

## தொகுதி - 1

## 1. ஸ்டார் ஆபிஸ் ஓர் அறிமுகம்

1. பக்கத்தின் இறுதியில் தோன்றும் பட்டையான கோடு ,,,, ஐக் குறிக்கும்  
a) பக்கத்தின் இறுதி b) ஆவணத்தின் இறுதி c) ஆவணக்குறியின் இறுதி d) எதுவுமில்லை
2. .... பொத்தான் செருகும் புள்ளிக்கு வலதுபுறம் உள்ள எழுத்துகளை அழிக்கும்  
a) Delete b) Star draw c) Star calc d) Shift
3. தரவுதளம் உருவாக்கப் பயன்படுவது.....  
a) Star writer b) Star draw c) Star calc d) Star base
4. .... சாவிச் சேர்மானம் ஆவணத்தின் இறுதிக்குச் செல்லப் பயன்படுகிறது.  
a) Ctrl + home b) Ctrl + End c) Shift + Home d) Shift + End
5. .... பெட்டியில் மாறி வர வேண்டிய சொல்லை தட்டச்சு செய்ய வேண்டும்  
a) Replacement b) Replace with c) Suggestion d) Search for
6. .... சாவி மூலம் முழு ஆவணத்தையும் தேர்ந்தெடுக்கலாம்.  
a) Ctrl + A b) Ctrl + L c) Ctrl + E d) Ctrl + D
7. Page preview பொத்தான் ..... மெனுவில் உள்ளது.  
a) Format b) Edit c) File d) View
8. Star writer ஆவணத்தின் கொடாநிலைப் பெயர்.....  
a) Untitled b) Untitled 1 c) No-name d) default
9. .... ஒரு சொற்செயலி அல்ல. a) Star writer b) Note pad c) MS – word d) Word star
10. .... சொற்செயலாக்கலில் நடைபெறும் செயல்பாடுகள்.  
a) பார்த்தல் b) உருவாக்குதல் c) திருத்துதல் d) அனைத்தும்
11. .... சாவிச் சேர்மானம் உரையை சேமிக்க உதவுகிறது.  
a) Ctrl + V b) Ctrl + C c) Ctrl + A d) Ctrl + S
12. .... கட்டளை புதிய ஆவணத்தை திறக்கப் பயன்படுகிறது.  
a) File - new – text document b) File - Tex t - new c) File – Star writer – new d) File - new
13. Star writer ல் விட்டு விட்டு தோன்றும் நெடும்பட்டையின் பெயர்.  
a) குறிப்பு b) புள்ளி c) சாவி d) செருகும் இடம்
14. ஆவணத்தில் .... துரை உருளல் அம்புக்குறிகள் உள்ளது. a) 2 b) 3 c) 4 d) 10
15. முதல் முறை கோப்பை சேமிக்கும் போது .... உரையாடல் பெட்டி தோன்றும்.  
a) Save as b) Edit c) Save d) Open
16. Star writer ல் ஒரே நேரத்தில் ..... ஆவணங்களை திறந்து வைக்க முடியும்.  
a) 1 b) 2 c) 3 d) பல

17. .... பொத்தான் செருகும் புள்ளிக்கு இடது புறம் உள்ள எழுத்துகளை அழிக்கும்  
a) Delete      b) Star draw      c) Star calc      d) Shift
18. செருகும் முறைமையிலிருந்து மேல் அச்சிடல் முறைமைக்கு மாற்ற .... பொத்தான் பயன்படுகிறது.  
a) back space      b) Delete      c) Home      d) Insert
19. ....குறுக்குவழி மூலம் உரையை நகர்த்தப் பயன்படுகிறது.  
a) Ctrl + M      b) Ctrl + V      c) Ctrl + C      d) Ctrl + x
20. தேர்ந்தெடுத்த உரையை நகலெடுக்க உதவும் குறுக்கு வழி.....  
a) Ctrl + M      b) Ctrl + V      c) Ctrl + C      d) Ctrl + X
21. Star writer ல் உரையை கண்டுபிடித்து மாற்ற உதவும் கட்டளை.  
a) Insert – Find & replace      b) Format – Find & replace  
c) Edit – Find & replace      d) Edit – search & replace
22. வெட்டுதல், நகலெடுத்தல் மற்றும் ஒட்டுதலுக்கான குறுக்கு வழி.....      a) Ctrl+x,ctrl+c & ctrl + v  
b) Ctrl+c,ctrl+x & ctrl + v      c) Ctrl+a,ctrl+c & ctrl + v      d) Ctrl+s,ctrl+c & ctrl + v
23. ஆவணத்தில் புதிதாக உரையை சேர்த்தல் ஏற்கனவே உள்ள உரையினை மாற்றம் செய்தலுக்கு  
..... என்று பெயர்.  
a) உரை பதிப்பித்தல்      b) பதிப்பித்தல்      c) ஆவண பதிப்பித்தல்      d) உரை நகர்த்தல்
24. .... பட்டியின் மூலம் நடப்பு முறைமையினை அறியலாம்.  
a) மெனு      b) கருவி      c) வாய்ப்பாடு      d) நிலைமை
25. ஒரு ஆவணத்தின் திரையளவு கீழே நகர்த்தப் பயன்படும் சாவி.....  
a) Page up      b) Page down      c) Home      d) End
26. ஒரு ஆவணத்தின் தொடக்கத்திற்கு செல்லப் பயன்படும் சாவி.....  
a) Page up      b) Page down      c) Home      d) End

## 2. உரைவடிவூட்டல்

1. வடிவூட்டல் பணிகளை செய்ய உதவும் பட்டி..... a) Format      b) Tools      c) windows      d) Edit
2. உரையை படிப்பவரின் கவனத்திற்கு கொண்டு செல்லப் பயன்படுவது.....  
a) உரையின் வண்ணம்      b) உயர்த்திக்காட்டுதல்      c) மாற்றுதல்      d) வடிவூட்டுதல்
3. Star writer ல் ..... வகையான பக்க அமைவுகள் உள்ளன. a) 2      b) 4      c) 5      d) 6
4. உள்தள்ளல் பணிக்குறியை ஒரு முறை கிளிக் செய்தால் இடது ஓரத்திலிருந்து உள்ளே தள்ளப்படும் அங்குலம்..... a)  $\frac{3}{4}$       b)  $\frac{1}{2}$       c)  $\frac{1}{4}$       d) 1
5. ஒரு குறிப்பிட்ட வடிவிலான எழுத்துகளின் தொகுப்பு....  
a) உரை      b) ஆவணம்      c) Symbol      d) Font

6. அலுவலக ஆவணங்களில் பயன்படும் எழுத்து தொகுப்பு...
- a) fajita    b) Arial    c) Wingdings    d) Times new roman
7. எழுத்து வகையின் அளவை ..... அளக்கலாம். a) பிக்செல் b) புள்ளி    c) டாட்ஸ்    d) none
8. ஒரு அங்குலத்திற்கு .... புள்ளிகள் a) 24    b) 18    c) 72    d) 96
9. வன்வடிவூட்டலுக்கு ஒவ்வொரு முறையும் ..... பொத்தானை அழுத்த வேண்டும்
- a) Enter    b) DEL    c) Home    d) Insert
10. நேர்த்தி இசைவு செய்யப் பயன்படும் சாவி சேர்மானம்.
- a) Ctrl + E    b) Ctrl + J    c) Ctrl + L    d) Ctrl + C
11. Star writer ன் கொடாநிலை வடிவூட்டம்..... a) Highlight    b) Style    c) Format    d) Edit
12. ஒரு எதிர் எண்ணை பயன்படுத்தினால் .... உள்தள்ளல் உருவாகும்.
- a) தொங்கும்    b) வலது    c) இடது    d) எதுவுமில்லை
13. Star writer கொடாநிலை ஆவணங்கள்..... வரி இடைவெளியில் இருக்கும்.
- a) 2    b) 1    c) 3    d) default
14. .... மூலம் வடிவூட்டத் தேர்வுகளை பெற முடியும்.
- a) Edit – character    b) Format – character    c) Format – style    d) none
15. .... வகையில் எழுத்துகளும் எண்களும் பிறிதொரு எழுத்து வகையில் இருந்து உருவ அமைப்பில் மாறுபட்டிருக்கும். a) நெடுவரிசை b) வரிசை    c) எழுத்து    d) நுண்ணறை
16. மென்வடிவூட்டலை ..... இடைவெளி மூலம் உருவாக்கலாம்.
- a) வெற்று    b) பத்தி    c) வரி    d) none
17. ஓரத்தின் அளவு கொடாநிலையான மேல் மற்றும் கீழ் ..... அங்குலம். a) 2.25    b) 2    c) 1.5    d) 1
18. Bullets & Numbering தேர்வு .... பட்டியின் கீழ் இருக்கும் a) format    b) Edit    c) File    d) view
19. .... அலங்கார எழுத்துகளை கொண்டிருக்கும்.
- a) Fajita    b) Symbol    c) Wingdings    d) Times new roman
20. Star writer ல் ..... வகையான பத்தி இசைவுகள் உள்ளன. a) 2    b) 5 c) 3    d) 4
21. உயரத்திகாட்டுதலை நீக்க, உரையை தேர்வு செய்து ..... என்பதை தேர்வு செய்ய வேண்டும்.
- a) No highlight    b) Fill no    c) Fill    d) No fill
22. .... எழுத்து வகையில் எழுத்துகள் குறியீடுகளாக இருக்கும்
- a) Fajita    b) Symbol    c) Wingdings    d) b & c
23. உதவி வசதிகளை பெறப் பயன்படும் சாவி..... a) F4    b) F12    c) F1    d) F2
24. Star writer ன் கொடாநிலை இசைவு..... a) இடது    b) மையம்    c) நேர்த்தி    d) வலது.
25. ....கட்டளை உரையை உள்தள்ளப் பயன்படுகிறது.
- a) Format – paragraph    b) Tools – paragraph    c) Tools – character    d) Format - character
26. வடிவூட்டல் வகைகள்..... a) 2    b) 5    c) 4    d) 6

27. எண்வரிசைக்கு பயன்படும் உள்தள்ளல்.....a) தொங்கும் b) சிறப்பு c) நேர் எண் d) First line
28. தொங்கும் உள்தள்ளல் உருவாக்க வேண்டியதன் மதிப்பு.....  
a) எதிர் எண் b) நேர் எண் c) 0 d) none
29. Star writer ன் கொடாநிலை வரி இடைவெளி..... a) 2 b) 1 c) 1.5 d) fixed.

### 3. எழுத்துப்பிழை திருத்தல்

1. எழுத்துப்பிழை திருத்தும் உரையாடல் பெட்டியை பெற ..... பொத்தானை அழுத்த வேண்டும்  
a) F7 b) F8 c) F5 d) F4
2. முதல் முறை தவிர்த்து அடுத்த முறை அந்த சொல்லை சுட்டிக்காட்ட ... பொத்தானை அழுத்த வேண்டும் a) Ignore all b) Ignore once c) Change d) Change all
3. Star writer ல் பிழைகளை கண்டுபிடிக்கும் வழிகள் .... a) 2 b) 3 c) 4 d) 5
4. தவறாக தட்டச்சு செய்த சொல் .... பகுதியில் தோன்றும்.  
a) Tool bar b) Dialog box c) Check box d) Not in dictionary
5. Star writer அகராதியில் உள்ள சொற்களிலிருந்து வேறுபடுகின்ற சொற்கள் .... நிற நெளிகோடு கொண்டு அச்சிடப்படும். a) வெள்ளை b) பச்சை c) சிவப்பு d) நீலம்
6. பிழையை சரிசெய்ய .... என்னும் தேர்வை கிளிக் செய்ய வேண்டும்  
a) Open b) Auto spell check c) File d) Copy
7. .... மெனுவின் கீழ் தானியங்கு சரிசெய்யும் தேர்வு உள்ளது.  
a) File b) Tools c) Format d) Edit
8. .... கட்டளை மூலம் தானியங்கு சரிபார்ப்பு தேர்வு செய்ய வேண்டும் a) Tools – Correct  
b) tools – File c) Tools – Auto correct / auto format d) help – Auto correct
9. .... பெட்டியில் மாறிவர வேண்டிய சொல்லை தட்டச்சு செய்ய வேண்டும்.  
a) Replace b) Exception c) Auto correct d) Auto format.
10. எழுத்துப் பிழை திருத்தும் உரையாடல் பெட்டியில் .... பகுதியில் சரியான சொற்கள் தோன்றும்.  
a) Suggestions b) Change c) Add d) Choice
11. .... பொத்தானை கிளிக் செய்த பின் புதிய சொல் Star writer ல் சேர்க்கப்படும்.  
a) Add b) Replace c) language d) Suggestion
12. ஆவணத்தை தட்டச்சு செய்த பின் .... கட்டளையைப் பயன்படுத்தி எழுத்துப் பிழையை சரி செய்ய முடியும்.  
a) Tools - spelling – Check b) Format – Spelling – check c) Insert – Spelling – check d) none.
13. தானியங்கு உரையாடல் பெட்டியிலுள்ள தரவுகளின் எண்ணிக்கை.....

14. .... தானியங்கு சரி செய்யும் உரையாடல் பெட்டியிலுள்ள ஒரே தேர்ந்தெடுப்பு பெட்டியாகும்.  
a) Whole words only b) Back words c) Text only d) Match case
15. Star writer ல் தானாகவே சில எழுத்துப் பிழைகளைச் சரி செய்யும் தேர்வு.....  
a) Auto correct b) Auto format c) Auto check d) Auto spell check
16. ஆவணத்தை தட்டச்சு செய்து முடித்தபின் ..... பொத்தானை பயன்படுத்தி எழுத்துப் பிழையை சரிசெய்யலாம். a) F2 b) F5 c) F6 d) F7

#### 4. அட்டவணையில் வேலை செய்தல்

1. சிற்றரைகளுக்கு பின்புறமாக நகர்த்த .... பொத்தான் பயன்படுகிறது.  
a) Tab b) Shift + Tab c) Ctrl + Tab d) Page + tab
2. .... உரையாடல் பெட்டியின் துணைகொண்டு நெடுவரிசையின் அகலத்தை ஒரே அளவாக ஒரே அளவாக மாற்ற முடியும்.  
a) Table – format b) Insert – table c) Insert – format d) insert – columns
3. தேர்ந்தெடுக்கப்பட்ட நெடுவரிசை அட்டவணையிலிருந்து நீக்கப் பயன்படும் கட்டளை.....  
a) table – delete – table b) table – delete – row c) Delete – columns d) nones
4. .... கட்டளையை பயன்படுத்தி அட்டவணையை உருவாக்கலாம்.  
a) Insert – table – table b) Table – Insert – Table c) Tools – insert – rows d) Insert – Table - rows
5. .... கட்டளை வரிசையை சேர்க்கப் பயன்படுகிறது.  
a) Table – row – insert b) Table – Insert – table c) Tools – table – insert d) insert - table
6. .... மெனுவின் மூலம் மொத்த அட்டவணையையும் தேர்ந்தெடுக்கலாம்.  
a) Edit b) Format c) File d) Table
7. ஒன்றுக்கு மேற்பட்ட நெடுவரிசைகளை சேர்க்க ..... கட்டளை a) tools – tables – column  
b) Format – column – insert c) Format – insert – column d) table – insert - column
8. சிற்றரைகளுக்கு முன்புறமாக நகர்த்தப் பயன்படும் பொத்தான்.....  
a) Tab b) Shift + Tab c) Ctrl + tab d) Page + tab
9. அட்டவணையில் உள்ள தரவுகளை அழிக்க ..... பொத்தான் பயன்படுகிறது.  
a) Delete b) tab c) Backspace d) Ctrl + alt
10. அட்டவணையின் இறுதியில் ஒரு வரிசையைச் சேர்க்க ..... பொத்தான் பயன்படுகிறது.  
a) Insert b) Alt c) Ctrl d) tab
11. தேர்வு செய்யப்பட்ட அட்டவணையை நீக்கப் பயன்படும் கட்டளை.  
a) Table – delete – table b) Format – table – delete c) Format – delete – table d) none
- 12.. அட்டவணையின் அகலத்தை மாற்றாமல் நெடுவரிசையின் அகலத்தை மட்டும் மாற்ற ..... பொத்தான் பயன்படுகிறது. a) Alt + Ctrl b) Alt c) Ctrl d) Shift

13. மிதவை கருவிப்பட்டியில் .... பணிக்குறி Insert table பணிக்குறி. a) 3b) 1 c) 2 d) 4
14. .... உரையாடல் பெட்டி அட்டவணை வடிவூட்டத்திற்கு பயன்படுகிறது.  
a) Format table b) table format c) format d) File
15. .... பொத்தான் வரிசையை மாற்றியமைக்க உதவுகிறது. a) Shift b) tab c) Ctrl d) Alt
16. .... கட்டளை அட்டவணையின் நெடுவரிசையை மாற்ற பயன்படுகிறது.  
a) Table – table properties b) Table – format c) Format – Table d) table - properties
17. இரண்டு அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட சிற்றரைகளை ஒன்றாக இணைப்பது.....  
a) Split cells b) Merge cells c) Line style d) None
18. ஒரு சிற்றரையை இரண்டு அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட சிற்றரைகளாக மாற்றுவது .....  
a) Split cells b) Merge cells c) Line style d) None
19. தேர்ந்தெடுக்கப்பட்ட வரிசையை ..... சமமாக்குவாய்  
a) Rows – space equally b) Space – row – equally c) Space equally – row d) Format – row - space
20. அட்டவணை வடிவூட்டல் கருவிப்பட்டையில் உள்ள பணிக்குறிகளின் எண்ணிக்கை ....  
a) 13 b) 12 c) 14 d) 11
21. வரிசை மற்றும் நெடுவரிசை சந்திக்கும் இடம்.....  
a) ஓரம் b) சிற்றரை c) அட்டவணை d) எதுவுமில்லை
22. ஒரு அட்டவணை குறிப்பிட்ட ..... ஆல் ஆனது.  
a) நெடுவரிசை, ஓரம் b) வரிசை, நெடுவரிசை c) வரிசை ஓரம் d) எதுவுமில்லை
23. தேர்ந்தெடுக்கப்பட்ட வரிசையை எவ்வாறு சமமாக்குவாய்?  
a) rows – space equally b) space – row – equally c) Space equally – row d) format - row
24. மிதவை கருவிப்பட்டையில் முன்றாவது பொத்தான்.....  
a) Insert table b) Insert – column c) Insert – border d) none.

### 5. பக்க வடிவமைப்பு

1. Star writer ஆவணத்தின் மேல்பகுதி..... a) Titleb) Footer c) Header d) None
2. ஓரத்தை மாற்றுவதற்கான வழிமுறைகள்..... a) 3b) 4 c) 2 d) 6
3. பக்க எண்ணை புகுத்த உதவும் கட்டளை..... a) Insert – field – page number  
b) Format - fields - page number c) View - fields - page number d) Tools - fields - page number
4. பக்கத்தின் நீளம் அகலத்தைவிட அதிகமாக இருந்தால் அது .... அமைவு  
a) Lay out b) Lands scape c) Portrait d) None
5. பக்க அமைவின் வகைகள்... a) 1 b) 2 c) 3 d) 4

6. பக்கத்தின் ஓரம் மேல் மற்றும் கீழ் ..... அங்குலம். a) 1 b) 1.2 c) 1.25 d) 0
7. ரூலர் தோன்றாவிட்டால் ..... பட்டியில் தேர்தெடுக்க வேண்டும்  
a) File b) Edit c) Format d) View
8. பக்கத்தின் அளவு .... அங்குலம் a) 8.5" X 11" b) 11" X 8.25" c) 11" X 8.5" d) 8.25" X 11"
9. பக்கத்தின் கொடாநிலை அமைவு.... a) Book b) Landscape c) Portrait d) None
10. ஓரத்தை மாற்ற .... பயன்படுகிறது.  
a) Ruler b) Page style dialog box c) both a & b d) none
11. பக்கத்தின் ஓரம் இடது மற்றும் வலது ..... அங்குலம். a) 1 b) 1.2 c) 1.25 d) 0
12. உரையாடல் பெட்டியை திறக்க ..... கட்டளையை தேர்வு செய்ய வேண்டும்.  
a) Page – format b) Page – style c) Format – Page d) Format -style
13. ரூலர் .... வண்ணத்தில் தோன்றும் a) Black b) White c) Grey d) a and b
14. பக்கத்தின் அகலம் நீளத்தை விட அதிகமாக இருந்தால் அது .... அமைவு  
a) Lay out b) Lands cape c) Portrait d) None

### 6. அட்டவணைச்செயலி

1. சார்புகளை தேர்வு செய்து அட்டவணையில் பெற பயன்படும் பணிக்குறி எது?  
a) Function b) Function category c) Function autopilot d) Function wizard
2. நுண்ணறைத தரவு அமைப்புகளை வடிவமைக்க பயன்படும் கட்டளை எது?  
a) View – Cells b) Edit – Cells c) Insert – cells d) Format - cells
3. அட்டவணைச்செயலியில் உள்ள நெடுவரிசையின் அகலத்தை மாற்ற பயன்படும் கட்டளை....  
a) Format – column – width b) Insert – column – width c) Format – width – column  
d) Insert – width – column
4. அட்டவணைச்செயலியில் உள்ள வரிசையின் உயரத்தை மாற்ற பயன்படும் கட்டளை.....  
a) Format – row – height b) Insert - row - height c) Format - height – row d) Insert - height - row
5. Insert Cell என்னும் தற்காலிக பணிக் கருவிப்பட்டையில் தோன்றாத பணிக்குறி.....  
a) Insert cells left b) Insert cells down c) Insert row d) insert cell right
6. Insert என்ற பணிக்குறியை தேர்வு செய்தால் ..... பணிக்குறிகள் கொண்ட தற்காலிக கருவிப்பட்டை தோன்றும். a) 4 b) 6 c) 5 d) 3

7. அட்டவணைத்தாளிற்குள் உருள்திரை உருவாக்கப் பயன்படும் பணிக்குறி எது?  
a) Insert floating frame b) insert applet c) Insert OLE object d) Insert plug-in
8. ஒரு அட்டவணைத்தாளில் எத்தனை தாள்களைச் சேர்க்க முடியும்?  
a) 1 b) 2 c) 10 d) many
9. .... பணிக்குறி கணக்கிடப்படும் வாய்ப்பாடுகளை அட்டவணைத்தாளில் சேர்க்கப் பயன்படுகிறது. a) Insert floating frame b) insert applet c) Insert OLE object d) Insert chart
10. .... பணிக்குறி ஒலி ஒளி காட்சி கோப்புகளை அட்டவணைத்தாளில் சேர்க்கப் பயன்படுகிறது. a) Insert floating frame b) insert applet c) Insert OLE object d) Insert Movie sound
11. அட்டவணைத்தாள் கட்டங்களுடன் அச்சிடப் பயன்படும் கட்டளை.....  
a) Format – grid b) Format – sheet c) File – print – grid d) Format - page
12. வரைபடங்கள் உருவாக்கும் முறையில் எத்தனை நிலைகள் உள்ளன? a) 1 b) 2 c) 3 d) 4
13. முதல் மின் அட்டவணைச்செயலியின் பெயர்.....  
a) Quarto pro b) M.S.Excel c) VisiCalc d) Lotus 1-2-3
14. வரிசைகளும் நெடுவரிசைகளும் குறுக்கிடும் போது .... உருவாகும்.  
a) தாளை b) சுட்டு c) முகவரி d) நுண்ணறை
15. விசிகால்க் எத்தனை வரிசை மற்றும் நெடுவரிசைகளைக் கொண்டது?  
a) 63,25000 b) 32,25000 c) 63,32000 d) None
16. .... பட்டையில் செயற்கூறுகளை Spread sheet ல் அடிக்கடி செய்யவல்ல பணிக்குறிகள் உள்ளன. a) Number b) Formula bar c) Object bar d) Main text bar
17. செயற்பாட்டிலுள்ள நுண்ணறையில் உள்ளத் தரவுகளை வெளிக்காட்ட பயன்படும் பட்டை.....  
a) வாய்ப்பாட்டு பட்டை b) சார்புக்குறிப்பட்டை c) பட்டியல் பட்டை d) பொருள்பட்டை
18. ஸ்டார் கால்க் Fill கட்டளை அமைந்துள்ள பட்டி .....  
a) Edit b) Format c) File d) View
19. அட்டவணைத்தாளில் ஒரு நுண்ணறையிலிருந்து மற்றொரு நுண்ணறை வரை தொடர்ச்சியாக உள்ள நுண்ணறைகளுக்கு .... என்று பெயர்.  
a) நெடுவரிசை b) வரிசை c) பரப்பு d) எதுவுமில்லை
20. தரவுகளை வரைபடங்கள் வடிவில் கொடுப்பது.....  
a) வரைபடம் b) நுண்ணறை c) Graphs d) Bar diagram
21. மற்ற அட்டவணைத்தாளில் உள்ள கணக்கீடுகளை இந்த அட்டவணைத்தாளில் பயன்படுத்த கொடுக்க வேண்டிய வாய்ப்பாடு.....  
a) 2D formula b) சார்பு ( Function) c) 3D formula d) Selection



22. பிற மென்பொருள்களில் பயன்பாட்டில் இருக்கும் பருப் பொருள்களை அட்டவணைத்தாளிற்கு கொண்டு வர பயன்படும் பணிக்குறி.....  
a) Insert Movie and sound      b) insert applet      c) insert floating frame      d) Insert OLE object
23. ஸ்டார் கால்க்கில் ஒரு வரிசையை உருவாக்கப்பயன்படும் கட்டளை.....  
a) Fill      b) Page style      c) Print range      d) page format
24. தனியாள் கணிப்பொறி அறிமுகப்படுத்தப்பட்ட ஆண்டு..... a) 1972      b) 1975      c) 1978      d) 1979
25. விசிகால்க் அறிமுகப்படுத்தப்பட்ட ஆண்டு.... a) 1972      b) 1975      c) 1978      d) 1979
26. தரவைப் பெற அணியமாக உள்ள நுண்ணறையை அறிய உதவுவது.....  
a) நுண்ணறைச்சுட்டி      b) நுண்ணறை முகவரி      c) செருகும் புள்ளி      d) நெடுவரிசையின் பெயர்
27. விடைகளை எண்களாக கொடுக்காத இயக்கி..... a) %      b) – (Negation)      c) ^      d) =
28. உண்மை அல்லது பொய் என்ற தகவலைக் கொடுக்கும் இயக்கி.....  
a) %      b) – (Negation)      c) ^      d) =
29. பரப்பை குறிக்கும் இயக்கி..... a) &      b) ^      c) !      d) :
30. ....வரிசைப்படி ஸ்டார் ஆஃபிஸ் கால்க்கின் தேதியை கொடுக்க வேண்டும்.  
a) MM/DD/YY      b) YY/DD/MM      c) YY/MM/DD      d) DD/MM/YY
- 31 ஸ்டார் கால்க் இலக்கணப்படி வாய்ப்பாடுகள் .... குறியுடன் தொடங்க வேண்டும்.  
a) =      b) ^      c) -      d) %
32. .... இயக்கி உரை இயக்கி எனப்படும். a) &      b) \$      c) !      d) :
33. உரைப்பகுதியை இணைக்க உதவும் இயக்கி..... a) &      b) \$      c) !      d) :
34. எந்த பார்வையிடு இயக்கி குறுக்கீட்டு இயக்கியை குறிக்கிறது? a) &      b) =      c) !      d) :
35. .... குறியைக் கொடுப்பதன் மூலம் அந்த நுண்ணறை முகவரி தனித்த நுண்ணறை முகவரி ஆகின்றது. a) %      b) \$      c) &      d) #
36. முன்னதாகவே வரையறுக்கப்பட்ட வாய்ப்பாடுகள்.....  
a) நுண்ணறை முகவரி      b) நுண்ணறைச்சுட்டி      c) சார்புகள்      d) எதுவுமில்லை
37. ஒரு எண்ணின் வர்க்கமூலத்தை காண உதவும் வாய்ப்பாடு...  
a) SQT()      b) SQR()      c) SQRT()      d) none
38. சிற்றரையில் உள்ள பொருளடக்கத்தை .... சாவி கொண்டு பதிப்பாய்வு செய்யலாம்.  
a) F1      b) F2      c) F3      d) F4
39. .... கட்டளையை பயன்படுத்தித் ஒரு சிற்றரையில் தேர்வு செய்யப்பட்டதை நீக்க முடியும்.  
a) Edit – Delete contents      b) Edit – Erase all      c) Edit – Remove all      d) Edit – Remove contents
40. அட்டவணைத் தாள்களின் பாணியையும் வண்ணத்தையும் முன்பே வரையறுக்கப்பட்ட நிலை..... a) Auto style      b) Auto format      c) Temple      d) Style

41. ஸ்டார் கால்க்கில் ..... நுண்ணறைப் பார்வையிடல் உள்ளது. a) 5 b) 2 c) 3 d) 4
42. ஸ்டார் கால்க்கில் தானே எடுத்துக்கொள்ளும் தற்கோள் நுண்ணறை பார்வையிடல் முறையாக அமைக்கப்பட்டுள்ளது எது? a) ஒப்பீட்டு நுண்ணறை முகவரி  
b) தனித்த நுண்ணறை முகவரி c) பரப்பு முறை d) a & b
43. முகவரி நகல் எடுக்கும் போது எந்த முகவரி மாறுவதில்லை? a) பரப்பு b) ஒப்பீட்டு c) தனித்த d) b & c
44.  $\Sigma$  பணிக்குறி குறிப்பது..... a) கூட்டல் b) சராசரி c) சமம் d) முகவரி
45. அட்டவணைத்தாளுக்குள் படங்கள் வரையப் பயன்படும் பணிக்குறி..... a) Show draw function b) Show function c) Draw function d) None of these
46. .... என்பது பார்வையிடு இயக்கி. a) % b) ! c) & d) <>
47. ஒரு நுண்ணறையில் இடப்படும் அதிகபட்ச மதிப்பு..... a) 258 b) 257 c) 355 d) 255
48. நேரத்தை கீழ்க்கண்ட எம்முறையில் குறிப்பிடலாம்? a) MM:SS:HH b) HH:MM:SS c) SS:MM:HH d) MM:HH:SS
49. C1 : E2 பரப்பில் உள்ள மொத்த நுண்ணறைகள் எத்தனை? a) 4 b) 6 c) 8 d) 10
50. .... என்பது function wizard பணிக்குறியாகும். a) f(x) b) g(x) c)  $\Sigma$  d) none

## 7. தரவுதளம்

1. .... என்ற சொல்லிலிருந்து Data என்ற சொல் வந்தது. a) Datums b) Dat c) Datu d) Datum
2. தரவுகள் அல்லது தகவல்களின் தொகுப்பைக் கொண்ட ஒரு களஞ்சியம்..... a) பயன்பாடுகள் b) தரவுதளம் c) தரவு செயலாக்கம் d) எதுவுமில்லை
3. SQL ன் விரிவாக்கம்..... a) Specific query language b) Structured query language  
c) System query language d) Structured query level
4. .... ஒருவனை வினவல். a) வரிசைப்படுத்துதல் b) பதிவுகள் c) வடிகட்டி d) அட்டவணை
5. .... ஸ்டார் பேஸ் தரவுவகை இல்லை. a) எழுத்து b) எண் c) பூலியன் d) தகவல்
6. DBMS ன் விரிவாக்கம்..... a) Database maintaining system b) Database management system  
c) Database manipulating system d) Database merging system
7. அட்டவணையின் ஒவ்வொரு வரிசையையும் எவ்வாறு அழைக்கலாம்? a) கோப்பு b) தரவுதளம் c) பதிவு d) புலம்
8. அட்டவணையின் ஒவ்வொரு நெடுவரிசையையும் எவ்வாறு அழைக்கலாம்? a) கோப்பு b) தரவுதளம் c) பதிவு d) புலம்
9. .... ஸ்டார் பேஸ் இல்லாத புலவகை. a) Text b) Binary c) Project d) image

10. தரவுதளத்திலிருந்து குறிப்பிட்ட பதிவை தேடிக்கண்டுபிடித்தும் எடுக்கும் செயற்பாட்டிற்கு .. என்று பெயர். a) வடிகட்டல் b) சேர்த்தல் c) தேடல் d) வரிசையாக்கம்
11. ஒன்றுக்கு மேற்பட்ட அட்டவணைகளிலிருந்து தரவுகளை சேர்க்கும் செயற்பாட்டிற்கு.... என்று பெயர். a) வடிகட்டல் b) சேர்த்தல் c) தேடல் d) வரிசையாக்கம்
12. ஒரே ஒரு அட்டவணையை மட்டும் கொண்டிருக்கும் தரவுதளம் ..... தரவுதளம் a) ஒற்றை கோப்பு b) உறவுநிலை c) படிநிலை d) வலையமைப்பு
13. அட்டவணைச்செயலி ..... தரவுதளத்திற்கு எடுத்துக்காட்டு a) ஒற்றை கோப்பு b) உறவுநிலை c) படிநிலை d) வலையமைப்பு
14. .... ஒரு தரவுதள அட்டவணையை தனித்தன்மையோடு குறிக்கும். a) முதன்மை திறவுகோல் b) புலம் c) பதிவு d) கோப்பு
15. ஸ்டார் பேஸ்ஸில் உள்ள புலவகைகள் ..... a) 11 b) 10 c) 20 d) 13
16. வரிசைப்படுத்தப்பட்ட பதிவுகளை பழையபடி பார்க்க தேர்வு செய்ய வேண்டிய பணிக்குறி.....a) Delete Filter/sort b) Remove Filter/sort c) Remove Filter/sort d) none
17. நிபந்தனையோடு பயன்படுத்தப்படும் பணிக்குறி..... a) Standard filter b) Filter c) Sort filter d) auto filter
18. .... ஒரு பதிவின் புலங்களை நல்ல இடைவெளியோடு காட்டும் திரையாகம். a) அட்டவணை b) படிவம் c) வினவல் d) அறிக்கை
19. பயனரின் தேவைகேற்ப தரவுகளைக் கொண்டு தொகுக்கப்பட்ட தகவல்களை அச்சிட்ட வடிவில் வழங்குவதை .... என்கிறோம். a) வடிகட்டுதல் b) வினவல் c) படிவம் d) அறிக்கை
20. .... இரண்டு வகையான அறிக்கைகள். a) Static & Dynamic b) Static & Primary c) Primary & Secondary d) Dynamic & Primary
21. Report wizard சன்னல் திரையில் எத்தனை படிநிலைகள் உள்ளது? a) 6 b) 7 c) 8 d) 9
22. தரவுகளை சேகரித்தல் சரிபார்த்தல் செல்லுபடியாக்கல் அறிக்கை உருவாக்கல் போன்ற பணிகளை கொண்டது..... a) Data b) Data processing c) database d) Table
23. .... கணிப்பொறியில் படிநிலைத்தரவுதளம் பயன்படுகிறது. a) Mini b) Micro c) mainframe d) Super
24. தரவுதளத்தில் ஒரு புலத்தின் அகலத்தை வரையறுக்கப் பயன்படும் பட்டி..... a) Default value b) length c) Type d) Value
25. ஏதெனும் பொருளை உணர்த்தும் உறவுபடுத்தப்பட்ட தரவுகளின் தொகுப்பை ..... என்று அழைக்கலாம். a) தரவுதளமேலாண்மை b) தரவு c) தரவுதளம் d) தகவல்

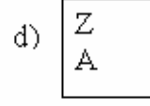
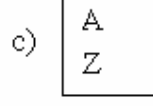
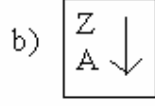
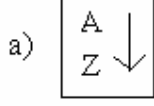
26. ஒவ்வொரு மாறியையும் பிற மாறியுடன் உறவுபடுத்தி தரவுகளைப் பொருள்படச் செய்வதை ..... என்று அழைக்கலாம். a) தரவுதளமேலாண்மை b) தரவு c) தரவுதளம் d) தகவல்
27. ஒரு குறிப்பிட்ட அமைப்பில் ஒழுங்குபடுத்தப்பட்டு இருக்கும் தரவுகள் எவை?  
a) தரவுதளம் b) தகவல் c) பயன்பாடுகள் d) தரவுசெயலாக்கம்
28. தரவுதளங்களில் உள்ள வகைகள் ..... a) 6 b) 4 c) 2 d) 5
29. தரவுதள மேலாண்மை அமைப்பில் செயற்பாடுகளை ..... பிரிவுகளாக பிரிக்கலாம்.  
a) 6 b) 5 c) 3 d) 4
30. தரவுதளத்தின் சன்னல் திரையில் உள்ள சாளரங்கள் ..... a) 2 b) 3 c) 5 d) 6
31. ஒரு தரவுதளத்தில் மொத்த தரவுகளின் அமைப்பை எவ்வாறு அழைக்கலாம்?  
a) Field b) File c) Record d) Table
32. ஸ்டார் பேஸ்ஸில் உள்ள வடிக்கட்டியின் வகைகள்..... a) 2 b) 3 c) 5 d) 6
33. Default filter என்று பெயருள்ள வடிக்கட்டி.....  
a) SQL filter b) Standard filter c) Auto filter d) Query filter
34. ஒரு படிவத்தில் துணைப்படிவத்தை பயன்படுத்த விரும்பினால் தேர்வு செய்ய வேண்டியப பட்டி....a) Setup a subform b) Add subform c) Subform add d) Subform
35. தரவு என்பது கணிப்பொறியில் மென்பொருள்களில் பயன்படுத்தப்படும் மதிப்பைக் குறிப்பது..... a) இயக்கிகள் b) தகவல்கள் c) மாறிலிகள் d) மாறிகள்
36. தரவு செயலாக்கத்தின் வகைகள்..... a) 5 b) 3 c) 2 d) 4
37. பொதுவான புலம் அல்லது புலங்களுக்கு ..... என்று பெயர்.  
a) பதிவுகள் b) அட்டவணை c) கோப்புகள் d) திறவுகோல்
38. தலைமை கணிப்பொறி அமைத்தலில் பயன்படும் தரவுதளம்.....  
a) ஒற்றை கோப்பு b) உறவுநிலை c) படிநிலை d) வலையமைப்பு
39. ஒரு குறிப்பிட்ட புலத்திற்கு தரவுகளை எப்பொழுதும் கொடுக்க விரும்பும் பட்டி .....  
a) Length b) Format c) Entry required d) Default value
40. ஸ்டார் பேஸ்ஸில் உள்ள எண் தரவினங்கள்..... a) 3 b) 6 c) 4 d) 5
41. ....தசமப்புள்ளிகள் வரை துல்லியமாகக் கொடுக்கவல்லது மிதவை ஒற்றை துல்லியம் எண்கள். a) 8 b) 6 c) 10 d) 7
42. ....தசமப்புள்ளிகள் வரை துல்லியமாகக் கொடுக்கவல்லது மிதவை இரட்டை துல்லியம் எண்கள் a) 8 b) 14 c) 6 d) 7
43. .... ஒரு அட்டவணைத் தரவுகளின் சிறப்பு நோக்குகளாகும்.  
a) வினவல்கள் b) வரிசைப்படுத்துதல் c) பதிப்பாய்தல் d) வடிக்கட்டுதல்

44. And,OR மற்றும் Not என்பது ..... இயக்கிகள்.

a) என்கணிதம் b) தருக்கம் c) ஒப்பீடு d) நிபந்தனை

45. பைட் தரவுவகை .....வரை மதிப்பை ஏற்றுக் கொள்ளும். a) 1024 b) 255 c) 1000 d) 250

46. .... பணிக்குறி அட்டவணைத் தரவுகளை ஏறுவரிசையில் அமைக்க உதவுகிறது.



47. தலைப்புகளுடன் சேர்த்து பத்தியின் உள்ள உரைகளையும் நிகழ்த்துதலுக்கு அனுப்ப ....

பயன்படுகிறது. a) File – Send – Auto abstract presentation b) File – send – outline to presentation

c) File – send – title

d) none of these

48. ஒரு உரை ஆவணத்தில் Calc cell பயன்பாட்டை செருக ..... பயன்படுகிறது.

a) Edit – paste

b) Edit – paste special

c) Tools – paste special

d) Format – paste

### 8. பல்லுடக அறிமுகம்

1. பல்லுடகம் கீழ்கண்டவற்றில் ..... கூறுகளை கொண்டுள்ளது.

a) உரை

b) ஒளிக்காட்சி

c) ஒலி

d) அனைத்தும்

2. உரை,அசைவுபடம்,ஒலி,ஒளிக்காட்சிகள் ஆகிய கூறுகள் அடங்கிய கணிப்பொறி தழுவிய ஒரு

வழங்கு முறை....

a) அசைவுபடம்

b) பல்லுடகம்

c) குறுக்கம்

d) படிவமாக்கல்

3. MMS ன் விரிவாக்கம்... a) multimedia messaging system

b) Multimedia system

c) Multimedia messaging services

d) Multimedia services

4. செல்பேசி மூலம் தகவல் அனுப்பவும் பெறவும் பயன்படும் மென்பொருள்.....

a) தரவுதள மேலாண்மை

b) தரவுதளம்

c) நிகழ்த்துதல

d) பல்லுடக செய்தி வழங்கும் அமைப்பு

5. GIF ன் விரிவாக்கம்... a) Graphic information format

b) Graphic information file

c) Graphic interchange format

d) Graphic interchange file

6. அசைவுப்படங்கள் அமைக்க பெரிதும் பயன்படுத்தும் முறை.....

a) MIDI

b) GIF

c) JPEG

d) BMP

7. .... முறை நிழற்படங்களை திறம்பட திரையிலிடப் பயன்படுகிறது.

a) இழப்புடை முறை

b) இழப்பிலா முறை

c) பல்லுடக முறை

d) நெறிய வரைபட முறை

8. ஒரு நிழற்படத்தை திருத்தி உருமாற்றி வேறு ஒரு நிழற்படமாக மாற்றும் முறை.....

a) படிமமாக்கல்

b) அசைவாக்கல்

c) உருக்குலைத்தல்

d) ஏதுமில்லை

9. தொடர் ஒலி அலைகளை எண்ணளவை வடிவில் மாற்றி அமைக்கும் முறை .....
- a) எதிரொளி b) ஒலி பதிப்பு c) உச்ச மதிப்பு d) இலக்க முறையாக்கல்
10. கோப்பில் பலமறை வரும் உருக்களை கண்டறிந்து அவற்றில் ஒன்றை மட்டுமே தேற்கி வைக்கும் தொழில்நுட்பம்.....
- a) உருக்குலைத்தல் b) உருமாற்றல் c) குறுக்கல் d) படிமமாக்கல்
11. MIDI ன் விரிவாக்கம்...a) Modeling instrument digital interface b) Musical instrument digital information c) Musical Instrument digital interface d) Musical interface digital instrument
12. AIFF படிவம் எந்த நிறுவகத்தால் உருவாக்கப்பட்டது?
- a) Real networks b) Apple c) Microsoft d) Sun micro
13. உண்மை நிகழ்ச்சிகளை அப்படியே பார்த்து உணர உதவும் பல்லூடக வசதிகள் .....
- a) மாய தோற்றம் b) நெறிய வரைபட முறை c) அசைவுப்படம் d) படிமமாக்கல்
14. Windows media படிவக்கோப்பின் விரிவாக்கப் பெயர்.....
- a) .wmf b) .wam c) .wma d) .wmv
15. Shock wave படிவக்கோப்பின் விரிவாக்கப் பெயர்..... a) .sfw b) .snd c) .snf d) .swf
16. .... மென்பொருளைப் பயன்படுத்தி வடிவமைக்கும் பல்லூடகக் கோப்புகளைத் தேக்கி shockwave படிவம் பயன்படுகிறது.
- a) Media player b) Netscape navigator c) Internet explorer d) Flash
17. பல்லூடகக் கோப்புகளை உருவாக்கப் பயன்படும் சிறப்பு மென்பொருள்கள்.....
- a) Flash b) Dream weaver c) Maya d) all of these
18. ஒரு இணைய பக்கத்தில் பின்வரும் ..... ஒட்டிகளை பயன்படுத்தி துணை பயன்பாடுகளை நிறுவிக் கொள்ளலாம். a) <embed/><object> b) <embed/><applet/><object> c) <applet/><object> d) <embed/><applet>
19. ....விரிவைக் கொண்டது Quick time படிவக்கோப்பு. a) .wmv b) .mov c) .wav d) .swf
20. .... முப்பரிமாண அசைவுப்படம் இல்லை.
- a) படிமமாக்கல் b) அசைதல் c) அசைவாக்கல் d) வழங்குதல்
21. Shock wave படிவத்தை உருவாக்கிய நிறுவனம் ....
- a) Microsoft b) Apple c) Macromedia d) IBM
22. கண்ணி வண்ணத்தட்டு அமைப்பிற்குள் அடங்கிய GIF முறை எத்தனை?
- a) 48 b) 8 c) 32 d) 16
23. இரண்டு அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட நிழற்படங்களை ஒன்று சேர்த்து ஒரு புது நிழற்படத்தை வடிவமைக்கும் தொழில்நுட்பம்...
- a) உருமாற்றம் b) அசைவாக்கல் c) உருக்குலைத்தல் d) படிமமாக்கல்
24. மின்வழிக் கல்வி முறை வழங்கப்படும் வகைகள் .... a) 5 b) 2 c) 4 d) 3

25. மின்வழிக் கல்வி முறை ..... வசதியைப் பயன்படுத்தி வழங்கப்படுகின்றன.  
a) MMS / SMS b) CBT / MMS c) WBT / SMS d) CBT / WBT
26. மிகுந்த அளவில் பயன்பாட்டில் நிழற்பட கோப்புகள் எத்தனை உள்ளன?  
a) 4 b) 3 c) 2 d) 5
27. மிகுந்த அளவில் பயன்பாட்டில் நிழற்பட கோப்புகள் யாவை?  
a) GIF / Nx View b) MP3 / MPEG c) GIF / JPG d) JPG / JPEG
28. இழப்புடை குறுக்க முறையில் செயல்படும் கோப்பு...  
a) Nx View b) JPEG c) GIF d) MPEG
29. எளிய குறைந்த வண்ணங்கள் கொண்ட வரைபட நிழற்படங்களை கணிப்பொறியில் தேக்கி வைப்பதற்கு ஏற்ற முறை..... a) Shock wave b) JPEG c) GIF d) MPEG
30. நிழற்படங்களை குறுக்கி வழங்க பயன்பாட்டில் உள்ள முறைகள்..... a) 5 b) 3 c) 4 d) 2
31. .... பண்புகள் ஒலியின் தரத்தை வரையறுக்கும். a) 6 b) 8 c) 4 d) 2
32. ஒலியின் தரத்தை வரையறுக்கும் பண்புகள்.....  
a) உச்ச மதிப்பு, அலைஎண் b) இழப்பிலா குறுக்கம், இழப்புடை குறுக்கம்  
c) அலைஎண், இழப்பிலா குறுக்கம் d) இழப்புடை குறுக்கம், உச்ச மதிப்பு
33. அலையில் அடுத்தடுத்து உள்ள இரு உச்சப்புள்ளிகளுக்கிடையே உள்ள தொலைவு ..... என்று அழைக்கலாம்.  
a) அலை உருவமைப்பு b) நெறியவரைபட முறை c) அலை அடர்த்தி d) உச்சமதிப்பு
34. தொடர் ஒலி அலைகளை எண்ணளவை வடிவில் மாற்றி அமைக்கும் முறை.....  
a) அலை உருவமைப்பு b) நெறியவரைபட முறை c) அலை அடர்த்தி  
d) இலக்கமுறையாக்கல்
35. படச்சட்டங்கள் ஓடும் வேகம் விநாடிக்கு ..... சட்டங்களுக்கு குறைவாக இருக்குமானால் ஒளிகாட்சி ஆடத் தொடங்கும் a) 13 b) 15 c) 11 d) 9
36. ஒளிகாட்சிகள் இருளடைந்து காணப்பட பின்வரும் எத்தனை வண்ணங்களுக்குக் இருக்க வேண்டும். a) 16 b) 256 c) 48 d) 246
37. கணிப்பொறியில் உள்ள மின்னீசைக் கருவிகளின் இசையை கொண்டு சேர்க்க பயன்படுத்தப்படும் படிவம் a) MP3 b) MIDI c) Wav d) None of these
38. MIDI படிவம் முறை கண்டுபிடிக்கப்பட்ட ஆண்டு..... a) 1982 b) 1972 c) 1974 d) 1984
39. இசையை இசைவடிவில் கொள்ளாது எண்வடிவில் எடுத்துக்கொள்ளும் படிவம்.....  
a) AIFF b) Wave c) MIDI d) AU
40. பலவகைப்பட்ட இசைகளை பல்லூடகத்தில் பயன்படுத்த பரவலாக கையாளப்படும் முறை..... a) Real audio b) AU c) MIDI d) Wave
41. MIDI படிவக்கோப்பின் விரிவு.... a) .mdi or .mid b) .mid or .midi c) .midi d) .mid

42. Real audio / Real video உருவமைக்கப்பட்ட ஆண்டு..... a) 1994 b) 1982 c) 1981 d) 1995
43. ஒலி மற்றும் ஒளிக்காட்சியை வழங்குகின்ற படிவம்.....  
a) AU b) Real audio c) AIFF d) MIDI
44. ஒலி மற்றும் ஒளிக்காட்சி கோப்புகளை இணையத்தில் வழங்க பெருமளவில் பயன்படுத்த படுகிற படிவம்..... a) AU b) Real audio c) AIFF d) All of these
45. மிகவும் குறைந்த தட அகலம் கொண்ட இணையத தொடர்பிலும் ஒலி ஒளிக்காட்சிகளை அனுப்ப பயன்படுகிற முறை..... a) WAV b) AIFF c) Real audio d) MIDI
46. Real audio / Real video படிவக்கோப்பின் விரிவு...  
a) .rm or .rad b) .rm or .rf c) .ram or .rf d) .rm or .ram
47. AU படிவக்கோப்பின் விரிவு ..... a) .AU b) .AUD c) .Ado d) .ADU
48. AIFF ன் விரிவாக்கம்..... a) Audio information file format b) AU interchange file format  
c) Audio interchange file format d) Audio interface format file
49. AIFF படிவக்கோப்பின் விரிவு..... a) .aid or .aif b) .aiff or .aif c) .aiff or .aid d) .aif or .af
50. MPEG ன் விரிவாக்கம்..... a) Model pictures expression group b) Moving pictures expression  
c) morphing pictures experts group d) Moving pictures experts groups
51. உயர் தரத்துடன் கூடிய நல்ல குறுக்கு திறன் கொண்ட இசைபடிவம்.....  
a) MIDI / AIFF b) AIFF c) WAVE / AU d) MP3 / MPEG
52. AVI படிவம் உருவாக்கப்பட்ட ஆண்டு..... a) 1982 b) 1991 c) 1992 d) 1972
53. .... பல்லுடக கோப்புகளை உருவமைக்க சிறப்பு மென்பொருள் இல்லை.  
a) Maya b) Flash c) Ms power point d) dream viewer
54. .... ஒட்டியை பயன்படுத்தி ஒரு இணைய பக்கத்தில் உள் ஒலி வசதியை உருவாக்கலாம். a) <bgsound> b) <inline> c) <snd> d) <sound>
55. .... ஒட்டி துணை பயன்பாடுகளை நிறுவ உதவாது.  
a) <embed> b) <name> c) <applet> d) <object>
56. துணைப் பயன்பாடுகளை இணைய பக்கத்தில் நிறுவிக் கொள்ள ..... ஒட்டிகளை பயன்படுத்தலாம். a) 4 b) 6 c) 2 d) 3
57. நிழற்படங்களை திறம்பட காண்பிக்க உதவும் வன்பொருள்.....  
a) Vector card b) Vector graphical chord c) Vector graphics card d) Vector image
58. WBT என்பது..... a) Web based tutorial b) Web base transip  
c) Web based technology d) web based tech
59. Flight simulator ..... வகையை சார்ந்த தொழில்நுட்பம்.  
a) விசுவல் b) பல்லுடக பயன்பாடு c) தோற்றம் d) பல்துறை



60. GIF முறை எத்தனை கண்ணி வண்ணத்தட்டு அமைப்பிற்குள் அடங்கியது?  
a) 8 b) 16 c) 32 d) 64

### 9.நிகழ்த்துதல்

- புதிய நிகழ்த்தலை வடிவமைக்க உள்ள முறைகள் ..... a) 2 b) 3 c) 6 d) 4
- ..... பொத்தானை அழுத்தி முன்வடிவமைத்த படிவங்களைக் கொண்டு நிகழ்த்தலை உருவமைக்க முடியும்.  
a) Ctrl + Alt + N b) Shift + tab + N c) Shift + Alt + n d) Shift + Ctrl + N
- நிகழ்த்தலில் எல்லா சில்லுகளையும் சிறிய வடிவில் ஒரே நேரத்தில் பார்க்க உதவும் வடிவம்..... a) Slide sorter b) Master page c) notes view d) Layout
- நிகழ்த்தலில் எல்லா சில்லுகளையும் சிறிய வடிவில் ஒரே நேரத்தில் பார்க்க உதவும் வடிவம்..... a) Slide sorter b) handout c) notes view d) Layout
- சில்லுகளின் வரிசையை மாற்றியமைக்க உதவும் வடிவம்.....  
a) Slide sorter b) handout c) notes view d) Layout
- எல்லா சில்லுகளிலும் வரவேண்டி பின்னணிச் செய்திகளைச் சேர்க்க உதவுவது .....  
a) Slide sorter b) master c) normal d) Layout
- நிகழ்த்தலை தொடங்கப் பயன்படும் பொத்தான்..... a) F6 b) F2 c) F10 d) F5
- சன்னல் திரையை திறக்கப் பயன்படும் கட்டளை..... a) File – open – Media player  
b) Tools – media player c) Insert – media player d) File – media player
- பிற பயன்பாடுகளிலிருந்து பொருள்களை நிகழ்த்தலுக்குள் தருவிக்க உதவுவது.....  
a) Insert plug – in b) insert application c) insert object d) insert OLE object
- சில்லு அல்லது எல்லா சில்லுகளின் பின்னணி மற்றும் பின்னணி நிரப்பல் ஆகியவற்றை மாற்றும் கட்டளை... Format –page b) Format – background  
c) Insert – page – background d) Format – page background
- சில்லு வடிவமைப்புடன் சில்லுகளுக்கு நிகழ்த்துதல் பாணிகளையும் வழங்கப் பயன்படும் விசை..... a) F3 b) F11 c) F5 d) F8
- ..... பின்னணி நிரப்பலுக்கு பயன்படாதது. a) Color b) Gradient c) Picture d) Hatching
- ஒரு சில்லுவிடமிருந்து மற்றொரு சில்லுவிற்கு விரைவாக சென்று பார்க்க உதவுவது.....  
a) நகலெடுத்தல் b) பதிப்பித்தல் c) நகர்த்தல் d) உலவுதல்
- சில்லுவை உருவாக்கவும் பதிப்பிக்கவும் உதவுவது.....  
a) Out line view b) notes view c) Handouts view d) Normal view
- HTML export பக்கத்தை திறக்கப் பயன்படும் கட்டளை.....

- a) File – HTML export    b) Insert – export    c) Tools – export    d) File - export
16. நிகழ்த்தலை உருவமைக்க ..... பொத்தானை அழுத்த வேண்டும்.  
a) File – presentation – new    b) File – presentation    c) File – new - presentation  
d) File- new presentation
17. .... கட்டளையை பயன்படுத்தி முன்வடிவமைத்த படிவங்களைக் கொண்டு நிகழ்த்தலை உருவமைக்க முடியும்.    a) File - templates and documents  
b) File - new - templates and documents    c) File - new - templates    d) none
18. நிகழ்த்தல் சன்னல் திரையில் நடுப்பகுதியில் உள்ள சாளரப்பிரிவுகள்.....  
a) 4    b) 2    c) 6    d) 3
19. நிகழ்த்தல் சன்னல் திரையில் மேல் பகுதியில் .... தத்தல் குறிகள் உள்ளன.  
a) 4    b) 5    c) 6    d) 2
20. சில்லுகளில் குறிப்பை சேர்க்கப் பயன்படும் வடிவம்.....  
a) Handout view    b) Outline view    c) Normal view    d) notes view
21. சில்லுகளின் வரிசையை மாற்றியமைக்கப் பயன்படும் வடிவம்....  
a) Handout view    b) Outline view    c) Normal view    d) slide sorter view
22. சில்லுவில் வழங்கும் பொருள்களுக்கு அசைவுபட விளைவுகளை சேர்க்கவோ, மாற்றி அமைக்கவோ உதவுவது.....  
a) Handout view    b) Outline view    c) Normal view    d) slide sorter view
23. ....பொத்தானை அழுத்தி நிகழ்த்தலை முடிக்க முடியும். a) Shift b) Ctrl + Alt c) Esc d) Alt
24. சில்லுவில் படம் ஒன்றை சேர்க்கப் பயன்படும் இணைப்பு.....  
a) insert – from file – picture    b) insert – picture – from file    c) insert – picture    d) Format – picture
25. சில்லுவில் ஒலி மற்றும் ஒளிக் காட்சியை சேர்க்கப் பயன்படும் இணைப்பு.....  
a) File – Movie and sound    b) Insert – Movie and sound  
c) Edit - Movie and sound    d) Insert - movie
26. ஒலி, ஒளிக் காட்சி கோப்புகளை முன்னதாக பார்க்க வழி செய்வது.....  
a) Movie audio player    b) Movie player    c) multimedia player    d) media player
27. .... கட்டளையை தேர்வு செய்வதன் மூலம் முதன்மை சில்லுவை வடிவமைக்க முடியும்.  
a) File – new – slide design    b) insert – slide design    c) Tools – slide design  
d) Format – slide design
28. தனிப்பயன் சில்லுகாட்சியை அமைக்கப் பயன்படும் கட்டளை.....  
a) insert – slide show – custom    b) Slide show – custom slide show    c) Tools – custom slide show    d) none
29. ஒரு நேரத்தில் ஒன்றுக்கு மேற்பட்ட சில்லுகளை தேர்வு... பொத்தானை அழுத்த வேண்டும்.  
a) Shift    b) Shift + tab    c) Alt    d) Ctrl

30. தற்போது திரையில் உள்ள சில்லுவிலிருந்து சில்லுக்காட்சியை தொடங்க பயன்படும் கட்டளை....
- a) View - option – star office impress – General      b) Insert - option – star office impress – General  
c) File - option – star office impress – General      d) Tools - option – star office impress – General
31. .... இணைப்பை தேர்வு செய்து மறைத்த சில்லுவை திரும்ப காண்பிக்க முடியும்.
- a) View – Slide    b) Slide show – slide show    c) Slide show – show / hide slide    d) Tools – slide show
32. .... இணைப்பை தேர்வு செய்து star impress க்கு கொடாநிலை அச்சிடும் வாய்ப்பை வழங்க முடியும்.
- a) View - option – star office impress – Print      b) Insert - option – star office impress – Print  
c) File - option – star office impress – Print      d) Tools - option – star office impress – Print
33. சில்லுவை ஒரு பக்கத்தில் அடங்குமாறு அளவு செய்யப்பட்டு அச்சிட தேர்வு செய்ய வேண்டிய இணைப்பு.....
- a) Tools – page    b) Format – page    c) File – print – page    d) Insert - page
34. உலவுதலை பயன்படுத்த தேர்வு செய்ய வேண்டிய இணைப்பு.....
- a) Edit – navigator      b) File – navigator    c) insert navigator    d) tools - navigator
35. ஒரு நிகழ்த்தலுக்குள் உரை வரிசையை செருக தேர்தெடுக்க வேண்டிய கட்டளை....
- a) File -Send -outline to presentation      b) File - outline to presentation  
c) file - presentation      d) file - send - presentation
36. Stylist க்கான குறுக்கு வழி சாவி..... a) F7    b) F8    c) F11    d) F5
37. .... எனும் இணைப்பு இடைநிறுத்த நேரத்தில் காட்ட வேண்டிய செய்தியை காண்பிக்க உதவும். a) automobile    b) Effect    c) Show logo    d) Default
38. .... பின்னணி மாற்று தேர்வு அல்ல.
- a) Color    b) Gradient    c) picture    d) hatching

## தொகுதி - 2

### 1. C++ மொழியின் வழி பொருள்நோக்கு நிரலாக்கக் கருத்துகள்

1. நடப்புலகப் பொருள்களைக் கணிப்பொறி நிரலில் எடுத்தாள .... கருத்துரு உதவுகிறது.
- அ) பயன்பாடு      ஆ) பொருள்      இ) மாறி      ஈ) தரவு
2. தரவுகளையும் அவற்றை கையாளும் செயற்கூறுகளையும் ஒன்றாகப் பிணைத்து வைக்கும் செயல்நுட்பம்..... என்று அழைக்கப்படுகிறது.
- அ) உறைப்பொதியாக்கம்      ஆ) பல்லுருவாக்கம்      இ) பொருள்      ஈ) மரபுரிமம்

3. வேறுபட்ட செய்திகளுக்கு மாறுபட்டு செயல்படும் ஒரு பொருளின் திறனை ..... எனப்படும்  
அ) பொருள் ஆ) உறைபொதியாக்கம் இ) மரபுரிமம் ஈ) பல்லுருவாக்கம்
4. ஏற்கனவே இருக்கும் தரவினத்தை அடிப்படையாகக் கொண்டு புதிய தரவினத்தை உருவாக்கும் செயல்நுட்பம் .... எனப்படும்.  
அ) பல்லுருவாக்கம் ஆ) பொருள் இ) மரபுரிமம் ஈ) உறைபொதியாக்கம்
5. தரவுக் கூறுகளின் மீது நிகழ்த்தப்பட வேண்டிய செயல்பாடுகளை கணிப்பொறிக்கு அறிவுறுத்த ..... பயன்பட்டன. அ) உள்ளீட்டு கூற்றுகள்  
ஆ) வெளியீட்டு கூற்றுகள் இ) மாறிகள் ஈ) கட்டுபாட்டுக்கூற்றுகள்
6. .... பொருள்நோக்கு நிரலாக்கமொழி. a) Basic b) C++ c) COBOL d) Visual basic
7. தொடக்ககால நிரலாக்க மொழிகளில் உள்ளீட்டு வெளியீட்டு கூற்றுகள் .....ஆகக் கையாளப்பட்டன. அ) செயற்குறிகள் ஆ) கோவை இ) மாறிகள் ஈ) மாறிலிகள்
8. பொருள் என்பது குறிப்பிட்ட செயற்பரப்புடன் கூடிய, தற்சார்பு கொண்ட ஒருவகை.....  
அ) சார்பு ஆ) நிரல் இ) துணைநிரல் ஈ) பொருள்
9. பொருள் நோக்கு நிரலாக்கத்தில் சிக்கலுக்கான தீர்வினை ..... கூறுகளாகப் பிரிக்கலாம்  
அ) 3 ஆ) பல இ) 4 ஈ) 2
10. .... ஒரு சிக்கலுக்கான தீர்வினை பிரித்து நோக்க உதவுகின்றன.  
அ) தரவு,கட்டுப்பாடு ஆ) தரவு,மாறி இ) தரவு,செயல்பாடு ஈ) இவையனைத்தும்
11. .... என்பது பொதுவான பண்பியல்பு கொண்ட உருப்பொருள்களின் வார்ப்புரு.  
அ) தரவு ஆ) பொருள் இ) இனக்குழு ஈ) பல்லுருவாக்கம்
12. உள்ளீட்டுத் தரவுக்கூறுகள் எவ்வாறு வகைப்படுத்தப்பட்டன?  
அ) தரவு இனங்களாக ஆ) செயற்குறிகளாக இ) கூற்றுகளாக ஈ) மாறிலிகளாக
13. தொடர்புடைய செயற்கூறுகள் அச்செயற்கூறுகளுக்கான தரவுகள் ஆகியவற்றை கொண்ட குழு ..... எனப்படும். அ) தரவு ஆ) கூற்றுகள் இ) செயல்பாடுகள் ஈ) பொருள்
14. .... என்பது பொருளின் செயல்பாட்டை உணர்த்துகிறது.  
அ) நிலை ஆ) செயல்பாடு இ) தரவு ஈ) பண்பியல்பு
15. அடிப்படை இனக்குழுவின் பண்புகளை ஈட்டிக்கொள்ளும் தகைமை..... எனப்படும்  
அ) இனக்குழு ஆ) மரபுரிமம் இ) பல்லுருவாக்கம் ஈ) உறைபொதியாக்கம்
16. பொருளின் புறத்தோற்றத்தை குறிப்பது.....  
அ) நிலை ஆ) தரவு இ) சார்பு ஈ) செயல்பாடு
17. ஒன்றுக்கு மேற்பட்ட செயற்கூறுகளுக்கு ஒரே பெயரைப் சூட்டுவது.....  
அ) இனக்குழு ஆ) பல்லுருவாக்கம் இ) மரபுரிமம் ஈ) உறைபொதியாக்கம்

18. தரவு மறைப்பு அல்லது தரவு அருவமாக்கம் தரவுகளுக்கு ..... நல்குகிறது.  
 அ) பயன்பாடு ஆ) பாதுகாப்பு இ) பயன் ஈ) பூட்டு
19. அடிப்படை இனக்குழுவின் உட்குழு..... எனப்படும்.  
 அ) தருவிக்கப்பட்ட இனக்குழு ஆ) துணைக்குழு இ) தாய்க்குழு ஈ) தரவு அருவமாக்கம்.
20. ஒரு பொருளின் மிகத் தேவையான இயல்புகளை மட்டும் வெளிகாட்டுவது.... எனப்படும்  
 அ) மரபுரிமம் ஆ) இனக்குழு இ) உறைபொதியாக்கம் ஈ) தரவு அருவமாக்கம்

## 2. C++ மொழியின் முன்னோட்டம்

1. C++ மொழி உருவாக்கப்பட்ட ஆண்டு..... அ) 1970 ஆ) 1990 இ) 1980 ஈ) 1960
2. C++ யாரால் உருவாக்கப்பட்டது? அ) டென்னிஸ் ரிட்சி ஆ) ரிக் மாஸ் சிட்டி  
 இ) ஜேர்ன் ஸ்ட்ரெளஸ்ட்ரப் ஈ) டான் பிரிக்ளின்
3. செயற்குறியானது ..... மீது செயல்படுகிறது.  
 அ) மாறி ஆ) செயலேற்பி இ) செயற்குறி ஈ) மாறிலி
4. C++ குறியுருத் தொகுதி..... எனப்படும்  
 அ) மாறி ஆ) செயலேற்பி இ) செயற்குறி ஈ) மாறிலி
5. ஒரு நிரலில் உள்ள மீச்சிறு தனித்த அலகு.....  
 அ) மாறி ஆ) வில்லைகள் இ) மாறிலி ஈ) சிறப்புச்சொல்
6. செங்குத்து தத்தலுக்கான விடுபடுவரிசை.....  
 அ) \ ஆ) \a இ) \v ஈ) \\\
7. நிரலாக்கக் குறிமுறைக்கு தேவையான உறுப்புகளின் அடிப்படை வகைகள்.....  
 அ) மாறிலி ஆ) கூற்று இ) மாறி ஈ) வில்லைகள்
8. C++ கட்டளைகளை ஒரு தொகுதியாகக் குறிக்க ..... நிறுத்தக்குறிகள் பயன்படுகிறது.  
 அ) { } ஆ) /\*இ) ( ) ஈ) [ ]
9. கணிப்பொறி மொழியில் நிரல்பெயர்ப்பிக்கு புரிகின்ற சொல்.....  
 அ) வில்லைகள் ஆ) சிறப்புச்சொற்கள் இ) மாறிலி ஈ) மாறி
10. கீழ்கண்டவற்றுள் ..... சிறப்புச்சொல் இல்லை  
 அ) Break ஆ) Case இ) Auto ஈ) Signs
11. மாறிகள் என்பவை மதிப்பு அல்லது..... தாங்கியுள்ள நினைவகப் பெட்டிகளைக் குறிக்கும். அ) வில்லை ஆ) மாறிலி இ) குறிப்பெயர் ஈ) சிறப்புச்சொல்
12. C++ தரவினங்கள் .... வகைப்படும். அ) 2 ஆ) 5 இ) 3 ஈ) 4

13. கிடைமட்ட தத்தலுக்கான விடுபடுவரிசை.....  
 அ) \b ஆ) \v இ) \a ஈ) \t
14. மாற்ற முடியாத மதிப்பினை கொண்ட தரவினம்.....  
 அ) செயற்குறி ஆ) சிறப்புச்சொற்கள் இ) மாறி ஈ) மாறிலி
15. முழு எண் மாறிலியில் ..... முன்னொட்டு குறிகள் இருக்கலாம்  
 அ) \* ஆ) + இ) - ஈ) a and b
16. 0 வில் தொடங்கும் எண்கள்....மாறிலிகளாக கருதப்படும்  
 அ) தசம ஆ) எண்ம இ) இரும ஈ) பதினறும
17. ... மாறிலியில் பின்னப் பகுதி எதுவும் இருக்கக் கூடாது?  
 அ) மிதப்புப்புள்ளி ஆ) எண்ம இ) இரும ஈ) முழுஎண்
18. உள்ளிணைந்த தரவினங்கள்..... தரவினங்கள் என்றும் அழைக்கப்படும்  
 அ) முழுஎண் ஆ) வெற்று இ) இரண்டாம் நிலை ஈ) மூலத்தரவினம்
19. பதினறும எண் ....ல் தொடங்கும். அ) 0 ஆ) A இ) 0x ஈ) ஏதேனும் ஒரு இலக்கத்தில்
20. முழுஎண் மாறிலியில் சேமிக்கப்படும் அதிகபட்ச மதிப்பு.....  
 அ) 32767 ஆ) 32780 இ) -32768 ஈ) 32768
21. எதிர்மறை எண்ணை சேமிக்கும் போது 16 வது பிட் .... ஆக இருக்கும்  
 அ) 0 ஆ) 1 இ) 2 ஈ) -1
22. முழுஎண் மாறிலியில் சேமிக்கப்படும் குறைந்த பட்ச மதிப்பு.....  
 அ) 32767 ஆ) 32780 இ) -32768 ஈ) 32768
23. செயலேற்பி என்பது செயற்குறியால் செயல்படுத்தப்படும் .....  
 அ) முழுஎண் ஆ) மெய்யெண் இ) தரவு ஈ) குறியுரு
24. செயலேற்பிகளின் அடிப்படையில் செயற்குறிகள்.... வகைப்படும். அ) 4 ஆ) 3 இ) 13 ஈ) 14
25. முழுஎண் வகுமீதி தரும் செயற்குறி..... அ) \* ஆ) % இ) - ஈ) +
26.  $9+6/3$  என்பதன் வெளியீடு..... அ) 11 ஆ) 12 இ) 5 ஈ) 7
27. .... என்ற மும்மச் செயற்குறி நிபந்தனைச் செயற்குறி ஆகும்  
 அ) ' ஆ) <= இ) ?: ஈ) !=
28.  $a=8, c=++a$  எனில் c ன் மதிப்பு..... அ) 8 ஆ) 9 இ) 7 ஈ) 5
29. .... வகையான சேமிப்பு இனங்கள் உள்ளன. அ) 2 ஆ) 4 இ) 3 ஈ) 5
30.  $1+\text{pow}(3,2)$  என்ற கோவையின் மதிப்பு ..... அ) 7 ஆ) 9 இ) 10 ஈ) 55
31. எண்ணுரு தரவினம் என்பது..... அ) தருவிக்கப்பட்ட ஆ) உள்ளிணைந்த  
 இ) பயனர்வரையறுக்கும் ஈ) இவை அனைத்தும்

32. static,register இன மாறிகளில் அவை அறிவிக்கப்படும் போதே..... என்ற தொடக்க மதிப்பு தானகவே இருத்தப்படும் . அ) 0 ஆ) 1 இ) 2 ஈ) 3
33. .... மாறிகள் வேறோரு நிரலில் வரையறுக்கப்பட்டிருக்கும்.  
அ) Extern ஆ) Auto இ) Register ஈ) Static
34. பொது இனச்சுட்டினை அறிவிக்கப் பயன்படும் தரவினம்.....  
அ) Int ஆ) Float இ) Void ஈ) Integral
35. Int தரவினத்தின் வரம்பு மதிப்பு..... அ) -32728 to 32729 ஆ) -32768 to 32767  
இ) -32767 to 32768 ஈ) -32728 to 32727
36. Unsigned short int தரவினத்தின் வரம்பு மதிப்பு..... அ) 0 ஆ) 1 இ) 2 ஈ) 4
37. அறிவிக்கப்படும் தொகுதிக்குள் மட்டும் அறியப்படும் உள்ளக மாறிகள்.....  
அ) Static ஆ) Auto இ) Extern ஈ) Register
38. ஒரு எண் எதிரம் எண் எனில் 16 வது பிட் ..... அ) - ஆ) 0 இ) N ஈ) 1
39. மாறிகள் அவை அறிவிக்கப்படும் செயற்கூறு அல்லது தொகுதி செயல்பட்டு முடித்த பின்னும் கணிப்பொறி நினைவகத்தில் தங்கியிருக்கப் பயன்படும் பண்புணர்த்தி.....  
அ) Static ஆ) Auto இ) Extern ஈ) Register
40. .... மாறிகள் கடைசியாக இருத்தப்பட்ட மதிப்புகளைத் தக்கவைத்துக் கொள்கின்றன.  
அ) Static ஆ) Auto இ) Extern ஈ) Register
41. .... எந்த மதிப்பையும் திருப்பி அனுப்பாது. அ) Int ஆ) Double இ) Static ஈ) Void
42. சுட்டு முகவரி எதில் தொடங்கும்? அ) 0 ஆ) 1 இ) 1.0 ஈ) Null
43. உள்ளிணைந்த தரவினங்களின் பண்புணர்த்திகள்.....  
அ) Unsigned ஆ) signed இ) Long ஈ) All of these
44. .... என்பது ஒருமாறியில் இருத்தி வைக்கப்பட்டுள்ள மதிப்பின் தரவினத்தை மாற்றிப் பயன்படுத்தும் செயலாக்கம் ஆகும்.  
அ) Case type ஆ) Type case இ) Type cast ஈ) Case type
45. .... செயற்குறி திருப்பியனுப்பும் மதிப்பினை பைட்டுகளில் அனுப்பும்  
அ) Size ஆ) Size of இ) Size of ( ) ஈ) Size ( )
46. .... என்பது தருவிக்கப்பட்ட தரவினம். அ) Union ஆ) Float இ) Double ஈ) Array
47. செயலேற்பிகளின் தேவைகளைப் பொருத்து செயற்குறிகள் ..... வகையாகப் பிரிக்கப்படுகிறது. அ) 2 ஆ) 3 இ) 4 ஈ) 5
48. Static தரவினம் ..... ல் தொடங்கும். அ) 0 ஆ) 1 இ) 2 ஈ) 3
49. a=5,b=4 எனில் a+b/2\*6 என்ற கோவையின் மதிப்பு... அ) 15 ஆ) 16 இ) 17 ஈ) 18

50. .... என்பது மதிப்பிருத்தல் செயற்குறி. அ) = ஆ) == இ) += ஈ) !=
51. Char தரவினத்தின் வரம்பு மதிப்பு.....  
அ) -128 to 128 ஆ) 0 to 255 இ) -128 to 127 ஈ) -32728 to 32727
52. Unsigned தரவினத்தின் வரம்பு மதிப்பு.....  
அ) -128 to 128 ஆ) 0 to 255 இ) -128 to 127 ஈ) -32728 to 32727
53. Unsigned int தரவினத்தின் வரம்பு மதிப்பு.....  
அ) 0 to 65535 ஆ) 0 to 255 இ) -128 to 127 ஈ) -32728 to 32727
54. Double என்ற தரவினத்தின் பைட் அளவு.....அ) 2 ஆ) 4 இ) 8 ஈ) 10

### 3. அடிப்படைகூற்றுகள்

1. C++ மொழியில் உள்ள கூற்றுகள் ..... ஐப் பயன்படுத்தி உருவாக்கப்படுகின்றன.  
அ) வில்லைகள் ஆ) குறிப்பெயர்கள் இ) மாறிலிகள் ஈ) மாறிகள்
2. மாறிகளில் தரவுகளை இருத்தி வைக்க ..... வழிமுறைகள் உள்ளன.  
அ) 1 ஆ) 2 இ) 3 ஈ) 4
3. முன்செயலி நெறியுருத்தம் ..... குறியுடன் தொடங்கும்.  
அ) # ஆ) < இ) << ஈ) >>
4. நிரலை இயக்கும் போது .... தானகவே செயல்படுத்தப்படும்  
அ) main() ஆ) void() இ) inline() ஈ) online()
5. .... கூற்று நிரலின் ஒரு பகுதியில் இருந்து இன்னொரு பகுதிக்கு தாவுவதற்கு உதவுகிறது.  
அ) அறிவுப்பு ஆ) மதிப்பிருத்தல் இ) கட்டுப்பாட்டு ஈ) இவை எதுவுமில்லை.
6. கட்டுப்பாட்டு கட்டளை அமைப்புகள் ..... வகைப்படும். அ) 2 ஆ) 3 இ) 4 ஈ) 5
7. C++ மொழியில் கட்டுப்பாட்டுக் கட்டமைப்புகள் ..... கூற்றுகளால்  
நடைமுறைப்படுத்தப்படுகிறது. அ) தீர்மானிப்பு ஆ) மடக்கு இ) a மற்றும் b ஈ) அறிவிப்பு
8. ஒன்றுக்குள் ஒன்றாக அமைக்கப்பட்ட if கூற்றுகள் ..... எனப்படும்  
அ) மடக்கு ஆ) பின்னலான இ) கட்டுப்பாடு ஈ) இவை எதுவுமில்லை
9. நிரலில் ஒரு இடத்திலிருந்து தாவப் பயன்படும் கூற்றுகள்.....  
அ) மதிப்பளிப்பு ஆ) குறைப்பு இ) மிகுப்பு ஈ) கட்டுப்பாடு
10. ஒரு கட்டளை தொகுதியை திரும்பத் திரும்ப நிறைவேற்றப் பயன்படுபவை....  
அ) மடக்கு ஆ) தாவல் இ) கட்டுப்பாடு ஈ) இவை அனைத்தும்



11. வெளியேறல் சோதிப்பு மடக்கு ....  
 அ) if      ஆ) While      இ) for      ஈ) do - while
12. .... செயற்குறி தரவு விடுப்பு செயற்குறி அ) <      ஆ) >>      இ) #      ஈ) <<
13. ஒரு C++ நிரல் .... பிரிவுகளைக் கொண்டது. அ) 3      ஆ) 4      இ) 2      ஈ) 5
14. வலப்புறமுள்ள கோவையின் மதிப்பை இடப்புறமுள்ள மாறியில் இருத்தும் கூற்று.....  
 அ) மதிப்பிருந்து      ஆ) அறிவிப்பு      இ) மடக்கு      ஈ) கட்டுப்பாடு
15. C++ ல் .... வகையான மடக்குகள் உள்ளன. அ) 3      ஆ) 2      இ) 8      ஈ) 4
16. கொடுக்கப்பட்ட மாறியின் மதிப்பின் அடிப்படையில் தரப்பட்டுள்ள பல்வேறு தேர்வுகளில் ஒன்றுக்கு கட்டுப்பாட்டை மாற்றும் கூற்று....  
 அ) Switch      ஆ) For      இ) Do - while      ஈ) if
17. கட்டுப்பாட்டு கட்டமைப்பு .... வழிகளில் செயல்படுத்தப்படுகிறது.  
 அ) 3      ஆ) 5      இ) 2      ஈ) 4
18. \*iptr, என்பது .... வகை மாறி. அ) குறியுரு      ஆ) சுட்டு      இ) float      ஈ) string
19. மெய்யாக இருந்தால் மட்டுமே மடக்கின் உடல்பகுதி செயல்படுத்தப்படும்.  
 அ) மடக்கு      ஆ) நிபந்தனை      இ) கட்டுப்பாடு      ஈ) அனைத்தும்
20. நிபந்தனை .... அடைப்புக்குள் கொடுக்கப்படும். அ) ( )      ஆ) { }      இ) < >      ஈ) [ ]
21. குறிப்பிட்ட உயளந ன் செயல்பாட்டுத் தொகுதி நிறைவேற்றப்பட்டவுடன் ளறவைஉா கூற்றை விட்டு வெளியேறப்பயன்படும் கூற்று.....  
 அ) for      ஆ) Break      இ) Case      ஈ) Continue
22. மடக்கின் தொகுதி .... பகுதிகளைக் கொண்டது. அ) 2      ஆ) 4      இ) 6      ஈ) 3
23. நிபந்தனை மடக்கின் இறுதியில் இருந்தால் .... முறை கட்டளைத் தொகுதி நிறைவேற்றப்படும். அ) 3      ஆ) 4      இ) 2      ஈ) பல
24. for மடக்கின் ஒவ்வொரு பகுதியும் .... ஆல் பிரிக்கப்பட்டிருக்கும்.  
 அ) காற்புள்ளி      ஆ) ஒப்பீட்டு      இ) மதிப்பளிப்பு      ஈ) ஒரும
25. பரிசோதிப்பு நிபந்தனை தவறு ஆகும் போது மடக்கின் செயல்பாட்டை நிறுத்தப்பயன்படும் கட்டளை..... அ) break      ஆ) if      இ) continue      ஈ) Switch
26. while மடக்கு .... மடக்கு எனப்படும். அ) நடு சோதிப்பு      ஆ) நுழைவு சோதிப்பு  
 இ) வெளியேறல் சோதிப்பு      ஈ) எதுவுமில்லை.
27. மடக்கு எத்தனை முறை நிறைவேற்றப்படும்?  
 Int ctr = 1;  
 for(ctr<10;ctr++)  
 {

```
Cout<<ctr;
}
```

அ) 1 முறை      ஆ) 10 முறை      இ) 11 முறை      ஈ) 9 முறை

28. உயர்நிலை மொழியில் எழுதப்படும் நிரல்....

அ) நிரல்      ஆ) இலக்குக்கோப்பு      இ) மூலக்கோப்பு      ஈ) எந்திரக்குறிமுறை

29. நிரலின் வெளியீடு என்ன?

```
Int ctr = 1;
for(;ctr<10;ctr++)
{
  Cout<<ctr;
  Ctr = 1;
}
```

அ) 1 முடிவிலி      ஆ) 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10      இ) 1,2,3,4,5,6,7,8,9      ஈ) 1,1,1,1,1,1,1,1,1

30. கீழ்காணும் மடக்கு .... முறை நிறைவேற்றப்படும்.? for(i=1;i<6;i++)

அ) 1      ஆ) 5      இ) 6      ஈ) 7

31. Break கட்டளை இடம்பெறும் .... விட்டு வெளியேறச் செய்யும்.

அ) மடக்கினை      ஆ) செயற்கூறினை      இ) நிரலை      ஈ) ஏதுவுமில்லை

32. மூலக்குறி முறையிலிருந்து இலக்கு கோப்புகளை உருவாக்கப் பயன்படுவது....

அ) நிரல் பெயர்ப்பான்      ஆ) மாறி      இ) மாறிலி      ஈ) செயற்குறி

33. நிரலாக்க குறிமுறைக்குத் தேவையான உறுப்புகளின் அடிப்படை வகைகள் .... எனப்படும்.

அ) மாறி      ஆ) வில்லை      இ) மாறிலி      ஈ) செயற்குறி

34. .... ஒரு கட்டளைத் தொகுதியை குறிப்பிட்ட தடவைகள் திரும்பத் திரும்ப

நிறைவேற்றுகின்றன அ) மடக்கு      ஆ) மடங்கு      இ) செயற்குறி      ஈ) கூற்று

நிரலில் நன்றாகப் படித்துவிட்டு கீழ்க்கண்ட வினாக்களுக்கு விடையளி.

```
#include<iostream.h>
#include<conio.h>
void main()
{
  clrscr();
  int num=2;
  do
  {
    cout<<num*num<<'\t';
```

```

num+=1;
}while(num<6);
getch();
}

```

35. நிரலில் பயன்படுத்தப்படும் கட்டுப்பாட்டு மாறி.....
36. மடக்கின் உடல்பகுதியில் உள்ள கட்டளைகள் எவை?
37. பரிசோதிப்பு கோவை எது?
38. மடக்கு எத்தனை முறை நிறைவேற்றப்படும்? அ) 4 ஆ) 5 இ) 6 ஈ) ஏதுவுமில்லை
39. நிரலின் வெளியீடு என்ன? அ) 2345 ஆ) 491625 இ) 46810 ஈ) ஏதுவுமில்லை
40. இது என்ன வகையான மடக்கு.... அ) வெளியேறல் சோதிப்பு மடக்கு  
ஆ) நுழைவு சோதிப்பு மடக்கு இ) மேல் சோதிப்பு மடக்கு ஈ) ஏதுவுமில்லை

#### 4. செயற்கூறுகள்

1. சி++ கட்டமைப்பு கூறுகளாகத் திகழ்பவை.....  
அ) செயற்கூறுகள் ஆ) சிறப்புச்சொற்கள் இ) கூற்றுகள் ஈ) பொருள்கள்
2. ஒரு நிரலை செயல்படுத்துவதற்கான தொடக்கபுள்ளி .....  
அ) void() ஆ) main() இ) public() ஈ) class
3. .... நிரலின் நீளத்தை குறைக்கிறது.  
அ) செயற்கூறுகள் ஆ) சிறப்புச்சொற்கள் இ) கூற்றுகள் ஈ) பொருள்கள்
4. ஒரு செயற்கூறு ..... மூலமாக அறிவிக்கப்படுகிறது. அ) செயற்கூறின் பெயர்  
ஆ) செயற்கூறின் வகை இ) படிவத்தின் ஈ) செயற்கூறு முன்வடிவின்
5. சி++ மொழியில் செயலுருபுகளை கொண்ட செயற்கூறுகளை .... வகையில் செயல்படுத்தலாம். அ) 2 ஆ) 3 இ) 4 ஈ) 5
6. ஒரு செயற்கூறு முன்வடிவில் குறிப்பிடப்படும் .... வெறும் இடம் உணர்த்திகளாகவே குறிப்பிடப்படுகின்றன. அ) மாறிகள் ஆ) மாறிலிகள் இ) சிறப்புச் சொல் ஈ) தரவு வகை
7. எந்த மதிப்பையும் திருப்பி அனுப்பாத செயற்கூறு.....  
அ) void() ஆ) main() இ) public() ஈ) class
8. சி++ மொழியில் .... வகையான வரையெல்லைகள் உள்ளன. அ) 2 ஆ) 3 இ) 4 ஈ) 8
9. கட்டளை ஒரு தொகுதியாக குறிக்க .... பயன்படுகிறது அ) {} ஆ) () இ) [] ஈ) <>
10. அனைத்துக் கட்டளைத் தொகுதிகளுக்கும் செயற்கூறுகளுக்கும் மேலாக அறிவிக்கப்படும் மாறி ... வரையெல்லை கொண்டதாகும். அ) உள்ளமை ஆ) இனக்குழு இ) செயற்கூறு ஈ) கோப்பு

11. செயற்கூறினை அழைக்கும் கூற்று .... மூலமாக செயற்கூறோடு தகவல் பரிமாற்றம் செய்கிறது. அ) செயலுருபுகள் ஆ) அளபுருக்கள் இ) அ மற்றும் ஆ ஈ) தரவுவகை
12. அழைப்புக் கூற்றில் குறிப்பிடப்படும் அளபுருக்கள்... அளபுருக்கள் எனப்படும்.  
அ) மெய்யான ஆ) முறையான இ) செயலுருபுகள் ஈ) உணர்த்தி
13. செயற்கூறின் தலைப்பில் குறிப்பிடப்படுவது.... அளபுருக்கள்....  
அ) மெய்யான ஆ) முறையான இ) செயலுருபுகள் ஈ) உணர்த்தி
14. அழைப்புக்கூறிலிருந்து செயற்கூறினுக்கும் செயற்கூறிலிருந்து அழைப்புக்கூற்றினுக்கும் இடையே தரவுகளிக் பாய்வுக்கு .... வழித்தடங்களாய் அமைகின்றன.  
அ) அளபுருக்கள் ஆ) செயற்கூறின் பெயர் இ) செயலுருபுகள் ஈ) ஏதுவுமில்லை
15. ஒரு ..... ல் அறிவிக்கப்படும் மாறிகளின் வரையெல்லை அந்த செயற்கூறின் கட்டளைத் தொகுதி மற்றும் அத்தொகுதி மற்றும் அத்தொகுதியில் அமைந்துள்ள உட்தொகுதிகள் அனைத்திற்கும் விரிகிறது. அ) செயற்கூறு ஆ) உள்ளமை இ) கோப்பு ஈ) இனக்குழு
16. .... முறையில் எப்போதுமே தரவுகள் அழைப்புக் கூற்றிலிருந்து செயற்கூறின் வரையறைக்கு பாயும். அ) மதிப்பு மூலம் அழைக்கும் ஆ) மாறி மூலம் அழைக்கும் இ) குறிப்பு மூலம் அழைக்கும் ஈ) விலாசாம் மூலம் அழைக்கும்
17. .... முறையில் அழைக்கப்படும் செயற்கூறின் செயலுருபுகள் முறையான அளபுருக்கள் அழைக்கும் செயற்கூறில் உள்ள மெய்யான அளபுருக்களின் மாற்றுப் பெயர்களாக செயல்படுகின்றன. அ) மதிப்பு மூலம் அழைக்கும் ஆ) மாறி மூலம் அழைக்கும் இ) குறிப்பு மூலம் அழைக்கும் ஈ) விலாசாம் மூலம் அழைக்கும்
18. .... அழைத்தல் முறையில் முறையான அளபுருக்களில் செய்யப்படும் எந்த மாற்றமும் மெய்யான அளபுருக்களில் பிரதிபலிக்கும். அ) மதிப்பு மூலம் அழைக்கும் ஆ) மாறி மூலம் அழைக்கும் இ) குறிப்பு மூலம் அழைக்கும் ஈ) விலாசாம் மூலம் அழைக்கும்
19. .... செயற்கூறுகள் வேகமாக செயல்படும் ஆனால் அதிக நினைவக இடத்தை எடுத்துக் கொள்ளும். அ) Inline ஆ) Normal இ) Regular ஈ) Void
20. மதிப்பு வகையிலான முறையான அளபுருக்களுக்கு .... வடிவில் மெய்யான அளபுருக்களை அனுப்பி வைக்க முடியும். அ) மாறிலி ஆ) மாறி இ) கோவை ஈ) ஏதுவுமில்லை
21. .... மாறி ஒரு தொகுதிக்குள் வரையறுக்கப்படும்.  
அ) உள்ளமை ஆ) செயற்கூறு இ) கோப்பு ஈ) இனக்குழு
22. ஒரு ..... மாறியின் வரையெல்லை அது வரையறைக்கப்பட்டுள்ள தொகுதிக்குள் மட்டுமே.  
அ) உள்ளமை ஆ) செயற்கூறு இ) கோப்பு ஈ) இனக்குழு
23. ஒரு நிரலின் கட்டுப்பாடு ஒரு கட்டளைத் தொகுதிக்குள் நுழையும் போது... மாறிகள் உருவாக்கப்படுகின்றன. அ) செயற்கூறு ஆ) உள்ளமை இ) கோப்பு ஈ) இனக்குழு

24. .... வரையெல்லை கொண்ட மாறியின் வரையெல்லை அந்த நிரலின் முழுமையும் விரியும். அ) உள்ளமை ஆ) செயற்கூறு இ) கோப்பு ஈ) இனக்குழு
25. .... வரையெல்லை மாறியின் வாழ்நாள் அந்த நிரல் செயல்பட்டு முடியும் வரை நீடிக்கும். அ) உள்ளமை ஆ) செயற்கூறு இ) கோப்பு ஈ) இனக்குழு
26. கீழ்க்கண்டவற்றில் எது தவறாக செயற்கூறு முன்வடிவு?  
அ) int funct(char x,char y) ஆ) double funct(char x) இ) void funct() ஈ) chat x ()
27. float power(float,int); என்ற செயற்கூறு திருப்பி அனுப்பும் தரவினம்.  
அ) char ஆ) double இ) int ஈ) float
28. char choice(); என்ற செயற்கூறு திருப்பி அனுப்பும் தரவினம்.  
அ) char ஆ) double இ) int ஈ) float

கீழ்க்கண்ட நிரலைப் படித்துவிட்டு வினாக்களுக்கு விடையளி

```
#include<iostream.h>
int n1=10;
void main()
{
int n2 =20;
if(n1>n2)
{
int temp;temp=n1;n1=n2;n2=temp;
}
Cout<<'n'<<n1<<'n'<<n2;
}
```

29. கோப்பு வரையெல்லை மாறி எது? அ) n1 ஆ) n2 இ) temp ஈ) எதுவுமில்லை
30. செயற்கூறு வரையெல்லை மாறி எது? அ) n1 ஆ) n2 இ) temp ஈ) எதுவுமில்லை
31. உள்ளமை வரையெல்லை மாறி எது? அ) n1 ஆ) n2 இ) temp ஈ) எதுவுமில்லை
32. இனக்குழு வரையெல்லை மாறி எது? அ) n1 ஆ) n2 இ) temp ஈ) எதுவுமில்லை

### 5. கட்டமைப்பு தரவினம் - அணிகள்

1. ஒரே தரவினத்தைச் சேர்ந்த மாறிகளின் திரட்டு.....  
அ) சரநிலையுரு ஆ) அணிக்கோவை இ) செயற்கூறு ஈ) அணி
2. ஓர் அணியில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள தரவுகளை இறங்கு வரிசையிலோ அல்லது ஏறுவரிசையிலோ வரிசைப்படுத்தும் செயல்பாட்டுக்கு .... என்று பெயர்.  
அ) Sorting ஆ) Ascend இ) Descend ஈ) Merging

3. சி++ ல் பயன்படக்கூடிய அணிகளின் வகைகள்..... அ) 3 ஆ) 5 இ) 2 ஈ) 4
4. ஓர் அணியின் உறுப்பெண்ணிக்கை எப்போதும் ... எண்ணாக இருக்கும்.  
அ) நேர்ம ஆ) பைட்டுகளில் இ) அணிக்கோவை ஈ) மாறிலி
5. Write() என்ற செயற்கூறில் பயன்படும் அளபுருக்களின் எண்ணிக்கை.....  
அ) 3 ஆ) 4 இ) 2 ஈ) 5
6. .... பரிமாண அணியில் குறிப்பிட்ட எண்ணிக்கையில் ஒரே இன உறுப்புகளைக் கொண்டது.  
அ) இரு ஆ) ஒரு இ) முப்பரிமாண ஈ) நான்கு முப்பரிமாண
7. .... ஓர் அணியின் ஒவ்வொரு உறுப்புகளையும் அணுகப் பயன்படுகியது.  
அ) உறுப்பின் இட இருப்பு ஆ) கீழ் ஒட்டு இ) பெயர் ஈ) இவை அனைத்தும்
8. ஒரு முழு எண் மாறிலியின் நினைவகக் கொள்ளளவு..... பைட்டுகள்.  
அ) 2 ஆ) 6 இ) 4 ஈ) 8
9. ஒரு அணியில் இருத்தப்பட்டுள்ள எழுத்துக்களின் எண்ணிக்கையை திருப்பியனுப்பும் செயற்கூறு.. அ) strlen() ஆ) str() இ) stlen() ஈ) strlen()
10. int num\_array[5]; என்று அறிவிக்கப்பட்டுள்ள அணியின் உறுப்புகளின் எண்ணிக்கை?  
அ) 6 ஆ) 5 இ) 3 ஈ) 2
11. int array[5]; என்ற அணிக்கு ஒதுக்கப்படும் நினைவக கொள்ளளவு..... Byte  
அ) 1 ஆ) 5 இ) 10 ஈ) 20
12. ஒரு அணியின் கீழ்ஒட்டு ..... ல் தொடங்கும். அ) 1 ஆ) 0 இ) -1 ஈ) 2
13. சரங்கள் .....எனவும் அழைக்கப்படுகின்றன.  
அ) மாறிலி ஆ) குறிப்பெயர்கள் இ) குறிப்பெயர்கள் ஈ) character
14. கீழ்கண்டவற்றுள் ..... செயற்கூறு 2 சரங்களை ஒப்பிடப்பயன்படுகிறது.  
அ) strcmp() ஆ) strcmp() இ) strcpy() ஈ) cmpsr()
15. write() செயற்கூறுகளுக்கு தேவைப்படும் அளபுருக்களின் எண்ணிக்கை.....  
அ) 2 ஆ) 4 இ) 3 ஈ) 6
16. gets () மற்றும் getline .... தலைப்பு கோப்பின் கீழ் வரையறுக்கப்பட்டுள்ளது.  
அ) conio.h ஆ) stdlib.h () இ) stdio.h ஈ) istream.h
17. ஒரு சரத்தின் உள்ளடக்கத்தை காட்ட ..... வழிமுறைகள் உள்ளன.  
அ) 3 ஆ) 5 இ) 2 ஈ) 4
18. .... அடிப்படை வெளியீட்டுத்தாரையின் உறுப்புச் செயற்கூறு.  
அ) gets ஆ) cout இ) getline ஈ) write()
19. .... செயற்கூறு மூலசரத்தை இலக்கு சரத்தில் நகலெடுக்கும்.  
அ) strcpy() ஆ) copystr() இ) strcpy() ஈ) strcpy()

20. a[2][4] என்ற அணியின் உறுப்பெண்ணிக்கை..... அ) 4 ஆ) 2 இ) 6 ஈ) 8
21. int sales[2][4] என்ற அணி எடுத்துக்கொள்ளும் நினைவகக் கொள்ளளவு.... பைட்  
அ) 16 ஆ) 32 இ) 8 ஈ) 24
22. float num[4][6] என்ற அணி எடுத்துக்கொள்ளும் நினைவகக் கொள்ளளவு.... பைட்  
அ) 10 ஆ) 24 இ) 28 ஈ) 96
23. C++ நிரல் பெயர்ப்பி ...ஐ சரத்தின் இறுதியில் தானாகவே இணைத்துக்கொள்ளும்.  
அ) -1 ஆ) null character இ) ']' ஈ) ஆ மற்றும் இ
24. சரங்களின் அணி என்பது இருபரிமாண ... அணியாகும்.  
அ) Float ஆ) Character இ) integer ஈ) String
25. இருபரிமாண அணியில் உள்ள இரண்டாவது சுட்டெண் .... ஐக் குறிக்கிறது.  
அ) சரங்களின் எண்ணிக்கை ஆ) சரங்களின் நீளம் இ) சரங்கள் ஈ) எதுவுமில்லை
26. ஒரு அணியில் தரவுகளை ஒழுங்குபடுத்தும் செயலுக்கு... என்று பெயர்.  
அ) சேர்த்தல் ஆ) புகுத்தல் இ) வடிகட்டல் ஈ) வரிசையாக்கம்
27. c++ அணிகள் ... தரவினத்தை சார்ந்தவை. அ) அடிப்படை  
ஆ) தருவிக்கப்பட்டவை இ) பயனர் வரையறுப்பவை ஈ) உள்ளிணைந்தவை
28. ஒரு இருபரிமாண அணியின் முதல் உறுப்பு .... ஐக் குறிக்கிறது.  
அ) கிடக்கை ஆ) நெடுக்கை இ) diagonal ஈ) பொருள்
29. int sales[2][4] என்ற அணியின் அளவு.... பைட் அ)24 ஆ) 8 இ) 16 ஈ) 6
30. இருபரிமாண அணியின் இரண்டாம் மதிப்பு.....  
அ) நெடுவரிசை ஆ) வரிசை இ) நீளம் ஈ) அளவு

### 6.இனக்குழுக்களும், பொருள்களும்

1. C++ மொழியின் மிக முக்கியமான பண்புக்கூறு.....  
அ) மரபுரிமம் ஆ) இனக்குழு இ) உறைப்பொதியாக்கம் ஈ) பல்லுருவாக்கம்.
2. .... என்பவை ஓர் இனக்குழுவின் பண்புக்கூறுகளை உணர்த்தும் தரவு மாறிகளைக் குறிக்கிறது. அ) உறுப்புச்செயற்கூறு ஆ) தரவு உறுப்புகள்  
இ) அணுகியல்பு வரையறுப்பிகள் ஈ) காண்புநிலைப்பாங்கு
3. இனக்குழுவுக்குள் வரையறுக்கப்பட்டுள்ள உறுப்புகள் .... செயல்கூறுகளைப் போல் செயல்படுகின்றன. அ) நட்பு ஆ) Inline இ) Public ஈ) இவை ஏதுமில்லை
4. தரவுகளையும் அவற்றோடு தொடர்புடைய செயற்கூறுகளையும் ஒன்றாகச் சேர்த்து வைக்க... வகை செய்கிறது. அ) இனக்குழு ஆ) அணிகள் இ) சுட்டுகள் ஈ) செயற்கூறு

5. வேறுபட்ட இனத்தரவுகளை ஒன்றாக சேர்த்து வைக்க ... ஒரு புதிய வழிமுறையை வழங்குகின்றன. அ) இனக்குழுக்கள் ஆ) செயற்கூறுகள் இ) தரவு ஈ) வழிமுறைகள்
6. அறிவிப்பு, செயற்கூறு வரையறைகள் ஆகியவை .... வரையறுப்பியின் இரு பகுதிகள்....  
அ) இனக்குழுக்கள் ஆ) குறிப்பு இ) தரவுவகை ஈ) இவை ஏதுமில்லை
7. இனக்குழு வரையறுப்பி ..... பகுதிகளை கொண்டது. அ) 3 ஆ) 4 இ) 5 ஈ) 2
8. உறுப்புச்செயற்கூறுகள் .... ஐச் செயலுருபாக ஏற்கும். அ) பொருளை மட்டும்  
ஆ) C++ தரவுவகை மட்டும் இ) C++ தரவு இனம் மற்றும் பொருள் ஈ) ஏதுமில்லை
9. இனக்குழுவின் உறுப்புகள் இயல்பாகவே ... என்றே கருதப்படும்.  
அ) Protected ஆ) Private இ) Public ஈ) Unprotected
10. இனக்குழுவின் உடற்பகுதி .... அடைப்புக்குறியால் அடைக்கப்பட்டிருக்கும்.  
அ) [] ஆ) {} இ) () ஈ) “ “
11. ... என அறிவிக்கப்பட்ட உறுப்புகளை அந்த இனக்குழுவுக்குள்ளே தான் அணுன முடியும்.  
அ) Protected ஆ) Private இ) Public ஈ) Unprotected
12. .... சிறப்புச் சொல் இது பயனர் வரையறுக்கும் class என்னும் தரவினத்தை உணர்த்தும்  
அ) Private ஆ) Static இ) Auto ஈ) Class
13. Private என வகைப்படுத்தப்பட்ட தரவுகளை .... அணுக முடியும்  
அ) நட்புச் செயற்கூறு மட்டும் ஆ) எந்தச் செயற்கூறும்  
இ) அதே இனக்குழுவின் உறுப்புச் செயற்கூறு மட்டும்  
ஈ) அதே இனக்குழுவின் உறுப்புச் செயற்கூறுகளும், நட்புச் செயற்கூறுகளும்
14. இனக்குழுவின் உடற்பகுதி ..... ல் முற்றுப் பெறும். அ) ?; ஆ) ; இ) : ஈ),
15. தரவுகளையும் ,செயற்கூறுகளையும் ஒன்றாக சேர்த்து ஒற்றை உருப்பொருளாய் கட்டிவைப்பது ..... எனப்படும்.  
அ) பல்லுருவாக்கம் ஆ) மரபுரிமம் இ) பணிமிகுப்பு ஈ) உறைபொதியாக்கம்
16. Class student  
{  
Int x,y;  
}s1,s2  
மேற்கண்ட குறிமுறையில் s1,s2 என்பது..... அ) student இனக்குழுவின் பொருள்  
ஆ) student என்பதன் மீக்குழு இ) student என்பதன் துணைக்குழு  
ஈ) ஏதுவுமில்லை
17. கீழ்க்கண்டவற்றுள் .... அணுகியல்பு வரையறுப்பி இல்லை.  
அ) Protected ஆ) Private இ) Public ஈ) Unprotected



18. கீழ்க்கண்டவற்றுள் .... இனக்குழுவின் பண்புணர்த்தி இல்லை.  
 அ) Signed ஆ) Unsigned இ) Int
19. Private என அறிவிக்கப்பட்ட செயற்கூறுகளை ..... அணுக முடியும்.  
 அ) இனக்குழுவாக்குள் மட்டும் ஆ) நட்புச்செயற்கூறுகள் மட்டும்  
 இ) வெளி இனக்குழுவின் உறுப்புகளும் ஈ) இவை எதுவுமில்லை
20. .... என அறிவிக்கப்பட்ட உறுப்புகளை அந்த இனக்குழு மற்றும் அதன் தருவிக்கப்பட்ட இனக்குழு உறுப்புகளும் அணுக முடியும்.  
 அ) Protected ஆ) Private இ) Public ஈ) Unprotected
21. Private என வகைப்படுத்தப்பட்ட தரவுகளையும், செயற்கூறுகளையும் இனக்குழுவிற்கு வெளியிலிருந்து அணுக முடியாது. இதற்கு .... என்று பெயர்.  
 அ) பல்லுருவாக்கம் ஆ) மரபரிமம் இ) பணிமிகுப்பு ஈ) தரவு மறைப்பு
22. .... உறுப்பு மாறிக்கு நினைவகத்தில் ஒரே ஒரு நகல் மட்டும் இருக்கும்.  
 அ) Inline ஆ) Private இ) Public ஈ) Static
23. தரவு அருவமாக்கம் எதன் மூலம் சாத்தியமாகிறது? அ) தரவு மறைப்பு  
 ஆ) பல்லுருவாக்கம் இ) உறைப்பொதியாக்கம் ஈ) இனக்குழு
24. இனக்குழு .... வகையான உறுப்புகளைக் கொண்டது. அ) 4 ஆ) 3 இ) 6 ஈ) 2
25. ....தரவு உறுப்புக்கள் அந்த இனக்குழுவில் முதல் பொருள் உருவாக்கப்படும் போது தொடக்க மதிப்பை பெறும். அ) Inline ஆ) Private இ) Public ஈ) Static
26. இனக்குழுவின் உறுப்புகளை .... செயற்குறி மூலம் அணுகலாம்.  
 அ) புள்ளி ஆ) Size of இ) + ஈ) New
27. உறுப்புச் செயற்கூறுகள் ... எனவும் அழைக்கப்படுகின்றன. அ) அணுகியல்பு வரையறுப்பிகள்  
 ஆ) வழிமுறைகள் இ) பண்புக்கூறு ஈ) தரவுவகை
28. Static தரவு உறுப்பில் இருத்தப்படும் மதிப்பு... அ) False ஆ) 1 இ) 0 ஈ) 2
29. இனக்குழுவின் உறுப்புச்செயற்கூறுகளை .... வகையாக வரையறுக்கலாம்.  
 அ) 2 ஆ) 3 இ) 4 ஈ) 5
30. C++ இனக்குழுவின் மாறிகள் ..... என்றும் அழைக்கப்படும்.  
 அ) பொருள் ஆ) பண்புக்கூறுகள் இ) வழிமுறைகள் ஈ) இனக்குழு
31. .... எந்த தரவுகளை நட்புச் செயற்கூறுகளால் அணுக முடியும்.  
 அ) Protected ஆ) Private இ) Public ஈ) Unprotected
32. இனக்குழுவிற்கு வெளியே வரையறுக்கப்படும் செயற்கூறுகள்....ஐக் கொண்டுள்ளன.  
 அ) பெயர் ஆ) முன் வடிவு இ) அறிவிப்பு ஈ) வரையறை

33. ஒரு தரவு உறுப்புக்கு எப்போது Satic என்னும் தகுதியை அளிக்கமுடியும்?  
 அ) வரையெல்லை இனக்குழுவுக்குள் இருக்கும் போது  
 ஆ) 0 என்ற தொடக்க மதிப்பைப் பெறும் போது  
 இ) உறுப்பு மாறிக்கு ஒரே ஒரு நகல் இருக்கும் போது ஈ) மேற்கூறிய அனைத்தும்
34. Static உறுப்பின் வாழ்நாள் ...வரை இருக்கும். அ) ஒரு பொருளின் Private மாறி வரை  
 ஆ) நிரல் செயல்பட்டு முடிக்கும் வரை இ) முதல் பொருள் உருவாக்கப்படும் வரை  
 ஈ) ஒரு பொருளின் Pubilc மாறி வரை
35. Static மாறி எனில் உறுப்பு மாறிக்கு நினைவகத்தில் எத்தனை நகல் இருக்கும்.  
 அ) 1 ஆ) 2 இ) 3 ஈ) 4
36. கீழ்க்கண்டவற்றுள் எது சரியானது அல்ல  
 அ) உறுப்புச் செயற்கூறுகள் ஞவயவடை இனமாக இருக்கலாம்.  
 ஆ) உறுப்புச் செயற்கூறு திருப்பினும் மதிப்பு இனக்குழுவின் பொருளாக இருக்கக்கூடாது.  
 இ) உறுப்பில்லா செயற்கூறுகள் private தரவுகளை அணுகமுடியும்  
 ஈ) பல இனக்குழுக்கள் தம் செயற்கூறுகளுக்கு ஒரே பெயரை பயன்படுத்த முடியும்.
37. Class name  

```
{private
Char n[10]; int m1,m2;
Protected:
Viod accept();
Void display();
Public;
Name();
Void execute();
}
```

 தரவு உறுப்புகள் எவை? அ)n.m1.m2 ஆ) name &execute இ) name ஈ) accept & display
38. Static மாறி .... முறை தொடக்க மதிப்பு அளிக்கப்படும்.  
 அ) 1 ஆ) 2 இ) 3 ஈ) 4
39. Private தரவுகளை .... என்னும் சிறப்புச் செயற்கூறுகள் அணுக முடியும்.  
 அ) inline ஆ) Private இ) Public ஈ) friend
40. ஒரு இனக்குழுவிற்குள் வரையறுக்கப்படும் செயற்கூறுகள் ..... போல் இயங்குகின்றன.  
 அ) inline ஆ) Private இ) Public ஈ) friend
41. வெளி இனக்குழுக்களின் உறுப்புகளால் அணுக முடிந்த இனக்குழு வகை....  
 அ) Protected ஆ) Private இ) Public ஈ) Friend.

## 7. பல்லுருவாக்கம்

1. பல்லுருவாக்கம் என்ற சொல் .... என்ற பொருள் தரும்.  
அ) பல நிரல்கள் ஆ) பல வடிவங்கள் இ) பல வகைகள் ஈ) பல தரவுகள்
2. சி++ மொழியில் பல்லுருவாக்கம் .... மூலம் நிறைவேற்றப்படுகிறது.  
அ) மரபுரிமம் ஆ) உறைபொதியாக்கம் இ) பணிமிகுப்பு ஈ) பணிமிகுப்பட்ட
3. .... என்பது ஒரே பெயர் ஒன்றுக்கு மேற்பட்ட வெவ்வேறு பொருளை உணரத்துவதைக் குறிக்கிறது. அ) மரபுரிமம் ஆ) உறைபொதியாக்கம் இ) பணிமிகுப்பு ஈ) பணிமிகுப்பட்ட
4. செய்தி அல்லது தரவினை ஒன்றுக்கு மேற்பட்ட வடிவங்களில் செயலாக்கவல்ல செயற்குறின் திறனை .... என்கிறோம். அ) செயற்குறு வகை ஆ) செயற்குறு பணிமிகுப்பு  
இ) உறைபொதியாக்கம் ஈ) மரபுரிமம்
5. .... பணிமிகுப்பு என்பது, சி++ செயற்குறிகளுக்கு கூடுதலான செயல்பாட்டினை வரையறுப்பதைக் குறிக்கிறது. அ) பொருள் பணிமிகுப்பு ஆ) செயற்குறு பணிமிகுப்பு  
இ) முறை பணிமிகுப்பு ஈ) இவை எதுவுமில்லை
6. .... பணிமிகுப்பில், பணிமிகுப்பப்பட்ட செயற்குறி ஏற்கின்ற செயலேற்பிகளுள் ஒன்று மட்டுமாவது பயனர் வரையறுத்த தரவினமாக இருக்கவேண்டும்.  
அ) செயற்குறு ஆ) செயற்குறி இ) முறைகள் ஈ) ஆக்கிகள்
7. .... செயற்குறிக்கு செயற்குறி பணிமிகுப்பு வழங்க இயலாது.  
அ) + ஆ) ++ இ) :: ஈ) +=
8. பணிமிகுத்த செயற்குறுகள் திருப்பியனுப்பும் தரவினம் ... ஆக இருக்கலாம்.  
அ) ஒன்றாக ஆ) வேறுபட்டு இ) அ அல்லது ஆ ஈ) எதுவுமில்லை
9. உறுப்புச் செயற்குறு மூலம் .... செயற்குறியைப் பணிமிகுக்கும் போது ஒரேஒரு வெளிப்படைச் செயலுருபை மட்டுமே ஏற்கும்.  
அ) ஒருமச் ஆ) இருமச் இ) மும்மச் ஈ) மதிப்பிருத்து
10. உறுப்புச் செயற்குறு மூலம் இருமச் செயற்குறியை பணிமிகுக்கும் போது ... வெளிப்படைச் செயலுருபை மட்டுமே ஏற்கும். அ) ஒரேஒரு ஆ) இரண்டு இ) மூன்று ஈ) நான்கு
11. நிரல் பெயர்ப்பி .... என்னும் செயல்நுட்பத்தைப் பின்பற்றி செயற்குறு பணிமிகுப்பில் செயற்குறுகளை இயக்குகிறது. அ) மிகச்சிறந்த பொருத்தம்  
ஆ) முதல் பொருத்தம் இ) கணிக்க இயலாது ஈ) இவை எதுவுமில்லை
12. பணிமிகுப்பு ஆக்கியில் அளபுருக்களின் பட்டியலில் வித்தியாசப்பட வேண்டும் என்பது ....  
அ) சரி ஆ) தவறு இ) தேவையில்லை ஈ) இவை எதுவுமில்லை

கீழ்க்கண்ட நிரலைப் படித்துவிட்டு வினாக்களுக்கு விடையளி

class negative

```
{
    Int I;
    Public:
    {
    Cin>>I;
    }
    Void display()
    {
    cout<<I;
    {
    I=-I;
    }
```

13. பணிமிகுக்கப்பட்ட செயற்குறி.... அ) ஒருமம் ஆ) இருமம் இ) மும்மம் ஈ) ஏதுவுமில்லை

14. பணிமிகுக்கப்பட்ட உறுப்புச் செயற்குறின் முன்வடிவு.....

அ) void operator-() ஆ) void display () இ) void accept () ஈ) இவை எதுவுமில்லை

15. பணிமிகுக்கப்பட்ட உறுப்புச் செயற்குறினை இயக்கும் கூற்று....

அ) -n2 ஆ) -I இ) அ அல்லது ஆ ஈ) இவை எதுவுமில்லை

16. கீழ்க்கண்டவற்றில் எது சரியான கூற்று....

அ) பணிமிகுப்பு செயற்கூறு மூலம் புதிய செயற்குறியை உருவாக்கலாம்

ஆ) பணிமிகுப்பு செயற்கூறு மூலம் செயற்குறியின் மூல வரையறையை மாற்றலாம்.

இ) சி++ மொழியில் உள்ள செயற்குறிகளுக்கு மட்டுமே பணிமிகுப்பு வழங்க முடியும்.

ஈ) இவை எதுவுமில்லை

17. செயற்குறிபணிமிகுப்பின் போது செயற்குறிக்கான செயற்கூறுகள் ... ஆக இருக்க வேண்டும்

அ) உறுப்புச் செயற்கூறுகளாக ஆ) நட்புச் செயற்கூறுகளாக இ) அ அல்லது ஆ

ஈ) இவை எதுவுமில்லை

18. செயற்கூறு பணிமிகுப்பில் ... இனமாற்றம் நிகழலாம்.

அ) char - int ஆ) int - char இ) அ மற்றும் ஆ ஈ) எதுவுமில்லை

கீழ்க்கண்ட நிரலைப் படித்துவிட்டு வினாக்களுக்கு விடையளி

float area ( float radius )

```
{
return ( 22/7 * radius * radius );
}
```

float area (float half, float base, float height)

```
{
return (half* base*height);
}
```

float area ( float length, float breadth )

```
{
return ( length *breadth );
}
```

19. பொருள்நோக்கு நிரலாக்கத்தின் எத்தகைய பண்பு மேற்கண்ட நிரலில் பயன்படுத்தப்பட்டுள்ளது.

அ) பல்லுருவாக்கம் ஆ) மரபுரிமம் இ) உறைபொதியாக்கம் ஈ) எதுவுமில்லை

20. செயற்கூறு அமைப்புக் கூற்றை காண்க.... அ) float area ( float radius )

ஆ) float area (float half, float base, float height)

இ) float area ( float length, float breadth ) ஈ) இவையனைத்தும்

21. பணிமிகுத்த செயற்கூறுகள் ..... ல் வேறுபட்டிருக்க வேண்டும்

அ) முறையான அளபுருக்களின் எண்ணிக்கையில் ஆ) தரவு இனங்களில்

இ) அ மற்றும் ஆ இரண்டிலும் ஈ) அ அல்லது ஆ ஏதேனும் ஒன்றில்

### 8 ஆக்கிகளும், அழிப்பிகளும்

1. ஓர் இனக்குழுவின் சான்றுரு பயன்பாட்டுக்கு வரும் போது .... எனும் சிறப்பு செயற்கூறு இயக்கப்படும். அ) ஆக்கி ஆ) அழிப்பி இ) உறுப்பு ஈ) எதுவுமில்லை

2. .... இனக்குழு பொருளின் உறுப்புகளில் தொடக்க மதிப்பு இருத்துகிறது.

அ) ஆக்கி ஆ) அழிப்பி இ) Static ஈ) உறுப்பு

3. ஓர் இனக்குழுவின் சான்றுரு பயன்பாட்டின் முடிவுக்கு வரும் போது ....எனும் சிறப்பு செயற்கூறு இயக்கப்படும். அ) ஆக்கி ஆ) அழிப்பி இ) உறுப்பு ஈ) எதுவுமில்லை

4. .... எந்த தரவினத்தோடும் தொடர்புடையது அல்ல.

அ) ஆக்கி ஆ) அழிப்பி இ) அ மற்றும் ஆ ஈ) செயற்கூறு

5. ஓர் இனக்குழப் பொருள் உருவாக்கப்படும் போது ..... தானகவே இயக்கப்படும்.

அ) ஆக்கி ஆ) அழிப்பி இ) பணிமிகுத்த செயற்கூறு ஈ) செயற்கூறு

6. .... என்பது நினைவகப்பகுதியை விடுவிக்கும் ஒரு செயற்கூறாகும்.

அ) ஆக்கி ஆ) அழிப்பி இ) உறுப்பு ஈ) எதுவுமில்லை

7. ஆக்கியின் பெயர் ...ஆக இருக்க வேண்டும்.  
 அ) வழிமுறையின் ஆ) இனக்குழுவின் இ) பொருளின் ஈ) வரையெல்லையின்
8. .... செயற்கூறு எந்த மதிப்பையும் திருப்பி அனுப்பவதில்லை.  
 அ) ஆக்கி ஆ) அழிப்பி இ) அ மற்றும் ஆ ஈ) செயற்கூறு
9. .... ஆக்கிகள் நிரல்பெயர்ப்பி உருவாக்கும் ஆக்கிகள் எனப்படும்.  
 அ) தானமைவு ஆ) செயற்கூறு இ) பயனர் தருவிக்கும் ஈ) செயற்குறி
10. ஓர் இனக்குழுவில் எத்தனை அழிப்பிகளை வரையறுக்க முடியும்.  
 அ) 1 ஆ) 2 இ) 3 ஈ) 4
11. அளபுருக்கள் இல்லாத ஆக்கி..... ஆக்கி  
 அ) தானமைவு ஆ) செயற்கூறு இ) பயனர் தருவிக்கும் ஈ) செயற்குறி
12. .... அளபுருக்களின் பட்டியலைக் கொண்டிருக்கும்.  
 அ) ஆக்கி ஆ) அழிப்பி இ) அ மற்றும் ஆ ஈ) செயற்கூறு
13. .... செயற்கூறை பணிமிகுக்க முடியும்.  
 அ) ஆக்கி ஆ) அழிப்பி இ) அ மற்றும் ஆ ஈ) செயற்கூறு
14. அழிப்பியின் பெயரானது ... என்ற முன்னொட்டு குறியுடன் தொடங்க வேண்டும்.  
 அ) \* ஆ) :: இ) & ஈ) ~
15. ஆக்கி எப்போது இயக்கப்படும்? அ) முதல் பொருள் இயக்கப்படும் போது  
 ஆ) ஒவ்வொரு முறையும் பொருள் உருவாக்கப்படும் போது  
 இ) கடைசி பொருள் உருவாக்கப்படும் போது ஈ) இவை எதுவுமில்லை
16. அழிப்பி எப்போது இயக்கப்படும்? அ) பொருளின் பயன்பாடு முடிவுக்கு வரும்போது  
 ஆ) இனக்குழுவின் முடிவில் இ) கண்ணியின் முடிவில் ஈ) இவை எதுவுமில்லை
17. ஆக்கி மற்றும் அழிப்பி .... அணுகியல்புடன் வரையறுக்க வேண்டும்.  
 அ) Private ஆ) Protected இ) Public ஈ) ஏதேனும் ஒன்று
18. பணிமிகுக்கப்பட்ட ஆக்கிகள் செயலுருபுகளில் வேறுபட்டு இருக்க வேண்டும்.  
 அ) சரி ஆ) தவறு இ) தேவையில்லை ஈ) எதுவுமில்லை
19. ஆக்கியின் திருப்பி அனுப்பும் மதிப்பு கொடா நிலையில்..... அ) Void  
 ஆ) int இ) அ அல்லது ஆ ஈ) ஆக்கி எந்த மதிப்பையும் திருப்பி அனுப்பாது.
20. ஆக்கிகள் என்பவை இனக்குழுக்களின் சிறப்பு .... ஆகும்.  
 அ) செயற்கூறு ஆ) பொருள் இ) மாறி ஈ) எதுவுமில்லை
21. ஒரு இனக்குழுவில் எத்தனை ஆக்கிகள் இருக்கலாம்?  
 அ) 1 ஆ) 2 இ) 3 ஈ) பல

22. .... ஆக்கிகள் இல்லாத போது நிரல் பெயர்ப்பி ஓர் ஆக்கியை உருவாக்கி கொள்ளும்.  
 அ) வன்பொருள் வரையறுக்கும் ஆ) அமைப்பு வரையறுக்கும் இ) பயனர் வரையறுக்கும்  
 ஈ) அ மற்றும் ஆ
23. add(int s1,s2) என்ற ஆக்கி .... ஆக்கி ஆகும்.  
 அ) இனக்குழு ஆ) அளபுருக்கள் கொண்ட இ) செயல்கூறு ஈ) ஆ மற்றும் இ
24. add(add@a) என்ற ஆக்கி .... ஆக்கி ஆகும்.  
 அ) இனக்குழு ஆ) அளபுருக்கள் கொண்ட இ) செயல்கூறு ஈ) நகல்
25. ஒரு பொருள் குறிப்பு வகை அளபுருவாக அனுப்பி வைக்கப்படும்போது இயக்கப்படும்  
 ஆக்கி...அ) நகல் ஆ) செயல்கூறு இ) இனக்குழு ஈ) பயனர் வரையறுக்கும்
26. நிரல் பெயர்ப்பி உருவாக்கும் ஆக்கி....  
 அ) நகல் ஆ) செயல்கூறு இ) தானமைவு ஈ) பயனர் வரையறுக்கும்

### 9.மரபுரிமம்

1. பொருள்நோக்கு நிரலாக்கத்தின் முக்கியமான பண்புகூறு.....  
 அ) மரபுரிமம் ஆ) இனக்குழு இ) உறைபொதியாக்கம் ஈ) பல்லுருவாக்கம்
2. புதிய இனக்குழுவை உருவாக்கும் செயல்முறை.....  
 அ) மரபுரிமம் ஆ) இனக்குழு இ) உறைபொதியாக்கம் ஈ) பல்லுருவாக்கம்
3. ஏற்கனவே இருக்கும் இனக்குழுவின் அடிப்படையில் புதிய இனக்குழுக்களை உருவாக்கும்  
 செயல்முறை...இனக்குழு அ) கருத்தியல் ஆ) மரபுரிமம் இ) தருவிக்கப்பட்ட ஈ) அடிப்படை
4. மரபுரிமம் என்பது புதிய இனக்குழுக்களை உருவாக்கும் செயல்முறையாகும்  
 அ) அடிப்படை இனக்குழு ஆ) தருவிக்கப்பட்ட இனக்குழு இ) மரபுரிமம் ஈ) அடிப்படை
5. .... அடிப்படை இனக்குழுவின் அனைத்து பண்புகளையும் மரபுரிமையாகப் பெற்றுவிடுகிறது.  
 அ) தருவிக்கப்பட்ட இனக்குழு ஆ) புதிய இனக்குழு இ) பழைய இனக்குழு ஈ) அடிப்படை
6. ஒரேஒரு அடிப்படை இனக்குழுவை அடிப்படையாகக் கொண்டு தருவிக்கப்பட்ட இனக்குழுவை  
 உருவாக்குவது.... மரபுரிமம் அ) படி முறை ஆ) ஒரு வழி இ) இரட்டை ஈ) எதுவுமில்லை
7. அடிப்படை இனக்குழுவுக்கும் தருவிக்கப்பட்ட இனக்குழுவுக்கும் இடையில் பயன்படுத்தப்படும்  
 குறியீடு ..... அ) ; ஆ) ! இ) :: ஈ) :
8. மரபுரிமையாகப் பெறும் பண்புகூறுகளும் வழிமுறைகளுக்கு ஒரே மாதிரியான  
 இடைமுகத்ததை வழங்குகிறது. அ) இடைமுகத்தின் முரண்பாடிண்மை  
 ஆ) நிரல் குறிமுறையின் பகிர்வு இ) நிரல் குறிமுறையின் மறுபயனாக்கம் ஈ) அனைத்தும்
9. மரபுரிமத்தில் அணுகியல்பு வரையறுப்பிகள்..... அ) 6 ஆ) 3 இ) 2 ஈ) 4

10. முன்னியல்பான காண்பு நிலைப்பாங்கு..... அ) private ஆ) public இ) protected  
ஈ) எதுவுமில்லை
11. தருவிக்கப்பட்ட ஓர் இனக்குழுவை அடிப்படையாகக் கொண்டு இன்னொரு தருவிக்கப்பட்ட இனக்குழுவை உருவாக்குவது..... மரபுரிமம்  
அ) படிமுறை ஆ) பலநிலை இ) கலப்பு ஈ) எதுவுமில்லை
12. அணுகியல்பு வரையறுப்பி ..... என்றும் அழைக்கப்படுகிறது. அ) அணுகியல்பு  
ஆ) காண்புநிலைப்பாங்கு இ) தரவு உறுப்புகள் ஈ) செயற்கூறுகள்
13. ஆக்கிகள் ..... வரிசையில் இயக்கப்படுகின்றன. அ) மரபுரிமம் பெற்ற இனக்குழுக்களின்  
ஆ) அடிப்படை இனக்குழுக்களின் இ) முன்பின் வரிசையில் ஈ) தருவிக்கப்பட்ட இனக்குழு
14. தருவிக்கப்பட்ட இனக்குழுவின் பொருட்களும் உறுப்புகளும் அடிப்படை இனக்குழுவின் உறுப்புகளை எப்போது எப்படி பயன்படுத்திக்கொள்ள வேண்டும் என்பது ..... எனப்படும்.  
அ) தருவிக்கப்பட்ட இனக்குழு ஆ) அடிப்படை இனக்குழு இ) காண்பு நிலை ஈ) அணுகியல்பு
15. ஓர் இனக்குழு private அணுகியல்புடன் தருவிக்கப்படும் போது அடிப்படை இனக்குழுவின் public உறுப்புகள் எதில் private உறுப்புகளான நிலவும்? அ) கருத்தியல் இனக்குழு  
ஆ) தருவிக்கப்பட்ட இனக்குழு இ) பொருள் ஈ) இனக்குழு
16. தருவிக்கப்பட்ட இனக்குழுவில் சான்றுரு உருவாக்கப்படும்போது .... முதலில் இயக்கப்படும்.  
அ) ஆக்கிகள் ஆ) அணுகியல்பு வரையறுப்பிகள் இ) தரவு உறுப்புகள் ஈ) செயற்கூறு
17. பிற இனக்குழுக்களை தருவிப்பதற்காக மட்டுமே பயன்படும் இனக்குழுக்கள் .... இனக்குழு  
அ) கருத்தியல் ஆ) Public இ) தருவிக்கப்பட்ட ஈ) பொருள்
18. அடிப்படை இனக்குழுவின் ..... தருவிக்கப்பட்ட இனக்குழுவில் மரபுவழி பெறப்படுவதில்லை  
அ) படிமுறை ஆ) பலவழி இ) ஒருவழி ஈ) பலநிலை
19. எந்த இனக்குழுவில் பொருளை உருவாக்கமுடியாது?  
அ) கருத்தியல் ஆ) ஆக்கி இ) அழிப்பி ஈ) எதுவுமில்லை
20. அழிப்பிகள் எந்த வரிசையில் இயக்கப்படும்? அ) மரபுரிமம் பெற்ற இனக்குழுக்களின்  
ஆ) முன்பின் இ) தருவிக்கப்பட்ட இனக்குழு ஈ) அடிப்படை இனக்குழு
21. ஆக்கிகளின் முன்னியல்பான காண்புநிலைப்பாங்கு.....  
அ) private ஆ) public இ) protected ஈ) எதுவுமில்லை
22. .... அணுகியல்பை அதே இனக்குழு மற்றும் அதன் தருவிக்கப்பட்ட இனக்குழுவின் உறுப்புகளால் அணுக முடியும்.  
அ) private ஆ) public இ) protected ஈ) எதுவுமில்லை



## 10. சமுதாயத்தின் மீது கணிப்பொறியின் தாக்கம்

1. சாதாரண மனிதர்களையும் தகவல் தொழில்நுட்பத்தின் பலன்கள் சென்றடையத் தேவைப்படும் தொழில்நுட்பக்கூறுகள்.....  
 அ) இணைப்பாக்கம் ஆ) மென்பொருள் இ) வன்பொருள் ஈ) அ மற்றும் ஆ
2. இன்றைய கணிப்பொறி பயன்படுகளில் 85% எது? அ) சொற்செயலாக்கம்  
 ஆ) நிகழ்த்துதல் இ) அட்டவணைச்செயலி ஈ) அ மற்றும் ஆ
3. “இந்தியா அதன் ஏழு லட்சம் கிராமங்களில் வாழ்கிறது” என்று கூறியவர்.....  
 அ) அப்துல்கலாம் ஆ) காந்தி இ) ராஜாஜி ஈ) நேரு
4. IT – ன் பிரிவு..... அ) internet technology ஆ) internet serices  
 இ) information technology ஈ) internet time
5. ஒரு குறிப்பிட்ட வங்கி கணக்கிலிருந்து எந்த நேரத்திலும் எந்த இடத்திலும் பணம் எடுக்க பயன்படுவது..... அ) தரவுகாப்பகம் ஆ) படப்பேசியும் கையேடும் இ) உணவுக்கூடம்
6. பணிகளில் நமது செயல்திறனை அதிகரித்துள்ளது. எது?  
 அ) விரிதாள் ஆ) தரவுதளம் இ) சொல்செயலாக்கம் ஈ) இவையனைத்தும்
7. தரவுகளை சேமிக்கவும் மேலாண்மை செய்யவும் பயன்படுவது.....  
 அ) கேமரா ஆ) ஒலி பெருக்கி இ) LCD திரை ஈ) தரவுகாப்பகம்
8. .... மக்கள் வீட்டில் இருந்தபடியே இணையத்தின் வழியாக வங்கிச் சேவைகளை நுகர வாய்ப்பளிக்கிறது. அ) E – Banking ஆ) E – Shopping இ) E – Learning
9. CBT என்பது..... அ) Common based tutor ஆ) computer based teacher  
 இ) Computer based tutorials ஈ) computer based teaching.
10. வீடுகளில் தரவுகளை சேமித்து வைக்கவும் மேலாண்மை செய்யவும் பயன்படுவது.....  
 அ) நினைவு சட்டகம் ஆ) தரவு காப்பகம் இ) சொந்த படைபாக்க கருவி ஈ) அனைத்தும்
11. .... வசதியுள்ள சாதனங்கள் பின்னணி இசையோடு இணைந்து பாட உதவும்.  
 அ) தரவுகாப்பகம் ஆ) புத்தக அலமாரி இ) நினைவு சட்டகம் ஈ) கரோக்கி
12. .... முறையில் எந்த பொருளையும் எங்கு வேண்டுமானாலும் வாங்கி கொள்ளலாம்.  
 அ) E – Banking ஆ) E – Shopping இ) E – Learning
13. திரையையும் ஒலிப்பெருக்கியையும் கொண்ட சிறிய பெட்டிகள் மற்றும் உணர்வுக்கு இதழுட்டும் நறுமணம் வீசுவை..... அ) படப்பேசியும் கையேடும்  
 ஆ) புத்தக அலமாரி இ) தரவுகாப்பகம் ஈ) உணர்ச்சிகொள்கலன்.
14. எவை மக்களைத் தீய பழக்க வழக்கத்திற்கு ஆட்படாமல் தடுக்கும்.?  
 அ) தரவுகாப்பகம் ஆ) உணர்ச்சிக் கொள்கலன் இ) கேமரா ஈ) ஒலிப்பெருக்கி

15. .... என்பது மின்னணு வளர்ப்பு சாதனம்.....

அ) Tv ஆ) interactive screen இ) transcription ஈ) robot

16. கணிப்பொறி கல்வியில் பயன்படுவது.....

அ) CBT ஆ) E- Shopping இ) transcription ஈ) Teaching

### 11. – தகவல் தொழில்நுட்பம் சார்ந்த சேவைகள்

1. பல்வேறு துறைகளில் தரத்தை மேம்படுத்த பயனர்களுக்கு உதவுவது.....

அ) IT ஆ) BPO இ) ITES ஈ) BFSI

2. .... என்பது ஒரு மருத்துவ நோய் ஆய்வின் முடிவுகளை விளக்குகின்ற ஒரு நிலையான சட்டபூர்வமான ஆவணம்.....

அ) Medical anatom ஆ) medical document

இ) Medical transcription ஈ) None

3. ITES என்பதன் விரிவு.....

அ) IT enabled services இ) IT enabled serives ஈ) IT environment studies

ஆ) IT evolution services

4. பயனாளர் பேசுவதற்கு பயன்படுத்தும் சிறப்பு சாதனம்.....

அ) கிராமபோன் ஆ) டிக்டாஃபோன் இ) மைக்ரோபோன் ஈ) போன்

5. .... வேலைவாய்ப்புகளை பெருமளவில் அதிகரித்துள்ளது,

அ) IT ஆ) ITES இ) BPO ஈ) BFSI

6. ... என்பது பிறவடிவங்களில் உள்ள தரவுகளை கணிப்பொறியில் கையாள்வதற்கேற்ற தகவலாய் மாற்றி அமைப்பதாகும்.

அ) தரவாக்கம் ஆ) பெயர்ப்பாவணம் இ) தரவுபரிமாற்றம் ஈ) எதுவுமில்லை

7. BPO என்பதன் விரிவாக்கம்.....

அ) Business process outsourcing இ) Busines process outsource ஈ) None

ஆ) Business procedd outsourcing

8. .... என்பது தொலைபேசி அடிப்படையில் அமைந்த சேவைப்பகிரவு மையம்.

அ) அழைப்புதவி மையம் ஆ) தரவுதள மேலாண்மை இ) தரவாக்கம் ஈ) எதுவுமில்லை

9. .... தகவல் தொழில்நுட்பம் சார்தவை அல்ல.

அ) இணையம் ஆ) ATM இ) மின்கற்றல் ஈ) எதுவுமில்லை

10. பேச்சினை உரைவடிவில் கடிதமாக மாற்றும் சிறப்பு சாதனம்.....

அ) கிராமபோன் ஆ) டிக்டாஃபோன் இ) மைக்ரோபோன் ஈ) போன்

11. தரவுகளை திரட்டுவது சேமிப்பது பின் செயலாக்குவது போன்ற பணிகளை உள்ளடக்கியது

அ) தரவுமேலாண்மை ஆ) தரவு திரட்டு இ) அழைப்புதவி மையம் ஈ) மின்அரசாண்மை

12. கையெழுத்தில் நிரப்பப்பட்ட படிவங்களில் உள்ள தரவுகளையும் படங்களையும் கணிப்பொறியில் பதிவுவது..... அ) அழைப்புதவி மையம்  
ஆ) தரவு செயலாக்கச் சேவை இ) DBMS ஈ) தரவாக்கம்
13. அழைப்புதவி மையங்கள் ... நேரங்களிலும் செயல்படுகின்றன.  
அ) 12 X3 64 ஆ) 6 X 365 இ) 12 X3 65 ஈ) 24 X 365
14. நீண்டகால தரவுகாப்பு முக்கியமான ஆவணங்களைப் பாதுகாத்தல் தகவலை எளிதாக அணுக முடிதல் ஆகியவை ... பயன்களாகும். அ) அழைப்புதவி மையம்  
ஆ) கணிப்பொறி தரவாக்கம் இ) மருத்துவபெயர்ப்பாவணம் ஈ) மின் - அரசாண்மை
15. BFSI என்பதன் விரிவாக்கம்..... அ) Banking financial services and insurance  
ஆ) Banking finding services and intruder இ) Banking financial services and intruder  
ஈ) Banking financial system and intruder
16. மரபுவழிப்பட்ட சேவைகள் தகவல் தொழில்நுட்பம் சார்ந்த சேவையாக மாற வழிவகுத்தள்ளவை .அ) தரவுதளங்கள் ஆ) சொற்செயலிகள் இ) விரிதாள் ஈ) அனைத்தும்
17. .... தகவல்களை கணிப்பொறி தகவல்களாக மாற்ற முடியும்.  
அ) கையெழுத்து ஆ) நிழல்படம் இ) வரைபடம் ஈ) இவை அனைத்தும்
18. மருத்துவ பெயர்ப்பாவணம் .... முதன்மையான படிநிலைக்களை கொண்டது.  
அ) 3 ஆ) 2 இ) 5 ஈ) 4
19. .... ITES ன் வெற்றிக்கு இன்றியமையாதது. அ) கணிப்பொறி நன்னெறி  
ஆ) கணிப்பொறி குற்றம் இ) கணிப்பொறி நச்சுநிரல் ஈ) கணிப்பொறி குற்றம்
20. வலையகச் சேவையங்களின் பயன்பாடு..... அ) இணையம் வழி வேலைவாய்ப்பு  
ஆ) பல்வேறு தேர்வுகளின் முடிவுகள் இ) வேலைவாய்ப்பு ஆலோசனை  
ஈ) இவை அனைத்தும்
21. தொலைபேசி அடிப்படையில் அமைந்த சேவை பகிர்வு மையம்....  
அ) அழைப்புதவி மையம் ஆ) ATM இ) Phone centre ஈ) எதுவுமில்லை
22. பிற வடிவங்களில் உள்ள தகவல்களைக் கணிப்பொறியில் கையாள்வத்கேற்ற தகவலாய் மாற்றியமைக்க உதவுவது..... அ) படியாக்கம் ஆ) தரவாக்கம்  
இ) அ அல்லது ஆ ஈ) எதுவுமில்லை
23. வாடிக்கையாளர் சேவைக்கு உதவுவது.....  
அ) E - Banking ஆ) E - Shopping இ) E - Learning ஈ) Call centres
24. .... என்பது ஐவு நிறுவனங்களின் லாபகரமான சேவை. அ) அழைப்புதவி மையம்  
ஆ) தரவு மேலாண்மை இ) தரவாக்கம் ஈ) பெயர்ப்பாவணம்

## 12.கணிப்பொறி நன்னெறி

1. இரண்டாம் உலகப்போரின் போது நார்பெர்ட் வெய்னர் எழுதிய நூலில் முதன் முதலாக.... கோட்பாடுகள் ..... பற்றிக் குறிப்பிட்டுள்ளார்.    அ) கணிப்பொறி நேரம்  
ஆ) கணிப்பொறி குற்றம்    இ) கணிப்பொறி நச்சுநிரல்    ஈ) கணிப்பொறி நன்னெறி
2. போலியான வன்பொருள் மென்பொருள்களை உருவாக்குவதும் பயன்படுத்துவதும்... எனப்படும் அ) உரிமையில்லா நகலாக்கம்    ஆ) இலவச நிரல்    இ) நகலாக்க உரிமை
3. சட்டபுறம்பான முறையில் கணிப்பொறி முறைமையில் அல்லது பிணையத்தில் நுழைவதை ..... என்கிறோம்.    அ) உரிமையில்லா நகலாக்கம்    ஆ) அரண்உடைத்தல்    இ) நச்சுநிரல்
4. டான் பார்க்கர் ..... ஆண்டு கணிப்பொறிப் பணியாளர்கள் கணிப்பொறியைத் தீங்கு எண்ணத்துடன் சட்டபுறம்பாகப் பயன்படுத்தியதை ஆய்வு செய்ய தொடங்கினார்.....  
அ) 1970    ஆ) 1980    இ) 1960    ஈ) 1990
5. .... என்பது ஒழுக்கத்தின் தரப்பாடுகளைத் தீர்மானிக்கும் விதிமுறைகள் அல்லது சமூகம் ஏற்றுக் கொள்ளக் கூடிய நடத்தைகளை குறிக்கும்  
அ) நன்னெறி    ஆ) விதிமுறை    இ) செந்தரம்    ஈ) எதுவுமில்லை
6. கணிப்பொறி நன்னெறி பற்றிய பொதுவான வழி காட்டுதல்கள் ..... தேவைப்படுகின்றன.  
அ) கணிப்பொறி குற்றம்    ஆ) அரண் உடைத்தல்    இ) சொந்த தரவுகளை பாதுகாத்தல்  
ஈ) இவை அனைத்தும்
7. தரவுகளை பாதுகாக்க .... வழிமுறைகள் உள்ளன.    அ) 3    ஆ) 4    இ) 5    ஈ) 2
8. மென்பொருள் பாதுகாப்பு மின்காந்த வட்டுகளைச் சட்டப்புறம்பாக அணுகவும் களவாடவும் பழுதாக்கவும் அழிக்கவும் ஏதுவான பிற பொருட்களை பாதுகாத்தல் ... பாதுகாப்பு எனப்படும்  
அ) சொந்த    ஆ) நேரடி    இ) பணியாளர்    ஈ) இவைஎதுவுமில்லை
9. .... என்பது தன்னைதானே நகல் எடுத்து கணிப்பொறியில் உள்ள தரவுகளையும் அழிக்க வல்லது.    அ) நச்சுநிரல்    ஆ) உரிமையில்லா நகலாக்கம்    இ) இலவசபொருள்
10. .... அனுமதி பெற்றவர்கள் மட்டுமே கணிப்பொறி முறைமைக்குள் நுழைய முடியுமாறு மென்பொருள் தகவமைப்பதைக் குறிக்கிறது.  
அ) சொந்த    ஆ) நேரடி    இ) பணியாளர்    ஈ) இவைஎதுவுமில்லை
11. .... பாதுகாப்பு கணிப்பொறி முறைமைகளையும் தரவுகளையும் நேர்மையற்ற அல்லது கவனக்குறைவான பணியாளர்களிடமிருந்து பாதுகாப்பதை குறிக்கிறது.  
அ) சொந்த    ஆ) நேரடி    இ) பணியாளர்    ஈ) தரவு

12. .... என்பது கணிப்பொறி மென்பொருள் தரவுகள் இவற்றை அணுகுதல் இவை குற்றத்தின் காரணமாய் நோக்கமாய் அல்லது கருவியாய் அமையக் கூடிய எந்தவொரு சட்டப்புறம்பான நடவடிக்கையையும் குறிக்கிறது.  
 அ) நகல் உரிமை ஆ) நச்சுநிரல் இ) கவனக்குறைவு ஈ) கணிப்பொறி குற்றம்
13. கணிப்பொறி குற்றங்கள் ..... சதவீதம் அந்த நிறுவனத்திற்குள் நடப்பவை.  
 அ) 100 ஆ) 80 இ) 70 ஈ) 60
14. ஒரு நிறுவனத்திற்குள் பயன்படுத்தப்படாமல் இருக்கின்ற கணிப்பொறி நேரங்கள் அந்த நிறுவனத்திற்குத் தெரியாமலேயே களவாடப்படுவது ..... களவாடல் எனப்படும்.  
 அ) பயன் ஆ) மென்பொருள் இ) கணிப்பொறிநேரம் ஈ) கணிப்பொறி
15. இதுவரை அறியப்பட்ட நச்சுநிரல்களின் எண்ணிக்கை.....  
 அ) 75000 ஆ) 57000 இ) 80000 ஈ) 67000
16. ஒவ்வொரு நாளும் அறியப்படும் நச்சுநிரல்களின் எண்ணிக்கை.....  
 அ) 6 ஆ) 10 இ) 5700 ஈ) 57000
17. இந்தியாவில் கணிப்பொறி குற்றங்களை தடுக்க ..... சட்டங்கள் இயற்றப்பட்டுள்ளன.  
 அ) குற்றம் ஆ) சட்டபூர்வமான இ) கணிப்பொறி ஈ) மின்வெளி
18. கணிப்பொறி நன்னெறிக்காக .... கட்டளைகள் வரையறுக்கப்பட்டுள்ளன.  
 அ) 10 ஆ) 20 இ) 30 ஈ) 10 ன் மடங்கு
19. அரண் உடைத்தல் என்பது.....  
 அ) தரவு பாதுகாப்பு  
 ஆ) கணிப்பொறி குற்றம் இ) வலையகச்சேவை ஈ) பெயர்ப்பாவணம்
20. கணிப்பொறி நன்னெறிக்கான கோட்பாடுகளை எழுதியவர்.....  
 அ) Herman hollerith  
 ஆ) Robert wiener இ) Norbert wiener ஈ) Herman wiener

### தொகுதி - 1

#### 1. ஸ்டார் ஆபிஸ் ஓர் அறிமுகம்

2 மதிப்பெண் வினாக்கள்:

1. உரைபதிப்பித்தல் என்றால் என்ன?
2. சொற்செயலாக்கல் என்றால் என்ன?
3. செருகல் முறைமையிலிருந்து மேல்அச்சிடல் முறைமைக்கு எவ்வாறு மாறுவாய்?
4. ஒரு ஆவணத்தில் தேவைப்படும் உரையை எவ்வாறு தேர்ந்தெடுப்பாய்?  
(விசைப்பலகை வழியாக)
5. ஒரு ஆவணத்தில் தேவைப்படும் உரையை எவ்வாறு தேர்ந்தெடுப்பாய்?  
(சுட்டியின் வழியாக)
6. செருகும் இடம் என்றால் என்ன?

7. ஒரு புதிய ஆவணத்தை எவ்வாறு உருவாக்குவாய்?

5 மதிப்பெண் வினாக்கள்:

1. ஒரு ஆவணத்தில் தேவைப்படும் உரையை எவ்வாறு கண்டுபிடித்து மாற்றுவாய்?
2. ஆவணத்தில் உரைப்பகுதியை எவ்வாறு தேர்தெடுப்பாய்?

## 2. உரைவடிவூட்டல்

2 மதிப்பெண் வினாக்கள்:

1. மென்வடிவூட்டலுக்கும் வன்வடிவூட்டலுக்கும் உள்ள வேறுபாட்டை கூறு.

மென்வடிவூட்டல்	வன்வடிவூட்டல்
உரையை தடிப்பாகவோ சாய்ந்த எழுத்துக்களாகவோ அடிக்கோடிட்ட எழுத்து போன்ற வடிவத்தை அமைக்க விசைப்பலகையிலுள்ள சாவி பயன்படும்	சிறப்பு வரை அளவுகளாக தடிப்பான எழுத்து சாய்ந்த அடிக்கோடு போன்ற வடிவத்தை கொண்டது
விசைப்பலகையில் உள்ள சாவிகளை அல்லது பொத்தான்களை பயன்படுத்த வேண்டும்.	பட்டியல் பெட்டியில் உள்ள பணியினை பயன்படுத்த வேண்டும்.
விசைப்பலகை சாவிகள் பயன்படும்	சுட்டெலியை பயன்படுத்த வேண்டும்

2. உரைவடிவூட்டல் என்றால் என்ன?
3. உரையை உள்தள்ளல் என்றால் என்ன?
4. உரையை உயர்த்திக்காட்டுதல் என்றால் என்ன?
5. பக்கஅமைவு என்றால் என்ன? அதன் வகைகளை கூறு
6. ஸ்டைல் என்றால் என்ன?
7. தொங்கும் உள்தள்ளல் என்றால் என்ன?
8. வரி இடைவெளியை மாற்றுவதற்கான படிநிலைகளை கூறு

5 மதிப்பெண் வினாக்கள்:

1. பத்தி உரையாடல் பெட்டியின் மூலம் உரையை எவ்வாறு உள்தள்ளுவாய்?
2. ஆவணத்தில் புல்லட் மற்றும் எண்வரிசையை எவ்வாறு சேர்ப்பாய்?

## 3. எழுத்துப்பிழை திருத்தல்

2 மதிப்பெண் வினாக்கள்:

1. எழுத்துப்பிழை திருத்தல் என்றால் என்ன?
2. எழுத்துப்பிழை திருத்தும் வழிமுறைகளை கூறு
3. தானியங்கு எழுத்துப்பிழை திருத்தல் என்றால் என்ன?

5 மதிப்பெண் வினாக்கள்:

1. ஆவணத்தை தட்டச்சு செய்து முடித்தபின், எழுத்துப்பிழையை எவ்வாறு சரிசெய்யலாம்?
2. தானியங்கு சரிசெய்யும் பட்டியலில் எவ்வாறு ஒரு சொல்லை சேர்ப்பாய்?

#### 4. அட்டவணையில் வேலை செய்தல்

2 மதிப்பெண் வினாக்கள்:

1. ஒரு அட்டவணையை எவ்வாறு உருவாக்குவாய்?
2. அட்டவணையில் தேவைப்படும் வரிசை மற்றும் நெடுவரிசையை எவ்வாறு சேர்ப்பாய்?
3. அட்டவணையில் உள்ள நெடுவரிசையின் அகலத்தை எவ்வாறு மாற்றுவாய்?
4. அட்டவணையில் உள்ள வரிசையின் உயரத்தை எவ்வாறு மாற்றுவாய்?
5. வரிசை மற்றும் நெடுவரிசையை எவ்வாறு சமமாக மாற்றுவாய்?
6. ஒரு முழு அட்டவணையை எவ்வாறு நீக்குவாய்?

5 மதிப்பெண் வினாக்கள்:

1. அட்டவணை வடிவூட்டல் பட்டிப்பெட்டியில் உள்ள குறுப்படங்களின் வேலை என்ன?

#### 5. பக்க வடிவமைப்பு

2 மதிப்பெண் வினாக்கள்:

1. பக்க வடிவமைப்பு என்றால் என்ன?
2. பக்க அமைவு என்றால் என்ன? அதன் வகைகளை கூறு
3. தலைப்பு மற்றும் அடிக்குறிப்பு - குறிப்பு வரைக
4. ஒரு ஆவணத்தில் பக்க எண்களை எவ்வாறு புகுத்துவாய்?

5 மதிப்பெண் வினாக்கள்:

1. ஒரு ஆவணத்தில் ஓரத்தின் அளவை எவ்வாறு மாற்றுவாய்?
2. உரை ஆவணத்தில் தலைப்பு மற்றும் அடிக்குறிப்பை எவ்வாறு சேர்ப்பாய்?

#### 6. அட்டவணைச்செயலி

2 மதிப்பெண் வினாக்கள்:

1. மின் அட்டவணைச்செயலி என்றால் என்ன?
2. நுண்ணறையில் உள்ள தரவை மாற்றமுடியுமா? ஆம் எனில் எவ்வாறு?  
ஆம். நுண்ணறையில் உள்ள தரவுகளை மாற்றமுடியும். தரவுகளை மாற்ற வேண்டிய இடத்தில் சுட்டியை வைத்து விசைப்பலகையில் உள்ள delete மற்றும் backspace பொத்தான்களின் மூலம் தரவினை அழித்துவிட்டு தேவைப்படும் தரவினை தட்டச்சு செய்து கொள்ளலாம்.
3. சார்புகள் என்றால் என்ன? எடுத்துக்காட்டு தருக
4. தேதிக்கணக்கீடு என்றால் என்ன?
5. நுண்ணறைச் சுட்டி என்றால் என்ன?
6. அட்டவணைச்செயலியில் உள்ள நெடுவரிசையின் அகலத்தை எவ்வாறு மாற்றலாம்?
7. நுண்ணறைமுகவரி என்றால் என்ன? அதன் வகைகளை விளக்கு
8. தானே வடிவமைக்கவல்ல அட்டவணைத்தாள் - விளக்கு

9. மின் அட்டவணைச்செயலியின் நன்மைகளை கூறு

5 மதிப்பெண் வினாக்கள்:

1. அட்டவணைத்தாளை எவ்வாறு வடிவமைப்பாய்?
2. அட்டவணைத்தாளில் நுண்ணறை, வரிசை மற்றும் நெடுவரிசையை எவ்வாறு சேர்ப்பாய்?
3. அட்டவணைத்தாளில் வரைபடங்களின் செயல்பாட்டை விவரி?
4. அட்டவணைத்தாளில் எண்வரிசையை எப்படி உருவாக்குவாய்?
5. சார்புகள் என்றால் என்ன? அதை எவ்வாறு அட்டவணைத்தாளில் பயன்படுத்துவாய்? எடுத்துக்காட்டுடன் விவரி?
6. insert object தற்காலிக கருவிப்பட்டையில் உள்ள பணிக்குறிகளின் பணிகளை கூறு

## 7. தரவுதளம்

2 மதிப்பெண் வினாக்கள்:

1. தரவுசெயலாக்கம் என்றால் என்ன?
2. தரவுதளம் என்றால் என்ன?
3. தரவுதள கோப்பு என்றால் என்ன?
4. முதன்மை திறவுகோல் என்றால் என்ன?
5. வடிகட்டி என்றால் என்ன? அதன் வகைகளை கூறு
6. ஒரு அட்டவணையை எவ்வாறு வரிசைப்படுத்துவாய்?
7. பற்புல வரிசையாக்கம் என்றால் என்ன?

5 மதிப்பெண் வினாக்கள்:

1. தரவுதளம் என்றால் என்ன? அதன் வகைகளை கூறு
2. வினவல் என்றால் என்ன? அதை எவ்வாறு தரவுதளத்தில் பயன்படுத்தலாம்?
3. தரவுதளக்கையாளுகையை விவரி
4. படிவம் வடிவமைத்தலை விவரி
5. அறிக்கை உருவாக்கும் விதத்தை விவரி

## 8. பல்லாடக அறிமுகம்

2 மதிப்பெண் வினாக்கள்:

1. பல்லாடகம் என்றால் என்ன?
2. MMS என்றால் என்ன?
3. முப்பரிமாண அசைவுப்படம் பற்றி குறிப்பு வரைக
4. உருக்குலைத்தல், உருமாற்றம் செய்தல் பற்றி குறிப்பு வரைக
5. குறுக்கம் என்றால் என்ன? அதன் வகைகளை விவரி
6. குறிப்பு வரைக: MIDI.



7. குறிப்பு வரைக: MP3/MPEG
8. பல்லுடக படிவங்களை விவரி
9. உள்ஒலி-ஒளி குறிப்பு வரைக
10. இலக்கமுறையாக்கல்(Digital sampling) என்றால் என்ன?

### 9. நிகழ்த்துதல்

2 மதிப்பெண் வினாக்கள்:

1. நிகழ்த்துதல் என்றால் என்ன?
2. ஒரு நிகழ்த்துதலை எவ்வாறு உருவாக்குவாய்?
3. custom animation குறிப்பு வரைக
4. slide transition குறிப்பு வரைக
5. நிகழ்த்துதலில் உள்ள பல்வேறு வடிவங்களை விளக்கு
6. Master page,layout குறிப்பு வரைக
7. சில்லுவிற்ரு எவ்வாறு மாற்றுப்பெயரிடலாம்?
8. நிகழ்த்தலை எவ்வாறு தொடங்கலாம்?
9. ஓட்டநேர ஒத்திகை என்றால் என்ன?
10. சில்லுவின் பின்னணியை எவ்வாறு மாற்றலாம்?
11. media playback கருவப்பட்டையின் பணி என்ன?

### தொகுதி - 2

1. C++ மொழியின் வழி பொருள் நோக்கு நிரலாக்கக் கருத்துக்கள்

2 மதிப்பெண் வினாக்கள்:

1. பொருள் என்றால் என்ன?
2. உறைபொதியாக்கம் என்றால் என்ன?
3. மரபுரிமத்திற்கும் பல்லுருவாக்கத்திற்கும் வேறுபாடு என்ன?

மரபுரிமம்	பல்லுருவாக்கம்
ஒரு செயற்கூறுக்கு அல்லது செயற்குறிக்கு பல வரையறைகளைச் சாத்தியமாக்குதல் மூலம் பல்லுருவாக்க மென்பொருள் சிக்கலை தீர்க்கின்றது.	ஏற்கனவே உள்ள ஓர் இனக்குழுவின் அடிப்படையில் மற்றோர் இனக்குழுவை தருவித்துக் கொண்டு செயல்படுகிறது.

4. இனக்குழு என்றால் என்ன?
5. மரபுரிமம் என்றால் என்ன?

## 2. C++ மொழியின் முன்னோட்டம்

## 2 மதிப்பெண் வினாக்கள்:

1. வில்லைகள் என்றால் என்ன? அதன் வகைகளை கூறு
2. மாறிலிகள் என்றால் என்ன?
3. சரநிலையுரு என்றால் என்ன? எடுத்துக்காட்டு தருக
4. செயற்குறிகளின் வகைகளை எவ்வாறு பிரிக்கலாம்?
5. ஒப்பீட்டு செயற்குறிகள் பற்றி குறிப்பு வரைக
6. நிபந்தனை செயற்குறி பற்றி குறிப்பு வரைக
7. இனவரையறை மற்றும் எண்ணுரு தரவினத்தை பற்றி குறிப்பு வரைக
8. Void தரவினத்தின் பயன் என்ன?
9. சுட்டு முகவரி என்றால் என்ன?
10. பண்புணர்த்தியின் விளைவுகளை கூறு
11. இனவரையறை மற்றும் எண்ணுரு தரவினத்தின் பொதுவடிவத்தை தருக
12. சேமிப்பு இனம் என்றால் என்ன? அதன் வகைகளை விவரி
13. உள்ளுறை இனமாற்றம் என்றால் என்ன?

## 3. அடிப்படை கூற்றுகள்

## 2 மதிப்பெண் வினாக்கள்:

1. c++ கூற்றுகளை வகைப்படுத்து
2. மதிப்பிருத்து செயற்குறி என்றால் என்ன? அதை எவ்வாறு பயன்படுத்தலாம்?
3. கட்டுப்பாட்டு கட்டமைப்பு என்றால் என்ன?
4. Continue கூற்றின் பணி என்ன?
5. Continue மற்றும் break கூற்றின் வேறுபாட்டை கூறு
6. பின்னலான மடக்கு அமைப்பதற்கான விதிமுறைகளை கூறு
7. if,if-else,switch கூற்றின் பொதுவடிவம் தருக
8. While,do-while மற்றும் for மடக்கின் பொதுவடிவத்தை தருக

## 5 மதிப்பெண் வினாக்கள்:

1. if, if-else கூற்றின் பொதுவடிவம் தந்து விளக்கு
2. Switch கூற்றின் பொதுவடிவம் தந்து விளக்கு
3. While,Do-while கூற்றின் பொதுவடிவம் தந்து விளக்கு
4. For கூற்றின் பொதுவடிவம் தந்து விளக்கு

#### 4. செயற்கூறுகள்

2 மதிப்பெண் வினாக்கள்:

1. செயற்கூறுகள் என்றால் என்ன?
2. செயற்கூறுகளின் பணிகளை கூறு.
3. செயற்கூறு முன்வடிவின் பொதுவடிவத்தை கூறு
4. **Inline** செயற்கூறு – குறிப்பு வரைக
5. மெய்யான அளபுருக்களான விதிமுறைகளை கூறு

5 மதிப்பெண் வினாக்கள்:

1. மதிப்பு மூலம் அழைத்தலை எடுத்துக்காட்டு நிரல் தந்து விளக்கு
2. குறிப்பு மூலம் அழைத்தலை எடுத்துக்காட்டு நிரல் தந்து விளக்கு
3. **Inline** செயற்கூறை எடுத்துக்காட்டு நிரல் தந்து விளக்கு
4. வரையெல்லை விதிமுறைகளை விளக்கு

#### 5. கட்டமைப்புத் தரவினம் - அணிகள்

2 மதிப்பெண் வினாக்கள்:

1. அணிகள் என்றால் என்ன? அதன் வகைகளை விவரி
2. ஒரு பரிமாண அணியின் பொதுவடிவத்தை எடுத்துக்காட்டுடன் கூறு
3. சரங்களின் அணியை எடுத்துக்காட்டுடன் விளக்கு
4. வரிசையாக்கம் என்றால் என்ன?
5. குறிப்பு வரைக : Strlen(),Strcpy() and Strcmp()

#### 6. இனக்குழுக்களும், பொருட்களும்

2 மதிப்பெண் வினாக்கள்:

1. இனக்குழு என்றால் என்ன?
2. இனக்குழு வரையறுப்புகளை கூறு
3. உறைபொதியாக்கம் என்றால் என்ன?
4. தரவு அருவமாக்கம்(தரவு மறைப்பு) என்றால் என்ன?
5. **Static** தரவினம் - குறிப்பு வரைக

5 மதிப்பெண் வினாக்கள்:

1. இனக்குழு அறிவிப்பின் பொதுவடிவத்தை அதன் விதிமுறைகளோடு விவரி

#### 7. பல்லருவாக்கம்

2 மதிப்பெண் வினாக்கள்:

1. செயற்கூறு பணிமிகுப்பு என்றால் என்ன?
2. செயற்கூறு பணிமிகுப்பின் விதிமுறைகளை கூறு
3. செயற்கூறு பணிமிகுப்பு என்றால் என்ன?

4. பணிமிகுக்க முடியாத செயற்குறிகளை பட்டியலிடு

5 மதிப்பெண் வினாக்கள்:

1. செயற்கூறு பணிமிகுப்பு என்றால் என்ன? எடுத்துக்காட்டு நிரல் தந்து விளக்கு
2. செயற்குறி பணிமிகுப்பு என்றால் என்ன? எடுத்துக்காட்டு நிரல் தந்து விளக்கு
3. செயற்குறி பணிமிகுப்பின் விதிமுறைகளை கூறு

### 8. ஆக்கிகளும், அழிப்பிகளும்

2 மதிப்பெண் வினாக்கள்:

1. ஆக்கிகள் என்றால் என்ன?
2. ஆக்கியின் செயல்பாட்டை கூறு
3. நகல் ஆக்கி என்றால் என்ன?
4. அழிப்பி என்றால் என்ன?

5 மதிப்பெண் வினாக்கள்:

1. ஆக்கிகள் மற்றும் அழிப்பியின் விதிமுறைகளை கூறு

### 9. மரபுரிமம்

2 மதிப்பெண் வினாக்கள்:

1. மரபுரிமம் என்றால் என்ன?
2. மரபுரிமத்தின் பலன்களை கூறு
3. தருவிக்கப்பட்ட இனக்குழுவை வரையறுக்கும் போது பின்பற்றவேண்டிய விதிமுறைகளை கூறு
4. கருத்தியல் இனக்குழு என்றால் என்ன?
5. மரபுரிமத்தின் வகைகளை கூறு

5 மதிப்பெண் வினாக்கள்:

1. தருவிக்கப்பட்ட இனக்குழுவில் அடிப்படை இனக்குழு உறுப்புகளின் வரையெல்லையும் அணுகியல்பையும் கூறு
2. மரபுரிமத்தின் வகைகளை விவரி

### 10. சமுதாயத்தின் மீது கணிப்பொறியின் தாக்கம்

2 மதிப்பெண் வினாக்கள்:

1. தரவுகாப்பகம் என்றால் என்ன?
2. தகவல் தொழில்நுட்பம் சாதாரண மனிதர்களையும் சென்றடைய பயன்படும் தொழில்நுட்பக் கூறுகளை கூறு
3. ATM என்றால் என்ன?
4. E - Shopping குறிப்பு வரைக
5. E - Learning குறிப்பு வரைக
6. நலவாழ்வுத்துறையில் கணிப்பொறியின் பயன்களை கூறு
7. வேளாண்மைத்துறையில் கணிப்பொறியின் பயன்களை கூறு

## 11. தகவல் தொழில்நுட்பம் சார்ந்த சேவைகள்

2 மதிப்பெண் வினாக்கள்:

1. ITES என்றால் என்ன?
2. டிக்டாபோன் என்றால் என்ன?
3. e-governance - குறிப்பு வரைக
4. அழைப்புதவி மையத்தின் பணியை கூறு
5. தரவு மேலாண்மை பற்றி குறிப்பு வரைக
6. கணிப்பொறி தரவாக்கம் பற்றி குறிப்பு வரைக

## 12. கணிப்பொறி நன்னெறி

2 மதிப்பெண் வினாக்கள்:

1. கணிப்பொறிக்கு கடவுச்சொல் கொடுப்பதன் பயன் என்ன?
2. கணிப்பொறி நன்னெறி கோட்பாடுகளை கூறு
3. கணிப்பொறி குற்றம் என்றால் என்ன?
4. தரவு பாதுகாப்பு பற்றி குறிப்பு வரைக
5. உரிமையில்லா நகலாக்கம் என்றால் என்ன?
6. வைரஸ் பற்றி குறிப்பு வரைக
7. மின்வெளிச்சட்டம் என்றால் என்ன?
8. அரண்உடைத்தல் என்றால் என்ன?

கொடுக்கப்பட்ட நிரலில் உள்ள பிழைகளை கண்டறிக

1.

```
Class simple
```

```
{
  private :
  int x;
  simple()
  { x = 5; }
};
```

**Answer :**

Public scope வரையறை செய்யப்படவில்லை

2.

```
Class simple
```

```
{
  private :
  int x;
  public :
  simple(int y)
  { x = y; }
};
void main()
{
  simple s;
}
```

**Answer :**

class simple என்ற குறிப்பீடு மதிப்பு தரப்படவில்லை

3.

```
#include<iostream.h>
class A
{
private ;
int a1;
public:
int a2;
protected:
int a3;
};
class B :: public A
public:
```

```
void func()
{
int b1, b2 , b3;
b1 = a1;
b2 = a2;
b3 = a3;
}
};
void main()
{
B der;
der.a3 = 0';
der.func();
}
```

**Answer :**

A1 என்பது private உறுப்பாக உள்ளது. A3 என்பது protected அணுகியல்பாக உள்ளது. இவை இரண்டும் class a யில் தரப்பட்டுள்ளது. ஆனால் அவைகள் class B யில் தரவில்லை.

பிழையான நிரல்	சரியான நிரல்
private ;	Private அணுகியல்பை குறிப்பிடும் போது : குறி கட்டாயம் இடம்பெற வேண்டும்.
class B :: public A	class B : public A மரபுரிமத்தின் ஒரு அணுகியல்பை வேறொரு இனக்குழுவிற்குள் அழைக்கும் போது : குறி இடம் பெற வேண்டும்

4.

```
#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()
}
}
```

பிழையான நிரல்	சரியான நிரல்
<pre>int a,b  public  cout&lt;&lt;“\nThe two integers“&lt;&lt;a&lt;&lt;‘\t’ b;  }</pre>	<pre>int a,b;  வரியின் இறுதியில் ; இடம்பெற வேண்டும்  Public: அணுகியல்பை குறிப்பிடும்போது : இடம் பெற வேண்டும்  cout&lt;&lt;“\nThe two integers“&lt;&lt;a&lt;&lt;‘\t’ b;  விடுபடுவரிசையான \t இரட்டை மேற்கோள்குறியுடன் இருக்க வேண்டும். மேலும் b என்ற மாறியின் வெளியீட்டுக்கு தரவு விடுப்பு செயற்குறியை சேர்க்க வேண்டும்  } அடைப்பு குறி இங்கு தேவையில்லை</pre>

கொடுக்கப்பட்ட நிரலின் வெளியீட்டை கண்டுபிடி

1.

```
#include <iostream.h>
#include <conio.h>
# include <iomanip.h>
void swap (int n1, int n2)
{ int temp;
  temp = n1;
  n1 = n2;
  n2 = temp;
  cout << “\n”<<n1<<“\t”<<n2<<“\n”;
}
void main ( )
{
  int m1 = 10, m2 = 20;
  clrscr ( );
  cout <<“\n Values before invoking swap” << m1 << “\t” << m2;
  cout << “\n Calling swap..”;
  swap (m1, m2);
  cout << “\n Back to main.. Values are” << m1 << ‘\t’ << m2;
  getch ( );
}
```

**Output :**

```
Values before invoking swap10    20
Calling swap :20  10
Back to main..... Values are 10    20
```

2.

```

#include <iostream.h>
#include <conio.h>
# include <iomanip.h>
void swap (int &n1, int &n2)
{ int temp;
  temp = n1;
  n1 = n2;
  n2 = temp;
  cout << "\n"<<n1<<"\t"<<n2<<"\n";
}
void main ( )
{
  int m1 = 10, m2 = 20;
  clrscr ( );
  cout <<"\n Values before invoking swap" << m1 << "\t" << m2;
  cout << "\n Calling swap..";
  swap (m1, m2);
  cout << "\n Back to main.. Values are" << m1 << '\t' << m2;
  getch ( );
}

```

**Output :**

```

Values before invoking swap10      20
Calling swap :20  10
Back to main..... Values are 20    10

```

3.

```

# include <iostream.h>
# include <conio.h>
float power (float n, int p = 1)
{
  float prd = 1;
  for (int i = 1; i<= p; i++)
  prd *= n;
  return prd;
}
void main ( )
{
  clrscr ( );
  int x = 4, b = 2;
  cout << "\n Call statement is power(b, x).." << power (b, x);
  cout << "\n Call statement is power(b).. " << power (b);
  getch ( );
}

```

**Output :**

```

Call statement is power (b, x)..16
Call statement is power (b)..2

```



**4.**

```
# include <iostream h>
# include <conio.h>
int area (int side1 = 10, int side2=20
{ return (side1 * side 2); }
```

**Output :**

```
24
80
120
```

```
void main ( )
{ int s1 = 4, s2 = 6;
clrscr ( ) ;
cout << area (s1, s2) << '\n';
cout << area (s1) << '\n';
cout << area (s2) << '\n';
getch ( );
}
```

**5.**

```
#include<iostream.h>
#include<conio.h>
class simple_static
{
int a,b,sum;
static int count;
public:
void accept()
{
cout<<"\n Enter values.. ";
cin>>a>>b;
sum = a+b;
count++;
}
void display()
{
cout<<"\n The sum of two numbers ... "<<sum;
cout<<"\n This is addition... "<<count;
}
};
```

**Output:**

```
Enter values    10 20
The sum of two numbers    30
This is addition    1
Enter values..... 5 7
The sum of two numbers    12
This is addition    2
Enter values..... 9 8
The sum of two numbers    17
This is addition    3
```

```
int static_simple count=0;
void main()
{
simple_static p1,p2,p3;
p1.accept();
p1.display();
p2.accept();
p2.display();
p3.accept();
p3.display();
}
```

**6.**

```
# include <iostream.h>
# include <conio.h>
class distance
{
    int feet,inches;
    public :
    void distance_assign(int f, int i)
    {
        feet = f;
        inches = i;
    }
    void display()
    {
        cout << "\nFeet  : " << feet<< "\tInches : " << inches;
    }
    distance operator+(distance d2)
    {
        distance d3;
        d3.feet = feet + d2.feet;
        d3.inches = (inches + d2.inches) % 12;
        d3.feet += (inches + d2.inches)/12;
        return d3;
    }
};
void main()
{
    clrscr();
    distance dist_1,dist_2;
    dist_1.distance_assign(12,11)
    dist_2.distance_assign(24,1);
    distance dist_3 = dist_1 + dist_2;
    dist_1.display();
    dist_2.display();
    dist_3.display();
    getch();
}
```

**Output:**

```
Feet : 12    Inches : 11
Feet : 24    Inches : 1
Feet : 37    Inches : 0
```

**7.**

```
#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;
}
};

```

**8.**

```

#include<iostream.h>
#include<conio.h>
class add
{
int num1, num2, sum;
public:
add()
{
cout<< "\n Constructor without paramete
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 main()
{
simple s;
s.getdata();
s.putdata();
}

```

**Output:**

```

Constructor of class - simple ..
Enter values for a & b 5 6
The two integers... 5 6
The sum of the variables... 11
Destructor of class - simple

```

```

void getdata()
{
cout<<"Enter data ... ";
cin>>num1>>num2;
}
void addition()
{
sum=num1+num2;
}
void putdata()
{
cout<< "\n The numbers are..";
cout<<num1<<'\t'<<num2;
cout<< "\n The sum of the
numbers are.. "<< sum;
}
};
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();
}

```

**Output :**

Constructor without parameters..  
 Parameterized Constructor...  
 Copy Constructors.  
 Enter data .. 5 6  
 Object a:  
 The numbers are 5 6  
 The sum of the numbers are ... 11  
 Object b:  
 The numbers are 10 20  
 The sum of the numbers are . 30  
 Object c:  
 The numbers are 10 20  
 The sum of the numbers are ... 30

**9.**

```
#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 :
derived()
{
cout << "\nConstructor of derived2 ...";
}
}
```

**Output :**

Constructor of base class  
 Constructor of derived.  
 Constructor of derived2  
 Destructor of derived2  
 Destructor of derived  
 Destructor of base class ..

```
    ~derived()
    {
    cout << "\nDestructor of derived2 ...";
    }
};
void main()
{
    derived2 x;
}
```

**10.**

```
#include<iostream.h>
#include<conio.h>
class student
{
int m1, m2, total;
public:
student ( int a, int b)
{
m1 = a;
m2 = b;
cout<<"\n Non parameterized constructors..";
};
```

**Output:**

Non parameterized constructors