 × 1 = 75

1. எந்த கட்டளையைக் கொண்டு நுண்ணறைகளில் தரவு வரிசைகள் உருவாக்கலாம் ?

A) File → Fill → Series

B) Edit → Fill → Series

C) Tools → Fill → Series

D) View → Fill → Series.

Turn over

StudentBounty.com

www.StudentBounty.com
Homework Help & Pastpapers

StudentBounty.com

2. பயனர்கள் தாங்களே வரையறுத்துக் கொள்ளும் தரவு வகை வசதி

A) தொடக்கநிலை தரவுவகை

B) உள்ளிணைந்த தரவுவகை

C) பயனாளர் தரவுவகை

D) தருவிக்கப்பட்ட தரவினம்.

3. ஒரு அட்டவணையின் வரிசை மற்றும் நெடுவரிசையைக் குறிப்பது

A) பதிவு, புலம் B) தரவு, புலம்

C) கோப்பு, புலம் D) தரவு, பதிவு.

4. ஒரு அட்டவணையில் உள்ள தரவுகளை ஒரு குறிப்பிட்ட வரிசையில் ஒழுங்குபடுத்தி எழுதுவதை குறிப்பது

A) சேர்த்தல் B) வடிகட்டல்

C) தேடல் D) வரிசையாக்கம்.

5. பயனாளரின் தேவைக்கேற்ப தரவுத்தளத்திலிருந்து தரவுகளைக் கொண்டு தொகுக்கப்பட்ட தகவல்களை அச்சிட்ட வடிவில் வழங்குவதை அழைப்பது

A) வடிவம் B) அறிக்கை

C) வரைபடம் D) வாய்ப்பாடு.

6. எது தரவுகளை உள்ளீடுகளாக அனுப்பித் தமக்குள்ளே தகவல் பரிமாற்றம் செய்ய பயன்படுகிறது ?

A) இனக்குழு B) பணிமிகுப்பு

C) தரவு D) பொருள்.

7. எது தரவுகளுக்கு பாதுகாப்பு நல்குகிறது ?

A) பல்லுருவாக்கம் B) தரவு மறைப்பு

C) மரபுரிமம் D) தரவு சேமிப்பு.

8. C++ மொழி எவரால் உருவாக்கப்பட்டது ?

A) டென்னிஸ் ரிச்சி B) சார்லஸ் பாபேஜ்

C) ஜேர்ன் ஸ்ட்ரௌஸ்ட்ரப் D) நேப்பியர் போன்ஸ்.

www.StudentBounty.com
Homework Help & Pastpapers

9. விடுபடு வரிசையில் '\n' குறிப்பது

A) பின்னிடவெளி
B) வரிச்செலுத்தி
C) கிடைமட்டத் தத்தல்
D) Bell Sound.

10. பயனர்கள் குறிப்பெயர்களின் பட்டியலை ஒரு தரவினமாக வரையறுத்துக் கொள்ள உதவுவது

A) Typedef
B) Class
C) Object
D) Enum.

11. static இனக்குழுவில் முதல் பொருள் உருவாக்கப்படும்போது அதன் தொடக்க மதிப்பு

A) 1
B) 0
C) – 1
D) NULL.

12. C++ மொழியில் பொருள் என்பது இனக்குழுவின்

A) மாறிலி
B) சான்றுரு
C) ஒட்டு
D) தரவு இனம்.

13. இனக்குழுவின் உறுப்புகளை எந்த செயற்குறி மூலம் அணுக முடியும் ?

A) ஒற்றை முக்காற்புள்ளி
B) புள்ளி
C) வரையெல்லை உணர்த்தும்
D) அரைப்புள்ளி.

14. பொருள்நோக்கு நிரலாக்கத்தின் அடிப்படையான பண்புக்கூறாக கருதப்படுபவை

A) உறைபொதியாக்கம்
B) பல்லுருவாக்கம்
C) தரவு மறைப்பு
D) மரபுரிமம்.

15. பல்லுருவாக்கம் எவற்றின் மூலம் நிறைவேற்றப்படுகிறது ?

A) செயற்கூறு பணிமிகுப்பு
B) செயற்குறி பணிமிகுப்பு
C) (A) மற்றும் (B) இரண்டும்
D) உறைபொதியாக்கம்.

16. உரை ஆவணங்களை உருவமைக்கப் பயன்படும் பயன்பாடு

A) ஸ்டார்ஆபீஸ் கால்க்
B) ஸ்டார்ஆபீஸ் இம்ப்ரஸ்
C) ஸ்டார்ஆபீஸ் பேஸ்
D) ஸ்டார்ஆபீஸ் ரைட்டர்.

Turn over

StudentBounty.com
www.StudentBounty.com
Homework Help & Pastpapers

17. செருகும் புள்ளியை வரியின் தொடக்கத்திற்கு நகர்த்துவதற்கு உரிய சாவி

A) End
B) Home
C) Up arrow
D) Down arrow.

18. ஸ்டார்ஆபீஸ் ரைட்டரில் வடிவூட்டுவதற்கு கீழ்க்கண்ட எது சரியானது ?

A) Format → Character
B) Insert → Font
C) View → Font
D) Format → Font.

19. முக்கிய குறிப்புகளையும், செய்திகளையும், வரிசையிடுவதற்கு

A) வரி இடைவெளி
B) பத்தி இசைவு
C) புல்லட் வரிசை
D) ஸ்டைல்களை பயன்படுத்தல்.

20. எழுத்துப்பிழை சரி செய்தலில் (spell check) தவறான சொல் வரும் இடங்களிலெல்லாம் சுட்டிக் காட்டாமல் இருக்க எந்த பொத்தானைக் கிளிக் செய்ய வேண்டும் ?

A) Change all
B) Ignore all
C) Not in dictionary
D) Skip all.

21. கீழ்க்கண்டவற்றுள் எது ஒரு அட்டவணைச் செயலி ?

A) ஸ்டார்ஆபீஸ் இம்ப்ரஸ் (StarOffice Impress)
B) இம்ப்ரூவ் (Improve)
C) லோட்டஸ் ஆமிபுரோ (Lotus Amipro)
D) ப்ளாஷ் (Flash).

22. அட்டவணைச் செயலியில் தேதியின் வடிவமைப்பு

A) DD/MM/YY
B) YY/MM/DD
C) MM/DD/YY
D) DD/MM.

23. வாய்ப்பாட்டு பட்டையில் வாய்ப்பாடு எழுதுவதற்குமுன் கொடுக்கப்படும் குறியீடு

A) =
B) .
C) ,
D) /

StudentBounty.com

www.StudentBounty.com
Homework Help & Pastpapers

StudentBounty.com

24. ஸ்டார்ஆபீஸ் கால்க்கில் உபயோகிக்கப்படும் பார்வையிடு இயக்கி (reference

A) !

B) ,

C) .

D) %

25. அட்டவணைக் கோப்பில் ஒரு நுண்ணறையிலிருந்து இன்னொரு நுண்ணறை வழியாக தொடர்ச்சியாக உள்ள நுண்ணறைகளை எவ்வாறு அழைப்பர் ?

A) சார்புகள்

B) பரப்பு

C) வரிசை

D) நெடுவரிசை.

26. தரவுத்தளத்தில் உள்ள சிறப்பு வினவலுக்கு பயன்படும் மொழி

A) C++

B) SQL

C) HTML

D) DBMS.

27. ஒரு அட்டவணையில் உள்ள பதிவுகள் ஒவ்வொன்றையும் அடையாளம் காட்டவல்ல தனித்தன்மை வாய்ந்த புலம் எது ?

A) Primary key

B) Secondary key

C) Tertiary key

D) User key.

28. நிபந்தனையோடு பயன்படுத்தப்படும் வடிகட்டி

A) Autofilter

B) Standard filter

C) Conditional filter

D) Unconditional filter.

29. கீழ்வருவனவற்றுள் எது பயன்படுத்தக்கூடிய தரவுகளை கொண்டுள்ளது ?

A) படிவம்

B) புலம்

C) தகவல்

D) பதிவு.

30. ஒற்றைக்கோப்பு தரவுத்தளத்திற்கு உதாரணமாக பின்வருவனவற்றுள் எது குறிப்பிடப்படுகிறது ?

A) சொற்செயலி

B) நிகழ்த்துதல்

C) அசைவுப் படம்

D) அட்டவணைச் செயலி.

www.StudentBounty.com
Homework Help & Pastpapers

31. C++ ல் அணி என்பது எந்த தரவினம் ?

A) உள்ளிணைந்த
B) பயனர் வரையறுத்த
C) முன் குறிக்கப்பட்ட
D) தருவிக்கப்பட்ட.

32. cin >> num[3] ; இது அணியின் எந்த உறுப்புக்கு மதிப்பை பெற்றுக் கொள்கிறது ?

A) நான்காவது
B) மூன்றாவது
C) இரண்டாவது
D) ஐந்து.

33. எது சரத்திலுள்ள எழுத்துக்களின் எண்ணிக்கையை தரும் ?

A) strlet( )
B) strcpy( )
C) strlen( )
D) strcmp( ).

34. எந்த அணுகியல்பின் கீழ் அறிவிக்கப்பட்ட உறுப்புக்களை அந்த இனக்குழுவுக்குள்ளே மட்டும் அறிவிக்க முடியும் ?

A) public
B) private
C) protected
D) public, private.

35. இனக்குழுவுக்கு வெளியே செயற்கூறுகளை வரையறுக்க பயன்படும் செயற்குறி

A) ;
B) :
C) ::
D) ?:

36. முன் வடிவமைத்த படிவங்களைக் கொண்டு நிகழ்த்தலை உருவமைக்க பயன்படும் பொத்தான்கள்

A) Ctrl + N
B) Shift + Ctrl + N
C) Shift + N
D) Alt + Ctrl + N.

37. ஸ்டார் ஆபீஸ் இம்ப்ரஸ்-இல் எல்லா சில்லுகளையும் சிறிய வடிவில் ஒரே பக்கத்தில் பார்க்க உதவும் காட்சி

A) Normal
B) Outline
C) Notes
D) Slide sorter.

38. எல்லா சில்லுகளிலும் வர வேண்டிய பின்னணிச் செய்திகளைச் சேர்க்க உதவுவது

A) Layouts
B) Master page
C) Custom animation
D) Slide transition

StudentBounty.com

www.StudentBounty.com
Homework Help & Pastpapers

StudentBounty.com

39. சில்லுகளுக்கு நிகழ்த்தல் பாணிகளை வழங்க உதவும் சாவி

A) F5
B) F7
C) F11
D) F9.

40. ஒரு சில்லுவிலிருந்து இன்னொரு சில்லுக்கு விரைவில் சென்று பார்க்க உதவுவது

A) Home + Arrow keys
B) Navigator
C) Automatic
D) Slide sorter.

41. பணிமிகுத்த செயற்கூறுகள் எவ்வாறு வேறுபட்டிருக்க வேண்டும் ?

A) அளபுருக்களின் எண்ணிக்கை
B) செயற்கூறின் பெயர்
C) செயற்கூறின் அளவு
D) செயற்கூறுகளின் எண்ணிக்கை.

42. பணிமிகுப்பு செய்யக்கூடிய செயற்குறி

A) ::
B) .
C) sizeof( )
D) +=

43. ஓர் இனக்குழுவின் சான்றுரு பயன்பாட்டுக்கு வரும் போது எந்த செயற்கூறு இயக்கப்படுகிறது ?

A) அழிப்பி
B) பல்லுருவாக்கம்
C) ஆக்கி
D) மரபுரிமம்.

44. ஓர் இனக்குழுவில் எத்தனை அழிப்பி இருக்க வேண்டும் ?

A) 1
B) 2
C) 3
D) 4.

45. செயலுருபுகள் உள்ள ஆக்கியின் பெயர் ?

A) தானமைவு ஆக்கி
B) அளபுரு ஏற்கும் ஆக்கி
C) அளபுருக்கள் இல்லாத ஆக்கி
D) நகல் ஆக்கி.

46. C++-ல் சேமிப்பு இனங்கள் எத்தனை வகைப்படும் ?

A) 2
B) 4
C) 3
D) 5.

Turn over

www.StudentBounty.com
Homework Help & Pastpapers

47. பின்வரும் எந்த பொருள் அடிப்படை உள்ளீட்டு தாரையை (Standard input stream) உருவகிக்கிறது ?

A) istream
B) cout
C) cin
D) header.

48. C++ மொழியில் எவற்றை பயன்படுத்துவதற்கு முன் அறிவிக்க வேண்டும் ?

A) தரவினம்
B) மாறிகள்
C) பொருள்
D) இனக்குழு.

49. C++ மொழியில் எது ஒரு கிளைபிரிப்பு கூற்றாகும் ?

A) for
B) if
C) switch
D) while.

50. for மடக்கில் உபயோகிக்கப்படும் மாறி

A) static variable
B) எண்ணிக்கை மாறி
C) கட்டுப்பாட்டு மாறி
D) for மாறி.

51. தவறுதலாக தட்டச்சு செய்யப்படும் சொற்களைத் தானாகவே சரிசெய்து கொள்ள பயன்படுபவை

A) Auto spellcheck icon
B) Replace all
C) Change all
D) Autocorrect option.

52. Table → Table properties பொத்தானை தேர்வு செய்தால் கீழ்க்கண்டவற்றுள் எந்த உரையாடல் பெட்டி தோன்றும் ?

A) Table
B) Table properties
C) Table format
D) Table insert.

53. எந்த சாவியை பயன்படுத்தி சிற்றரைக்குள் முன்புறமாக நகரலாம் ?

A) Tab
B) Shift + Tab
C) End

StudentBounty.com

www.StudentBounty.com
Homework Help & Pastpapers

StudentBounty.com

54. ஸ்டார் ஆபீஸ் ரைட்டர் ஆவணத்தின் வலது மற்றும் இடது பாகத்தின் கொடா

A) 1 அங்குலம்
B) 1·25 அங்குலம்
C) 2·25 அங்குலம்
D) 1·5 அங்குலம்.

55. எண்களைக் கணக்கிடுவதற்கும் ஆய்வதற்கும் பயன்படுவது

A) அட்டவணைச் செயலி
B) வாய்ப்பாடு
C) வரைபடங்கள்
D) சார்புகள்.

56. கீழ்வருவனவற்றுள் எது உரை, வரைபடம் மற்றும் படக்காட்சிகளை உள்ளடக்கிய கணிப்பொறி தழுவிய ஒரு வழங்குமுறை ?

A) இம்ப்ரஸ்
B) வழங்கு முறை
C) பல்லூடகம்
D) பவர்பாயிண்ட்.

57. WBT என்பது

A) Web Based Tutorials
B) World Based Training
C) Web Based Training
D) Window Based Training.

58. தொடர் ஒலி அலைகளை எண்ணளவை வடிவில் மாற்றி அமைக்கும் முறை

A) இலக்க முறையாக்கல்
B) அசைவுப் படங்கள்
C) பல்லூடகம்
D) குறுக்கம்.

59. AVI படிவம் எந்த நிறுவனத்தால் உருவமைக்கப்பட்டது ?

A) IBM
B) Apple
C) Macromedia
D) Microsoft.

60. கீழ்க்கண்டவற்றுள் எது ஒரு துணைப்பயன்பாடு ?

A) plug-in
B) multimedia
C) video
D) audio.

Turn over

www.StudentBounty.com
Homework Help & Pastpapers

StudentBounty.com

61. C++ ல் குறிமுறையிலிருந்து இலக்குக் கோப்புகளை உருவாக்குபவை

A) மாறிகள்

B) Translator

C) பொருள்

D) நிரல்பெயர்ப்பி.

62. கீழே கூறப்பட்டுள்ளவையில் எது தவறானது ?

A) செயற்கூறுகள் தரவுக்கு பாதுகாப்பு அளிக்கின்றன

B) செயற்கூறுகள் நிரலின் நீளத்தைக் குறைக்கின்றன

C) செயற்கூறுகள் குறிமுறையின் மறுபயனாக்கத்துக்கு உதவுகின்றன

D) செயற்கூறுகள் நிரலின் செயல்பாட்டுப் பகுதிகளாக விளங்குகின்றன.

63. ஒரு செயற்கூறில் எதை குறிப்பிட்டு வேறொரு செயற்கூறிலிருந்து அழைக்க முடியும் ?

A) முகவரி

B) பொருள்

C) இனக்குழு

D) பெயர்.

64. எந்த செயற்கூறு வேகமாகச் செயல்படும், அதே சமயத்தில் அதிக நினைவக இடத்தை எடுத்துக் கொள்ளும்

A) செயற்கூறுகள்

B) inline செயற்கூறுகள்

C) பொருள்கள்

D) இனக்குழுக்கள்.

65. எந்த முறையில் முறையான அளபுருக்களில் செய்யப்படும் மாற்றங்கள் மெய்யான அளபுருக்களில் பிரதிபலிப்பதில்லை ?

A) குறிப்பு மூலம் அழைத்தல்

B) செயற்கூறு அழைப்பு

C) மதிப்பு மூலம் அழைத்தல்

D) அழைப்புக் கூற்றுகள்.

66. சட்டப்புறம்பான முறையில் ஒரு கணிப்பொறி முறைமையில் அல்லது பிணையத்தில் நுழைவதை எவ்வாறு அழைக்கிறோம் ?

A) நச்சுநிரல்

B) அரண் உடைத்தல்

C) உரிமையிலா நகலாக்கம்

D) கணிப்பொறி நேரம் களவாடப்படல்.

www.StudentBounty.com
Homework Help & Pastpapers

StudentBounty.com

67. ITES ன் விரிவாக்கம்

A) IT Economic Services
B) IT Educational Services
C) IT Enabled Services
D) IT Entertainment Services.

68. எது, அனுமதி பெற்றவர்கள் மட்டுமே கணிப்பொறி முறைமைக்குள் நுழைய முடியுமாறு மென்பொருள் தகவமைப்பதைக் குறிக்கிறது ?

A) நேரடி பாதுகாப்பு
B) சொந்த பாதுகாப்பு
C) பணியாளர் பாதுகாப்பு
D) உரிமையிலா நகலாக்கம்.

69. எது தொலைபேசி அடிப்படையில் அமைந்த சேவை ?

A) தரவு மேலாண்மை
B) கணிப்பொறி தரவாக்கம்
C) அழைப்புதவி மையம்
D) மின் அரசாண்மை.

70. எதன் மூலம் ஆவணங்களை நீண்ட காலம் பாதுகாக்க முடியும் ?

A) கணிப்பொறி தரவாக்கம்
B) தரவு மேலாண்மை
C) தரவு உள்ளீடு
D) ஆவணங்களை அனுப்புதல்.

71. ஒரு பொருளின் நினைவகப்பகுதியை விடுவிக்கும் ஒரு செயற்குழு

A) ஆக்கி
B) நகல் ஆக்கி
C) அழிப்பி
D) தானமைவு ஆக்கி.

72. மரபுரிமத்தில் முன்னியல்பான காண்பு நிலைப்பாங்கு எது ?

A) public
B) private
C) protected
D) protect.

73. தருவிக்கப்பட்ட ஓர் இனக்குழுவை அடிப்படையாகக் கொண்டு இன்னொரு தருவிக்கப்பட்ட இனக்குழுவை உருவாக்குவது

A) இருவழி மரபுரிமம்
B) பலநிலை மரபுரிமம்.
C) பல மரபுரிமம்
D) சாதாரண மரபுரிமம்.

74. மரபுரிமம் பெற்ற இனக்குழுக்களின் வரிசையில் இயக்கப்படுவது

A) அழிப்பி
B) உறுப்பு செயற்கூறு
C) ஆக்கி
D) Public உறுப்பு செயற்கூறுகள்.

75. BPO விரிவாக்கம்

A) Business Program Outsourcing
B) Business Project Outsourcing
C) Business Process Outsourcing
D) Business Plan Outsourcing.

Turn over

www.StudentBounty.com
Homework Help & Pastpapers

StudentBounty.com

பகுதி – II

ஏதேனும் இருபது வினாக்களுக்கு ஒரிரு வரிகளில் விடையளி : $20 \times 2 = 40$

76. தொங்கும் உள்தள்ளல் என்றால் என்ன ?

77. புல்லட் குறி மற்றும் எண் வரிசையை உருவாக்குவது எப்படி ?

78. சார்புகள் என்றால் என்ன ? அவற்றை எவ்வாறு அட்டவணைத்தாளில் பயன்படுத்தலாம் ?

79. நுண்ணறை பார்வையிடல்களை விளக்குக.

80. தரவுத்தளம் என்றால் என்ன ?

81. வடிகட்டிகள் என்றால் என்ன ? ஸ்டார்பேஸில் உள்ள வடிகட்டிகளின் வகைகளை குறிப்பிடுக.

82. முப்பரிமாண அசைவுப் படங்களின் பெயர்களை எழுதுக.

83. ஏதேனும் நான்கு பல்லூடகப் படிவங்களின் பெயர்ளை எழுதுக.

84. உருக்குலைத்தல் மற்றும் உருமாற்றம் என்றால் என்ன ?

85. தனிப்பயன் சில்லுக்காட்சி அமைத்தல் பற்றி எழுதுக.

86. உறைபொதியாக்கம் என்றால் என்ன ?

87. C++ ல், தரவு இனம் என்றால் என்ன ? அவற்றின் வகைகளை குறிப்பிடுக.

88. சுட்டுமாறி என்றல் என்ன ? C++ ல், சுட்டு மாறிகளை எப்படி அறிவிக்க வேண்டும் ?

89. கீழ்க்காணும் நிபந்தனைகளை, நிபந்தனைச் செயற்குறியைப் பயன்படுத்தி C++ கோவையாக எழுதிக் காட்டுக.

    i) $x = 30$ எனில் $f = 0{\cdot}5$ இல்லையேல் $f = 5$

    ii) $x >= 60$ எனில் $fn = 0{\cdot}9$ இல்லையேல் $f = 0{\cdot}7$.

90. C++ ல், கட்டுப்பாட்டுக் கட்டளை அமைப்புகள் என்றால் என்ன ?

91. கோப்பு வரையெல்லை பற்றி விவரி.

www.StudentBounty.com
Homework Help & Pastpapers

StudentBounty.com

92. gets( ) செயற்கூறின் கட்டளையமைப்பை எழுதுக.

93. இருபரிமாண அணிகளின் நினைவக இருப்பிடங்கள் பற்றி குறிப்பு எழுதுக.

94. இனக்குழுவின் உறுப்புகளை எழுதி விளக்குக.

95. இனக்குழு அறிவிப்பின் பொது வடிவத்தை எழுதுக.

96. செயற்குறிப் பணிமிகுப்பு என்றால் என்ன ?

97. ஆக்கியை வரையறுத்து மற்றும் பயன்படுத்தலுக்கான விதிமுறைகள் இரண்டு எழுதுக.

98. மரபுரிமத்தின் வகைகளை எழுதுக.

99. உணர்ச்சிக் கொள்கலன்கள் பற்றி குறிப்பு எழுதுக.

100. கணிப்பொறி நன்னெறிகள் என்றால் என்ன ?

பகுதி – III

பின்வரும் வினாக்களில் ஏதேனும் ஏழு வினாக்களுக்கு ஒவ்வொன்றிற்கும் ஐந்திலிருந்து பத்து வரிகளுக்குள் விடையளி : $7 \times 5 = 35$

101. ஸ்டார் ஆபீஸ் ரைட்டரில், சொல் அல்லது உரைப்பகுதியைக் கண்டுபிடித்து மாற்றுதல் குறித்து விளக்குக.

102. ஸ்டார்ரைட்டரில் ஆவணத்தின் ஓர அளவுகளை ரூலரின் (Ruler) துணை கொண்டு எவ்வாறு மாற்றுவாய் ?

103. Fill கட்டளை - விவரி.

104. ஸ்டார் கால்க்கில் வரைபடங்களை உருவாக்குவது குறித்து விளக்குக.

105. ஸ்டார்ஆபீஸ் பேஸில் படிவம் (Form) வடிவமைப்பது குறித்து விளக்குக.

106. Switch கூற்றினை விளக்குக.

107. செயல்கூறினுக்கு அளபுருக்களை அனுப்பி வைக்கும் முறைகளை குறிப்பிட்டு விளக்குக.

108. மரபுரிமம் என்றால் என்ன ? அவற்றின் பயன்களை விளக்குக.

Turn over

www.StudentBounty.com
Homework Help & Pastpapers

StudentBounty.com

109. பின்வரும் C++ நிரலின் வெளியீட்டினை தருக :

```
#include<iostream.h>
#include<conio.h>
class base
{
  public:
  base( )
  {
    cout<<"\nconstructor of base class";
  }
  ~base( )
  {
    cout<<"\ndestructor of base class";
  }
};
class derived:public base
{
  public:
  derived( )
  {
    cout<<"\nconstructor of derived";
  }
  ~derived( )
  {
    cout<<"\ndestructor of derived";
  }
};
class derived2:public base
{
  public:
  derived2( )
  {
    cout<<"\nconstructor of derived2";
  }
  ~derived2( )
  {
    cout<<"\ndestructor of derived2";
  }
};
void main( )
{
  derivedx1;
  derived2x;
}
```

www.StudentBounty.com
Homework Help & Pastpapers

StudentBounty.com

110. கீழ்வரும் C++ நிரலிலுள்ள பிழைகளை க஌ளயவும் (Debug) :

```
@include<iostream.h>
class add
{
int sum;
protected:
int num1; num2;
public:
void add( );
{
num1=num2=sum=0;
cout<<"add constructor ;
}
void accept( );
{
num1=12;
num2=14;
}
void plus( );
{
sum=num1+num2;
cout<<sum;
}
class subtrac( )
{
int sub;
public:
void subtract( );
{
sub=0;
cout<<<"subtract constructor
void minus( );
{
add:accept( );
sub=num1-num2;
cout<<sub;
};
void main( )
{
subtract s;
s.accept;
s.plus;
s.minus;
}
```

www.StudentBounty.com
Homework Help & Pastpapers

StudentBounty.com

www.StudentBounty.com
Homework Help & Pastpapers