

ಕರ್ನಾಟಕ ಸರ್ಕಾರ



ಶಾಲಾ ಶಿಕ್ಷಣ ಇಲಾಖೆ (ಪದವಿ ಪೂರ್ವ)

ಪರಿಷ್ಕೃತ ಪ್ರಶ್ನೆಕೋಟಿ (2024-25)

ವಿಷಯ: ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಸೈನ್ಸ್

ಪ್ರಥಮ ಪಿಯುಸಿ

ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಸೈನ್ಸ್ ಪ್ರಶ್ನೆ ಕೋಟಿ ಸಮಿತಿ - 2024-25

Sl. No	ಹೆಸರು	ವಿಳಾಸ	ಹುದ್ದೆ
1	ಡಾ.ಉದಯ ಕುಮಾರ್ ಬಿ.ಜಿ.	ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಸೈನ್ಸ್ ಉಪನ್ಯಾಸಕ (ನಿವೃತ್ತ) ಶೇಷಾದ್ರಿಪುರಂ ಪಿಯು ಕಾಲೇಜು ಶೇಷಾದ್ರಿಪುರಂ, ಬೆಂಗಳೂರು - 20.	ಸಂಯೋಜಕರು
2	ರವೀಂದ್ರ ಕೆ.ವಿ.	ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಸೈನ್ಸ್ ಉಪನ್ಯಾಸಕ ಸರ್ಕಾರಿ ಪೂ ಕಾಲೇಜು ಸಾಗರ್	ಸದಸ್ಯರು
3	ಭರತ್ ಭೂಷಣ್	ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಸೈನ್ಸ್ ಉಪನ್ಯಾಸಕ (ಅನುದಾನಿತ) ವಿಜಯಾ ಕಾಲೇಜು ಜಯನಗರ. ಬೆಂಗಳೂರು - 11	ಸದಸ್ಯರು
4	ಮಂಜುಳಾ ಪ್ರಿಯದರ್ಶಿನಿ	ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಸೈನ್ಸ್ ಉಪನ್ಯಾಸಕ ಸರ್ಕಾರಿ ಪಿಯು ಕಾಲೇಜು, ಬಿಪಿ ವಾಡಿಯಾ ರಸ್ತೆ ಬಸವನಗುಡಿ ಬೆಂಗಳೂರು - 560004	ಸದಸ್ಯರು
5	ಭುವನೇಶ್ವರಿ ಅಂಕಲಗಿ	ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಸೈನ್ಸ್ ಉಪನ್ಯಾಸಕ ಸರ್ಕಾರಿ ಪೂ ಕಾಲೇಜು ಯಲಹಂಕ ನ್ಯೂಟೌನ್ ಬೆಂಗಳೂರು - 560064	ಸದಸ್ಯರು

**ಸೂಚನೆ: ಪ್ರಶ್ನೆಗಳ ಸಂಪೂರ್ಣ ಅರ್ಥಕ್ಕಾಗಿ ದಯವಿಟ್ಟು ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಆವೃತ್ತಿಯನ್ನು
ಗಮನಿಸಿ.**

ಅಧ್ಯಾಯ 1

ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಸಿಸ್ಟಮ್

ಬಹು ಆಯ್ಕೆಯ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. CPU ಏನನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ?

- a) ಕೇಂದ್ರ ಸಂಸ್ಕರಣಾ ಘಟಕ
b) ಕೇಂದ್ರ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್ ಘಟಕ
c) ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಘಟಕ
d) ಕೇಂದ್ರೀಕೃತ ಸಂಸ್ಕರಣಾ ಘಟಕ

2. ಯಾವ ಮೆಮೋರಿಯು ಅದರ ಹೆಚ್ಚಿನ ವೇಗಕ್ಕೆ ಹೆಸರುವಾಸಿಯಾಗಿದೆ ಮತ್ತು CPU ಮತ್ತು ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಮೆಮೋರಿಯ ನಡುವೆ ಇರಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ?

- a) ಸಂಗ್ರಹ ಸ್ಮರಣೆ
b) ಸೆಕೆಂಡರಿ ಮೆಮೋರಿ
c) RAM
d) ರಾಮ್

3. ಮೆಮೋರಿ ನಿಯಂತ್ರಕದ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಪಾತ್ರವೇನು?

- a) ಮುಖ್ಯ ಮೆಮೋರಿಯ ಒಳಗೆ ಮತ್ತು ಹೊರಗೆ ಡೇಟಾ ಹರಿವನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಲು
b) CPU ವೇಗವನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸಲು
c) ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ಗೆ ವಿದ್ಯುತ್ ಸರಬರಾಜನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸಲು
d) ಬಾಹ್ಯ ಶೇಖರಣಾ ಸಾಧನಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಲು

4. ಯಾವ ಸಾಧನವನ್ನು ಮೊದಲ ಕಂಪ್ಯೂಟಿಂಗ್ ಸಾಧನವೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ?

- a) ಅಬ್ಯಾಕಸ್
b) ಪಾಸ್ಕಲ್ಯೆನ್
c) ವಿಶ್ಲೇಷಣಾತ್ಮಕ ಎಂಜಿನ್
d) EDVAC

5. ವಿಶ್ಲೇಷಣಾತ್ಮಕ ಎಂಜಿನ್‌ನ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಗಾಗಿ 'ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ನ ಪಿತಾಮಹ' ಎಂದು ಯಾರು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ?

- a) ಚಾರ್ಲ್ಸ್ ಬ್ಯಾಬೇಜ್
b) ಬ್ಲೇಸ್ ಪ್ಯಾಸ್ಕಲ್
c) ಅಲನ್ ಟ್ಯೂರಿಂಗ್
d) ಜಾನ್ ವಾನ್ ನ್ಯೂಮನ್

6. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ವ್ಯಾಕ್ಯೂಮ್ ಟ್ಯೂಬ್‌ಗಳನ್ನು ಯಾವ ಮಹತ್ವದ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನ ಬದಲಾಯಿಸಿತು?

- a) ಟ್ರಾನ್ಸಿಸ್ಟರ್‌ಗಳು
b) ಇಂಟಿಗ್ರೇಟೆಡ್ ಸರ್ಕ್ಯೂಟ್‌ಗಳು
c) ಮೈಕ್ರೋಪ್ರೊಸೆಸರ್‌ಗಳು
d) ಪಂಚ್ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳು

7. ಯಾವ ರೀತಿಯ ಮೆಮೋರಿಯು ಬಾಷ್ಪಶೀಲವಾಗಿದೆ ಮತ್ತು ತಾತ್ಕಾಲಿಕ ಶೇಖರಣೆಗಾಗಿ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?

- a) RAM
b) ರಾಮ್
c) ಎಚ್ಡಿಡಿ
d) SSD

8. ಈ ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಸೆಕೆಂಡರಿ ಮೆಮೋರಿಯ ಒಂದು ವಿಧ?

- a) ಹಾರ್ಡ್ ಡಿಸ್ಕ್ ಡ್ರೈವ್ (HDD)
b) ಸಂಗ್ರಹ ಸ್ಮರಣೆ
c) ನೋಂದಣಿಗಳು
d) ಪ್ರೊಸೆಸರ್

9. ಸೆಕೆಂಡರಿ ಮೆಮೋರಿಯ ಪ್ರಮುಖ ಲಕ್ಷಣ ಯಾವುದು?

- a) ಬಾಷ್ಪಶೀಲವಲ್ಲದ
b) ಹೆಚ್ಚಿನ ವೇಗ
c) ಸಣ್ಣ ಶೇಖರಣಾ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ
d) ದುಬಾರಿ

10. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಪರಿಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಬಸ್ ಎಂದರೇನು?

- a) ಡೇಟಾ ವರ್ಗಾವಣೆಗೆ ಬಳಸುವ ಭೌತಿಕ ತಂತಿ
b) ಒಂದು ರೀತಿಯ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್
c) ಶೇಖರಣಾ ಸಾಧನ
d) ಒಂದು ರೀತಿಯ ಪ್ರೊಸೆಸರ್

11. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ನ ವಿವಿಧ ಘಟಕಗಳ ನಡುವೆ ಡೇಟಾವನ್ನು ವರ್ಗಾಯಿಸಲು ಯಾವ ಬಸ್ ಅನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?

- a) ಡೇಟಾ ಬಸ್
b) ವಿಳಾಸ ಬಸ್
c) ಕಂಟ್ರೋಲ್ ಬಸ್
d) ಸಿಸ್ಟಮ್ ಬಸ್

12. ಮೆಮೊರಿ ವಿಳಾಸಗಳನ್ನು ನಿರ್ದಿಷ್ಟಪಡಿಸಲು ಯಾವ ಬಸ್ ಅನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?

- a) ವಿಳಾಸ ಬಸ್
b) ಡೇಟಾ ಬಸ್
c) ಕಂಟ್ರೋಲ್ ಬಸ್
d) ಸಿಸ್ಟಮ್ ಬಸ್

13. ಮೈಕ್ರೋಪ್ರೊಸೆಸರ್ ಎಂದರೇನು?

- a) ಒಂದೇ ಮೈಕ್ರೋಚಿಪ್‌ನಲ್ಲಿ CPU
b) ಒಂದು ರೀತಿಯ ದ್ವಿತೀಯಕ ಸ್ಮರಣೆ
c) ಇನ್‌ಪುಟ್ ಸಾಧನ
d) ಹೆಚ್ಚಿನ ವೇಗದ ಸಂಗ್ರಹ ಮೆಮೊರಿ

14. ಯಾವ ಪೀಳಿಗೆಯ ಮೈಕ್ರೋಪ್ರೊಸೆಸರ್‌ಗಳು ಇಂಟೆಗ್ರೇಟೆಡ್ ಸರ್ಕ್ಯೂಟ್‌ಗಳ (ICs) ಬಳಕೆಯನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸಿದವು?

- a) ಮೊದಲ ತಲೆಮಾರಿನ
b) ಎರಡನೇ ತಲೆಮಾರಿನ
c) ಮೂರನೇ ತಲೆಮಾರಿನ
d) ನಾಲ್ಕನೇ ತಲೆಮಾರಿನ

15. ಕೆಳಗಿನ ಯಾವ ಮೈಕ್ರೋಪ್ರೊಸೆಸರ್ ಐದನೇ ಪೀಳಿಗೆಗೆ ಸೇರಿದೆ?

- a) ಇಂಟೆಲ್ 8080
b) ಮೊಟೊರೊಲಾ 6800
c) ಇಂಟೆಲ್ 80386
d) ಪೆಂಟಿಯಮ್

16. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಸಿಸ್ಟಮ್‌ಗೆ ಯಾವ ರೀತಿಯ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಪ್ರಮುಖ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಒದಗಿಸುತ್ತದೆ?

- a) ಸಿಸ್ಟಮ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್
b) ಅಪ್ಲಿಕೇಶನ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್
c) ಯುಟಿಲಿಟಿ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್
d) ಓಪನ್ ಸೋರ್ಸ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್

17. ಯಾವ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ವರ್ಗವು ವರ್ಡ್ ಪ್ರೊಸೆಸರ್‌ಗಳು ಮತ್ತು ಸ್ಟ್ರಿಡ್‌ತೀಟ್‌ಗಳಂತಹ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿದೆ?

- a) ಸಾಮಾನ್ಯ ಉದ್ದೇಶದ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್
b) ಕಸ್ಟಮೈಸ್ ಮಾಡಿದ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್
c) ಸಿಸ್ಟಮ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್
d) ಎಂಬೆಡೆಡ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್

18. ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಉಚಿತ ಮತ್ತು ಮುಕ್ತ-ಮೂಲ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ (FOSS) ನ ಉದಾಹರಣೆಯಾಗಿದೆ?

- a) ಅಡೋಬ್ ಫೋಟೋಶಾಪ್
b) ಮೈಕ್ರೋಸಾಫ್ಟ್ ವರ್ಡ್
c) ಮೊಜಿಲ್ಲಾ ಫೈರ್‌ಫಾಕ್ಸ್
d) ಕೋರಲ್‌ಡ್ರಾ

19. ಆಪರೇಟಿಂಗ್ ಸಿಸ್ಟಂನ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಕಾರ್ಯವೇನು?

- a) ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಹಾರ್ಡ್‌ವೇರ್ ಮತ್ತು ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಲು
b) ಹೊಸ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಅನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಲು
c) ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ ಭದ್ರತೆಯನ್ನು ಒದಗಿಸಲು
d) ಗ್ರಾಫಿಕ್ಸ್ ರಚಿಸಲು

20. ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಆಪರೇಟಿಂಗ್ ಸಿಸ್ಟಮ್ ಅಲ್ಲ?

- a) ವಿಂಡೋಸ್
b) ಲಿನಕ್ಸ್
c) ಆಂಡ್ರಾಯ್ಡ್
d) ಫೋಟೋಶಾಪ್

21. ಆಪರೇಟಿಂಗ್ ಸಿಸ್ಟಂಗಳಲ್ಲಿ ಬಹುಕಾರ್ಯಕ ಎಂದರೇನು?

- a) ಏಕಕಾಲದಲ್ಲಿ ಬಹು ಅಪ್ಲಿಕೇಶನ್‌ಗಳನ್ನು ರನ್ ಮಾಡುವುದು
- b) ಗ್ರಾಫಿಕ್ಸ್ ಕಾರ್ಯಕ್ಷಮತೆಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವುದು
- c) ಹೊಸ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಅನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸುವುದು
- d) ಮೇಲಿನ ಯಾವುದೂ ಅಲ್ಲ

22. ವಿಶ್ಲೇಷಣಾತ್ಮಕ ಎಂಜಿನ್‌ನ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಕಾರ್ಯವೇನು?

- a) ಅಂಕಗಣಿತದ ಲೆಕ್ಕಾಚಾರಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಿ
- b) ಪಂಚ್ ಕಾರ್ಡ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಡೇಟಾವನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ
- c) ಕೈಗಾರಿಕಾ ಯಂತ್ರಗಳನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸಿ
- d) ಮೇಲಿನ ಯಾವುದೂ ಅಲ್ಲ

23. USB ಪೋರ್ಟ್ ಮತ್ತು ಹಾರ್ಡ್ ಡಿಸ್ಕ್ ನಡುವೆ ಡೇಟಾ ವರ್ಗಾವಣೆಗೆ ಯಾವ ಸಾಧನವನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?

- a) ಬಸ್
- b) ಪ್ರೊಸೆಸರ್
- c) ಮೆಮೊರಿ ನಿಯಂತ್ರಕ
- d) ಸಂಗ್ರಹ

24. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ನ ಮುಖ್ಯ ಮೆಮೊರಿಯ ಒಳಗೆ ಮತ್ತು ಹೊರಗೆ ಡೇಟಾದ ಹರಿವನ್ನು ಯಾವ ಘಟಕವು ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತದೆ?

- a) ಮೆಮೊರಿ ನಿಯಂತ್ರಕ
- b) ಸಿಪಿಯು
- c) ಸಂಗ್ರಹ
- d) ಬಸ್

25. ಯಾವ ಪೀಳಿಗೆಯ ಮೈಕ್ರೋಪ್ರೊಸೆಸರ್‌ಗಳು 32 ಬಿಟ್‌ಗಳ ಪದದ ಗಾತ್ರವನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದವು?

- a) ನಾಲ್ಕನೇ ತಲೆಮಾರಿನ
- b) ಮೊದಲ ತಲೆಮಾರಿನ
- c) ಎರಡನೇ ತಲೆಮಾರಿನ
- d) ಮೂರನೇ ತಲೆಮಾರಿನ

26. ಕಸ್ಟಮೈಸ್ ಮಾಡಿದ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್‌ನ ಉದಾಹರಣೆ ಏನು?

- a) ಶಾಲಾ ನಿರ್ವಹಣಾ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್
- b) ವೆಬ್ ಬ್ರೌಸರ್
- c) ಮೀಡಿಯಾ ಪ್ಲೇಯರ್
- d) ವರ್ಡ್ ಪ್ರೊಸೆಸರ್

27. ಯಾವ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಇಲ್ಲದೆ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುವುದಿಲ್ಲ?

- a) ಸಿಸ್ಟಮ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್
- b) ಅಪ್ಲಿಕೇಶನ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್
- c) ಯುಟಿಲಿಟಿ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್
- d) ಮೇಲಿನ ಯಾವುದೂ ಅಲ್ಲ

28. ಕೋಷ್ಟಕ ಯಂತ್ರವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿದವರು ಯಾರು?

- a) ಹರ್ಮನ್ ಹೊಲೆರಿತ್
- b) ಚಾರ್ಲ್ಸ್ ಬ್ಯಾಬೇಜ್
- c) ಬ್ಲೇಸ್ ಪ್ಯಾಸ್ಕಲ್
- d) ಅಲನ್ ಟ್ಯೂರಿಂಗ್

29. ರಾಮ್ ಏನನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ?

- a) ಓದಲು ಮಾತ್ರ ಸ್ಮರಣೆ
- b) ಯಾದೃಚ್ಛಿಕ ಪ್ರವೇಶ ಮೆಮೊರಿ
- c) ರನ್-ಟೈಮ್ ಆಪರೇಟಿಂಗ್ ಮೆಮೊರಿ
- d) ರಿಮೋಟ್ ಆಪರೇಷನ್ಸ್ ಮ್ಯಾನೇಜರ್

30. ಅಪ್ಲಿಕೇಶನ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್‌ನ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಕಾರ್ಯವೇನು?

- a) ಬಳಕೆದಾರರ ಅಗತ್ಯಗಳಿಗೆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾದ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಲು
- b) ಹಾರ್ಡ್‌ವೇರ್ ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಲು
- c) ಕೋರ್ ಸಿಸ್ಟಮ್ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಒದಗಿಸಲು
- d) ಭದ್ರತೆಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಲು

31.ಯಾವ ಆಪರೇಟಿಂಗ್ ಸಿಸ್ಟಮ್ ಅದರ ಓಪನ್ ಸೋರ್ಸ್ ಸ್ವಭಾವಕ್ಕೆ ಹೆಸರುವಾಸಿಯಾಗಿದೆ?

- a) ಲಿನಕ್ಸ್
b) ವಿಂಡೋಸ್
c) ಮ್ಯಾಕೋಸ್
d) ಐಬಿಎಸ್

32.ಡೇಟಾ ಮತ್ತು ಸೂಚನೆಗಳ ಶಾಶ್ವತ ಸಂಗ್ರಹಣೆಗಾಗಿ ಯಾವ ರೀತಿಯ ಮೆಮೊರಿಯನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?

- a) ಸೆಕೆಂಡರಿ ಮೆಮೊರಿ
b) ಸಂಗ್ರಹ ಸ್ಮರಣೆ
c) ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಸ್ಮರಣೆ
d) ವರ್ಚುವಲ್ ಮೆಮೊರಿ

33.ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ನಿಯಂತ್ರಣ ಬಸ್‌ನ ಕಾರ್ಯವೇನು?

- a)ವಿಭಿನ್ನ ಘಟಕಗಳ ನಡುವೆ ನಿಯಂತ್ರಣ ಸಂಕೇತಗಳನ್ನು ಸಂವಹನ ಮಾಡಿ
b) ಮೆಮೊರಿ ಮತ್ತು CPU ನಡುವೆ ಡೇಟಾವನ್ನು ವರ್ಗಾಯಿಸಿ
c) ಮೆಮೊರಿ ವಿಳಾಸಗಳನ್ನು ಸೂಚಿಸಿ
d) ಮೇಲಿನ ಯಾವುದೂ ಅಲ್ಲ

34.ಯಾವ ಪೀಳಿಗೆಯ ಮೈಕ್ರೋಪ್ರೊಸೆಸರ್‌ಗಳು ಮಲ್ಟಿಕೋರ್ ಪ್ಲಾಟ್‌ಫಾರ್ಮ್‌ಗಳನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸಿದವು?

- a) ಐದನೇ ತಲೆಮಾರಿನ
b) ಮೊದಲ ತಲೆಮಾರಿನ
c) ಮೂರನೇ ತಲೆಮಾರಿನ
d) ಎರಡನೇ ತಲೆಮಾರಿನ

35.ಹೊಸ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಅಪ್ಲಿಕೇಶನ್‌ಗಳನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಲು ಯಾವ ರೀತಿಯ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಅನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?

- a) ವ್ಯವಸ್ಥೆಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್
b) ಅಪ್ಲಿಕೇಶನ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್
c) ಯುಟಿಲಿಟಿ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್
d) ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್

36.ಮೊದಲ ಮೆಕ್ಯಾನಿಕಲ್ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಅನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿದ ಕೀರ್ತಿ ಯಾರು?

- a) ಚಾರ್ಲ್ಸ್ ಬ್ಯಾಬೇಜ್
b) ಬ್ಲೇಸ್ ಪ್ಯಾಸ್ಕಲ್
c) ಅಲನ್ ಟ್ಯೂರಿಂಗ್
d) ಜಾನ್ ವಾನ್ ನ್ಯೂಮನ್

37.ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಎಂಬಿಡೆಡ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್‌ಗೆ ಉದಾಹರಣೆಯಾಗಿದೆ?

- a) ತೊಳೆಯುವ ಯಂತ್ರದಲ್ಲಿ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್
b) ಕಚೇರಿ ಸೂಟ್
c) ವೆಬ್‌ಬ್ರೌಸರ್
d) ಮೀಡಿಯಾ ಪ್ಲೇಯರ್

38.ಆಪರೇಟಿಂಗ್ ಸಿಸ್ಟಮ್‌ನ ಕರ್ನಲ್‌ನ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಉದ್ದೇಶವೇನು?

- a) ಸಿಸ್ಟಮ್ ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳು ಮತ್ತು ಯಂತ್ರಾಂಶವನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಿ
b) ಚಿತ್ರಾತ್ಮಕ ಬಳಕೆದಾರ ಇಂಟರ್‌ಫೇಸ್ ಅನ್ನು ಒದಗಿಸಿ
c) ಬಳಕೆದಾರರ ದೃಢೀಕರಣವನ್ನು ಸುಲಭಗೊಳಿಸುವುದು
d) ನೆಟ್ವರ್ಕ್ ಸಂಪರ್ಕಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಿ

39.ಆಂಟಿವೈರಸ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಯಾವ ರೀತಿಯ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಆಗಿದೆ?

- a) ಯುಟಿಲಿಟಿ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್
b) ಸಿಸ್ಟಮ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್
c) ಅಪ್ಲಿಕೇಶನ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್
d) ಅಭಿವೃದ್ಧಿ ತಂತ್ರಾಂಶ

40.ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಮೊದಲ ತಲೆಮಾರಿನ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ಗಳ ಉದಾಹರಣೆಯಾಗಿದೆ?

- a) ENIAC
b) UNIVAC
c) IBM 701
d) ಆಪಲ್ II

41.ಬಾಷ್ಪಶೀಲ ಸ್ಮರಣೆಯ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಲಕ್ಷಣ ಯಾವುದು?

- a) ವಿದ್ಯುತ್ ಆಫ್ ಮಾಡಿದಾಗ ಡೇಟಾ ಕಳೆದುಹೋಗುತ್ತದೆ
b) ಡೇಟಾವನ್ನು ಶಾಶ್ವತವಾಗಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ
c) ಇದು ತುಂಬಾ ನಿಧಾನವಾಗಿದೆ
d) ಇದನ್ನು ದೀರ್ಘಕಾಲೀನ ಶೇಖರಣೆಗಾಗಿ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ

42.ಮೆಮೊರಿ ವಿಳಾಸಗಳನ್ನು ನಿರ್ದಿಷ್ಟಪಡಿಸಲು ಯಾವ ಬಸ್ ಸಿಸ್ಟಮ್ ಘಟಕವನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?

- a) ವಿಳಾಸ ಬಸ್
b) ಡೇಟಾ ಬಸ್
c) ಕಂಟ್ರೋಲ್ ಬಸ್
d) ಸಿಸ್ಟಮ್ ಬಸ್

43.ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ನಾಲ್ಕನೇ ತಲೆಮಾರಿನ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ಗಳ ಲಕ್ಷಣವಾಗಿದೆ?

- a) ಮೈಕ್ರೋಪ್ರೊಸೆಸರ್‌ಗಳ ಬಳಕೆ
b) ನಿರ್ವಾಹಕ ಕೊಳವೆಗಳ ಬಳಕೆ
c) ಟ್ರಾನ್ಸಿಸ್ಟರ್‌ಗಳ ಬಳಕೆ
d) ಸಂಯೋಜಿತ ಬಳಕೆ ಸರ್ಕ್ಯೂಟ್‌ಗಳು

44.ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಹಾರ್ಡ್‌ವೇರ್ ಮತ್ತು ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಲು ಯಾವ ರೀತಿಯ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಅನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?

- a) ಸಿಸ್ಟಮ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್
b) ಅಪ್ಲಿಕೇಶನ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್
c) ಯುಟಿಲಿಟಿ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್
d) ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್

45.ಸಂಗ್ರಹ ಮೆಮೊರಿಯ ಮುಖ್ಯ ಕಾರ್ಯ ಯಾವುದು?

- a) ಆಗಾಗ್ಗೆ ಪ್ರವೇಶಿಸಿದ ಡೇಟಾ ಮತ್ತು ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಲು
b) ಡೇಟಾವನ್ನು ಶಾಶ್ವತವಾಗಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸಲು
c) ಅಂಕಗಣಿತದ ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆಗಳನ್ನು ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಲು
d) ಬಾಹ್ಯ ಸಾಧನಗಳನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸಲು

46.ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಪರೇಟಿಂಗ್ ಸಿಸ್ಟಮ್ನ ಪಾತ್ರವೇನು?

- a) ಹಾರ್ಡ್‌ವೇರ್ ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಿ ಮತ್ತು ಅಪ್ಲಿಕೇಶನ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್‌ಗಾಗಿ ಸಾಮಾನ್ಯ ಸೇವೆಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿ
b) ಹೊಸ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಅನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಿ
c) ವೈರಸ್‌ಗಳಿಂದ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಅನ್ನು ರಕ್ಷಿಸಿ
d) ವಿನ್ಯಾಸ ಗ್ರಾಫಿಕ್ಸ್

47.ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಅಸ್ಥಿರವಲ್ಲದ ಸ್ಮರಣೆಯಾಗಿದೆ?

- a) ರಾಮ್
b) RAM
c) ಸಂಗ್ರಹ ಸ್ಮರಣೆ
d) ನೋಂದಾಯಿಸಿ

48.ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಪರಿಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ GUI ಎಂದರೆ ಏನು?

- a) ಚಿತ್ರಾತ್ಮಕ ಬಳಕೆದಾರ ಇಂಟರ್‌ಫೇಸ್
b) ಸಾಮಾನ್ಯ ಬಳಕೆದಾರ ಇಂಟರ್‌ಫೇಸ್
c) ಚಿತ್ರಾತ್ಮಕ ಏಕೀಕೃತ ಇಂಟರ್‌ಫೇಸ್
d) ಸಾಮಾನ್ಯ ಏಕೀಕೃತ ಇಂಟರ್‌ಫೇಸ್

49.ಯಾವ ಘಟಕವನ್ನು ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ನ 'ಮೆದುಳು' ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ?

- a) ಸಿಪಿಯು
b) RAM
c) ಹಾರ್ಡ್ ಡಿಸ್ಕ್
d) ಮದಬೋರ್ಡ್

- a) ಎ ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ ಮತ್ತು R ಎಗೆ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- b) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ ಆದರೆ A ಗಾಗಿ R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ
- c) ಎ ನಿಜ ಆದರೆ R ತಪ್ಪು
- d) ಎ ಸುಳ್ಳು ಆದರೆ R ನಿಜ

55. ಸಮರ್ಥನೆ(A) :ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯನ್ನು ಸರಾಗವಾಗಿ ಮತ್ತು ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗಿ ಚಲಾಯಿಸಲು ಅಪ್ಲಿಕೇಶನ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಅನ್ನು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಕಾರಣ(R):ಅಪ್ಲಿಕೇಶನ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಎನ್ನುವುದು ಬಳಕೆದಾರರ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಅಗತ್ಯಗಳನ್ನು ಪೂರೈಸುವ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳ ಗುಂಪಾಗಿದೆ. Microsoft Office ಪ್ಯಾಕೇಜ್ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಲು MS- Word, MS-Excel, MS-Power Point, MS-Access ನಂತಹ ಕೆಲವು ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಅಪ್ಲಿಕೇಶನ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಅನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿದೆ.

- a) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ, ಮತ್ತು A ಗಾಗಿ R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- b) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ, ಆದರೆ A ಗೆ R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ
- c) ಎ ನಿಜ ಆದರೆ R ತಪ್ಪು
- d) ಎ ಸುಳ್ಳು ಆದರೆ R ನಿಜ

56. ಸಮರ್ಥನೆ (A) :ಮುಖ್ಯ ಸ್ಮರಣೆಯ ಒಂದು ಭಾಗವು ಬಾಷ್ಪಶೀಲವಲ್ಲ.

ಕಾರಣ (R):ROM ಪೂರ್ವ-ಲಿಖಿತ ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿದೆ, ವಿದ್ಯುತ್ ಆಫ್ ಆದ ನಂತರವೂ ಅದನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗುತ್ತದೆ.

- a) (A) ಮತ್ತು (R) ಎರಡೂ ಸರಿಯಾಗಿವೆ ಮತ್ತು R ಎಂಬುದು (A) ನ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ.
- b) (A) ಮತ್ತು (R) ಎರಡೂ ಸರಿಯಾಗಿವೆ ಆದರೆ (R) (A) ನ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ.
- c) (A) ಸರಿ ಆದರೆ (R) ತಪ್ಪು.
- d) (A) ತಪ್ಪು ಆದರೆ (R) ನಿಜ.

57. ಸಮರ್ಥನೆ (A) :ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಸ್ಮರಣೆಯು ಬಾಷ್ಪಶೀಲವಾಗಿರುತ್ತದೆ, ಏಕೆಂದರೆ ವಿದ್ಯುತ್ ಹೋದ ತಕ್ಷಣ ಅದರ ಎಲ್ಲಾ ವಿಷಯಗಳು ಅಳಿಸಿಹೋಗುತ್ತವೆ.

ಕಾರಣ (R):ಸಂಗ್ರಹ ಸ್ಮರಣೆಯು ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಸ್ಮರಣೆಯಾಗಿದೆ.

- a) (A) ಮತ್ತು (R) ಎರಡೂ ಸರಿಯಾಗಿವೆ ಮತ್ತು R ಎಂಬುದು (A) ನ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ.
- b) (A) ಮತ್ತು (R) ಎರಡೂ ಸರಿಯಾಗಿವೆ ಆದರೆ (R) (A) ನ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ.
- c) (A) ಸರಿ ಆದರೆ (R) ತಪ್ಪು.
- d) (A) ತಪ್ಪು ಆದರೆ (R) ನಿಜ.

58. ಸಮರ್ಥನೆ (A) :ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಮೆಮೋರಿಯು ಸೆಕೆಂಡರಿ ಮೆಮೋರಿಗಿಂತ ದೊಡ್ಡ ಶೇಖರಣಾ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ.

ಕಾರಣ (R):ಸೆಕೆಂಡರಿ ಮೆಮೋರಿಯು ದೊಡ್ಡ ಪ್ರಮಾಣದ ಡೇಟಾವನ್ನು ಶಾಶ್ವತವಾಗಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸಲು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಲಾಗಿದೆ.

- a) (A) ಮತ್ತು (R) ಎರಡೂ ಸರಿಯಾಗಿವೆ ಮತ್ತು R ಎಂಬುದು (A) ನ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ.
- b) (A) ಮತ್ತು (R) ಎರಡೂ ಸರಿಯಾಗಿವೆ ಆದರೆ (R) (A) ನ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ.
- c) (A) ಸರಿ ಆದರೆ (R) ತಪ್ಪು.
- d) (A) ತಪ್ಪು ಆದರೆ (R) ನಿಜ.

59. ಸಮರ್ಥನೆ (A) :ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಮೆಮೊರಿಂಗಿಂತ ಸೆಕೆಂಡರಿ ಮೆಮೊರಿ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ನಿಧಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ಕಾರಣ (R):CPU ಗೆ ಅಗತ್ಯವಿರುವ ಡೇಟಾಗೆ ತ್ವರಿತ ಪ್ರವೇಶಕ್ಕಾಗಿ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಮೆಮೊರಿಯನ್ನು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಲಾಗಿದೆ.

- (A) ಮತ್ತು (R) ಎರಡೂ ಸರಿಯಾಗಿವೆ ಮತ್ತು R ಎಂಬುದು (A) ನ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ.
- (A) ಮತ್ತು (R) ಎರಡೂ ಸರಿಯಾಗಿವೆ ಆದರೆ (R) (A) ನ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ.
- (A) ಸರಿ ಆದರೆ (R) ತಪ್ಪು.
- (A) ತಪ್ಪು ಆದರೆ (R) ನಿಜ.

60. ಸಮರ್ಥನೆ (A) :ಸಿಸ್ಟಮ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಅನ್ನು ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಹಾರ್ಡ್‌ವೇರ್ ಅನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಲು ಮತ್ತು ನಿಯಂತ್ರಿಸಲು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಕಾರಣ (R):ಸಿಸ್ಟಮ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಅಪ್ಲಿಕೇಶನ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಅನ್ನು ಚಾಲನೆ ಮಾಡಲು ವೇದಿಕೆಯನ್ನು ಒದಗಿಸುತ್ತದೆ.

- (A) ಮತ್ತು (R) ಎರಡೂ ಸರಿಯಾಗಿವೆ ಮತ್ತು R ಎಂಬುದು (A) ನ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ.
- (A) ಮತ್ತು (R) ಎರಡೂ ಸರಿಯಾಗಿವೆ ಆದರೆ (R) (A) ನ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ.
- (A) ಸರಿ ಆದರೆ (R) ತಪ್ಪು.
- (A) ತಪ್ಪು ಆದರೆ (R) ನಿಜ.

61. ಸಮರ್ಥನೆ (A) :ಆಪರೇಟಿಂಗ್ ಸಿಸ್ಟಮ್‌ಗಳು ಬಳಕೆದಾರರಿಗೆ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಹಾರ್ಡ್‌ವೇರ್‌ನೊಂದಿಗೆ ಸಂವಹನ ನಡೆಸಲು ಇಂಟರ್‌ಫೇಸ್ ಅನ್ನು ಒದಗಿಸುತ್ತದೆ.

ಕಾರಣ (R):ಆಪರೇಟಿಂಗ್ ಸಿಸ್ಟಮ್‌ಗಳು ಒಂದು ರೀತಿಯ ಅಪ್ಲಿಕೇಶನ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್.

- (A) ಮತ್ತು (R) ಎರಡೂ ಸರಿಯಾಗಿವೆ ಮತ್ತು R ಎಂಬುದು (A) ನ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ.
- (A) ಮತ್ತು (R) ಎರಡೂ ಸರಿಯಾಗಿವೆ ಆದರೆ (R) (A) ನ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ.
- (A) ಸರಿ ಆದರೆ (R) ತಪ್ಪು.
- (A) ತಪ್ಪು ಆದರೆ (R) ನಿಜ.

62. ಸಮರ್ಥನೆ (A) :ಅಪ್ಲಿಕೇಶನ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಸಿಸ್ಟಮ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್‌ನಿಂದ ಸ್ವತಂತ್ರವಾಗಿ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತದೆ.

ಕಾರಣ (R):ಅಪ್ಲಿಕೇಶನ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಸರಿಯಾಗಿ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸಲು ಸಿಸ್ಟಮ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಅಗತ್ಯವಿದೆ.

- (A) ಮತ್ತು (R) ಎರಡೂ ಸರಿಯಾಗಿವೆ ಮತ್ತು R ಎಂಬುದು (A) ನ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ.
- (A) ಮತ್ತು (R) ಎರಡೂ ಸರಿಯಾಗಿವೆ ಆದರೆ (R) (A) ನ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ.
- (A) ಸರಿ ಆದರೆ (R) ತಪ್ಪು.
- (A) ತಪ್ಪು ಆದರೆ (R) ನಿಜ.

63. ಸಮರ್ಥನೆ (A) :ಸಿಸ್ಟಮ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್‌ಗಿಂತ ಅಪ್ಲಿಕೇಶನ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಅನ್ನು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ನವೀಕರಿಸಬಹುದು.

ಕಾರಣ (R):ಸಿಸ್ಟಮ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ನವೀಕರಣಗಳು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ದೊಡ್ಡದಾಗಿರುತ್ತವೆ ಮತ್ತು ಹೆಚ್ಚು ಸಂಕೀರ್ಣವಾಗಿರುತ್ತವೆ.

- (A) ಮತ್ತು (R) ಎರಡೂ ಸರಿಯಾಗಿವೆ ಮತ್ತು R ಎಂಬುದು (A) ನ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ.
- (A) ಮತ್ತು (R) ಎರಡೂ ಸರಿಯಾಗಿವೆ ಆದರೆ (R) (A) ನ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ.
- (A) ಸರಿ ಆದರೆ (R) ತಪ್ಪು.
- (A) ತಪ್ಪು ಆದರೆ (R) ನಿಜ.

64. ಸಮರ್ಥನೆ (A) :ಆಪರೇಟಿಂಗ್ ಸಿಸ್ಟಮ್‌ಗಳಿಗೆ ನಿಯಮಿತ ನವೀಕರಣಗಳ ಅಗತ್ಯವಿರುವುದಿಲ್ಲ.

ಕಾರಣ (R):ಭದ್ರತೆಯನ್ನು ಸುಧಾರಿಸಲು, ದೋಷಗಳನ್ನು ಸರಿಪಡಿಸಲು ಮತ್ತು ಹೊಸ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಲು ನವೀಕರಣಗಳು ಅತ್ಯಗತ್ಯ.

- a) (A) ಮತ್ತು (R) ಎರಡೂ ಸರಿಯಾಗಿವೆ ಮತ್ತು R ಎಂಬುದು (A) ನ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ.
- b) (A) ಮತ್ತು (R) ಎರಡೂ ಸರಿಯಾಗಿವೆ ಆದರೆ (R) (A) ನ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ.
- c) (A) ಸರಿ ಆದರೆ (R) ತಪ್ಪು.
- d) (A) ತಪ್ಪು ಆದರೆ (R) ನಿಜ.

65. ಸಮರ್ಥನೆ (A) :ಗ್ರಾಫಿಕಲ್ ಯೂಸರ್ ಇಂಟರ್‌ಫೇಸ್‌ಗಳು (GUIs) ಆಧುನಿಕ ಆಪರೇಟಿಂಗ್ ಸಿಸ್ಟಮ್‌ಗಳಿಂದ ಬೆಂಬಲಿತವಾಗಿದೆ.

ಕಾರಣ (R):ಆಪರೇಟಿಂಗ್ ಸಿಸ್ಟಂನೊಂದಿಗೆ ಸಂವಹನ ನಡೆಸಲು GUI ಗಳು ಬಳಕೆದಾರ ಸ್ನೇಹಿ ಮಾರ್ಗವನ್ನು ಒದಗಿಸುವುದಿಲ್ಲ.

- a) (A) ಮತ್ತು (R) ಎರಡೂ ಸರಿಯಾಗಿವೆ ಮತ್ತು R ಎಂಬುದು (A) ನ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ.
- b) (A) ಮತ್ತು (R) ಎರಡೂ ಸರಿಯಾಗಿವೆ ಆದರೆ (R) (A) ನ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ.
- c) (A) ಸರಿ ಆದರೆ (R) ತಪ್ಪು.
- d) (A) ತಪ್ಪು ಆದರೆ (R) ನಿಜ.

2 ಅಂಕಗಳ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ಮೈಕ್ರೊಕಂಟ್ರೋಲರ್ ಮತ್ತು ಮೈಕ್ರೊಪ್ರೊಸೆಸರ್ ನಡುವಿನ ಪ್ರಮುಖ ವ್ಯತ್ಯಾಸವೇನು?
2. ಸ್ಕಾರ್ಟ್ ಗೃಹೋಪಯೋಗಿ ಉಪಕರಣಗಳು ಮೈಕ್ರೊಪ್ರೊಸೆಸರ್ ಬದಲಿಗೆ ಮೈಕ್ರೊಕಂಟ್ರೋಲರ್ ಅನ್ನು ಏಕೆ ಹೊಂದಿವೆ?
3. ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ ಬ್ರೌಸ್ ಮಾಡುವಾಗ ನೀವು ವ್ಯವಹರಿಸುವ ಎರಡು ರೀತಿಯ ಡೇಟಾವನ್ನು ಉಲ್ಲೇಖಿಸಿ.
4. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಮೆಮೊರಿಯಲ್ಲಿ ನಿಬ್ಬಲ್ ಎಂದರೇನು?
5. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಸ್ಮರಣೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
6. ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಸ್ಮರಣೆಯ ಎರಡು ವಿಧಗಳು ಯಾವುವು?
7. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಸಿಸ್ಟಮ್‌ಗೆ ಡೇಟಾವನ್ನು ನಮೂದಿಸಲು ಬಳಸುವ ಯಾವುದೇ ಎರಡು ಇನ್‌ಪುಟ್ ಸಾಧನಗಳನ್ನು ಹೆಸರಿಸಿ.
8. ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ 'ಕಂಪೈಲರ್' ನ ವರ್ಗವನ್ನು (ಸಿಸ್ಟಮ್, ಅಪ್ಲಿಕೇಶನ್, ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್ ಟೂಲ್) ಗುರುತಿಸಿ.
9. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಅನ್ನು ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕಗೊಳಿಸಲು ಅಗತ್ಯವಿರುವ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್‌ನ ಎರಡು ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಸೇವೆಗಳನ್ನು ಹೆಸರಿಸಿ.
10. ಸಿಸ್ಟಮ್ ಬಸ್‌ನ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಪಾತ್ರವೇನು?
11. RAM ಮತ್ತು ROM ನಡುವೆ ವ್ಯತ್ಯಾಸ.
12. ದ್ವಿತೀಯ ಸ್ಮರಣೆಯನ್ನು ಯಾವುದಕ್ಕಾಗಿ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?
13. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಸಿಸ್ಟಮ್ನ ಮುಖ್ಯ ಅಂಶಗಳು ಯಾವುವು?
14. ಸಾಧನ ನಿರ್ವಹಣೆಯಲ್ಲಿ ಆಪರೇಟಿಂಗ್ ಸಿಸ್ಟಂನ ಪಾತ್ರವೇನು?
15. ನಿಮ್ಮ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ನಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿಸಲಾದ ಯಾವುದೇ ಎರಡು ಸಿಸ್ಟಮ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಅನ್ನು ಹೆಸರಿಸಿ.
16. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಮೆಮೊರಿಯಲ್ಲಿ 'ಬಿಟ್' ಪದವು ಏನನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತದೆ?
17. ಯಂತ್ರ ಕೋಡ್‌ನ ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸುವ ಸಮಯವು ಮೂಲ ಕೋಡ್‌ಗಿಂತ ಏಕೆ ಕಡಿಮೆಯಾಗಿದೆ?
18. ನಿಮ್ಮ ಶಾಲೆ ಅಥವಾ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಲಭ್ಯವಿರುವ ಯಾವುದೇ ಎರಡು ಮಾಧ್ಯಮಿಕ ಶೇಖರಣಾ ಸಾಧನಗಳನ್ನು ಹೆಸರಿಸಿ.
19. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಸಿಸ್ಟಮ್‌ನಲ್ಲಿ 'ಮೆಮೊರಿ ಕಂಟ್ರೋಲರ್' ಅನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
20. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ನ ಗಡಿಯಾರದ ವೇಗದ ಮಹತ್ವವೇನು?

3 ಅಂಕಗಳ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ಕೆಳಗಿನ ಡೇಟಾವನ್ನು ರಚನಾತ್ಮಕ, ಅರೆ-ರಚನಾತ್ಮಕ ಮತ್ತು ರಚನೆಯಿಲ್ಲದ ಎಂದು ವರ್ಗೀಕರಿಸಿ: ಪತ್ರಿಕೆ, ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯದ ಸ್ಕೋರ್, HTML ಪುಟ, ಆಸ್ಪತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ರೋಗಿಗಳ ದಾಖಲೆಗಳು.
2. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ RAM ನ ಅಗತ್ಯವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.

3. ಸ್ಲಾಮ್‌ದ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಮತ್ತು ಫ್ರೀವೇರ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ನಡುವಿನ ವ್ಯತ್ಯಾಸವೇನು? ಪ್ರತಿ ಪ್ರಕಾರಕ್ಕೆ ಎರಡು ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಅನ್ನು ಹೆಸರಿಸಿ.
4. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಸಿಸ್ಟಮ್ಸ್ ಬ್ಲಾಕ್ ರೇಖಾಚಿತ್ರದ ಅಂಶಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
5. ಉನ್ನತ ಮಟ್ಟದ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಬರೆಯಲಾದ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಹೇಗೆ ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ?
6. ನಿಮ್ಮ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ನಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿಸಲಾದ ಯಾವುದೇ ಎರಡು ಸಾಧನ ಚಾಲಕರು ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಉಲ್ಲೇಖಿಸಿ.
7. 'ಸಿಸ್ಟಮ್ ಬಸ್' ಮತ್ತು ಅದರ ಘಟಕಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
8. ಆಪರೇಟಿಂಗ್ ಸಿಸ್ಟಮ್ ವಿವಿಧ I/O ಸಾಧನಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತದೆ?
9. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಸಿಸ್ಟಮ್‌ನಲ್ಲಿ ಸೆಕೆಂಡರಿ ಮೆಮೋರಿಯ ಅವಶ್ಯಕತೆ ಏನು?
10. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸಲು ಅಗತ್ಯವಿರುವ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಪ್ರಕಾರಗಳನ್ನು ಪಟ್ಟಿ ಮಾಡಿ ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಸೇವೆಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
11. ಮೈಕ್ರೋಪ್ರೊಸೆಸರ್ ಮೈಕ್ರೋಕಂಟ್ರೋಲರ್‌ನಿಂದ ಹೇಗೆ ಭಿನ್ನವಾಗಿದೆ?
12. ಕಮಾಂಡ್ ಲೈನ್ ಇಂಟರ್‌ಫೇಸ್‌ನಲ್ಲಿ GUI-ಆಧಾರಿತ ಆಪರೇಟಿಂಗ್ ಸಿಸ್ಟಮ್ ಅನ್ನು ಬಳಸುವ ಅನುಕೂಲಗಳು ಯಾವುವು?
13. ಆಪರೇಟಿಂಗ್ ಸಿಸ್ಟಮ್‌ನಲ್ಲಿ ಮೆಮೋರಿ ನಿರ್ವಹಣೆಯ ಪಾತ್ರವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
14. ಫೈಲ್ ಮ್ಯಾನೇಜ್‌ಮೆಂಟ್ ಸಿಸ್ಟಮ್ ಸೆಕೆಂಡರಿ ಮೆಮೋರಿಯಲ್ಲಿ ಡೇಟಾವನ್ನು ಹೇಗೆ ರಕ್ಷಿಸುತ್ತದೆ?
15. ಇನ್‌ಪುಟ್ ಮತ್ತು ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಸಾಧನಗಳ ನಡುವಿನ ವ್ಯತ್ಯಾಸವನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
16. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಮೆಮೋರಿ ನಿಯಂತ್ರಕದ ಕಾರ್ಯವೇನು?
17. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಮೆಮೋರಿಯಲ್ಲಿ ಬೈನರಿ ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಮಹತ್ವವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
18. ಸಿಸ್ಟಮ್ ಬಸ್ ಮೂಲಕ ಘಟಕಗಳ ನಡುವೆ ಡೇಟಾ ವರ್ಗಾವಣೆಯ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
19. ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಸ್ಮರಣೆಯ ಗುಣಲಕ್ಷಣಗಳು ಯಾವುವು?
20. ಡೆಸ್ಕ್‌ಟಾಪ್‌ಗಳಿಂದ ಧರಿಸಬಹುದಾದ ಗ್ಯಾಜೆಟ್‌ಗಳವರೆಗೆ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಕಂಪ್ಯೂಟಿಂಗ್ ಸಾಧನಗಳ ವಿಕಾಸವನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.

5 ಅಂಕಗಳ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಸಿಸ್ಟಮ್ಸ್ ಬ್ಲಾಕ್ ರೇಖಾಚಿತ್ರವನ್ನು ಬಿಡಿಸಿ ಮತ್ತು ವಿವರಿಸಿ, ಪ್ರತಿ ಘಟಕದ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ವಿವರಿಸುತ್ತದೆ.
2. ಮೆಮೋರಿ, ಫೈಲ್ ಮತ್ತು ಸಾಧನ ನಿರ್ವಹಣೆ ಸೇರಿದಂತೆ ಸಂಪನ್ಮೂಲ ನಿರ್ವಹಣೆಯಲ್ಲಿ ಆಪರೇಟಿಂಗ್ ಸಿಸ್ಟಮ್‌ನ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಪಾತ್ರಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
3. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ RAM ಮತ್ತು ROM ನ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಣೆಗಳನ್ನು ಹೋಲಿಸಿ ಮತ್ತು ವ್ಯತಿರಿಕ್ತಗೊಳಿಸಿ.
4. ಸೆಕೆಂಡರಿ ಮೆಮೋರಿಯ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ ಮತ್ತು ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ಸೆಕೆಂಡರಿ ಶೇಖರಣಾ ಸಾಧನಗಳನ್ನು ಪಟ್ಟಿ ಮಾಡಿ.
5. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಉನ್ನತ ಮಟ್ಟದ ಭಾಷಾ ಸಂಕೇತವನ್ನು ಯಂತ್ರ ಸಂಕೇತವಾಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ, ಇದರಲ್ಲಿ ಕಂಪೈಲರ್‌ಗಳು ಮತ್ತು ಇಂಟರ್‌ಪ್ರೀಟರ್‌ಗಳ ಪಾತ್ರಗಳು ಸೇರಿವೆ.
6. ಸ್ಲಾಮ್‌ದ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಮತ್ತು ಫ್ರೀವೇರ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ನಡುವಿನ ಪ್ರಮುಖ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳು ಯಾವುವು? ಪ್ರತಿಯೊಂದಕ್ಕೂ ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ನೀಡಿ ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಪ್ರಯೋಜನಗಳು ಮತ್ತು ಅನಾನುಕೂಲಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.
7. ಸಿಪಿಯು, ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಮೆಮೋರಿ ಮತ್ತು ಸೆಕೆಂಡರಿ ಸ್ಟೋರೇಜ್ ನಡುವಿನ ಡೇಟಾ ವರ್ಗಾವಣೆ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಸಿಸ್ಟಮ್ ಬಸ್ ಮೂಲಕ ವಿವರಿಸಿ. ಪ್ರತಿ ಹಂತವನ್ನು ವಿವರವಾಗಿ ವಿವರಿಸಿ.
8. ಡೇಟಾ ಬಸ್ ಮತ್ತು ವಿಳಾಸ ಬಸ್‌ನ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಂತೆ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಸಿಸ್ಟಮ್ ಬಸ್‌ನ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.

9. ಆಪರೇಟಿಂಗ್ ಸಿಸ್ಟಂ ವಿವಿಧ I/O ಸಾಧನಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರಿಸಿ, ಸಾಧನ ಡ್ರೈವರ್‌ಗಳ ಪಾತ್ರ ಮತ್ತು OS ನಿಂದ ಅಳವಡಿಸಲಾದ ಭದ್ರತಾ ಕ್ರಮಗಳು ಸೇರಿದಂತೆ.
10. ದತ್ತಾಂಶ ಸಂಗ್ರಹಣೆ ಮತ್ತು ಸಂಸ್ಕರಣೆಯಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ಪ್ರಕಾರಗಳು ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಪಾತ್ರಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಂತೆ ಪ್ರಾಥಮಿಕದಿಂದ ದ್ವಿತೀಯಕ ಮೆಮೊರಿಗೆ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಮೆಮೊರಿಯ ವಿಕಾಸವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
11. ಮೈಕ್ರೋಪ್ರೊಸೆಸರ್‌ಗಳು ಮತ್ತು ಮೈಕ್ರೋಕಂಟ್ರೋಲರ್‌ಗಳು ಆರ್ಕಿಟೆಕ್ಚರ್ ಮತ್ತು ಅಪ್ಲಿಕೇಶನ್‌ನಲ್ಲಿ ಹೇಗೆ ಭಿನ್ನವಾಗಿವೆ? ವಿವಿಧ ಸಾಧನಗಳಲ್ಲಿ ಅವುಗಳ ಬಳಕೆಯ ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿ.
12. ಆಪರೇಟಿಂಗ್ ಸಿಸ್ಟಂನಲ್ಲಿ ಮೆಮೊರಿ ಮ್ಯಾನೇಜ್‌ಮೆಂಟ್ ಸಿಸ್ಟಮ್ ಪಾತ್ರವನ್ನು ಮತ್ತು ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಸಿಸ್ಟಮ್ ಕಾರ್ಯಕ್ಷಮತೆಯ ಮೇಲೆ ಅದರ ಪ್ರಭಾವವನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಿ.
13. ಮೈಕ್ರೋಪ್ರೊಸೆಸರ್‌ನಲ್ಲಿ ಗಡಿಯಾರದ ವೇಗದ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆ ಏನು ಮತ್ತು ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಸಿಸ್ಟಮ್‌ನ ಕಾರ್ಯಕ್ಷಮತೆಯ ಮೇಲೆ ಅದು ಹೇಗೆ ಪರಿಣಾಮ ಬೀರುತ್ತದೆ?
14. ರಚನಾತ್ಮಕ, ಅರೆ-ರಚನಾತ್ಮಕ ಮತ್ತು ರಚನೆಯಿಲ್ಲದ ಡೇಟಾದ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ ಮತ್ತು ಡೇಟಾ ನಿರ್ವಹಣಾ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳಲ್ಲಿ ಅವುಗಳ ಪ್ರಸ್ತುತತೆ.
15. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ನಲ್ಲಿ ಸಿಸ್ಟಮ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಮತ್ತು ಅಪ್ಲಿಕೇಶನ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಎರಡನ್ನೂ ಬಳಸುವ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ. ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿ ಮತ್ತು ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವಲ್ಲಿ ಅವರ ಪಾತ್ರಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.

ಅಧ್ಯಾಯ 2

ಎನ್ಕೋಡಿಂಗ್ ಯೋಜನೆಗಳು ಮತ್ತು ಸಂಖ್ಯೆ ವ್ಯವಸ್ಥೆ

ಬಹು ಆಯ್ಕೆಯ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ಬೈನರಿ ಸಂಖ್ಯೆಯ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯ ಮೂಲ ಮೌಲ್ಯ ಎಷ್ಟು?

- a) 2 b) 8
c) 10 d) 16

2. ಪ್ರಪಂಚದ ಬಹುತೇಕ ಎಲ್ಲಾ ಭಾಷೆಗಳ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಲು ಯಾವ ಎನ್ಕೋಡಿಂಗ್ ಸ್ಕೀಮ್ ಅನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?

- a) ASCII b) ISCII
c) UTF-8 d) ಯುನಿಕೋಡ್

3. ASCII ಎನ್ಕೋಡಿಂಗ್ ಸ್ಕೀಮ್‌ನಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಬಿಟ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?

- a) 7 ಬಿಟ್‌ಗಳು b) 8 ಬಿಟ್‌ಗಳು
c) 16 ಬಿಟ್‌ಗಳು d) 32 ಬಿಟ್‌ಗಳು

4. ಬೈನರಿ ಸಂಖ್ಯೆ $(1010\ 1100 . 0101\ 1100)_2$ ರ ಹೆಕ್ಸಾಡೆಸಿಮಲ್ ಸಮಾನತೆ ಏನು?

- a) ಎc) 5 ಸಿ b) B4.3E
c) A2.C5 d) D8.7F

5. 1980 ರ ದಶಕದ ಮಧ್ಯಭಾಗದಲ್ಲಿ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಯಾವ ಪ್ರಮಾಣಿತ ಎನ್ ಕೋಡಿಂಗ್ ಯೋಜನೆಯನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಲಾಯಿತು?

- a) ASCII b) ISCII
c) ಯುನಿಕೋಡ್ d) UTF-8

6. 'A' ಅಕ್ಷರಕ್ಕಾಗಿ ASCII ಕೋಡ್‌ನ ಬೈನರಿ ಪ್ರತಿನಿಧ್ಯ ಏನು?

- a) 1000001 b) 1010100
c) 1100001 d) 1110001

7. 7-ಬಿಟ್ ASCII ಕೋಡ್ ಬಳಸಿ ಎಷ್ಟು ವಿಭಿನ್ನ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಎನ್ಕೋಡ್ ಮಾಡಬಹುದು?

- a) 64 b) 128
c) 256 d) 512

8. 3 ಬಿಟ್‌ಗಳನ್ನು ಗುಂಪು ಮಾಡುವ ಮೂಲಕ ಬೈನರಿ ಕೋಡ್‌ ಪ್ರತಿನಿಧ್ಯವನ್ನು ಸರಳಗೊಳಿಸಲು ಯಾವ ಸಂಖ್ಯೆಯ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?

- a) ಬೈನರಿ b) ದಶಮಾಂಶ
c) ಆಕ್ಟಲ್ d) ಹೆಕ್ಸಾಡೆಸಿಮಲ್

9. ದಶಮಾಂಶ ಸಂಖ್ಯೆ 122 ರ ಬೈನರಿ ಸಮಾನತೆ ಏನು?

- a) 1111100 b) 1111001
c) 1111010 d) 1110110

10. ಹೆಕ್ಸಾಡೆಸಿಮಲ್ ಸಂಕೇತವನ್ನು ಬಳಸುವ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಪ್ರಯೋಜನವೇನು?

- a) ಬೈನರಿಗಿಂತ ನೆನಪಿಡುವುದು ಸುಲಭ b) ಬೈನರಿಗಿಂತ ಕಡಿಮೆ ಬಿಟ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತದೆ
c) ಎ ಮತ್ತು ಬಿ ಎರಡೂ d) ಮೇಲಿನ ಯಾವುದೂ ಅಲ್ಲ

11. ಅಷ್ಟ ಸಂಖ್ಯೆಯ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯ ಮೂಲ ಮೌಲ್ಯ ಎಷ್ಟು?

- a) 2
b) 8
c) 10
d) 16

12. ಅಷ್ಟ ಸಂಖ್ಯೆಯ (514)₈ ದಶಮಾಂಶ ಸಮಾನತೆ ಏನು?

- a) 336
b) 328
c) 340
d) 342

13. ಭಾರತೀಯ ಭಾಷೆಗಳಲ್ಲಿ ಪಠ್ಯವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಲು ಯಾವ ಎನ್ಕೋಡಿಂಗ್ ಸ್ಕೀಮ್ ಹೆಸರುವಾಸಿಯಾಗಿದೆ?

- a) ASCII
b) ISCII
c) ಯುನಿಕೋಡ್
d) UTF-8

14. ಒಂದು ಬೈಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಬಿಟ್‌ಗಳಿವೆ?

- a) 4
b) 8
c) 16
d) 32

15. UTF-8 ಏನನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ?

- a) ಯುನಿಕೋಡ್ ರೂಪಾಂತರ ಸ್ವರೂಪ 8 ಬಿಟ್
b) ಯುನಿಕೋಡ್ ಪಠ್ಯ ಸ್ವರೂಪ 8 ಬಿಟ್
c) ಏಕರೂಪದ ಪಠ್ಯ ಸ್ವರೂಪ 8 ಬಿಟ್
d) ಯುನಿವರ್ಸಲ್ ಟೆಕ್ಸ್ಟ್ ಫಾರ್ಮ್ಯಾಟ್ 8 ಬಿಟ್

16. ಯಾವ ಎನ್ಕೋಡಿಂಗ್ ಸ್ಕೀಮ್ ಎಲ್ಲಾ 128 ASCII ಕೋಡ್‌ಗಳನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಂಡಿದೆ ಮತ್ತು ಉಳಿದವುಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚುವರಿ ಅಕ್ಷರಗಳಿಗಾಗಿ ಬಳಸುತ್ತದೆ?

- a) ASCII
b) ISCII
c) ಯುನಿಕೋಡ್
d) UTF-8

17. ಬೈನರಿ (11111111,00000000,00000000)₂ ಸಂಖ್ಯೆಗೆ ಹೆಕ್ಸಾಡೆಸಿಮಲ್ ಮೌಲ್ಯ ಎಷ್ಟು?

- a) (FF,00,00)
b) (F0,0F,0F)
c) (00,FF,00)
d) (FF,FF,00)

18. 'D' ಅಕ್ಷರಕ್ಕೆ ASCII ಮೌಲ್ಯದ ಬೈನರಿ ಸಮಾನತೆ ಏನು?

- a) 1000100
b) 1010001
c) 1100001
d) 1110100

19. 1100000011110001 ಮೆಮೊರಿ ವಿಳಾಸದ ಹೆಕ್ಸಾಡೆಸಿಮಲ್ ಪ್ರತಿನಿಧ್ಯ ಏನು?

- a) C0F1
b) D1F2
c) C2E1
d) B0A1

20. RGB ಬಣ್ಣದ ಕೋಡಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಲು ಎಷ್ಟು ಬಿಟ್‌ಗಳು ಅಗತ್ಯವಿವೆ?

- a) 8 ಬಿಟ್‌ಗಳು
b) 16 ಬಿಟ್‌ಗಳು
c) 24 ಬಿಟ್‌ಗಳು
d) 32 ಬಿಟ್‌ಗಳು

21. ಯಾವ ಎನ್ಕೋಡಿಂಗ್ ಸ್ಕೀಮ್ ASCII ಯ ಸೂಪರ್‌ಸೆಟ್ ಆಗಿದೆ?

- a) UTF-8
b) ISCII
c) ಯುನಿಕೋಡ್
d) EBCDIC

22. ASCII ಯ ಪೂರ್ಣ ರೂಪ ಯಾವುದು?

- a) American Standard Code for Information Exchange
- b) American System Code for Information Exchange
- c) American Standard Code for Internet Interchange
- d) American System Code for Internet Interchange

23. ದಶಮಾಂಶ ಸಂಖ್ಯೆಯ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯ ಮೂಲ ಮೌಲ್ಯ ಎಷ್ಟು?

- a) 2
- b) 8
- c) 10
- d) 16

24. ಸಾಧನ ಅಥವಾ ಆಪರೇಟಿಂಗ್ ಸಿಸ್ಟಂ ಅನ್ನು ಲೆಕ್ಕಿಸದೆ ಪ್ರತಿ ಅಕ್ಷರಕ್ಕೂ ಅನನ್ಯ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಯಾವ ಎನ್‌ಕೋಡಿಂಗ್ ಸ್ಕೀಮ್ ಒದಗಿಸುತ್ತದೆ?

- a) ASCII
- b) ISCII
- c) ಯುನಿಕೋಡ್
- d) UTF-8

25. ಹೆಕ್ಸಾಡೆಸಿಮಲ್ ಸಂಖ್ಯೆ $(4D9)_{16}$ ರ ದಶಮಾಂಶ ಸಮಾನತೆ ಏನು?

- a) 1234
- b) 1241
- c) 1249
- d) 1257

26. ಯಾವ ಸಂಖ್ಯೆಯ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯು ಆಧಾರ 16 ಅನ್ನು ಬಳಸುತ್ತದೆ?

- a) ಬೈನರಿ
- b) ದಶಮಾಂಶ
- c) ಆಕ್ಟಲ್
- d) ಹೆಕ್ಸಾಡೆಸಿಮಲ್

27. ಬೈನರಿ ಸಂಖ್ಯೆ $(10101100.01011)_2$ ರ ಅಷ್ಟಮ ಸಮಾನತೆ ಏನು?

- a) 254.26
- b) 245.36
- c) 234.25
- d) 255.46

29. ಬಣ್ಣದ ಕೋಡ್‌ಗಳ ಕಾಂಪ್ಯಾಕ್ಟ್ ಪ್ರತಿನಿಧ್ಯಕ್ಕಾಗಿ ಯಾವ ಎನ್‌ಕೋಡಿಂಗ್ ಸ್ಕೀಮ್ ಅನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?

- a) ASCII
- b) ISCII
- c) ಯುನಿಕೋಡ್
- d) ಹೆಕ್ಸಾಡೆಸಿಮಲ್

30. ಬೈನರಿ ಸಂಖ್ಯೆಯ $(1010111)_2$ ದಶಮಾಂಶ ಸಮಾನತೆ ಏನು?

- a) 85
- b) 87
- c) 89
- d) 91

31. 8-ಬಿಟ್ ಎನ್‌ಕೋಡಿಂಗ್ ಸ್ಕೀಮ್ ಅನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಎಷ್ಟು ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಬಹುದು?

- a) 128
- b) 256
- c) 512
- d) 1024

32. ISCII ಯ ಪೂರ್ಣ ರೂಪ ಯಾವುದು?

- a) Indian script code for exchange of information
- b) Indian System Code for exchange of information
- c) Indian Standard Code for Internet Interchange
- d) Indian System Code for Internet Interchange

c) ಎ ನಿಜ ಆದರೆ R ತಪ್ಪು

d) ಎ ಸುಳ್ಳು ಆದರೆ R ನಿಜ

53. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ: ಬೈನರಿ ಸಂಖ್ಯೆ 10101010 ಅನ್ನು ಹೆಕ್ಸಾಡೆಸಿಮಲ್‌ನಲ್ಲಿ AA ಎಂದು ಬರೆಯಬಹುದು.

ಕಾರಣ: ಹೆಕ್ಸಾಡೆಸಿಮಲ್ ಸಂಖ್ಯೆಯ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯು ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಲು 0 ರಿಂದ 9 ಮತ್ತು A ನಿಂದ F ವರೆಗೆ 16 ಚಿಹ್ನೆಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತದೆ.

a) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ, ಮತ್ತು A ಗಾಗಿ R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

b) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ, ಆದರೆ A ಗೆ R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ

c) ಎ ನಿಜ ಆದರೆ R ತಪ್ಪು

d) ಎ ಸುಳ್ಳು ಆದರೆ R ನಿಜ

54. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ: ಅಷ್ಟ ಸಂಖ್ಯೆಯ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯು 8 ರ ಮೂಲ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ.

ಕಾರಣ: ಆಕ್ಟಲ್ ಸಂಖ್ಯೆಯ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯು ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಲು 0 ರಿಂದ 7 ರವರೆಗಿನ 8 ಅಂಕಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತದೆ.

a) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ, ಮತ್ತು A ಗಾಗಿ R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

b) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ, ಆದರೆ A ಗೆ R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ

c) ಎ ನಿಜ ಆದರೆ R ತಪ್ಪು

d) ಎ ಸುಳ್ಳು ಆದರೆ R ನಿಜ

55. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ: ASCII ಪ್ರಪಂಚದಾದ್ಯಂತದ ಎಲ್ಲಾ ಬರವಣಿಗೆ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳಿಂದ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಬಹುದು.

ಕಾರಣ: ASCII ಕಂಪ್ಯೂಟಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ವ್ಯಾಪಕವಾಗಿ ಬಳಸಲಾಗುವ ಅಕ್ಷರ ಎನ್‌ಕೋಡಿಂಗ್ ಯೋಜನೆಯಾಗಿದೆ.

a) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ, ಮತ್ತು A ಗಾಗಿ R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

b) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ, ಆದರೆ A ಗೆ R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ

c) ಎ ನಿಜ ಆದರೆ R ತಪ್ಪು

d) ಎ ಸುಳ್ಳು ಆದರೆ R ನಿಜ

56. ಸಮರ್ಥನೆ: ISCII ಅನ್ನು ಪ್ರಾಥಮಿಕವಾಗಿ ಭಾರತೀಯೇತರ ಭಾಷೆಗಳಿಂದ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಎನ್‌ಕೋಡ್ ಮಾಡಲು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಕಾರಣ: ISCII ಭಾರತೀಯ ಲಿಪಿಗಳಿಗೆ ಹೆಚ್ಚುವರಿ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿದೆ.

a) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ, ಮತ್ತು A ಗಾಗಿ R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

b) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ, ಆದರೆ A ಗೆ R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ

c) ಎ ನಿಜ ಆದರೆ R ತಪ್ಪು

d) ಎ ಸುಳ್ಳು ಆದರೆ R ನಿಜ

57. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ: UTF-8 ಯುನಿಕೋಡ್ ಮಾನದಂಡದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲಾ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಬಹುದು.

ಕಾರಣ: UTF-8 ವೇರಿಯಬಲ್-ಲುದ್ದದ ಎನ್‌ಕೋಡಿಂಗ್ ಅನ್ನು ಬಳಸುತ್ತದೆ.

a) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ, ಮತ್ತು A ಗಾಗಿ R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

b) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ, ಆದರೆ A ಗೆ R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ

c) ಎ ನಿಜ ಆದರೆ R ತಪ್ಪು

d) ಎ ಸುಳ್ಳು ಆದರೆ R ನಿಜ

58. ಸಮರ್ಥನೆ (A) :ಪಠ್ಯ ಫೈಲ್ ASCII ಅಥವಾ ಯೂನಿಕೋಡ್ ಸ್ವರೂಪದಲ್ಲಿ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸುತ್ತದೆ.

ತಾರ್ಕಿಕ (R):ಪಠ್ಯ ಫೈಲ್‌ನಲ್ಲಿ, ಸಾಲಿಗೆ ಯಾವುದೇ ಡಿಲಿಮಿಟರ್ ಇಲ್ಲ.

- a) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ, ಮತ್ತು A ಗಾಗಿ R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- b) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ, ಆದರೆ A ಗೆ R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ
- c) ಎ ನಿಜ ಆದರೆ R ತಪ್ಪು
- d) ಎ ಸುಳ್ಳು ಆದರೆ R ನಿಜ

59. ಸಮರ್ಥನೆ (A) :ಬೈನರಿ ಸಂಖ್ಯೆಯು ಸೊನ್ನೆಗಳು ಮತ್ತು ಒನ್‌ಗಳ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಆಗಿದೆ.

ಕಾರಣ (R):ದ್ವಿಮಾನ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಆಧಾರವು 2 ಆಗಿದೆ

- a) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ, ಮತ್ತು A ಗಾಗಿ R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- b) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ, ಆದರೆ A ಗೆ R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ
- c) ಎ ನಿಜ ಆದರೆ R ತಪ್ಪು
- d) ಎ ಸುಳ್ಳು ಆದರೆ R ನಿಜ

60. ಸಮರ್ಥನೆ (A) :ಬೈನರಿ ಸಂಖ್ಯೆಯ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯು ದಶಮಾಂಶ ಸಂಖ್ಯೆಯ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಿಂತ ಮಾನವನ ಓದುವಿಕೆಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗಿದೆ.

ತಾರ್ಕಿಕ (R):ಬೈನರಿ ಸಿಸ್ಟಮ್ 0 ಮತ್ತು 1 ಎಂಬ ಎರಡು ಅಂಕಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಬಳಸುತ್ತದೆ.

- a) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ, ಮತ್ತು A ಗಾಗಿ R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- b) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ, ಆದರೆ A ಗೆ R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ
- c) ಎ ನಿಜ ಆದರೆ R ತಪ್ಪು
- d) ಎ ಸುಳ್ಳು ಆದರೆ R ನಿಜ

61. ಸಮರ್ಥನೆ (A) :ಹೆಕ್ಸಾಡೆಸಿಮಲ್ ಸಂಖ್ಯೆ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯು ಆಧಾರ 16 ಆಗಿದೆ.

ತಾರ್ಕಿಕ (R):ಹೆಕ್ಸಾಡೆಸಿಮಲ್ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯು 0-9 ಅಂಕಗಳನ್ನು ಮತ್ತು AF ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತದೆ.

- a) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ, ಮತ್ತು A ಗಾಗಿ R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- b) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ, ಆದರೆ A ಗೆ R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ
- c) ಎ ನಿಜ ಆದರೆ R ತಪ್ಪು
- d) ಎ ಸುಳ್ಳು ಆದರೆ R ನಿಜ

62. ಸಮರ್ಥನೆ (A) : ಬೈನರಿ ಸಂಖ್ಯೆ 1010 ದಶಮಾಂಶ ಸಂಖ್ಯೆ 10 ಕ್ಕೆ ಸಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ತಾರ್ಕಿಕ (R): ಬೈನರಿಯಲ್ಲಿ, ಪ್ರತಿ ಅಂಕಿಯು 2 ರ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತದೆ.

- a) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ, ಮತ್ತು A ಗಾಗಿ R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- b) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ, ಆದರೆ A ಗೆ R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ
- c) ಎ ನಿಜ ಆದರೆ R ತಪ್ಪು
- d) ಎ ಸುಳ್ಳು ಆದರೆ R ನಿಜ

ಖಾಲಿ ಜಾಗವನ್ನು ಭರ್ತಿ ಮಾಡಿ

1. ದಶಮಾಂಶ ಸಂಖ್ಯೆಯ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯು ಚಿಹ್ನೆಗಳಿಂದ ಕೂಡಿದೆ.
2. ಬೈನರಿ ಸಂಖ್ಯೆಯ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯು ಚಿಹ್ನೆಗಳು.
3. ಆಕ್ಟಲ್ ಸಂಖ್ಯೆ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯು ಚಿಹ್ನೆಗಳಿಂದ ಕೂಡಿದೆ.
4. ಹೆಕ್ಸಾಡೆಸಿಮಲ್ ಸಂಖ್ಯೆ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯು ಚಿಹ್ನೆಗಳು.
5. ಆಕ್ಟಲ್ ಸಂಖ್ಯೆಯ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯ ಅಕ್ರಮ ಅಂಕಗಳು
6. ಹೆಕ್ಸಾಡೆಸಿಮಲ್ ಸಂಖ್ಯೆ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯು ಚಿಹ್ನೆಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುತ್ತದೆ.
7. ಪ್ರತಿ ಆಕ್ಟಲ್ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಅಕ್ಟಲ್ ನಿಂದ ಬೈನರಿ ಪರಿವರ್ತನೆ.
8. ಪ್ರತಿ ಹೆಕ್ಸಾಡೆಸಿಮಲ್ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಬೈನರಿ ಪರಿವರ್ತನೆಗೆ ಹೆಕ್.
9. ASCII ಒಂದು ಕೋಡ್ ವಿಸ್ತೃತ ASCII 8 ಬಿಟ್ ಕೋಡ್ ಆಗಿದೆ.
10. ಎನ್ಕೋಡಿಂಗ್ ಯೋಜನೆಯು ಹೆಚ್ಚಿನ ಭಾಷೆಗಳ ಎಲ್ಲಾ ಚಿಹ್ನೆಗಳು/ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತದೆ.
11. ಎನ್ಕೋಡಿಂಗ್ ಯೋಜನೆಯು ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಭಾರತೀಯ ಭಾಷೆಗಳ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತದೆ.
12. UTF8 ಒಂದು ಚಿಹ್ನೆಯನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಲು ವರೆಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು.
13. UTF32 ನಿಖರವಾಗಿ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ ಸಂಕೇತವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತದೆ.
14. ಒಂದು ಚಿಹ್ನೆಯ ಯುನಿಕೋಡ್ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ಕೋಡ್ ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ.

2-ಮಾರ್ಕ್ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ಎನ್ಕೋಡಿಂಗ್ ಎಂದರೇನು?
2. "A" ಕೀಗಾಗಿ ಕೋಡ್ ಮೌಲ್ಯ 65 ರ ಮಹತ್ವವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
3. ASCII ಅನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
4. ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಲು ASCII ಎಷ್ಟು ಬಿಟ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತದೆ?
5. ಬೈನರಿಯಲ್ಲಿ 'A' ಕೀಲಿಯ ASCII ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ಹೇಗೆ ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ?
6. ISCII ಎಂದರೇನು?
7. ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಲು ISCII ಎಷ್ಟು ಬಿಟ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತದೆ?
8. ಯುನಿಕೋಡ್ ಮಾನದಂಡವನ್ನು ಏಕೆ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಲಾಯಿತು?
9. ಯುನಿಕೋಡ್ ಎನ್ಕೋಡಿಂಗ್ ಸ್ಕೀಮ್‌ಗಾಗಿ ಮೌಲ್ಯಗಳ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯು ಏನು?
10. "ಸೈಫರ್" ಪದವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
11. ದಶಮಾಂಶ ಸಂಖ್ಯೆ 65 ರ ಬೈನರಿ ಸಮಾನತೆ ಏನು?
12. ಪಾತ್ರ ಹೇಗಿದೆ 'ಎ'ಹೆಕ್ಸಾಡೆಸಿಮಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಲಾಗಿದೆಯೇ?
13. ಯಾವುದೇ ಎರಡು ಯುನಿಕೋಡ್ ಎನ್ಕೋಡಿಂಗ್ ಸ್ಕೀಮ್‌ಗಳನ್ನು ಹೆಸರಿಸಿ.
14. ಸಂಖ್ಯಾ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯ ರಾಡೀಕ್ಸ್ ಎಂದರೇನು?
15. ಕೀಬೋರ್ಡ್‌ನಲ್ಲಿ ಒತ್ತಿದ ಕೀಗಳನ್ನು ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಹೇಗೆ ಅರ್ಥೈಸುತ್ತದೆ?
16. 'D' ಅಕ್ಷರಕ್ಕೆ ASCII ಕೋಡ್‌ನ ದಶಮಾಂಶ ಮೌಲ್ಯ ಏನು?
17. 7-ಬಿಟ್ ASCII ಕೋಡ್ ಎಷ್ಟು ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತದೆ?
18. ಯುನಿಕೋಡ್ ಅಕ್ಷರಕ್ಕೆ ಹೆಕ್ಸಾಡೆಸಿಮಲ್ ಮೌಲ್ಯ ಏನು 'ಎ'?

19. ಪ್ರಮಾಣಿತ ಎನ್ಕೋಡಿಂಗ್ ಯೋಜನೆಗಳ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.

20. ASCII ಎನ್ಕೋಡಿಂಗ್ ಯೋಜನೆಯ ಮುಖ್ಯ ಮಿತಿ ಏನು?

3-ಮಾರ್ಕ್ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ಕೀಬೋರ್ಡ್‌ನಲ್ಲಿ ಒತ್ತಿದ ಕೀಲಿಯನ್ನು ಎನ್ಕೋಡಿಂಗ್ ಮಾಡುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.

2. ASCII ಅನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು 'DATA' ಪದವನ್ನು ಹೇಗೆ ಎನ್ಕೋಡ್ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ ಮತ್ತು ಬೈನರಿಗೆ ಪರಿವರ್ತಿಸಲಾಗಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.

3. 1960 ರ ದಶಕದ ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ASCII ಯ ಮಹತ್ವವನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.

4. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಭಾರತೀಯ ಭಾಷೆಗಳ ಬಳಕೆಯನ್ನು ISCII ಹೇಗೆ ಸುಗಮಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ?

5. ಅಕ್ಷರ ಪ್ರಾತಿನಿಧ್ಯದ ವಿಷಯದಲ್ಲಿ ASCII ಮತ್ತು ISCII ಅನ್ನು ಹೋಲಿಕೆ ಮಾಡಿ.

6. ಯುನಿಕೋಡ್ ಪರಿಕಲ್ಪನೆ ಮತ್ತು ಅದರ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.

7. ಯುನಿಕೋಡ್ ಮಾನದಂಡವು ASCII ಮತ್ತು ISCII ಗಿಂತ ಹೇಗೆ ಭಿನ್ನವಾಗಿದೆ?

8. ಯುನಿಕೋಡ್ ಮಾನದಂಡದ ಮುಖ್ಯ ಲಕ್ಷಣಗಳು ಯಾವುವು?

9. ದಶಮಾಂಶ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಬೈನರಿಗೆ ಪರಿವರ್ತಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.

10. ಡಾಕ್ಯುಮೆಂಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಉಲ್ಲೇಖಿಸಲಾದ ವಿಭಿನ್ನ ಸಂಖ್ಯೆಯ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳು ಯಾವುವು?

11. ಯುನಿಕೋಡ್ ಬಹು ಭಾಷೆಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಬೆಂಬಲಿಸುತ್ತದೆ?

12. ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಸಂಖ್ಯೆಯ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.

13. ಇತರ ಎನ್ಕೋಡಿಂಗ್ ಸ್ಕೀಮ್‌ಗಳಿಗಿಂತ ಯುನಿಕೋಡ್ ಬಳಸುವ ಅನುಕೂಲಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.

14. ಅಕ್ಷರದ ಬೈನರಿ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ಅದರ ASCII ಕೋಡ್‌ನಿಂದ ಹೇಗೆ ಪಡೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ?

15. ಪ್ರಮಾಣಿತವಲ್ಲದ ಎನ್ಕೋಡಿಂಗ್ ಸ್ಕೀಮ್‌ಗಳೊಂದಿಗಿನ ಸಾಮಾನ್ಯ ಸಮಸ್ಯೆಗಳು ಯಾವುವು?

16. ಎನ್ಕೋಡಿಂಗ್ನಲ್ಲಿ ಹೆಕ್ಸಾಡೆಸಿಮಲ್ ಸಂಖ್ಯೆಯ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯ ಮಹತ್ವವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.

17. ASCII ಬಳಸಿ ವಿಶೇಷ ಚಿಹ್ನೆಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಎನ್ಕೋಡ್ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.

18. ಯುನಿಕೋಡ್ ವಿವಿಧ ಭಾಷೆಗಳ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತದೆ?

19. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಸಂವಹನದಲ್ಲಿ ಎನ್ಕೋಡಿಂಗ್ ಯೋಜನೆಗಳ ಪಾತ್ರವೇನು?

20. ಸಂಖ್ಯಾ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ 'ರಾಡಿಕಸ್' ಪದವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.

5-ಮಾರ್ಕ್ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ASCII ಎನ್ಕೋಡಿಂಗ್ ಸ್ಕೀಮ್‌ನ ಅಭಿವೃದ್ಧಿ ಮತ್ತು ವಿಕಾಸವನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.

2. ASCII ಮತ್ತು ಅದರ ಬೈನರಿ ಪರಿವರ್ತನೆಯನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು 'ಡೇಟಾ' ಪದದ ಎನ್ಕೋಡಿಂಗ್ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ವಿವರವಾಗಿ ವಿವರಿಸಿ.

3. ISCII ಎನ್ಕೋಡಿಂಗ್ ಯೋಜನೆ ಮತ್ತು ಭಾರತೀಯ ಭಾಷಾ ಕಂಪ್ಯೂಟಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಅದರ ಪ್ರಭಾವವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.

4. ASCII, ISCII ಮತ್ತು ಯುನಿಕೋಡ್ ಎನ್ಕೋಡಿಂಗ್ ಸ್ಕೀಮ್‌ಗಳನ್ನು ಹೋಲಿಸಿ ಮತ್ತು ವ್ಯತಿರಿಕ್ತಗೊಳಿಸಿ.

5. ಯುನಿಕೋಡ್ ಮಾನದಂಡ, ಅದರ ಅಭಿವೃದ್ಧಿ ಮತ್ತು ಕಂಪ್ಯೂಟಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಅದರ ಜಾಗತಿಕ ಪ್ರಭಾವವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.

6. ವಿಭಿನ್ನ ಸಂಖ್ಯೆಯ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳ ನಡುವೆ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಪರಿವರ್ತಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.

7. ಜಾಗತಿಕ ಸಂವಹನದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಎನ್ಕೋಡಿಂಗ್ ಯೋಜನೆಗಳ ಮಹತ್ವವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.

8. ಬಹು ಭಾಷೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುವಲ್ಲಿ ಯುನಿಕೋಡ್ ಒದಗಿಸಿದ ಸವಾಲುಗಳು ಮತ್ತು ಪರಿಹಾರಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.

9. ಡೇಟಾ ಪ್ರಾತಿನಿಧ್ಯ ಮತ್ತು ಸಂವಹನದಲ್ಲಿ ಎನ್‌ಕೋಡಿಂಗ್ ಸ್ಕೀಮ್‌ಗಳ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
10. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನದ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಯಲ್ಲಿ ಎನ್‌ಕೋಡಿಂಗ್ ಯೋಜನೆಗಳ ಪಾತ್ರವನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.
11. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳಲ್ಲಿ ಡೇಟಾವನ್ನು ಎನ್‌ಕೋಡಿಂಗ್ ಮತ್ತು ಡಿಕೋಡಿಂಗ್ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
12. ಕಂಪ್ಯೂಟಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ಸಂಖ್ಯಾ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳು ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಅನ್ವಯಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
13. ASCII, ISCII ಮತ್ತು ಯೂನಿಕೋಡ್‌ನ ಅನುಕೂಲಗಳು ಮತ್ತು ಅನಾನುಕೂಲಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.
14. ಡೇಟಾ ಭದ್ರತೆ ಮತ್ತು ಎನ್‌ಕ್ರಿಪ್ಷನ್‌ನಲ್ಲಿ ಎನ್‌ಕೋಡಿಂಗ್ ಸ್ಕೀಮ್‌ಗಳ ಪಾತ್ರವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
15. ಎನ್‌ಕೋಡಿಂಗ್ ಸ್ಕೀಮ್‌ಗಳು ಮತ್ತು ಸಂಖ್ಯಾ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳಲ್ಲಿ ಭವಿಷ್ಯದ ಪ್ರವೃತ್ತಿಗಳು ಮತ್ತು ಬೆಳವಣಿಗೆಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.

ಉದಯೋನ್ಮುಖ ಪ್ರವೃತ್ತಿಗಳು (Emerging trends)

ಬಹು ಆಯ್ಕೆಯ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ಕೃತಕ ಬುದ್ಧಿಮತ್ತೆ (AI) ಎಂದರೇನು?

- a) ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್‌ನ ಒಂದು ರೂಪ
- b) ಯಂತ್ರಗಳಿಂದ ಮಾನವ ಬುದ್ಧಿಮತ್ತೆಯ ಸಿಮ್ಯುಲೇಶನ್
- c) ಒಂದು ರೀತಿಯ ರೋಬೋಟ್
- d) ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್ ಭಾಷೆ

2. ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು AI ಯ ಅಪ್ಲಿಕೇಶನ್ ಆಗಿದೆ?

- a) ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ ಬ್ರೌಸಿಂಗ್
- b) ಸಂಚಾರನಿರ್ವಹಣಾ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳು
- c) ಇ-ಮೇಲ್ ಸೇವೆಗಳು
- d) ಸಾಮಾಜಿಕ ಮಾಧ್ಯಮ ಟ್ಯಾಗಿಂಗ್

3. ಯಂತ್ರ ಕಲಿಕೆಯು ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ಗಳಿಗೆ ಏನು ಮಾಡಲು ಅನುಮತಿಸುತ್ತದೆ?

- a) ಯಾವುದೇ ಮಾನವ ಇನ್ಸ್ಟ್ರಕ್ಷನ್ ಇಲ್ಲದೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡಿ
- b) ಅಂಕಿಅಂಶಗಳ ತಂತ್ರಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಡೇಟಾದಿಂದ ಕಲಿಯಿರಿ
- c) ಸಿಸ್ಟಂಗಳನ್ನು ಸ್ವಯಂಚಾಲಿತವಾಗಿ ನಿರ್ವಹಿಸಿ
- d) ಲೆಕ್ಕಾಚಾರಗಳನ್ನು ತ್ವರಿತವಾಗಿ ನಿರ್ವಹಿಸಿ

4. ನ್ಯಾಚುರಲ್ ಲ್ಯಾಂಗ್ವೇಜ್ ಪ್ರೊಸೆಸಿಂಗ್ (NLP) ಅನ್ನು ಯಾವುದಕ್ಕಾಗಿ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?

- a) ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಭಾಷೆಗಳನ್ನು ಅರ್ಥೈಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು
- b) ಪಠ್ಯವನ್ನು ಭಾಷಣಕ್ಕೆ ಭಾಷಾಂತರಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಪ್ರತಿಯಾಗಿ
- c) ಡೇಟಾಬೇಸ್‌ಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುವುದು
- d) ವರ್ಧಿಸುತ್ತದೆವೀಡಿಯೊ ಗ್ರಾಫಿಕ್ಸ್

5. ತಲ್ಲಿನಗೊಳಿಸುವ ಅನುಭವ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನದ ಉದಾಹರಣೆ ಯಾವುದು?

- a) ಡೇಟಾಬೇಸ್ ನಿರ್ವಹಣೆ
- b) ವರ್ಧಿತ ರಿಯಾಲಿಟಿ (AR)
- c) ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ ಬ್ರೌಸಿಂಗ್
- d) ಪದ ಸಂಸ್ಕರಣೆ

6. VR ಏನನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ?

- a) ವರ್ಚುವಲ್ ರೋಬೋಟ್
- b) ವಿಷುವಯಲ್ ರಿಯಾಲಿಟಿ
- c) ವರ್ಚುವಲ್ ರಿಯಾಲಿಟಿ
- d) ವಿಷುವಯಲ್ ರೋಬೋಟ್

7. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್-ರಚಿತ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ನೈಜ ಪ್ರಪಂಚದ ಮೇಲೆ ಯಾವ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನವು ಅತಿಕ್ರಮಿಸುತ್ತದೆ?

- a) ವರ್ಚುವಲ್ ರಿಯಾಲಿಟಿ
- b) ನೈಸರ್ಗಿಕ ಭಾಷಾ ಸಂಸ್ಕರಣೆ
- c) ಯಂತ್ರ ಕಲಿಕೆ
- d) ವರ್ಧಿತ ರಿಯಾಲಿಟಿ

8. ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ರೋಬೋಟ್‌ಗಳ ಬಳಕೆಯಾಗಿದೆ?

- a) ಸಂಪಾದನೆಫೋಟೋಗಳು
- b) ಕಳುಹಿಸಲಾಗುತ್ತಿದೆಇಮೇಲ್‌ಗಳು
- c) ಕೈಗಾರಿಕಾ ಯಾಂತ್ರೀಕೃತಗೊಂಡ
- d) ವೀಡಿಯೊ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುವುದು

9. ಬಿಗ್ ಡೇಟಾ ಯಾವುದರಿಂದ ನಿರೂಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿದೆ?

a) ಕಡಿಮೆ ವಾಲ್ಯೂಮ್

b) ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಂಕೀರ್ಣತೆ

c) ಸರಳ ರಚನೆ

d) ಕಡಿಮೆ ವೈವಿಧ್ಯ

10. ಬಿಗ್ ಡೇಟಾದ ಯಾವ ಗುಣಲಕ್ಷಣವು ಡೇಟಾ ಉತ್ಪಾದನೆಯ ದರವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತದೆ?

a) ಸಂಪುಟ

b) ವೇಗ

c) ಸತ್ಯಾಸತ್ಯತೆ

d) ಮೌಲ್ಯ

11. ಬಿಗ್ ಡೇಟಾದ ವೆರಾಸಿಟಿ ಗುಣಲಕ್ಷಣವು ಏನನ್ನು ಉಲ್ಲೇಖಿಸುತ್ತದೆ?

a) ಡೇಟಾ ಸ್ಥಿರತೆ ಮತ್ತು ವಿಶ್ವಾಸಾರ್ಹತೆ

b) ಡೇಟಾ ಪರಿಮಾಣ

c) ಡೇಟಾ ವೇಗ

d) ಡೇಟಾ ವೈವಿಧ್ಯ

12. IoT ಏನನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ?

a) ವಹಿವಾಟುಗಳ ಇಂಟರ್ನೆಟ್

b) ಇಂಟರ್ನೆಟ್‌ತಂತ್ರಜ್ಞಾನದ

c) ಇಂಟರ್ನೆಟ್ ಆಫ್ ಥಿಂಗ್ಸ್

d) ಪರಿಕರಗಳ ಇಂಟರ್ನೆಟ್

13. ಯಾವ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನವು ಸಾಧನಗಳನ್ನು ಇಂಟರ್ನೆಟ್ ಮೂಲಕ ಸಂವಹನ ಮಾಡಲು ಅನುಮತಿಸುತ್ತದೆ?

a) ದೊಡ್ಡ ಡೇಟಾ

b) ವರ್ಚುವಲ್ ರಿಯಾಲಿಟಿ

c) ಕೃತಕಗುಪ್ತಚರ

d) ಇಂಟರ್ನೆಟ್ ಆಫ್ ಥಿಂಗ್ಸ್

14. ರೋಬೋಟ್‌ನ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಅಂಶ ಯಾವುದು?

a) ವರ್ಚುವಲ್ ರಿಯಾಲಿಟಿ ಹೆಡ್‌ಸೆಟ್

b) ಸಂವೇದಕಗಳು

c) ಯಂತ್ರ ಕಲಿಕೆ ಕ್ರಮಾವಳಿಗಳು

d) ವರ್ಧಿತ ರಿಯಾಲಿಟಿ ಪರಿಕರಗಳು

15. ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು AI ಯ ಉಪವ್ಯವಸ್ಥೆಯಾಗಿಲ್ಲ?

a) ನೈಸರ್ಗಿಕ ಭಾಷಾ ಸಂಸ್ಕರಣೆ

b) ಯಂತ್ರ ಕಲಿಕೆ

c) ಡೇಟಾ ಅನಾಲಿಟಿಕ್ಸ್

d) ಇಂಟರ್ನೆಟ್ ಆಫ್ ಥಿಂಗ್ಸ್

16. ಯಾವ ರೀತಿಯ AI ವ್ಯವಸ್ಥೆಯು ಭಾಷೆಗಳ ನಡುವೆ ಪಠ್ಯಗಳನ್ನು ಅನುವಾದಿಸುತ್ತದೆ?

a) ನೈಸರ್ಗಿಕ ಭಾಷಾ ಸಂಸ್ಕರಣೆ

b) ಯಂತ್ರ ಕಲಿಕೆ

c) ಡೇಟಾ ಅನಾಲಿಟಿಕ್ಸ್

d) ವರ್ಧಿತ ರಿಯಾಲಿಟಿ

17. ಯಾವ ತಲ್ಲೀನಗೊಳಿಸುವ ಅನುಭವವು ಕಂಪ್ಯೂಟರ್-ರಚಿತ ಪರಿಸರದೊಂದಿಗೆ ಸಂವಹನವನ್ನು ಅನುಮತಿಸುತ್ತದೆ?

a) ವರ್ಧಿತ ರಿಯಾಲಿಟಿ

b) ವರ್ಚುವಲ್ ರಿಯಾಲಿಟಿ

c) ಯಂತ್ರ ಕಲಿಕೆ

d) ಇಂಟರ್ನೆಟ್ ಆಫ್ ಥಿಂಗ್ಸ್

18. ಹುಮನಾಯ್ಡ್ ರೋಬೋಟ್ ಎಂದರೇನು?

a) ಮನುಷ್ಯನಂತೆ ಕಾಣುವ ರೋಬೋಟ್

b) ಬಾಹ್ಯಾಕಾಶ ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆಗಳಿಗಾಗಿ ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಲಾದ ರೋಬೋಟ್

c) ಕೈಗಾರಿಕಾ ಕಾರ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಸುವ ರೋಬೋಟ್

d) ಸ್ವಾಯತ್ತವಾಗಿ ಹಾರುವ ರೋಬೋಟ್

19. ಯಾವ ಅಪ್ಲಿಕೇಶನ್ ಪ್ರದೇಶವು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಡ್ರೋನ್‌ಗಳೊಂದಿಗೆ ಸಂಬಂಧ ಹೊಂದಿಲ್ಲ?

a) ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಮತ್ತು ಛಾಯಾಗ್ರಹಣ

b) ಪಠ್ಯ ಸಂಪಾದನೆ

c) ಹುಡುಕಿ ಮತ್ತು ರಕ್ಷಿಸಿ

d) ಕೃಷಿ

20. ಬಿಗ್ ಡೇಟಾದಲ್ಲಿನ 'ವಾಲ್ಯೂಮ್' ಗುಣಲಕ್ಷಣವು ಏನನ್ನು ಉಲ್ಲೇಖಿಸುತ್ತದೆ?

- a) ಡೇಟಾ ನಿಖರತೆ
- c) ಡೇಟಾ ವೇಗ

- b) ಡೇಟಾ ಗಾತ್ರ
- d) ಡೇಟಾ ವೈವಿಧ್ಯ

21. ಬಿಗ್ ಡೇಟಾ ಯಾವ ರೀತಿಯ ಡೇಟಾವನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ?

- a) ರಚನಾತ್ಮಕ ಡೇಟಾ ಮಾತ್ರ
- c) ರಚನಾತ್ಮಕ ಮತ್ತು ರಚನೆಯಿಲ್ಲದ ಡೇಟಾ ಎರಡೂ

- b) ರಚನೆಯಿಲ್ಲದ ಡೇಟಾ ಮಾತ್ರ
- d) ಪಠ್ಯ ಡೇಟಾ ಮಾತ್ರ

22. AI ಯ ಗುರಿ ಏನು?

- a) ಎಲ್ಲಾ ಮಾನವ ಉದ್ಯೋಗಗಳನ್ನು ಬದಲಿಸಲು
- c) ವೇಗವಾದ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು

- b) ಯಂತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಮಾನವ ಬುದ್ಧಿಮತ್ತೆಯನ್ನು ಅನುಕರಿಸಲು
- d) ದೊಡ್ಡ ಡೇಟಾಸೆಟ್‌ಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಲು

23. AI-ಚಾಲಿತ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಸಹಾಯಕರು ಎಂದರೇನು?

- a) ವರ್ಚುವಲ್ ಯಂತ್ರಗಳು
- c) ಸಿರಿ ಮತ್ತು ಅಲೆಕ್ಸಾಂಡ್ರಾ ಡಿಜಿಟಲ್ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಸಹಾಯಕರು

- b) ಡೇಟಾ ಅನಾಲಿಟಿಕ್ಸ್ ಪರಿಕರಗಳು
- d) ಡೇಟಾಬೇಸ್ ನಿರ್ವಹಣೆ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳು

24. ಬಿಗ್ ಡೇಟಾ ನಿರ್ವಹಿಸುವಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಸವಾಲು ಏನು?

- a) ಫೋಟೋಗಳನ್ನು ಸಂಪಾದಿಸಲಾಗುತ್ತಿದೆ
- c) ಡೇಟಾ ಸಂಗ್ರಹಣೆ ಮತ್ತು ಸಂಸ್ಕರಣೆ

- b) ಹೆಚ್ಚಿನ ಲೆಕ್ಕಾಚಾರದ ವೇಗ
- d) ಸರಳ ಲೆಕ್ಕಾಚಾರಗಳು

25. ಬಿಗ್ ಡೇಟಾದ 'ಮೌಲ್ಯ' ಗುಣಲಕ್ಷಣವು ಏನನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ?

- a) ಡೇಟಾ ಗಾತ್ರ
- c) ಗುಪ್ತ ಮಾದರಿಗಳ ವ್ಯಾಪಾರ ಮೌಲ್ಯ

- b) ಡೇಟಾ ನಿಖರತೆ
- d) ಡೇಟಾ ವೈವಿಧ್ಯ

26. ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ನೈಸರ್ಗಿಕ ಭಾಷಾ ಸಂಸ್ಕರಣೆಯ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯವಾಗಿದೆ?

- a) ಸರ್ಚ್ ಇಂಜಿನ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಮುನ್ಸೂಚಕ ಟೈಪಿಂಗ್
- c) ನೈಜ-ಸಮಯದ ಡೇಟಾ ಸಂಸ್ಕರಣೆ

- b) ಸ್ವಯಂಚಾಲಿತ ವೀಡಿಯೋ ಸಂಪಾದನೆ
- d) ಡೇಟಾಬೇಸ್ ನಿರ್ವಹಣೆ

27. 'ಇಮ್ಪರ್ಸಿವ್ ಅನುಭವಗಳು' ಎಂಬ ಪದವು ಏನನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ?

- a) ಸರಳ ಬಳಕೆದಾರ ಸಂವಹನ
- b) ಹೆಚ್ಚಿನ ವೇಗದ ಡೇಟಾ ಸಂಸ್ಕರಣೆ
- c) ನೈಜ-ಪ್ರಪಂಚದ ಸಂವಹನಗಳನ್ನು ಅನುಕರಿಸುವ ಅನುಭವಗಳು
- d) ಡೇಟಾ ಸಂಗ್ರಹಣೆ ಪರಿಹಾರಗಳು

28. 3D ಕಂಪ್ಯೂಟರ್-ರಚಿತ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು ಯಾವ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನವು ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ?

- a) ವರ್ಧಿತ ರಿಯಾಲಿಟಿ
- c) ವರ್ಚುವಲ್ ರಿಯಾಲಿಟಿ

- b) ದೊಡ್ಡ ಡೇಟಾ
- d) ಇಂಟರ್ನೆಟ್ ಆಫ್ ಥಿಂಗ್ಸ್

29. ರೋಬೋಟ್ ತನ್ನ ಪರಿಸರದೊಂದಿಗೆ ಸಂವಹನ ನಡೆಸಲು ಯಾವ ಘಟಕವು ಅತ್ಯಗತ್ಯ?

- a) ಡೇಟಾಬೇಸ್
- c) VR ಹೆಡ್‌ಸೆಟ್

- b) ಸಂವೇದಕ
- d) ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್

30. ಡೇಟಾ ಅನಾಲಿಟಿಕ್ಸ್‌ನ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಕಾರ್ಯವೇನು?

- a) ದೊಡ್ಡ ಪ್ರಮಾಣದ ಡೇಟಾವನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಲು
- c) ವರ್ಚುವಲ್ ಪರಿಸರವನ್ನು ರಚಿಸಲು

- b) ತೀರ್ಮಾನಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಲು ಡೇಟಾ ಸೆಟ್‌ಗಳನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸಲು
- d) ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸಲು

31. ಯಾವ ಕ್ಷೇತ್ರವು ಭೌತಿಕ ಪ್ರಪಂಚಕ್ಕೆ ಡಿಜಿಟಲ್ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸುವುದನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ?
- a) ವರ್ಚುವಲ್ ರಿಯಾಲಿಟಿ
b) ನೈಸರ್ಗಿಕ ಭಾಷಾ ಸಂಸ್ಕರಣೆ
c) ಧಿಫತ ರಿಯಾಲಿಟಿ
d) ರೋಬೋಟಿಕ್ಸ್
32. ಬಿಗ್ ಡೇಟಾದಲ್ಲಿನ 'ವೈವಿಧ್ಯತೆ' ಗುಣಲಕ್ಷಣವು ಏನನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ?
- a) ಡೇಟಾ ಉತ್ಪಾದನೆಯ ವೇಗ
b) ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ಡೇಟಾ
c) ಡೇಟಾ ಗಾತ್ರ
d) ಡೇಟಾನಿಖರತೆ
33. ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು AI ಯ ಬಳಕೆಯಲ್ಲ?
- a) ಸಾಮಾಜಿಕ ಮಾಧ್ಯಮ ಟ್ಯಾಗಿಂಗ್
b) ಧ್ವನಿಸಹಾಯಕರು
c) ಇಮೇಲ್ ಡ್ರಾಫ್ಟಿಂಗ್
d) ಸಂಚಾರ ನಿರ್ವಹಣೆ
34. ನಿರ್ಧಾರಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಲು AI ವ್ಯವಸ್ಥೆಯು ಏನು ಬಳಸುತ್ತದೆ?
- a) ಬಳಕೆದಾರರ ಇನ್ಪುಟ್
b) ಪೂರ್ವ-ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ ಸೂಚನೆಗಳು
c) ಜ್ಞಾನದ ಆಧಾರ
d) ಯಾದೃಚ್ಛಿಕ ಆಯ್ಕೆ
35. ಯಂತ್ರ ಕಲಿಕೆಯ ಕೇಂದ್ರಬಿಂದು ಯಾವುದು?
- a) ಆಪರೇಟಿಂಗ್ ಸಿಸ್ಟಂಗಳು
b) ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಡೇಟಾದಿಂದ ಕಲಿಯುವುದು
c) ಡೇಟಾ ಸಂಗ್ರಹಣೆ ಪರಿಹಾರಗಳು
d) ಯಂತ್ರಾಂಶ ಅಭಿವೃದ್ಧಿ
36. ಸ್ವಯಂಚಾಲಿತ ಗ್ರಾಹಕ ಸೇವಾ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನವನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?
- a) ವರ್ಧಿತ ರಿಯಾಲಿಟಿ
b) ದೊಡ್ಡ ಡೇಟಾ
c) ನೈಸರ್ಗಿಕ ಭಾಷಾ ಸಂಸ್ಕರಣೆ
d) ರೋಬೋಟಿಕ್ಸ್
37. VR ಯಾವ ರೀತಿಯ ವಾಸ್ತವತೆಯನ್ನು ಅನುಕರಿಸುತ್ತದೆ?
- a) ಭೌತಿಕ ಪ್ರಪಂಚ ಮಾತ್ರ
b) ಕಂಪ್ಯೂಟರ್-ರಚಿತ ಮೂರು ಆಯಾಮದ ಪ್ರಪಂಚ
c) ಡಿಜಿಟಲ್ ಮತ್ತು ಭೌತಿಕ ಪ್ರಪಂಚವನ್ನು ಸಂಯೋಜಿಸಲಾಗಿದೆ
d) ದೈಹಿಕ ಸಂವೇದನೆಗಳು
38. ಯಾವ AI ಉಪವ್ಯವಸ್ಥೆಯು ಮಾನವ ಭಾಷೆಗಳನ್ನು ಬಳಸುವ ಪರಸ್ಪರ ಕ್ರಿಯೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದೆ?
- a) ಯಂತ್ರ ಕಲಿಕೆ
b) ಡೇಟಾ ಅನಾಲಿಟಿಕ್ಸ್
c) ನೈಸರ್ಗಿಕ ಭಾಷಾ ಸಂಸ್ಕರಣೆ
d) ವರ್ಚುವಲ್ ರಿಯಾಲಿಟಿ
39. 'ರೋಬೋಟ್' ಪದವು ಏನನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ?
- a) ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಹೊಂದಿರುವ ಯಾವುದೇ ಯಂತ್ರ
b) ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಸ್ವಯಂಚಾಲಿತವಾಗಿ ನಿರ್ವಹಿಸುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವಿರುವ ಯಂತ್ರ
c) ಒಂದು ರೀತಿಯ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಸಹಾಯಕ
d) ಡೇಟಾ ಸಂಸ್ಕರಣಾ ಸಾಧನ
40. ಬಿಗ್ ಡೇಟಾದ ಯಾವ ಗುಣಲಕ್ಷಣವು ಡೇಟಾ ದೃಢೀಕರಣದೊಂದಿಗೆ ವ್ಯವಹರಿಸುತ್ತದೆ?
- a) ವರ್ಮೆಟಿ
b) ಸಂಪುಟ
c) ವೇಗ
d) ಸತ್ಯಾಸತ್ಯತೆ
41. ರೋಬೋಟ್‌ಗಳ ವಿನ್ಯಾಸ ಮತ್ತು ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಕ್ಷೇತ್ರ ಯಾವುದು?
- a) ಡೇಟಾ ಅನಾಲಿಟಿಕ್ಸ್
b) ನೈಸರ್ಗಿಕ ಭಾಷಾ ಸಂಸ್ಕರಣೆ
c) ರೋಬೋಟಿಕ್ಸ್
d) ವರ್ಚುವಲ್ ರಿಯಾಲಿಟಿ

42. ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ತಲ್ಲಿನಗೊಳಿಸುವ ಅನುಭವಗಳ ಉದಾಹರಣೆಯಲ್ಲ?
- a) 3D ಚಲನಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ನೋಡುವುದು
b) ವರ್ಚುವಲ್ ರಿಯಾಲಿಟಿ ಆಟಗಳು
c) ಪಠ್ಯ ಸಂಪಾದನೆ ತಂತ್ರಾಂಶ
d) ಫ್ಲೈಟ್ ಸಿಮ್ಯುಲೇಟರ್‌ಗಳು
43. ಬಿಗ್ ಡೇಟಾದ 'ವೇಗ' ಲಕ್ಷಣವು ಏನನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತದೆ?
- a) ಡೇಟಾದ ಗಾತ್ರ
b) ವಿಶ್ವಾಸಾರ್ಹತೆ ಡೇಟಾದ
c) ಡೇಟಾ ಉತ್ಪಾದನೆಯ ದರ
d) ಡೇಟಾದ ಮೌಲ್ಯ
44. ಡಿಜಿಟಲ್ ಮಾಹಿತಿಯೊಂದಿಗೆ ಭೌತಿಕ ಪ್ರಪಂಚದ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಲು ಯಾವ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನವನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?
- a) ಯಂತ್ರ ಕಲಿಕೆ
b) ವರ್ಧಿತ ರಿಯಾಲಿಟಿ
c) ವರ್ಚುವಲ್ ರಿಯಾಲಿಟಿ
d) ರೊಬೊಟಿಕ್ಸ್
45. ಡೇಟಾ ಅನಾಲಿಟಿಕ್ಸ್ ಬಳಸಿ ಯಾವ ರೀತಿಯ ಡೇಟಾವನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ?
- a) ರಚನಾತ್ಮಕ ಡೇಟಾ ಮಾತ್ರ
b) ರಚನಾತ್ಮಕ ಮತ್ತು ರಚನೆಯಿಲ್ಲದ ಡೇಟಾ ಎರಡೂ
c) ರಚನೆಯಿಲ್ಲದ ಡೇಟಾ ಮಾತ್ರ
d) ಕಡಿಮೆ ಸಂಕೀರ್ಣತೆಯೊಂದಿಗೆ ಡೇಟಾ
46. ನೈಸರ್ಗಿಕ ಭಾಷಾ ಸಂಸ್ಕರಣೆಯ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಗುರಿ ಏನು?
- a) ದೊಡ್ಡ ಡೇಟಾಬೇಸ್ ರಚಿಸಲು
b) ಮಾನವ ಭಾಷೆಯನ್ನು ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗೊಳಿಸಲು ಮತ್ತು ಅರ್ಥೈಸಲು
c) ವಿR ಪರಿಸರವನ್ನು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಲು
d) ದೊಡ್ಡ ಡೇಟಾವನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಲು
47. ಕೈಗಾರಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ರೋಬೋಟ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದರಿಂದ ಏನು ಪ್ರಯೋಜನ?
- a) ನಿಧಾನ ಉತ್ಪಾದನಾ ಸಮಯ
b) ಹೆಚ್ಚಿದ ನಿಖರತೆ ಮತ್ತು ದಕ್ಷತೆ
c) ಹೆಚ್ಚು ಮಾನವ ಹಸ್ತಕ್ಷೇಪ
d) ಹೆಚ್ಚಿನ ವೆಚ್ಚಗಳು
48. ಯಾವ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನವು ಕೈಗಾರಿಕೆಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗಿ ಮಾಡುವ ಮೂಲಕ ಪರಿವರ್ತಿಸುತ್ತದೆ?
- a) ರೊಬೊಟಿಕ್ಸ್
b) ಪಠ್ಯ ಸಂಪಾದನೆ
c) ಸರಳ ಲೆಕ್ಕಾಚಾರಗಳು
d) ಇ-ಮೇಲ್ ಸೇವೆಗಳು ಉತ್ತರ: ಎ
49. ವರ್ಚುವಲ್ ರಿಯಾಲಿಟಿ ಸಿಸ್ಟಮ್ಸ್ ಏನು ಬೇಕು?
- a) ಪ್ರಮಾಣಿತ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಪರದೆ
b) ವಿಶೇಷ ವಿR ಹೆಡ್‌ಸೆಟ್
c) ಸರಳ ಭಾಷಣಕಾರರು
d) ಮೂಲ ಕೀಬೋರ್ಡ್
50. ಇಂಟರ್ನೆಟ್ ಆಫ್ ಥಿಂಗ್ಸ್‌ನ ಅಂಶ ಯಾವುದು ಅಲ್ಲ?
- a) ಸಂವೇದಕಗಳು
b) ಪ್ರಚೋದಕಗಳು
c) ಡೇಟಾಬೇಸ್ ನಿರ್ವಹಣೆ
d) ಸಂಪರ್ಕ
51. ಸಮರ್ಥನೆ (A) : ಕೃತಕ ಬುದ್ಧಿಮತ್ತೆಯು ಯಂತ್ರವನ್ನು ಕನಿಷ್ಠ ಅಥವಾ ಶೂನ್ಯ ಮಾನವ ಹಸ್ತಕ್ಷೇಪದೊಂದಿಗೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತದೆ.
ತಾರ್ಕಿಕ (R): ಕೃತಕ ಬುದ್ಧಿಮತ್ತೆಯು ಮಾನವನ ನೈಸರ್ಗಿಕ ಬುದ್ಧಿಮತ್ತೆಯನ್ನು ಯಂತ್ರಕ್ಕೆ ಅನುಕರಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತದೆ.
- a) ಎ ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ಸರಿ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ.
b) ಎ ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ಸರಿ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ.
c) ಎ ನಿಜ ಮತ್ತು R ಸುಳ್ಳು.
d) ಎ ಸುಳ್ಳು ಮತ್ತು R ನಿಜ.

52. ಸಮರ್ಥನೆ (A) :ಯಂತ್ರ ಕಲಿಕೆಗೆ ಉತ್ತಮ ಗುಣಮಟ್ಟದ ಮತ್ತು ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ತರಬೇತಿ ಮಾಡಲು ಮತ್ತು ಪರೀಕ್ಷಿಸಲು ಸಾಕಷ್ಟು ಡೇಟಾ ಅಗತ್ಯವಿರುತ್ತದೆ.
ತಾರ್ಕಿಕ (R):ಸರಿಯಾದ ವರ್ಗೀಕರಣಕ್ಕಾಗಿ, ಶಬ್ದದಿಂದ ಮುಕ್ತವಾಗಿರುವ ಉತ್ತಮ ಗುಣಮಟ್ಟದ ಡೇಟಾ ಮತ್ತು ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್‌ನ ತರಬೇತಿ ಮತ್ತು ಪರೀಕ್ಷೆಗೆ ಸಾಕಷ್ಟು ಡೇಟಾ ಅಗತ್ಯವಿದೆ.
- ಎ ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ಸರಿ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ.
 - ಎ ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ಸರಿ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ.
 - ಎ ನಿಜ ಮತ್ತು R ತಪ್ಪು.
 - ಎ ಸುಳ್ಳು ಮತ್ತು R ನಿಜ.
53. ಸಮರ್ಥನೆ (A) :ನೈಸರ್ಗಿಕ ಭಾಷಾ ಸಂಸ್ಕರಣೆಯು ಹಿಂದಿ, ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಮುಂತಾದ ಸಾಮಾನ್ಯ ಭಾಷೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಮಾನವ ಮತ್ತು ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯ ನಡುವಿನ ಪರಸ್ಪರ ಕ್ರಿಯೆಯೊಂದಿಗೆ ವ್ಯವಹರಿಸುತ್ತದೆ.
ತಾರ್ಕಿಕ (R):ಸ್ಪೆಲ್-ಚೆಕ್ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯವು NLP ಯ ಅನುಷ್ಠಾನವಾಗಿದೆ.
- ಎ ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ಸರಿ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ.
 - ಎ ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ಸರಿ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ.
 - ಎ ನಿಜ ಮತ್ತು R ತಪ್ಪು.
 - ಎ ಸುಳ್ಳು ಮತ್ತು R ನಿಜ.
54. ಸಮರ್ಥನೆ (A) : ತಲ್ಲೀನಗೊಳಿಸುವ ಅನುಭವಗಳು ಬಳಕೆದಾರರಿಗೆ ತಮ್ಮ ಇಂದ್ರಿಯಗಳನ್ನು ಉತ್ತೇಜಿಸುವ ಮೂಲಕ ದೃಶ್ಯೀಕರಿಸಲು, ಅನುಭವಿಸಲು ಮತ್ತು ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಿಸಲು ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ.
ತಾರ್ಕಿಕ (R):ವೈದ್ಯಕೀಯ ಮತ್ತು ಸಂವಹನ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ತಲ್ಲೀನಗೊಳಿಸುವ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ಬಳಸಲಾಗಿದೆ.
- ಎ ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ಸರಿ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ.
 - ಎ ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ಸರಿ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ.
 - ಎ ನಿಜ ಮತ್ತು R ತಪ್ಪು.
 - ಎ ಸುಳ್ಳು ಮತ್ತು R ನಿಜ.
55. ಸಮರ್ಥನೆ (A) : ಯಂತ್ರ ಕಲಿಕೆಯು ತಮ್ಮದೇ ಆದ ಮೇಲೆ ಕಲಿಯಲು ಮತ್ತು ಭವಿಷ್ಯವನ್ನು ಮಾಡಲು ಡೇಟಾವನ್ನು ಬಳಸುವ ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿದೆ.
ತಾರ್ಕಿಕ (R):ಯಂತ್ರ ಒಲವು ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ಮೊದಲು ತರಬೇತಿ ಡೇಟಾವನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ತರಬೇತಿ ನೀಡಲಾಗುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಸತತ ತರಬೇತಿಯ ನಂತರ ಪರೀಕ್ಷಾ ಡೇಟಾವನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಪರೀಕ್ಷಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ ನಿಖರತೆಯೊಂದಿಗೆ ಫಲಿತಾಂಶಗಳನ್ನು ನೀಡುತ್ತದೆ.
- ಎ ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ಸರಿ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ.
 - ಎ ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ಸರಿ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ.
 - ಎ ನಿಜ ಮತ್ತು R ಸುಳ್ಳು.
 - ಎ ಸುಳ್ಳು ಮತ್ತು R ನಿಜ.
56. ಸಮರ್ಥನೆ (A) :ಕೊಡ್ ಕಂಪ್ಯೂಟಿಂಗ್ ಅನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ದೊಡ್ಡ ಡೇಟಾವನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸುವುದು ಕಷ್ಟ.
ತಾರ್ಕಿಕ (R): ಕೊಡ್ ಕಂಪ್ಯೂಟಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಡೇಟಾ ಸಂಗ್ರಹಣೆಯು ವೆಚ್ಚದಾಯಕ ಮತ್ತು ಸಮಯ ಉಳಿತಾಯವಾಗಿದೆ.
- ಎ ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ಸರಿ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ.
 - ಎ ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ಸರಿ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ.

c) ಎ ನಿಜ ಮತ್ತು R ತಪ್ಪು.

d) ಎ ಸುಳ್ಳು ಮತ್ತು R ನಿಜ.

57. ಸಮರ್ಥನೆ (A) :ಮಕ್ಕಳ ಸುರಕ್ಷತೆಯನ್ನು ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು IoT ಆಧಾರಿತ ಶಾಲಾ ಬಸ್ ಟ್ರ್ಯಾಕಿಂಗ್ ಮತ್ತು ಮೇಲ್ವಿಚಾರಣಾ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು.

ತಾರ್ಕಿಕ (R):IoT ಆಧಾರಿತ ಬಸ್ ಟ್ರ್ಯಾಕಿಂಗ್ ಮತ್ತು ಶಾಲಾ ಸಾಧನಗಳನ್ನು ಮೇಲ್ವಿಚಾರಣೆ ಮಾಡುವುದು GPS ಮತ್ತು Google Earth ಅನ್ನು ಬಳಸುತ್ತದೆ.

a) ಎ ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ಸರಿ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ.

b) ಎ ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ಸರಿ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ.

c) ಎ ನಿಜ ಮತ್ತು R ತಪ್ಪು.

d) ಎ ಸುಳ್ಳು ಮತ್ತು R ನಿಜ.

58. ಸಮರ್ಥನೆ (A) :ಬಿಗ್ ಡೇಟಾ ಎಂಬುದು ಬೃಹತ್ ಪರಿಮಾಣ ಮತ್ತು ಸಂಕೀರ್ಣತೆಯ ಡೇಟಾ ಸೆಟ್‌ನ ಸಂಗ್ರಹವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಲು ಬಳಸಲಾಗುವ ಪದವಾಗಿದೆ.

ತಾರ್ಕಿಕ (R):ದೊಡ್ಡ ಡೇಟಾವು ರಚನಾತ್ಮಕ ಡೇಟಾ ಅಥವಾ ರಚನೆಯಿಲ್ಲದ ಡೇಟಾವನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ.

a) ಎ ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ಸರಿ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ.

b) ಎ ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ಸರಿ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ.

c) ಎ ನಿಜ ಮತ್ತು R ತಪ್ಪು.

d) ಎ ಸುಳ್ಳು ಮತ್ತು R ನಿಜ.

59. ಸಮರ್ಥನೆ (A) ಯಂತ್ರ ಕಲಿಕೆಯು AI ಯ ಉಪವ್ಯವಸ್ಥೆಯಾಗಿದೆ.

ಕಾರಣ (R)ಯಂತ್ರ ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ಗಳು ಮಾನವನಿಂದ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್ ಮಾಡದೆ, ಅಂಕಿಅಂಶಗಳ ತಂತ್ರಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಡೇಟಾದಿಂದ ಕಲಿಯುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಹೊಂದಿವೆ.

a) ಎ ನಿಜ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ

b) ಎ ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

c) ಎ ನಿಜ ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

d) ಎ ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ

60. ಸಮರ್ಥನೆ (A) NLP AI ಯ ಉಪಕ್ಷೇತ್ರವಲ್ಲ.

ಕಾರಣ(R) NLP ಮಾನವ ಭಾಷೆಯನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಮತ್ತು ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗೊಳಿಸಲು ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ಗಳನ್ನು ಸಕ್ರಿಯಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ. ಇದು ಪಠ್ಯದಿಂದ ಭಾಷಣ ಮತ್ತು ಭಾಷಣದಿಂದ ಪಠ್ಯ ಪರಿವರ್ತನೆಯನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಬಹುದು.

a) ಎ ನಿಜ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ

b) ಎ ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ

c) ಎ ನಿಜ ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

d) ಎ ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

61. ಸಮರ್ಥನೆ (A)ರೋಬೋಟ್ ಮೂಲತಃ ಒಂದು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚಿನ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ನಿಖರತೆ ಮತ್ತು ನಿಖರತೆಯೊಂದಿಗೆ

ಸ್ವಯಂಚಾಲಿತವಾಗಿ ನಿರ್ವಹಿಸುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವಿರುವ ಯಂತ್ರವಾಗಿದೆ.

ಕಾರಣ (R)ರೋಬೋಟ್‌ಗಳನ್ನು ಪುನರಾವರ್ತಿತ ಕೈಗಾರಿಕಾ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಮಾಡಲು ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಪರಿಕಲ್ಪನೆ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ.

a) ಎ ನಿಜ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ

- b) ಎ ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- c) ಎ ನಿಜ ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- d) ಎ ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ

62. ಸಮರ್ಥನೆ (A) IoT ಎನ್ನುವುದು ಒಂದೇ ನೆಟ್‌ವರ್ಕ್‌ನಲ್ಲಿರುವ ಇತರ ಸಾಧನಗಳೊಂದಿಗೆ ಸಂವಹನ ನಡೆಸಲು ಎಂಬಡೆಡ್ ಹಾರ್ಡ್‌ವೇರ್ ಮತ್ತು ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಹೊಂದಿರುವ ಸಾಧನಗಳ ನೆಟ್‌ವರ್ಕ್ ಆಗಿದೆ.

ಕಾರಣ (R) ಸ್ಮಾರ್ಟ್ ಫೋನ್‌ಗಳು ಮತ್ತು ಸ್ಮಾರ್ಟ್ ವಾಚ್‌ಗಳು IoT ಯ ಭಾಗವಾಗಿಲ್ಲ.

- a) ಎ ನಿಜ ಮತ್ತು R ನಿಜ
- b) ಎ ಸುಳ್ಳು ಮತ್ತು R ನಿಜ
- c) ಎ ಸುಳ್ಳು ಮತ್ತು R ನಿಜ
- d) ಎ ನಿಜ ಮತ್ತು R ಸುಳ್ಳು

2 ಅಂಕಗಳ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. "ಎಮರ್ಜಿಂಗ್ ಟ್ರೆಂಡ್ಸ್" ಎಂಬ ಪದವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
2. ಬುದ್ಧಿವಂತ ಡಿಜಿಟಲ್ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಸಹಾಯಕರು ಯಾವುದರಿಂದ ನಡೆಸಲ್ಪಡುತ್ತಾರೆ?
3. ಕೃತಕ ಬುದ್ಧಿಮತ್ತೆಯ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಗುರಿ ಏನು?
4. AI ನಲ್ಲಿ "ಜ್ಞಾನದ ಆಧಾರ" ಪದವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
5. ಯಂತ್ರ ಕಲಿಕೆ ಎಂದರೇನು?
6. ನೈಸರ್ಗಿಕ ಭಾಷಾ ಸಂಸ್ಕರಣೆಯ (NLP) ಉದಾಹರಣೆ ನೀಡಿ.
7. ಬಿಗ್ ಡೇಟಾ ಯಾವುದು?
8. "ಇಂಟರ್ನೆಟ್ ಆಫ್ ಥಿಂಗ್ಸ್" (IoT) ಎಂದರೇನು?
9. ಐಒಟಿಯಲ್ಲಿ ಮೈಕ್ರೋಕಂಟ್ರೋಲರ್‌ಗಳನ್ನು ಯಾವುದಕ್ಕಾಗಿ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?
10. "ವೆಬ್ ಆಫ್ ಥಿಂಗ್ಸ್" (WoT) ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
11. ಅಕ್ಸೆಲೆರೋಮೀಟರ್ ಎಂದರೇನು?
12. ಮೊಬೈಲ್ ಸಾಧನಗಳಲ್ಲಿ ಗೈರೋಸ್ಕೋಪ್ ಯಾವ ಪಾತ್ರವನ್ನು ವಹಿಸುತ್ತದೆ?
13. ಎರಡು ರೀತಿಯ ರೋಬೋಟ್‌ಗಳನ್ನು ಹೆಸರಿಸಿ.
14. ರೋಬೋಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಸಂವೇದಕಗಳ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಬಳಕೆ ಏನು?
15. ಬಿಗ್ ಡೇಟಾದಲ್ಲಿ "ಸತ್ಯತೆ" ಪದವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
16. ಬಿಗ್ ಡೇಟಾದಲ್ಲಿನ "ಮೌಲ್ಯ" ಗುಣಲಕ್ಷಣದ ಮಹತ್ವವೇನು?
17. ವ್ಯವಹಾರ ನಿರ್ಧಾರಗಳಲ್ಲಿ ಡೇಟಾ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಯು ಹೇಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ?
18. ಬಿಗ್ ಡೇಟಾ ಮತ್ತು ವ್ಯವಹಾರ ಮೌಲ್ಯದ ನಡುವಿನ ಸಂಬಂಧವೇನು?
19. ಇಂಟರ್ನೆಟ್ ಆಫ್ ಥಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಸಂವೇದಕಗಳ ಪಾತ್ರವೇನು?
20. ದೈನಂದಿನ ಮನೆಯ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು IoT ಹೇಗೆ ಸುಧಾರಿಸಬಹುದು?

3 ಅಂಕಗಳ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ತಂತ್ರಜ್ಞಾನದಲ್ಲಿ ಉದಯೋನ್ಮುಖ ಪ್ರವೃತ್ತಿಗಳ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
2. ಸಿರಿ ಅಥವಾ ಅಲೆಕ್ಸಾದಂತಹ ಡಿಜಿಟಲ್ ಪರ್ಸನಲ್ ಅಸಿಸ್ಟೆಂಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ AI ಅನ್ನು ಹೇಗೆ ಸಂಯೋಜಿಸಲಾಗಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
3. AI ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳಿಗೆ ಜ್ಞಾನದ ನೆಲೆಯನ್ನು ರಚಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.
4. ಮೆಷಿನ್ ಲರ್ನಿಂಗ್ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್‌ನಿಂದ ಹೇಗೆ ಭಿನ್ನವಾಗಿದೆ?
5. ದಿನನಿತ್ಯದ ಅನ್ವಯಗಳಲ್ಲಿ NLP ಅನ್ನು ಹೇಗೆ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಯೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
6. ಬಿಗ್ ಡೇಟಾದೊಂದಿಗೆ ಯಾವ ಸವಾಲುಗಳು ಸಂಬಂಧಿಸಿವೆ?
7. ಇಂಟರ್ನೆಟ್ ಆಫ್ ಥಿಂಗ್ಸ್ ಸಾಧನದ ಸಂಪರ್ಕವನ್ನು ಹೇಗೆ ವರ್ಧಿಸುತ್ತದೆ?
8. IoT ಮೂಲಕ ಸಕ್ರಿಯಗೊಳಿಸಲಾದ ಸ್ಮಾರ್ಟ್ ಮನೆಗಳ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.
9. ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ IoT ಗಿಂತ ವೆಬ್ ಆಫ್ ಥಿಂಗ್ಸ್ ಅನುಕೂಲಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
10. ಸ್ಮಾರ್ಟ್‌ಫೋನ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಅಕ್ಸೆಲರೋಮೀಟರ್‌ಗಳು ಮತ್ತು ಗೈರೋಸ್ಕೋಪ್‌ಗಳು ಹೇಗೆ ಒಟ್ಟಿಗೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
11. ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ರೋಬೋಟ್‌ಗಳನ್ನು ಹೋಲಿಸಿ ಮತ್ತು ಕಾಂಟ್ರಾಸ್ಟ್ ಮಾಡಿ.
12. ಆಧುನಿಕ ರೋಬೋಟಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಸಂವೇದಕಗಳ ಮಹತ್ವವನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.
13. ಬಿಗ್ ಡೇಟಾವನ್ನು ಸಂಸ್ಕರಿಸುವಲ್ಲಿ ಸತ್ಯಾಸತ್ಯತೆಯ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
14. ಬಿಗ್ ಡೇಟಾದಲ್ಲಿನ ಗುಪ್ತ ನಮೂನೆಗಳು ವ್ಯವಹಾರಗಳಿಗೆ ಹೇಗೆ ಮೌಲ್ಯಯುತವಾಗಬಹುದು?
15. ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಸಂಶೋಧನೆಯಲ್ಲಿ ಡೇಟಾ ಅನಾಲಿಟಿಕ್ಸ್‌ನ ಮುಖ್ಯ ಪ್ರಯೋಜನಗಳು ಯಾವುವು?
16. ಡೇಟಾ ಸಂಗ್ರಹಣೆ ಮತ್ತು ಸಂಸ್ಕರಣಾ ತಂತ್ರಗಳ ಮೇಲೆ ಬಿಗ್ ಡೇಟಾದ ಪ್ರಭಾವವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
17. IoT ಸಾಧನಗಳ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಣೆಗೆ ಮೈಕ್ರೋಕಂಟ್ರೋಲರ್‌ಗಳು ಹೇಗೆ ಕೊಡುಗೆ ನೀಡುತ್ತವೆ?
18. ವಿಪತ್ತು ನಿರ್ವಹಣೆಯಲ್ಲಿ IoT ಯ ಸಂಭಾವ್ಯ ಬಳಕೆಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.
19. IoT ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಕೈಗಾರಿಕೆಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಪರಿವರ್ತಿಸುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
20. IoT ಯ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವಲ್ಲಿ AI ನ ಪಾತ್ರವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.

5 ಅಂಕಗಳ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ಡಿಜಿಟಲ್ ಆರ್ಥಿಕತೆಯಲ್ಲಿ ಉದಯೋನ್ಮುಖ ಪ್ರವೃತ್ತಿಗಳ ವಿಕಾಸ ಮತ್ತು ಮಹತ್ವವನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.
2. ಆರ್ಟಿಫಿಶಿಯಲ್ ಇಂಟೆಲಿಜೆನ್ಸ್ ಮಾನವನ ಅರಿವಿನ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಅನುಕರಿಸುತ್ತದೆ? ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿ.
3. ಯಂತ್ರ ಕಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ತರಬೇತಿ ಮತ್ತು ಪರಿಣಾಮದ ಮಾದರಿಗಳ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ ಮತ್ತು ಮಹತ್ವವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
4. ವಿವಿಧ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ನೈಸರ್ಗಿಕ ಭಾಷಾ ಸಂಸ್ಕರಣೆಯ ವಿವಿಧ ಅನ್ವಯಿಕೆಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
5. ಬಿಗ್ ಡೇಟಾದ ಗುಣಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಡೇಟಾ ಸಂಸ್ಕರಣೆಯ ಮೇಲೆ ಅವುಗಳ ಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಿ.
6. ಇಂಟರ್ನೆಟ್ ಆಫ್ ಥಿಂಗ್ಸ್‌ಗೆ ಅಗತ್ಯವಾದ ಮೂಲಸೌಕರ್ಯ ಮತ್ತು ಘಟಕಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.
7. IoT ಸಾಧನಗಳಿಗಾಗಿ ವೆಬ್ ಆಫ್ ಥಿಂಗ್ಸ್ ಏಕೀಕೃತ ಇಂಟರ್ಫೇಸ್ ಅನ್ನು ಹೇಗೆ ರಚಿಸುತ್ತದೆ?
8. IoT ಮತ್ತು ರೋಬೋಟಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಸಂವೇದಕಗಳ ಪಾತ್ರ ಮತ್ತು ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
9. ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ರೋಬೋಟ್‌ಗಳು ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಅನ್ವಯಗಳ ಗುಣಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಹೋಲಿಕೆ ಮಾಡಿ.

10. ಬಿಗ್ ಡೇಟಾದ ಸತ್ಯತೆ ಮತ್ತು ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುವಲ್ಲಿ ಸವಾಲುಗಳು ಮತ್ತು ಪರಿಹಾರಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.
11. ದತ್ತಾಂಶ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಯು ವ್ಯವಹಾರಗಳು ಮತ್ತು ಸಂಶೋಧನೆಯಲ್ಲಿ ನಿರ್ಧಾರ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಪರಿವರ್ತಿಸುತ್ತದೆ?
12. ಆಧುನಿಕ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನದಲ್ಲಿ ಬಿಗ್ ಡೇಟಾ, AI ಮತ್ತು IoT ನಡುವಿನ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
13. IoT ಮತ್ತು ಸ್ಮಾರ್ಟ್ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನಗಳಲ್ಲಿನ ಸಂಭಾವ್ಯ ಭವಿಷ್ಯದ ಬೆಳವಣಿಗೆಗಳು ಮತ್ತು ಸವಾಲುಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.
14. IoT ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವಲ್ಲಿ AI ಮತ್ತು ಯಂತ್ರ ಕಲಿಕೆಯ ಪಾತ್ರವನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಿ.
15. AI, ಬಿಗ್ ಡೇಟಾ ಮತ್ತು IoT ನಂತರ ಉದಯೋನ್ಮುಖ ಪ್ರವೃತ್ತಿಗಳು ಡಿಜಿಟಲ್ ಸಮಾಜಗಳ ಭವಿಷ್ಯವನ್ನು ಹೇಗೆ ರೂಪಿಸಬಹುದು?

ಅಧ್ಯಾಯ 4

ಸಮಸ್ಯೆ ಪರಿಹಾರದ ಪರಿಚಯ

ಬಹು ಆಯ್ಕೆಯ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ಪಠ್ಯಪುಸ್ತಕದ ಪ್ರಕಾರ ಸಮಸ್ಯೆ ಪರಿಹಾರದ ಮೊದಲ ಹಂತ ಯಾವುದು?

- a) ಪರಿಹಾರವನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸುವುದು
b) ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಕೋಡಿಂಗ್
c) ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸುವುದು
d) ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಡೀಬಗ್ ಮಾಡುವುದು

2. ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಎಂದರೇನು?

- a) ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ಪರಿಹರಿಸಲು ನಿಖರವಾದ ಹಂತಗಳ ಒಂದು ಸೆಟ್
b) ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್ ಭಾಷೆ
c) ಒಂದು ರೀತಿಯ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಯಂತ್ರಾಂಶ
d) ಡೀಬಗ್ ಮಾಡುವ ವಿಧಾನ

3. "ಕಂಪ್ಯೂಟರಿಕರಣ" ಎಂಬ ಪದವು ಏನನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ?

- a) ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಸ್ವಯಂಚಾಲಿತಗೊಳಿಸಲು ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಅನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಲು ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ಗಳ ಬಳಕೆ
b) ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಸಿಸ್ಟಮ್ ಭೌತಿಕ ಅಂಶಗಳು
c) ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಡೀಬಗ್ ಮಾಡುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ
d) ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ಗಳ ನೆಟ್‌ವರ್ಕ್ ಸಂಪರ್ಕ

4. ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಉತ್ತಮ ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್‌ನ ಲಕ್ಷಣವಲ್ಲ?

- a) ನಿಖರತೆ
b) ವಿಶಿಷ್ಟತೆ
c) ಅನಂತ ಹಂತಗಳು
d) ಫಿನಿಟಿಸ್

5. 'ಕೋಡಿಂಗ್' ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯು ಏನನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ?

- a) ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಬರೆಯುವುದು
b) ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸುವುದು
c) ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಂಡ ಸ್ವರೂಪಕ್ಕೆ ಪರಿವರ್ತಿಸುವುದು
d) ಕೋಡ್ ಡೀಬಗ್ ಮಾಡುವುದು

6. ಫ್ಲೋಚಾರ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಲು ಯಾವ ಆಕಾರವನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?

- a) ಸಮಾನಾಂತರ ಚತುರ್ಭುಜ
b) ಆಯತ
c) ಡೈಮಂಡ್
d) ವೃತ್ತ

7. ಫ್ಲೋಚಾರ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ, ಯಾವ ಚಿಹ್ನೆಯು ಪ್ರಾರಂಭ ಅಥವಾ ಅಂತ್ಯವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತದೆ?

- a) ವಜ್ರ
b) ಆಯತ
c) ಓವಲ್
d) ಸಮಾನಾಂತರ ಚತುರ್ಭುಜ

8. ಕೋಡ್ ಬರೆಯುವ ಮೊದಲು ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸುವ ಉದ್ದೇಶವೇನು?

- a) ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಡೀಬಗ್ ಮಾಡಲು
b) ಅದನ್ನು ಯಂತ್ರ ಭಾಷೆಗೆ ಪರಿವರ್ತಿಸಲು
c) ಸ್ಪಷ್ಟ ಪರಿಹಾರ ಯೋಜನೆಯನ್ನು ಹೊಂದಲು
d) ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸಲು

9. ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಿದ ತಕ್ಷಣ ಯಾವ ಹಂತವು ಬರುತ್ತದೆ?

- a) ಡೀಬಗ್ ಮಾಡುವುದು
b) ಪರಿಶೀಲನೆ

c) ಕೋಡಿಂಗ್

d) ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸುವುದು

10. GIGO ಎಂದರೇನು?

a) ಕಸದೊಳಗೆ, ಕಸದ ಹೊರಗೆ

b) ಉತ್ತಮ ಇನ್ಪುಟ್, ಉತ್ತಮ ಔಟ್ಪುಟ್

c) ಗ್ರೇಟ್ ಇನ್ಪುಟ್, ಗ್ರೇಟ್ ಔಟ್ಪುಟ್

d) ರಚಿಸಲಾದ ಇನ್‌ಪುಟ್, ಉತ್ಪತ್ತಿಯಾದ ಔಟ್‌ಪುಟ್

11. ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್‌ನಲ್ಲಿ 'ಫಿನಿಷ್‌ನೇಸ್' ಎಂದರೆ ಏನು?

a) ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಸೀಮಿತ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಹಂತಗಳ ನಂತರ ನಿಲ್ಲುತ್ತದೆ

b) ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನಂತ ಹಂತಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ

c) ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ವಿಶಿಷ್ಟ ಹಂತಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ

d) ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಡೇಟಾವನ್ನು ಅನಂತವಾಗಿ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ

12. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಸೈನ್ಸ್ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗೆ ಈ ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಅತ್ಯಗತ್ಯ ಕೌಶಲ್ಯವಾಗಿದೆ?

a) ಸಮಸ್ಯೆ ಪರಿಹಾರ

b) ಡೀಬಗ್ ಮಾಡುವುದು

c) ಕೋಡಿಂಗ್

d) ಮೇಲಿನ ಎಲ್ಲಾ

13. ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್‌ನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನು?

a) ಇನ್‌ಪುಟ್ ಡೇಟಾ

b) ಸೂಚನೆಗಳ ಒಂದು ಸೆಟ್

c) ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯ ಫಲಿತಾಂಶ

d) ಡೀಬಗ್ ಮಾಡುವ ವರದಿ

14. ಫ್ಲೋಚಾರ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿರುವ ಸಮಾನಾಂತರ ಚತುರ್ಭುಜ ಚಿಹ್ನೆಯು ಏನನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತದೆ?

a) ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ

b) ನಿರ್ಧಾರ

c) ಇನ್‌ಪುಟ್/ಔಟ್‌ಪುಟ್

d) ಪ್ರಾರಂಭ/ಅಂತ್ಯ

15. ಪಠ್ಯಪುಸ್ತಕದಲ್ಲಿ ಉಲ್ಲೇಖಿಸಲಾದ ಸಮಸ್ಯೆ-ಪರಿಹರಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯ ಭಾಗವಾಗದ ಕೆಳಗಿನ ಯಾವ ಹಂತಗಳು?

a) ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸುವುದು

b) ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸುವುದು

c) ಕೋಡ್ ಅನ್ನು ಕಂಪೈಲ್ ಮಾಡುವುದು

d) ಪರೀಕ್ಷೆ ಮತ್ತು ಡೀಬಗ್ ಮಾಡುವುದು

16. ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ಅಂತಿಮಗೊಳಿಸಿದ ನಂತರ ಏನು ಮಾಡಬೇಕು?

a) ಡೀಬಗ್ ಮಾಡುವುದು

b) ಪರೀಕ್ಷೆ

c) ಕೋಡಿಂಗ್

d) ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸುವುದು

17. ಕೋಡಿಂಗ್ ಕಾರ್ಯವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಪಠ್ಯಪುಸ್ತಕ ಮಾಡುವುದು ಏಕೆ ಮುಖ್ಯ?

a) ಕೋಡ್ ವೇಗವಾಗಿ ರನ್ ಮಾಡಲು

b) ನಂತರದ ಹಂತದಲ್ಲಿ ತರ್ಕವನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು

c) ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಬರೆಯುವುದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಲು

d) ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದ ಗಾತ್ರವನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡಲು

18. ಸಮಸ್ಯೆ-ಪರಿಹರಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಪರೀಕ್ಷೆಯ ಪಾತ್ರವೇನು?

a) ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಲು

b) ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಬರೆಯಲು

c) ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಬಳಕೆದಾರರ ಅವಶ್ಯಕತೆಗಳನ್ನು ಪೂರೈಸುತ್ತದೆಯೇ ಎಂದು ಪರಿಶೀಲಿಸಲು

d) ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ಕೋಡ್ ಆಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸಲು

19. ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸುವ ಪ್ರಮುಖ ಅಂಶವಾಗಿದೆ?

a) ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಕೋಡ್ ಬರೆಯುವುದು

b) ಸಮಸ್ಯೆಯ ಪ್ರಮುಖ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಪಟ್ಟಿ ಮಾಡುವುದು

c) ಪರಿಹಾರವನ್ನು ಪರೀಕ್ಷಿಸುವುದು

d) ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಡೀಬಗ್ ಮಾಡುವುದು

20. ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ಬಳಸುವ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಉದ್ದೇಶವೇನು?

a) ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಡೀಬಗ್ ಮಾಡಲು

b) ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಪರೀಕ್ಷಿಸಲು

c) ವಿಶ್ವಾಸಾರ್ಹತೆ, ನಿಖರತೆ ಮತ್ತು ದಕ್ಷತೆಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಲು

d) ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಕಂಪೈಲ್ ಮಾಡಲು

21. ಫ್ಲೋಚಾರ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿರುವ ವಜ್ರದ ಆಕಾರವು ಏನನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತದೆ?

- a) ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ
b) ನಿರ್ಧಾರ
c) ಇನ್‌ಪುಟ್/ಔಟ್‌ಪುಟ್
d) ಪ್ರಾರಂಭ/ಅಂತ್ಯ

22. ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಿದ ನಂತರ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಬರೆಯಲು ಯಾವ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್ ಭಾಷೆಯನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು?

- a) ಪೈಥಾನ್ ಮಾತ್ರ
b) ಯಾವುದೇ ಉನ್ನತ ಮಟ್ಟದ ಭಾಷೆ
c) ಜಾವಾ ಮಾತ್ರ
d) ಸಿ++ ಮಾತ್ರ

23. ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ತಪ್ಪಾದ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಅನ್ನು ಉತ್ಪಾದಿಸಿದರೆ ಏನು ಮಾಡಬೇಕು?

- a) ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಿ
b) ಹೊಸ ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಿ
c) ತಾರ್ಕಿಕ ದೋಷಗಳಿಗಾಗಿ ಪರಿಶೀಲಿಸಿ
d) ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಅನ್ನು ನಿರ್ಲಕ್ಷಿಸಿ

24. ಪ್ರೋಗ್ರಾಮರ್‌ಗೆ ಮಾರ್ಗಸೂಚಿ ಏಕೆ ಮುಖ್ಯ?

- a) ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಡೀಬಗ್ ಮಾಡಲು
b) ಬರೆಯಬೇಕಾದ ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ದೃಶ್ಯೀಕರಿಸುವುದು
c) ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದ ಗಾತ್ರವನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡಲು
d) ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದ ವೇಗವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಲು

25. ಫ್ಲೋಚಾರ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ 'ಟರ್ಮಿನೇಟರ್' ಚಿಹ್ನೆಯ ಕಾರ್ಯವೇನು?

- a) ನಿರ್ಧಾರ ಬಿಂದುವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಲು
b) ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯ ಪ್ರಾರಂಭ ಅಥವಾ ಅಂತ್ಯವನ್ನು ಸೂಚಿಸಲು
c) ಡೇಟಾ ಇನ್‌ಪುಟ್/ಔಟ್‌ಪುಟ್ ತೋರಿಸಲು
d) ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ ಅಥವಾ ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಲು

26. ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ಕೋಡಿಂಗ್ ಮಾಡಿದ ನಂತರ ಏನು ಮಾಡಬೇಕು?

- a) ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸುವುದು
b) ಪರಿಶೀಲನೆ ಮತ್ತು ಡೀಬಗ್ ಮಾಡುವುದು
c) ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸುವುದು
d) ಸಮಸ್ಯೆಯ ಹೇಳಿಕೆಯನ್ನು ಬರೆಯುವುದು

27. ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್‌ನಲ್ಲಿ ನಿಖರತೆಯು ಏಕೆ ಮುಖ್ಯವಾಗಿದೆ?

- a) ಹಂತಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡಲು
b) ಹಂತಗಳನ್ನು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಹೇಳಲಾಗಿದೆ ಮತ್ತು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಲಾಗಿದೆ ಎಂದು ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು
c) ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ವೇಗವಾಗಿ ರನ್ ಮಾಡಲು
d) ಗೆ ಉನ್ನತ ಮಟ್ಟದ ಭಾಷೆಯನ್ನು ಬಳಸುವುದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿ

28. ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ಪರಿಹರಿಸುವಲ್ಲಿ ಯಾವ ಹಂತವು ಪರಿಹಾರವನ್ನು ತಲುಪಲು ತಾರ್ಕಿಕ ಹಂತಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ?

- a) ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸುವುದು
b) ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸುವುದು
c) ಕೋಡಿಂಗ್
d) ಪರಿಶೀಲನೆ ಮತ್ತು ಡೀಬಗ್ ಮಾಡುವುದು

ಫ್ಲೋಚಾರ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಯಾವ ಆಕಾರವು ಇನ್‌ಪುಟ್ ಅಥವಾ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಡೇಟಾವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತದೆ?

- a) ಓವಲ್
b) ಆಯತ
c) ಸಮಾನಾಂತರ ಚತುರ್ಭುಜ
d) ವಜ್ರ

29. ಅಲ್ಲಾರಿದಮ್‌ನಲ್ಲಿ ಅನನ್ಯತೆಯು ಏಕೆ ಮುಖ್ಯವಾಗಿದೆ?

- a) ಪ್ರತಿ ಹಂತವನ್ನು ಅನನ್ಯವಾಗಿ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಲಾಗಿದೆ ಎಂದು ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು
- b) ಅಲ್ಲಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ವೇಗವಾಗಿ ರನ್ ಮಾಡಲು
- c) ಹಂತಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡಲು
- d) ಉನ್ನತ ಮಟ್ಟದ ಭಾಷೆಯನ್ನು ಬಳಸುವುದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಲು

30. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ವಿಜ್ಞಾನದಲ್ಲಿ ಸಮಸ್ಯೆ ಪರಿಹಾರದ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಉದ್ದೇಶವೇನು?

- a) ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಡೀಬಗ್ ಮಾಡಲು
- b) ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗಿ ಸ್ವಯಂಚಾಲಿತಗೊಳಿಸಲು
- c) ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದ ಗಾತ್ರವನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡಲು
- d) ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದ ವೇಗವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಲು

31. ಫ್ಲೋಚಾರ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ, ನಿರ್ಧಾರವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಲು ಏನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?

- a) ಓವಲ್
- b) ಆಯತ
- c) ಡೈಮಂಡ್
- d) ಸಮಾನಾಂತರ ಚತುರ್ಭುಜ

32. ಅಲ್ಲಾರಿದಮ್ ಸರಿಯಾದ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಅನ್ನು ಉತ್ಪಾದಿಸದಿದ್ದರೆ ಮುಂದಿನ ಹಂತ ಏನಾಗಿರಬೇಕು?

- a) ದೋಷವನ್ನು ನಿರ್ಲಕ್ಷಿಸುವುದು
- b) ಸಮಸ್ಯೆಯ ಹೇಳಿಕೆಯನ್ನು ಪುನಃ ಬರೆಯುವುದು
- c) ತಾರ್ಕಿಕ ದೋಷಗಳನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸಲು ಅಲ್ಲಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ಪರಿಷ್ಕರಿಸುವುದು
- d) ಅದನ್ನು ಫ್ಲೋಚಾರ್ಟ್ ಆಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸುವುದು

33. ಕೋಡಿಂಗ್ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ದಾಖಲಿಸುವುದು ಏಕೆ ಅಗತ್ಯ?

- a) ಹೆಚ್ಚು ಸಂಕೀರ್ಣ ಕೋಡ್ ಬರೆಯಲು
- b) ಕೋಡ್ ಅರ್ಥವಾಗುವಂತಹದಾಗಿದೆ ಮತ್ತು ನಿರ್ವಹಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ ಎಂದು ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು
- c) ಕೋಡ್ ಗಾತ್ರವನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡಲು
- d) ಉನ್ನತ ಮಟ್ಟದ ಭಾಷೆಯನ್ನು ಬಳಸುವುದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಲು

34. ಸಮಸ್ಯೆ-ಪರಿಹರಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಪರಿಶೀಲಿಸಲು ಯಾವ ಪಾತ್ರವನ್ನು ವಹಿಸುತ್ತದೆ?

- a) ಅಲ್ಲಾರಿದಮ್‌ನಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ತಾರ್ಕಿಕ ದೋಷಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು
- b) ಅಂತಿಮ ಅಲ್ಲಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ಬರೆಯಲು
- c) ಸಮಸ್ಯೆ ಹೇಳಿಕೆಯನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಲು
- d) ಅಲ್ಲಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ಕೋಡ್ ಆಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸಲು

35. ಫ್ಲೋಚಾರ್ಟ್‌ನ ಉದ್ದೇಶವೇನು?

- a) ದೃಷ್ಟಿಗೋಚರವಾಗಿ ಅಲ್ಲಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಲು
- b) ಕೋಡ್ ಬರೆಯಲು
- c) ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಡೀಬಗ್ ಮಾಡಲು
- d) ಪರಿಹಾರವನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸಲು

36. ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಸಮಸ್ಯೆ-ಪರಿಹರಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಹಂತವಲ್ಲ?

- a) ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸುವುದು
- b) ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವನ್ನು ಬರೆಯುವುದು
- c) ಪರಿಶೀಲನೆ ಮತ್ತು ಡೀಬಗ್ ಮಾಡುವುದು
- d) ಅಲ್ಲಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸುವುದು

37. ಅಲ್ಲಾರಿದಮ್ನು ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ 'ಫಿನಿಷ್' ಎಂದರೇನು?

- a) ಅಲ್ಲಾರಿದಮ್ ಸೀಮಿತ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಹಂತಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರಬೇಕು
- b) ಅಲ್ಲಾರಿದಮ್ ಅನಿರೀಕ್ಷಿತವಾಗಿ ರನ್ ಆಗಬೇಕು
- c) ಅಲ್ಲಾರಿದಮ್ ವಿಶಿಷ್ಟ ಹಂತಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರಬೇಕು
- d) ಅಲ್ಲಾರಿದಮ್ ಅನಂತ ಹಂತಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರಬೇಕು

38. ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಡೀಬಗ್ ಮಾಡುವುದು ಏಕೆ ಅಗತ್ಯ?

- a) ಕೋಡ್‌ನ ಗಾತ್ರವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಲು
- b) ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ದೋಷಗಳಿಲ್ಲದೆ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತದೆ ಎಂದು ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು
- c) ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಬರೆಯಲು
- d) ಸಮಸ್ಯೆಯ ಹೇಳಿಕೆಯನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಲು

39. ಫ್ಲೋಚಾರ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಯತವು ಏನನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತದೆ?

- a) ನಿರ್ಧಾರ
- b) ಇನ್‌ಪುಟ್/ಔಟ್‌ಪುಟ್
- c) ಪ್ರಾರಂಭ/ಅಂತ್ಯ
- d) ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ

40. ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಬಳಕೆದಾರರ ಅವಶ್ಯಕತೆಗಳನ್ನು ಪೂರೈಸುತ್ತದೆಯೇ ಎಂದು ಪರಿಶೀಲಿಸುವುದನ್ನು ಯಾವ ಹಂತವು ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ?

- a) ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸುವುದು
- b) ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸುವುದು
- c) ಕೋಡಿಂಗ್
- d) ಪರೀಕ್ಷೆ

41. ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್‌ನ ಫಲಿತಾಂಶವೇನು?

- a) ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸುವುದು
- b) ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವನ್ನು ಬರೆಯುವುದು
- c) ಫಲಿತಾಂಶವನ್ನು ಉತ್ಪಾದಿಸುವುದು
- d) ಡೀಬಗ್ ಮಾಡುವುದು ಕಾರ್ಯಕ್ರಮ

42. ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್‌ನಲ್ಲಿ 'ನಿಖರತೆ'ಯ ಮಹತ್ವವೇನು?

- a) ಹಂತಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡಲು
- b) ಪ್ರತಿ ಹಂತವನ್ನು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಲಾಗಿದೆ ಎಂದು ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು
- c) ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ವೇಗವಾಗಿ ಮಾಡಲು
- d) ಉನ್ನತ ಮಟ್ಟದ ಭಾಷೆಯನ್ನು ಬಳಸುವುದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಲು

43. ಕೋಡಿಂಗ್ ಮಾಡುವ ಮೊದಲು ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸುವುದು ಏಕೆ ಮುಖ್ಯ?

- a) ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದ ಗಾತ್ರವನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡಲು
- b) ಸ್ಪಷ್ಟ ಪರಿಹಾರ ಯೋಜನೆಯನ್ನು ಹೊಂದಲು
- c) ಕೋಡ್ ಡೀಬಗ್ ಮಾಡಲು
- d) ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದ ವೇಗವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಲು

44. ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಪರೀಕ್ಷೆಯ ಪಾತ್ರವೇನು?

- a) ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಲು
- b) ಕೋಡ್ ಬರೆಯಲು
- c) ದೋಷಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ಮತ್ತು ಸರಿಪಡಿಸಲು
- d) ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಲು

45. ಫ್ಲೋಚಾರ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಪ್ರಾರಂಭ ಅಥವಾ ಅಂತ್ಯವನ್ನು ಯಾವ ಆಕಾರವು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತದೆ?

- a) ಆಯತ
- b) ಸಮಾನಾಂತರ ಚತುರ್ಭುಜ
- c) ಓವಲ್
- d) ವಜ್ರ

46. ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್‌ನಲ್ಲಿ 'ವಿಶಿಷ್ಟತೆ'ಯನ್ನು ಉತ್ತಮವಾಗಿ ವಿವರಿಸುತ್ತದೆ?

- a) ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಹಂತವು ವಿಭಿನ್ನವಾಗಿದೆ ಮತ್ತು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಲಾಗಿದೆ
- b) ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನಂತ ಹಂತಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ
- c) ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾಗಿ ಚಲಿಸುತ್ತದೆ
- d) ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ಉನ್ನತ ಮಟ್ಟದ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಬರೆಯಲಾಗಿದೆ

47. ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನಿರೀಕ್ಷಿತ ಫಲಿತಾಂಶಗಳನ್ನು ನೀಡಿದರೆ ಏನು ಮಾಡಬೇಕು?

- a) ಫಲಿತಾಂಶಗಳನ್ನು ನಿರ್ಲಕ್ಷಿಸಿ
b) ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ಮರು-ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಿ
c) ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಡೀಬಗ್ ಮಾಡಿ ಮತ್ತು ಪರಿಶೀಲಿಸಿ
d) ಹೊಸ ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ

48. ಸಮಸ್ಯೆ ಪರಿಹಾರದಲ್ಲಿ 'ಕೋಡಿಂಗ್' ಪದವು ಏನನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ?

- a) ಸಮಸ್ಯೆಯ ಹೇಳಿಕೆಯನ್ನು ಬರೆಯುವುದು
b) ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್ ಭಾಷೆಯಾಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸುವುದು
c) ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸುವುದು
d) ವಿಶ್ಲೇಷಣೆ ಸಮಸ್ಯೆ

49. ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಸಮಸ್ಯೆ-ಪರಿಹರಿಸುವ 'ಡೀಬಗ್ ಮಾಡುವುದು' ಏಕೆ ಅತ್ಯಗತ್ಯ ಭಾಗವಾಗಿದೆ?

- a) ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಬರೆಯಲು
b) ಕೋಡ್‌ನಲ್ಲಿ ದೋಷಗಳನ್ನು ಸರಿಪಡಿಸಲು
c) ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದ ಗಾತ್ರವನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡಲು
d) ಸಮಸ್ಯೆಯ ಹೇಳಿಕೆಯನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಲು

50. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ (A) ಫ್ಲೋ ಚಾರ್ಟ್ ಎನ್ನುವುದು ರೇಖಾಚಿತ್ರದ ಪ್ರಕಾರವಾಗಿದ್ದು ಅದು ಬಾಕ್ಸ್‌ಗಳನ್ನು ಸಚಿತ್ರವಾಗಿ

ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತದೆ.

ಕಾರಣ (R) ಎಲ್ಲಾ ಹಂತಗಳನ್ನು ಒಂದರ ನಂತರ ಒಂದರಂತೆ ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸುವ ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್

- a) ಎ ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ ಮತ್ತು R ಎಗೆ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
b) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ ಆದರೆ A ಗಾಗಿ R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ
c) ಎ ನಿಜ ಆದರೆ R ತಪ್ಪು
d) ಎ ಸುಳ್ಳು ಆದರೆ R ನಿಜ

51. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ(A) :ಫ್ಲೋಚಾರ್ಟ್ ಒಂದು ರೀತಿಯ ರೇಖಾಚಿತ್ರವಾಗಿದ್ದು ಅದು ಕೆಲಸದ ಹರಿವು ಅಥವಾ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತದೆ

ಕಾರಣ (R) :ಫ್ಲೋಚಾರ್ಟ್ ಅನ್ನು ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್‌ನ ರೇಖಾಚಿತ್ರದ ಪ್ರತಿನಿಧ್ಯವಾಗಿಯೂ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಬಹುದು

- a) ಎ ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ ಮತ್ತು R ಎಗೆ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
b) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ ಆದರೆ A ಗಾಗಿ R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ
c) ಎ ನಿಜ ಆದರೆ R ತಪ್ಪು
d) ಎ ಸುಳ್ಳು ಆದರೆ R ನಿಜ

52. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ (A) :ಎಅಲ್ಗಾರಿದಮ್‌ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ಪರಿಹರಿಸಲು ಅಥವಾ ಗಣನೆಯನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಲು ಬಳಸುವ ವಿಧಾನವಾಗಿದೆ.

ಕಾರಣ (R) : ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನಂತ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರಬಹುದು.

- a) ಎ ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ ಮತ್ತು R ಎಗೆ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
b) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ ಆದರೆ A ಗಾಗಿ R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ
c) ಎ ನಿಜ ಆದರೆ R ತಪ್ಪು
d) ಎ ಸುಳ್ಳು ಆದರೆ R ನಿಜ

53. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ(A) :ಸೂಡೋಕೋಡ್‌ನಿಟ್ಟಾದ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್ ಭಾಷೆಯ ಸಿಂಟ್ಯಾಕ್ಸ್ ಅಗತ್ಯವಿದೆ

ಕಾರಣ (R) : ಸೂಡೋಕೋಡ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನ ಹರಿವನ್ನು ಸಾರಾಂಶಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ

- a) ಎ ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ ಮತ್ತು R ಎಗೆ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
b) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ ಆದರೆ A ಗಾಗಿ R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ

c) ಎ ನಿಜ ಆದರೆ R ತಪ್ಪು

d) ಎ ಸುಳ್ಳು ಆದರೆ R ನಿಜ

54. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ(A) :if Then ಫ್ಲೋಚಾರ್ಟ್ ಹೇಳಿಕೆಯು ಎರಡು-ಮಾರ್ಗದ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಾಗಿದ್ದು ಅದು ಎರಡು ಬ್ಲಾಕ್‌ಗಳ ಹೇಳಿಕೆಗಳನ್ನು ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ

ಕಾರಣ (R) : if ಬ್ಲಾಕ್‌ನೊಳಗಿನ ಸ್ಥಿತಿಯು ನಿಜವಾಗಿದ್ದರೆ, ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಆ if block ನೊಳಗೆ ಎಲ್ಲಾ ಹೇಳಿಕೆಗಳನ್ನು ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ.

a) ಎ ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ ಮತ್ತು R ಎಗೆ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

b) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ ಆದರೆ A ಗಾಗಿ R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ

c) ಎ ನಿಜ ಆದರೆ R ತಪ್ಪು

d) ಎ ಸುಳ್ಳು ಆದರೆ R ನಿಜ

55. ಸಮರ್ಥನೆ (A) ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಎನ್ನುವುದು ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆಯನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಲು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಲಾದ ಹಂತ ಹಂತದ ಕಾರ್ಯವಿಧಾನವಾಗಿದ್ದು ಅದು ಅಪೇಕ್ಷಿತ ಫಲಿತಾಂಶಕ್ಕೆ ಕಾರಣವಾಗುತ್ತದೆ.

ಕಾರಣ (R) ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನಂತ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಹಂತಗಳಲ್ಲಿ ಪರಿಹಾರಗಳನ್ನು ನೀಡುತ್ತದೆ. ಇದು ಯಾವುದೇ ಇನ್ಪುಟ್ ಅನ್ನು ಸ್ವೀಕರಿಸುವುದಿಲ್ಲ ಮತ್ತು ಕೆಲವು ಔಟ್ಪುಟ್ ಅನ್ನು ಉತ್ಪಾದಿಸುತ್ತದೆ.

a) ಎ ನಿಜ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ

b) ಎ ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

c) ಎ ನಿಜ ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

d) ಎ ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ

56. ಸಮರ್ಥನೆ (A) ಎ ಫ್ಲೋಚಾರ್ಟ್ ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್‌ನ ದೃಶ್ಯ ಪ್ರತಿನಿಧ್ಯವಲ್ಲ.

ಕಾರಣ (R)ಫ್ಲೋಚಾರ್ಟ್ ಪೆಟ್ಟಿಗೆಗಳು, ವಜ್ರಗಳು ಮತ್ತು ಇತರ ಆಕಾರಗಳಿಂದ ಮಾಡಲ್ಪಟ್ಟಿದೆ, ಬಾಣಗಳಿಂದ ಸಂಪರ್ಕಿಸಲಾಗಿದೆ.

a) ಎ ನಿಜ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ

b) ಎ ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

c) ಎ ನಿಜ ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

d) ಎ ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ

57. ಸಮರ್ಥನೆ (A) ಸೂಡೋಕೋಡ್ ಅನ್ನು ಔಪಚಾರಿಕವಲ್ಲದ ಭಾಷೆ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ, ಇದು ಪ್ರೋಗ್ರಾಮರ್‌ಗಳಿಗೆ ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಬರೆಯಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ.

ಕಾರಣ (R) ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನ ಸೂಡೋಕೋಡ್ ಉದ್ದೇಶಿತ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನ ಮೂಲಭೂತ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುವಲ್ಲಿ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ.

a) ಎ ನಿಜ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ

b) ಎ ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

c) ಎ ನಿಜ ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

d) ಎ ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ

58. ಸಮರ್ಥನೆ (A) ಯಂತ್ರ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಬರೆಯಲಾದ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಮೂಲ ಕೋಡ್ ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಕಾರಣ (R)ನಾವು ಕಂಪೈಲರ್ ಅಥವಾ ಇಂಟರ್‌ಪ್ರಿಟರ್ ಅನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಮೂಲ ಕೋಡ್ ಅನ್ನು ಆಬ್ಜೆಕ್ಟ್ ಕೋಡ್‌ಗೆ ಅನುವಾದಿಸಬೇಕಾಗಿದೆ.

- a) ಎ ನಿಜ ಮತ್ತು R ನಿಜ
- b) ಎ ಸುಳ್ಳು ಮತ್ತು R ನಿಜ
- c) ಎ ಸುಳ್ಳು ಮತ್ತು R ನಿಜ
- d) ಎ ನಿಜ ಮತ್ತು R ಸುಳ್ಳು

2 ಅಂಕಗಳ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
2. ಸೂಡೋಕೋಡ್ ಎಂದರೇನು?
3. "ಫ್ಲೋಚಾರ್ಟ್" ಪದವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
4. ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಷರತ್ತುಗಳು ಯಾವುವು?
5. ಫ್ಲೋಚಾರ್ಟ್‌ನ ಉದ್ದೇಶವೇನು?
6. ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್‌ಗಳ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ "ಅನುಕ್ರಮ" ಪದವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
7. ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ವಿನ್ಯಾಸದಲ್ಲಿ ಪುನರಾವರ್ತನೆಯ ಅರ್ಥವೇನು?
8. ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸುವುದು ಏಕೆ ಮುಖ್ಯ?
9. ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಲೂಪ್ ಎಂದರೇನು?
10. ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ನಿರ್ಧಾರ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಮಹತ್ವವೇನು?
11. ಎರಡು ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಲು ಸೂಡೋಕೋಡ್ ಬರೆಯಿರಿ.
12. ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಯಲ್ಲಿ "ಸ್ಪೇಸ್ ಸಂಕೀರ್ಣತೆ" ಅನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
13. ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಯಲ್ಲಿ "ಸಮಯ ಸಂಕೀರ್ಣತೆ" ಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
14. ಫ್ಲೋಚಾರ್ಟ್‌ನ ಅಂಶಗಳು ಯಾವುವು?
15. ಸೂಡೋಕೋಡ್ ಮತ್ತು ಫ್ಲೋಚಾರ್ಟ್ ನಡುವಿನ ವ್ಯತ್ಯಾಸವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
16. ಆರ್ಮ್‌ಸ್ಟ್ರಾಂಗ್ ಸಂಖ್ಯೆ ಎಂದರೇನು?
17. ಕ್ರಮಾವಳಿಗಳಲ್ಲಿ "ಶಾಖೆ" ಪದವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
18. ಏಕ-ಅಂಕಿಯ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಎಂದರೇನು?
19. "ಒಟ್ಟು ಅಂಕಗಳು" ಎಂಬ ಪದವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
20. ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ಪರಿಹರಿಸುವಲ್ಲಿ ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್‌ನ ಪಾತ್ರವೇನು?

3 ಅಂಕಗಳ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ಎರಡು ಸಂಖ್ಯೆಗಳಲ್ಲಿ ದೊಡ್ಡದನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲು ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ
2. ನಿಜವಾದ ಕೋಡಿಂಗ್ ಮಾಡುವ ಮೊದಲು ಸೂಡೋಕೋಡ್‌ನ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
3. ಕೊಟ್ಟಿರುವ ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್‌ಗಾಗಿ ಫ್ಲೋಚಾರ್ಟ್ ಬರೆಯುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
4. ಕೆಲವು ಇನ್‌ಪುಟ್‌ಗಳಿಗೆ ವಿಫಲವಾದ ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ಸುಧಾರಿಸಬಹುದು?
5. ಒಂದು ಆಯತದ ಪ್ರದೇಶ ಮತ್ತು ಪರಿಧಿಯನ್ನು ಲೆಕ್ಕಾಚಾರ ಮಾಡಲು ಸೂಡೋಕೋಡ್ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.
6. ಷರತ್ತುಗಳ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಯೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
7. ಮೂರು ವಿಷಯಗಳಲ್ಲಿ ಶೇಕಡಾವಾರು ಅಂಕಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಲೆಕ್ಕ ಹಾಕುತ್ತೀರಿ?

8. ಸಂಖ್ಯೆಯು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯಲ್ಲಿದೆಯೇ ಎಂಬುದನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸಲು ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
9. ನಿಮಿಷಗಳು 60 ಮೀರಿದಾಗ ಸೂಡೋಕೋಡ್‌ನಲ್ಲಿ ಸಮಯ ಸೇರ್ಪಡೆಯನ್ನು ಹೇಗೆ ನಿರ್ವಹಿಸುವುದು ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
10. ನಿಜ ಜೀವನದ ಉದಾಹರಣೆಯೊಂದಿಗೆ ನಿರ್ಧಾರ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್‌ಗಳ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.
11. ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಬಹು ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದರೆ ಯಾವ ಕ್ರಮಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು?
12. ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸುವ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಯೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
13. "ಸಿಂಗಲ್ ಡಿಜಿಟ್," "ಡಬಲ್ ಡಿಜಿಟ್," ಅಥವಾ "ಬಿಗ್" ಎಂದು ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ವರ್ಗೀಕರಿಸಲು ಸೂಡೋಕೋಡ್ ಅನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
14. ಬಳಕೆಯ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ನೀರಿನ ಬಿಲ್ ಅನ್ನು ಲೆಕ್ಕಾಚಾರ ಮಾಡಲು ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.
15. 100 ವರೆಗಿನ ಧನಾತ್ಮಕ ಪೂರ್ಣಾಂಕಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಸ್ವೀಕರಿಸುವ ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್‌ಗೆ ಯಾವ ಸುಧಾರಣೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು?
16. ನಾಣ್ಯ-ಫ್ಲಿಪ್ಪಿಂಗ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ವಿಜೇತರನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುವ ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
17. 10 ಮತ್ತು 25 ರ ನಡುವೆ 5 ರ ಎಲ್ಲಾ ಗುಣಕಗಳನ್ನು ಮುದ್ರಿಸಲು ಸೂಡೋಕೋಡ್ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.
18. ಮೂರು ವಿಷಯಗಳ ಅಂಕಗಳನ್ನು ಓದಲು ಮತ್ತು ಒಟ್ಟು ಮೊತ್ತವನ್ನು ಲೆಕ್ಕಾಚಾರ ಮಾಡಲು ನೀವು ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ಹೇಗೆ ಬರೆಯುತ್ತೀರಿ?
19. ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್‌ನಲ್ಲಿ ಪುನರಾವರ್ತನೆಯ ಹಂತಗಳ ಮಹತ್ವವೇನು?
20. ಗಂಟೆಗಳು ಮತ್ತು ನಿಮಿಷಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಲು ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.

5 ಅಂಕಗಳ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ನಾಣ್ಯ-ಫ್ಲಿಪ್ಪಿಂಗ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ವಿಜೇತರನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಲು ವಿವರವಾದ ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.
2. ಸಮಸ್ಯೆ ಪರಿಹಾರದಲ್ಲಿ ಫ್ಲೋಚಾರ್ಟ್‌ಗಳ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ವಿವರವಾದ ಉದಾಹರಣೆಯೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
3. ಅಗತ್ಯ ಷರತ್ತುಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಂತೆ ಗಂಟೆಗಳು ಮತ್ತು ನಿಮಿಷಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಲು ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
4. ಸೂಡೋಕೋಡ್ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ ಮತ್ತು ಆಯತದ ಪ್ರದೇಶ ಮತ್ತು ಪರಿಧಿಯನ್ನು ಲೆಕ್ಕಾಚಾರ ಮಾಡಲು ಫ್ಲೋಚಾರ್ಟ್ ಅನ್ನು ಎಳೆಯಿರಿ.
5. ಬಹು ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್‌ಗಳನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸುವ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
6. ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ಪರಿಹರಿಸಲು ವಿಭಿನ್ನ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.
7. ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು "ಸಿಂಗಲ್ ಡಿಜಿಟ್," "ಡಬಲ್ ಡಿಜಿಟ್" ಅಥವಾ "ಬಿಗ್" ಎಂದು ವರ್ಗೀಕರಿಸಲು ವಿವರವಾದ ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.
8. ಒಟ್ಟು ನೀರಿನ ಬಿಲ್ ಲೆಕ್ಕಾಚಾರಕ್ಕಾಗಿ ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಬರೆಯುವಲ್ಲಿ ಒಳಗೊಂಡಿರುವ ಹಂತಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
9. ವಿವರವಾದ ಉದಾಹರಣೆಯೊಂದಿಗೆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಇನ್‌ಪುಟ್‌ಗಳಿಗೆ ವಿಫಲವಾದ ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ಸುಧಾರಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
10. ಸಂಖ್ಯೆಯ ಅಪವರ್ತನವನ್ನು ಲೆಕ್ಕಾಚಾರ ಮಾಡಲು ವಿವರವಾದ ಸೂಡೋಕೋಡ್ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.
11. 100 ವರೆಗಿನ ಧನಾತ್ಮಕ ಪೂರ್ಣಾಂಕಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಸ್ವೀಕರಿಸುವ ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಬರೆಯುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
12. ವಿವರವಾದ ಷರತ್ತುಗಳೊಂದಿಗೆ ನಾಣ್ಯ-ಫ್ಲಿಪ್ಪಿಂಗ್ ಆಟಕ್ಕಾಗಿ ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸುವಲ್ಲಿ ಒಳಗೊಂಡಿರುವ ಹಂತಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
13. 10 ಮತ್ತು 25 ರ ನಡುವಿನ 5 ರ ಎಲ್ಲಾ ಗುಣಕಗಳನ್ನು ಮುದ್ರಿಸಲು ವಿವರವಾದ ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.
14. ಮೂರು ವಿಷಯಗಳ ಅಂಕಗಳನ್ನು ಓದಲು ಮತ್ತು ಶೇಕಡಾವಾರು ಲೆಕ್ಕಾಚಾರ ಮಾಡಲು ಅಲ್ಗಾರಿದಮ್ ಬರೆಯುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.

15. ಅಲ್ಲಾರಿದಮ್ ವಿನ್ಯಾಸದಲ್ಲಿ ಪುನರಾವರ್ತಿತ ಮತ್ತು ಕವಲೂಡೆಯುವ ಹಂತಗಳ ಮಹತ್ವವನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ
16. ಸಮಸ್ಯೆ ಪರಿಹಾರದಲ್ಲಿ ಒಳಗೊಂಡಿರುವ ವಿವಿಧ ಹಂತಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
17. ಉತ್ತಮ ಅಲ್ಲಾರಿದಮ್‌ನ ಗುಣಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.

ಅಧ್ಯಾಯ 5

ಪೈಥಾನ್‌ನೊಂದಿಗೆ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಲಾಗುತ್ತಿದೆ (Getting started with Python)

ಬಹು ಆಯ್ಕೆಯ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ಐಡೆಂಟಿಫೈಯರ್‌ಗಳೊಂದಿಗೆ ವ್ಯವಹರಿಸುವಾಗ ಪೈಥಾನ್ ಕೇಸ್ ಸೆನ್ಸಿಟಿವ್ ಆಗಿದೆಯೇ?
a) ಹೌದು
b) ಇಲ್ಲ
c) ಯಂತ್ರ ಅವಲಂಬಿತ
d) ಯಾವುದೂ ಉಲ್ಲೇಖಿಸಿಲ್ಲ
2. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ವಿಜ್ಞಾನದಲ್ಲಿ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಎಂದರೇನು?
a) ಯಂತ್ರ ಭಾಷೆಯ ಸೂಚನೆಗಳ ಒಂದು ಸೆಟ್
b) ಹಾರ್ಡ್‌ವೇರ್ ಘಟಕಗಳ ಸಂಗ್ರಹ
c) ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ನಿಂದ ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಲು ಆದೇಶಿಸಿದ ಸೂಚನೆಗಳ ಸೆಟ್
d) ಉನ್ನತ ಮಟ್ಟದ ಭಾಷೆ
3. ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಅಮಾನ್ಯವಾಗಿದೆ?
a) `-a = 1`
b) `--a = 1`
c) `--str-- = 1`
d) ಯಾವುದೂ ಉಲ್ಲೇಖಿಸಿಲ್ಲ
4. ಯಾವ ಭಾಷೆಯನ್ನು ಯಂತ್ರ ಭಾಷೆ ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ?
a) Python
b) C++
c) Assembly
d) 0s and 1s
5. ಮೂಲ ಕೋಡ್ ಎಂದರೇನು?
a) Machine language code
b) High-level language code
c) Assembly language code
d) Hardware description
6. ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಇಂಟರ್ಪ್ರಿಟರ್ ಅನ್ನು ಬಳಸುತ್ತದೆ?
a) C++
b) Assembly
c) Python
d) Machine language
7. ಪಠ್ಯಪುಸ್ತಕದಲ್ಲಿ ಡೊನಾಲ್ಡ್ ನುತ್‌ಗೆ ಯಾವ ಉಲ್ಲೇಖವನ್ನು ನೀಡಲಾಗಿದೆ?
a) "Programming is fun."
b) "Computer programming is an art."
c) "Machines are powerful."
d) "High-level languages are easy."
8. ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಪೈಥಾನ್‌ನ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯವಲ್ಲ?
a) High-level language
b) Case-sensitive
c) Platform-dependent
d) Rich library of predefined functions
9. ಇಂಟರ್‌ಪ್ರಿಟರ್ ಮೋಡ್‌ನಲ್ಲಿ ಪೈಥಾನ್ ಪ್ರಾಂಪ್ಟ್‌ನ ಸಂಕೇತ ಯಾವುದು?
a) \$
b) %
c) &
d) >>>
10. ಪೈಥಾನ್ ಮೂಲ ಕೋಡ್ ಫೈಲ್‌ಗಳ ವಿಸ್ತರಣೆ ಏನು?
a) .java
b) .py
c) .exe
d) .txt

11. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಯಾವ ಮೋಡ್ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಹೇಳಿಕೆಗಳನ್ನು ತಕ್ಷಣವೇ ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಲು ಅನುಮತಿಸುತ್ತದೆ?
- a) ಸ್ಕ್ರಿಪ್ಟ್ ಮೋಡ್
b) ಇಂಟರ್‌ಪ್ರಿಟ್ ಮೋಡ್
c) ಬ್ಯಾಚ್ ಮೋಡ್
d) Compiled mode
12. ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಪೈಥಾನ್ ಕೀವರ್ಡ್ ಆಗಿದೆ?
- a) print
b) import
c) function
d) main
13. ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಮಾನ್ಯವಾದ ಗುರುತಿಸುವಿಕೆಯಾಗಿದೆ?
- a) 123abc
b) abc123
c) a!bc
d) ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದೂ ಇಲ್ಲ
14. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ವೇರಿಯೇಬಲ್ ಎಂದರೇನು?
- a) A reserved word
b) A function
c) An object uniquely identified by a name
d) A type of operator
15. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಕಾಮೆಂಟ್‌ಗಳಿಗೆ ಯಾವ ಚಿಹ್ನೆಯನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?
- a) //
b) #
c) @
d) &
16. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ, ಎಲ್ಲವನ್ನೂ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ:
- a) Variable
b) Function
c) Object
d) Keyword
17. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ವಸ್ತುವಿನ ಗುರುತನ್ನು ಯಾವ ಕಾರ್ಯವು ಹಿಂತಿರುಗಿಸುತ್ತದೆ?
- a) id()
b) identity()
c) object-id()
d) get-id()
18. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಎರಡು ಎಕ್ಸಿಕ್ಯೂಶನ್ ಮೋಡ್‌ಗಳು ಯಾವುವು?
- a) Compiled and Interpreted
b) Interactive and Script
c) Synchronous and Asynchronous
d) Batch and Real-time
19. ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಪೈಥಾನ್‌ನ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯವಲ್ಲ?
- a) Free and open source
b) Case-sensitive
c) Platform-independent
d) Requires a compiler
20. ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಕೀವರ್ಡ್ ಅಲ್ಲ?
- a) while
b) assert
c) print
d) pass
21. ಕೆಳಗಿನ ಪೈಥಾನ್ ಕೋಡ್‌ನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನು: 'ಪ್ರಿಂಟ್("ಹಲೋ, ವರ್ಲ್ಡ್!")'?
- a) Hello, World!
b) "Hello, World!"
c) print("Hello, World!")
d) Syntax Error

22. ಪೈಥಾನ್ ಕುರಿತು ಈ ಕೆಳಗಿನ ಯಾವ ಹೇಳಿಕೆಗಳು ನಿಜ?

- a) Python is a low-level language. b) Python is case-sensitive.
c) Python cannot be used for web development. d) All these.

23. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಒಂದೇ ಸಾಲಿನ ಕಾಮೆಂಟ್‌ಗೆ ಸರಿಯಾದ ಸಿಂಟ್ಯಾಕ್ಸ್ ಯಾವುದು?

- a) // ಇದು ಒಂದು ಕಾಮೆಂಟ್ b) /* ಇದು ಕಾಮೆಂಟ್ */
c) # ಇದು ಕಾಮೆಂಟ್ ಆಗಿದೆ d) < ಇದು ಒಂದು ಕಾಮೆಂಟ್ >

24. ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಪೈಥಾನ್ ಡೇಟಾ ಪ್ರಕಾರವಲ್ಲ?

- a) Integer b) String
c) Boolean d) Character

25. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ನೀವು ವೇರಿಯೇಬಲ್ ಅನ್ನು ಹೇಗೆ ರಚಿಸುತ್ತೀರಿ?

- a) var ಕೀವರ್ಡ್ ಅನ್ನು ಬಳಸುವುದು b) ಅದಕ್ಕೆ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ನಿಗದಿಪಡಿಸುವ ಮೂಲಕ
c) let ಕೀವರ್ಡ್ ಅನ್ನು ಬಳಸುವುದು d) ಅದನ್ನು ಮೊದಲು ಘೋಷಿಸುವ ಮೂಲಕ

26. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಇಂಡೆಂಟೇಶನ್‌ಗಾಗಿ ಈ ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?

- a) ಕರ್ಲಿ ಕಟ್ಟುಪಟ್ಟಿಗಳು b) ಆವರಣ
c) ಟ್ಯಾಬ್‌ಗಳು ಅಥವಾ ಸ್ಪೇಸ್‌ಗಳು d) ಅರ್ಧವಿರಾಮ ಚಿಹ್ನೆಗಳು

27. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್‌ನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನಾಗಿರುತ್ತದೆ: `print(2 + 3 * 4)`?

- a) 20 b) 14
c) 24 d) 12

28. ಬಳಕೆದಾರರಿಂದ ಇನ್‌ಪುಟ್ ಪಡೆಯಲು ಯಾವ ಪೈಥಾನ್ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?

- a) input() b) read()
c) scanf() d) get-input()

29. ಕೆಳಗಿನ ಪೈಥಾನ್ ಕೋಡ್ ಏನು ಮಾಡುತ್ತದೆ: `Name = Input ("Enter your name:")`?

- a) ಪ್ರಿಂಟ್‌ಗಳು "ನಿಮ್ಮ ಹೆಸರನ್ನು ನಮೂದಿಸಿ:"
b) ವೇರಿಯೇಬಲ್ ಹೆಸರಿಗೆ "ನಿಮ್ಮ ಹೆಸರನ್ನು ನಮೂದಿಸಿ:" ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಅನ್ನು ನಿಯೋಜಿಸುತ್ತದೆ
c) ತಮ್ಮ ಹೆಸರನ್ನು ನಮೂದಿಸಲು ಬಳಕೆದಾರರನ್ನು ಪ್ರೇರೇಪಿಸುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಅದನ್ನು ವೇರಿಯೇಬಲ್ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸುತ್ತದೆ
d) ಸಿಂಟ್ಯಾಕ್ಸ್ ದೋಷವನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುತ್ತದೆ

30. ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಮಾನ್ಯವಾದ ವೇರಿಯೇಬಲ್ ಹೆಸರು?

- a) var1 b) -var
c) lvar d) var-1

31. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್‌ನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನು: `print(10/3)`?

- a) 3.33333 b) 3
c) 3.0 d) 10

32. ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಂಕಗಣಿತದ ಆಪರೇಟರ್ ಅಲ್ಲ?

- a) + b) -
c) * d) &&

33. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ರಚಿಸಲು ಸರಿಯಾದ ಮಾರ್ಗ ಯಾವುದು?
- a) ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ s = "Hello" b) s = 'Hello'
- c) s = Hello d) string s = 'Hello'
34. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಅನ್ನು ಪಟ್ಟಿಗೆ ಪರಿವರ್ತಿಸಲು ಈ ಕೆಳಗಿನ ಯಾವ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು?
- a) List () b) Division ()
- c) Convert () d) str()
35. ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಮಾನ್ಯವಾದ ಪೈಥಾನ್ ಡೇಟಾ ಪ್ರಕಾರವಲ್ಲ?
- a) List b) Tuple
- c) Dictionary d) Array
36. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್‌ನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನು: print("Hello" + "" + "world")?'
- a) Hello World b) Hello World
- c) "Hello World" d) Hello + World
37. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಫಾತೀಯೀಕರಣಕ್ಕಾಗಿ ಯಾವ ಆಪರೇಟರ್ ಅನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?
- a) ^ b) **
- c) exp() d) pow ()
38. ಈ ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ರೂಪಾಂತರಗೊಳ್ಳುವ ಡೇಟಾ ಪ್ರಕಾರವಾಗಿದೆ?
- a) String b) Tuple
- c) List d) Integer:
39. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್‌ನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನು: 'ಪ್ರಿಂಟ್(2**3)'?
- a) 5 b) 6
- c) 8 d) 9
40. ಪೈಥಾನ್ 3.x ನಲ್ಲಿ ಬಳಕೆದಾರರಿಂದ ಇನ್‌ಪುಟ್ ಅನ್ನು ಓದಲು ಯಾವ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?
- a) Input () b) Raw-input()
- c) Scan () d) Read()
41. ಕೆಳಗಿನ ಯಾವ ಹೇಳಿಕೆಯು ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ Tuple ಅನ್ನು ರಚಿಸುತ್ತದೆ?
- a) t = 1l, 2, 3l b) t = 1l, 2, 3}
- c) t = (1, 2, 3) d) t = 1, 2, 3
42. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್‌ನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನು: 'print(Type())'?
- a) <class 'tuple'> b) <class 'list'>
- c) <class 'set'> d) <class 'dict'>
43. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಜೋಡಣೆಗಾಗಿ ಈ ಕೆಳಗಿನ ಯಾವ ಆಪರೇಟರ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?
- a) + b) &
- c) . d) concat()
44. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ Variable ಅನ್ನು ಘೋಷಿಸಲು ಸರಿಯಾದ ಮಾರ್ಗ ಯಾವುದು?
- a) var x = 5 b) x := 5

c) int x = 5

d) x = 5

45. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್‌ನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನಾಗಿರುತ್ತದೆ: `print(10 % 3)`?

a) 1

b) 3

c) 10

d) 0.3

46. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿನ ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ಏನು ಅನ್ನು ಅದರ ಮೌಲ್ಯದಿಂದ ತೆಗೆದುಹಾಕಲು ಯಾವ ವಿಧಾನವನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?

a) remove ()

b) pop ()

c) delete ()

d) discard()

47. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್‌ನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನು: `print(5 == 5)`?

a) True

b) False

c) Syntax Error

d) 5

48. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಟುಪಲ್ ಆಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸಲು ಯಾವ ವಿಧಾನವನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು?

a) tuple ()

b) list-to-tuple()

c) to-tuple()

d) convert ()

49. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಕೋಡ್‌ನ ಬ್ಲಾಕ್ ಅನ್ನು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಲು ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?

a) Indentation

b) Curly braces

c) Bracket

d) Square brackets

50. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ವಸ್ತುವಿನ ಪ್ರಕಾರವನ್ನು ಪಡೆಯಲು ಯಾವ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?

a) ಪ್ರಕಾರ ()

b) ಉದಾಹರಣೆಗೆ ()

c) ಐಡಿ ()

d) obj-type()

51. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ(A) : ಪೈಥಾನ್ ಒಂದು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿತ ಭಾಷೆ.

ಕಾರಣ(R) : ಪೈಥಾನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್‌ಗಳನ್ನು ಇಂಟರ್‌ಪ್ರಿಟರ್ ಮೂಲಕ ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

(a) A ನಿಜ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ

(b) A ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

(c) A ನಿಜ ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

(d) A ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ

52. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ(A) : ಪೈಥಾನ್ ಪೋರ್ಟಬಲ್ ಮತ್ತು ಪ್ಲಾಟ್‌ಫಾರ್ಮ್ ಅವಲಂಬಿತವಾಗಿದೆ.

ಕಾರಣ(R) : ಪೈಥಾನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂಗಳು ವಿವಿಧ ಆಪರೇಟಿಂಗ್ ಸಿಸ್ಟಮ್‌ಗಳು ಮತ್ತು ಹಾರ್ಡ್‌ವೇರ್ ಪ್ಲಾಟ್‌ಫಾರ್ಮ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ರನ್ ಆಗಬಹುದು.

(a) (A) ನಿಜ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ

(b) (A) ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

(c) (A) ನಿಜ ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

(d) (A) ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ

53. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ(A) : ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ, ಇಂಟರಾಕ್ಟಿವ್ ಮೋಡ್ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಹೇಳಿಕೆಯನ್ನು ತಕ್ಷಣವೇ ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಲು ಅನುಮತಿಸುತ್ತದೆ.

ಕಾರಣ(R) : ಈ ಮೋಡ್ ಅನ್ನು ಮೂಲ ಕೋಡ್ ಫೈಲ್ ಅನ್ನು ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಲು ಬಳಸಬಹುದು.

(a) A ನಿಜ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ

- (b) A ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- (c) A ನಿಜ ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- (d) A ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ

54. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ(A): ಅವುಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿದ ಮತ್ತು ನಿಯೋಜಿಸಿದ ನಂತರ ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಬಹುದಾದ ವೇರಿಯೇಬಲ್‌ಗಳನ್ನು ಮ್ಯುಟಬಲ್ ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಕಾರಣ(R) : ಆಗಾಗ್ಗೆ ಮಾರ್ಪಾಡುಗಳಿಗೆ ಹೋಗಬಹುದಾದ ಸರಳವಾದ ಪುನರಾವರ್ತನೀಯ ಡೇಟಾ ಸಂಗ್ರಹಣೆಯ ಅಗತ್ಯವಿರುವಾಗ ಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಬಳಸಲು ಆದ್ಯತೆ ನೀಡಲಾಗುತ್ತದೆ.

- (a) A ನಿಜ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ
- (b) A ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- (c) A ನಿಜ ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- (d) A ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ

55. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ(A) : ನಿಘಂಟು ಎಂದರೆ ಮೌಲ್ಯಗಳಿಗೆ ಕೀಲಿಗಳ ಮ್ಯಾಪಿಂಗ್

ಕಾರಣ(R) : ಕರ್ಲಿ ಬ್ರೇಸ್‌ಗಳು ಮತ್ತು ಕೊಲೊನ್-ಬೇರ್ಪಡಿಸಿದ ಜೋಡಿ ಕೀಗಳು ಮತ್ತು ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ನಿಘಂಟನ್ನು ರಚಿಸಬಹುದು.

- (a) A ನಿಜ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ
- (b) A ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- (c) A ನಿಜ ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- (d) A ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ

56. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ(A) : ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯ ಮೌಲ್ಯಮಾಪನವು ನಿರ್ವಾಹಕರ ಆದ್ಯತೆಯನ್ನು ಆಧರಿಸಿದೆ.

ಕಾರಣ(R) : ಕಡಿಮೆ ಆದ್ಯತೆಯ ಆಪರೇಟರ್ ಅನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿನ ಆದ್ಯತೆಯ ಆಪರೇಟರ್‌ಗಿಂತ ಮೊದಲು ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ ಮಾಡಲಾಗುತ್ತದೆ.

- (a) A ನಿಜ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ
- (b) A ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- (c) A ನಿಜ ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- (d) A ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ

ಖಾಲಿ ಜಾಗವನ್ನು ಭರ್ತಿ ಮಾಡಿ

1. ವಿಶೇಷ ಅರ್ಥ ಮತ್ತು ಉದ್ದೇಶವನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಕಾಯ್ದಿರಿಸಿದ ಪದವಾಗಿದೆ.
2.ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನ ವಿವಿಧ ಭಾಗಗಳಿಗೆ ಬಳಕೆದಾರರು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಿದ ಹೆಸರುಗಳಾಗಿವೆ.
3.ಸ್ಥಿರ ಮೌಲ್ಯಗಳಾಗಿವೆ.
4.ಕೆಲವು ಗಣನೆ ಅಥವಾ ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಪ್ರಚೋದಿಸುವ ಚಿಹ್ನೆಗಳು.
5. ಒಂದು ಒಂದು ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುವ ಚಿಹ್ನೆಗಳ ಕಾನೂನು ಸಂಯೋಜನೆಯಾಗಿದೆ.
6. ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಲಾಗದ, ಪ್ರೋಗ್ರಾಂಗೆ ಸೇರಿಸಲಾದ ಹೆಚ್ಚುವರಿ ಸಾಲುಗಳನ್ನು ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ.
7. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ, ಕಾಮೆಂಟ್‌ಗಳು ಅಕ್ಷರದಿಂದ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತವೆ.
8. ಪೈಥಾನ್ ಒಂದು ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಭಾಷೆ.
9. ಕಾರ್ಯವು ವೇರಿಯೇಬಲ್/ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ಮುದ್ರಿಸುತ್ತದೆ.
10. ಕಾರ್ಯವು ಬಳಕೆದಾರರಿಂದ ಇನ್ಪುಟ್ ಅನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತದೆ.

11. ಇನ್‌ಪುಟ್() ಕಾರ್ಯವು ಓದುವ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ಪ್ರಕಾರವಾಗಿ ಹಿಂದಿರುಗಿಸುತ್ತದೆ.
12. ಒಂದು ಇನ್‌ಪುಟ್() ನ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ಪೂರ್ಣಾಂಕ ಪ್ರಕಾರದಲ್ಲಿ ಪರಿವರ್ತಿಸಲು, ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ.
13. ಇನ್ಪುಟ್() ನ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ಫ್ಲೋಟಿಂಗ್-ಪಾಯಿಂಟ್ ಪ್ರಕಾರದಲ್ಲಿ ಪರಿವರ್ತಿಸಲು, ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ.
14. ಬೂಲಿಯನ್ ಡೇಟಾ ಪ್ರಕಾರವನ್ನು ಆಂತರಿಕವಾಗಿ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಡೇಟಾ ಪ್ರಕಾರ.
15. ಫ್ಲೋಟಿಂಗ್-ಪಾಯಿಂಟ್ ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಎರಡು ರೂಪಗಳೆಂದರೆ: ರೂಪ ಮತ್ತು ಸಂಕೇತ.
16. ಪೈಥಾನ್‌ನ ಫ್ಲೋಟಿಂಗ್ ಪಾಯಿಂಟ್ ಸಂಖ್ಯೆಗಳು ಅಂಕಗಳ ನಿಖರತೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿವೆ.
17. ಮೂರು ರೂಪಾಂತರಗೊಳ್ಳುವ ಪೈಥಾನ್ ವಿಧಗಳೆಂದರೆ, ಮತ್ತು
18. ಎರಡು ಪೂರ್ಣಾಂಕಗಳ ನೆಲದ ವಿಭಜನೆಯು ಪ್ರಕಾರದ ಫಲಿತಾಂಶವನ್ನು ನೀಡುತ್ತದೆ.
19. ಎರಡು ಪೂರ್ಣಾಂಕಗಳ ವಿಭಜನೆಯು ಪ್ರಕಾರದ ಫಲಿತಾಂಶವನ್ನು ನೀಡುತ್ತದೆ.
20. ಅನುಕ್ರಮ ಪ್ರಕಾರವು ನಕಲಿ ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ.
21. ಡೇಟಾ ಪ್ರಕಾರವು ಪಟ್ಟಿಗಳಂತಿದೆ ಆದರೆ ಅದು ಬದಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ.
22. ವಸ್ತುವಿನ ವಸ್ತುವಿನ ಮೆಮೊರಿ ಸ್ಥಳವನ್ನು ನೀಡುತ್ತದೆ.
23. ಎರಡು ವಸ್ತುಗಳು ಒಂದೇ ಮೆಮೊರಿ ವಿಳಾಸವನ್ನು ಉಲ್ಲೇಖಿಸುತ್ತವೆಯೇ ಎಂದು ಪರಿಶೀಲಿಸಲು, ಆಪರೇಟರ್ ಅನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ.
24. ಫಂಕ್ಷನ್ ಫ್ಯಾಬ್ಸ್(), ಮಾಡ್ಯೂಲ್ ಅನ್ನು ಆಮದು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.
25. 0 ರಿಂದ 100 ವ್ಯಾಪ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಯಾದೃಚ್ಛಿಕ ತೇಲುವ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಲು, ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ.
26. ಒಂದು ಶ್ರೇಣಿಯಲ್ಲಿ ಯಾದೃಚ್ಛಿಕ ಪೂರ್ಣಾಂಕವನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಲು, ಅಥವಾ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ.
27. ಎರಡು ಮೌಲ್ಯಗಳು ಒಂದು ಹಂತದ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಮೌಲ್ಯಗಳ ಅನುಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಯಾದೃಚ್ಛಿಕ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ರಚಿಸಲು, ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ.
28. ಸರಾಸರಿ() ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಬಳಸಲು, ಮಾಡ್ಯೂಲ್ ಅನ್ನು ಆಮದು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

2-ಮಾರ್ಕ್ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ಪೈಥಾನ್‌ನ ಯಾವುದೇ ಎರಡು ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
2. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿನ ವಿಭಿನ್ನ ಕಾರ್ಯ ವಿಧಾನಗಳು ಯಾವುವು?
3. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಸಂವಾದಾತ್ಮಕ ಮೋಡ್ ಮತ್ತು ಸ್ಟ್ರಿಪ್ ಮೋಡ್ ಹೇಗೆ ಭಿನ್ನವಾಗಿವೆ?
4. ಕೀವರ್ಡ್‌ಗಳು ಮತ್ತು ಗುರುತಿಸುವಿಕೆಗಳ ನಡುವಿನ ವ್ಯತ್ಯಾಸವೇನು?
5. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಕ್ಷರಶಃ ಏಕ-ಸಾಲಿನ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಅನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ರಚಿಸಬಹುದು?
6. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಡಿಲಿಮಿಟರ್‌ಗಳು ಯಾವುವು?
7. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಬೂಲಿಯನ್ ಅಕ್ಷರಗಳು ಯಾವುವು? ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ನೀಡಿ.
8. ಇನ್ಪುಟ್ () ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಏಕೆ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?
9. ಡಿವಿಷನ್ ಆಪರೇಟರ್ ಮತ್ತು ಫ್ಲೋರ್ ಡಿವಿಷನ್ ಆಪರೇಟರ್ ನಡುವಿನ ವ್ಯತ್ಯಾಸವೇನು?
10. ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್‌ನಲ್ಲಿ ದೋಷವನ್ನು ಹುಡುಕಿ ಮತ್ತು ಸರಿಪಡಿಸಿದ ಕೋಡ್ ಅನ್ನು ಪುನಃ ಬರೆಯಿರಿ.
 - a. a = 'ಧನ್ಯವಾದಗಳು! ನಮ್ಮನ್ನು ಭೇಟಿ ಮಾಡಿದ್ದಕ್ಕಾಗಿ! /ನೀವು ಸುರಕ್ಷಿತ ಪ್ರಯಾಣವನ್ನು ಬಯಸುತ್ತೇವೆ!'
 - b. a = ಇನ್ಪುಟ್ ("ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ನಮೂದಿಸಿ)

11. ಅಸೈನ್‌ಮೆಂಟ್ ಆಪರೇಟರ್ ಮತ್ತು ಸಮಾನತೆ ಆಪರೇಟರ್ ನಡುವಿನ ವ್ಯತ್ಯಾಸವೇನು?
12. ಮ್ಯಾಪಿಂಗ್ ಡೇಟಾ ಪ್ರಕಾರ ಎಂದರೇನು? ಉದಾಹರಣೆಯೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
13. ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್ ಭಾಷೆ ಎಂದರೇನು?
14. ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಿ.
15. ಯಂತ್ರ ಭಾಷೆ ಎಂದರೇನು?
16. ಉನ್ನತ ಮಟ್ಟದ ಭಾಷೆ ಮತ್ತು ಯಂತ್ರ ಭಾಷೆಯ ನಡುವಿನ ವ್ಯತ್ಯಾಸವೇನು?
17. ಯಾವುದೇ ಎರಡು ಉನ್ನತ ಮಟ್ಟದ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್ ಭಾಷೆಗಳನ್ನು ಹೆಸರಿಸಿ.
18. ಮೂಲ ಕೋಡ್ ಎಂದರೇನು?
19. ಕಂಪೈಲರ್‌ನ ಪಾತ್ರವೇನು?
20. ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಕಾರನ ಪಾತ್ರವೇನು?
21. ಪೈಥಾನ್ ಅನ್ನು ಉನ್ನತ ಮಟ್ಟದ ಭಾಷೆ ಎಂದು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಿ.
22. ಪೈಥಾನ್ ಒಂದು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿತ ಭಾಷೆ ಎಂದು ಇದರ ಅರ್ಥವೇನು?
23. ಪೈಥಾನ್ ಕೇಸ್ ಸೆನ್ಸಿಟಿವಿಟಿಯನ್ನು ಹೇಗೆ ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತದೆ?
24. ಪೈಥಾನ್‌ನ ಯಾವುದಾದರೂ ಎರಡು ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯಗಳನ್ನು ತಿಳಿಸಿ.
25. ಪೈಥಾನ್ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಫೈಲ್‌ನ ವಿಸ್ತರಣೆ ಏನು?
26. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಸಂವಾದಾತ್ಮಕ ಕ್ರಮವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
27. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಮೋಡ್ ಎಂದರೇನು?
28. ಪೈಥಾನ್ ಕೀವರ್ಡ್‌ಗಳು ಯಾವುವು?
29. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸುವಿಕೆಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
30. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿನ ವೇರಿಯೇಬಲ್‌ಗಳು ಯಾವುವು?
31. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಕಾಮೆಂಟ್‌ಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಸೇರಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ?
32. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿರುವ ವಸ್ತು ಯಾವುದು?
33. ಸೂಚ್ಯ ಮತಾಂತರ ಎಂದರೇನು?
34. ಸ್ವಷ್ಟ ಪರಿವರ್ತನೆ ಎಂದರೇನು?

3-ಅಂಕಗಳ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ಇಂಟರ್ಪ್ರಿಟರ್ ಅನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಎಕ್ಸಿಕ್ಯೂಶನ್ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
2. ಪೈಥಾನ್ ಪ್ರಾಂಪ್ಟ್ `>>>` ನ ಮಹತ್ವವೇನು?
3. ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಮೋಡ್‌ನಲ್ಲಿ ಪೈಥಾನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಬಹುದು?
4. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಇಂಡೆಂಟೇಶನ್ ಬಳಕೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
5. ವೆಬ್ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಯಲ್ಲಿ ಪೈಥಾನ್ ಹೇಗೆ ಉಪಯುಕ್ತವಾಗಿದೆ?
6. 'ಇಂಟರಾಕ್ಟಿವ್ ಮೋಡ್' ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಯೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
7. ಪೈಥಾನ್ ಉಚಿತ ಮತ್ತು ಮುಕ್ತ ಮೂಲ ಭಾಷೆಯಾಗಿದೆ. ಪೈಥಾನ್‌ನ ಈ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯದಿಂದ ನೀವು ಏನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಂಡಿದ್ದೀರಿ? ವಿವರಿಸಿ.
8. ಪೈಥಾನ್ ಭಾಷೆಯ ಅನ್ವಯಗಳು ಯಾವುವು?

9. ಅಕ್ಷರಶಃ ಯಾವುವು? ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ರೀತಿಯ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಅನುಮತಿಸಲಾಗಿದೆ?
10. ಟೋಕನ್‌ಗಳು ಯಾವುವು? ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಟೋಕನ್‌ಗಳಿವೆ?
11. ನಿರ್ವಾಹಕರು ಎಂದರೇನು? ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ವಿಭಿನ್ನ ರೀತಿಯ ಆಪರೇಟರ್‌ಗಳು ಲಭ್ಯವಿದೆ?
12. ಕೆಳಗಿನ ಪೈಥಾನ್ ಹೇಳಿಕೆಯಲ್ಲಿ ದೋಷ(ಗಳನ್ನು) ಹುಡುಕಿ:
 - a. $x=23+(a*2)$
 - b. Print ("Turn Number:"+3)
 - c. 1+1=1*1 Syntax Error: ಆಪರೇಟರ್‌ಗೆ ನಿಯೋಜಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ
13. ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಮೋಡ್‌ನಲ್ಲಿ ಪೈಥಾನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಚಲಾಯಿಸಲು ಹಂತಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
14. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸುವಿಕೆಯನ್ನು ಹೆಸರಿಸಲು ನಿಯಮಗಳು ಯಾವುವು?
15. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಸ್ಥಿರಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಘೋಷಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಯೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
16. ಪೈಥಾನ್ ಡೇಟಾ ಪ್ರಕಾರಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತದೆ?
17. ಪೈಥಾನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನಲ್ಲಿ ಕಾಮೆಂಟ್‌ಗಳ ಉದ್ದೇಶವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
18. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿನ `id()` ಕಾರ್ಯದ ಮಹತ್ವವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
19. ಪೈಥಾನ್ ಕೀವರ್ಡ್‌ಗಳಲ್ಲಿ `ಯಾವುದೂ ಅಲ್ಲ` ಮತ್ತು `ತಪ್ಪು` ನಡುವೆ ವ್ಯತ್ಯಾಸವನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ.
20. `ಪೈಥಾನ್ ಈಸ್ ಪ್ಲಾಟ್‌ಫಾರ್ಮ್-ಸ್ವತಂತ್ರ` ಎಂಬುದರ ಅರ್ಥವೇನು?
21. ಬ್ಲಾಕ್‌ಗಳು ಮತ್ತು ನೆಸ್ಟೆಡ್ ಬ್ಲಾಕ್‌ಗಳಿಗಾಗಿ ಪೈಥಾನ್ ಇಂಡೆಂಟೇಶನ್ ಅನ್ನು ಹೇಗೆ ಬಳಸುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
22. ಪೈಥಾನ್ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ `ಪೋರ್ಟಬಲ್` ಪದವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
23. ಪೈಥಾನ್ ಲೈಬ್ರರಿಗಳು ಯಾವುವು ಮತ್ತು ಅವು ಏಕೆ ಮುಖ್ಯ?
24. ಪೈಥಾನ್ ಅನ್ನು ಹೇಗೆ ಡೌನ್‌ಲೋಡ್ ಮಾಡುವುದು ಮತ್ತು ಸ್ಥಾಪಿಸುವುದು ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
25. ಮರಣದಂಡನೆಯ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಪೈಥಾನ್ ದೋಷಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತದೆ?
26. `ಪೈಥಾನ್ ಉಚಿತ ಮತ್ತು ಮುಕ್ತ ಮೂಲ` ಎಂದರೆ ಏನು?

5-ಅಂಕಗಳ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ Lvalue ಮತ್ತು Rvalue ಎಂದರೇನು? ಸೂಕ್ತ ಉದಾಹರಣೆಯೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
2. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿನ ಕಾಮೆಂಟ್‌ಗಳು ಯಾವುವು? a ನಲ್ಲಿ ಕಾಮೆಂಟ್‌ಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಲು ಎಷ್ಟು ಮಾರ್ಗಗಳಿವೆ
3. ಕಂಪೈಲರ್ ಮತ್ತು ಇಂಟರ್ಪ್ರೀಟರ್ ನಡುವಿನ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.
4. ಅನುಸ್ಥಾಪನೆಯಿಂದ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಅನ್ನು ಚಾಲನೆ ಮಾಡುವವರೆಗೆ ಪೈಥಾನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಬರೆಯುವ ಮತ್ತು ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
5. ಪೈಥಾನ್‌ನ ವಿವಿಧ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ ಅದು ಆರಂಭಿಕರಿಗಾಗಿ ಆದ್ಯತೆಯ ಭಾಷೆಯಾಗಿದೆ.
6. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ `ಎಲ್ಲವೂ ಒಂದು ವಸ್ತು` ಎಂಬ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
7. ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಮೋಡ್‌ನಲ್ಲಿ ಪೈಥಾನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಬರೆಯಲು ಮತ್ತು ಅದನ್ನು ಚಲಾಯಿಸಲು ಒಳಗೊಂಡಿರುವ ಹಂತಗಳನ್ನು ವಿವರವಾಗಿ ವಿವರಿಸಿ.
8. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಲಭ್ಯವಿರುವ ವಿವಿಧ ಡೇಟಾ ಪ್ರಕಾರಗಳನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
9. ಆಧುನಿಕ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್ ಮತ್ತು ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಪೈಥಾನ್‌ನ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.
10. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಕಾಮೆಂಟ್‌ಗಳ ಬಳಕೆಯನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
11. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸುವಿಕೆಗಳನ್ನು ಹೆಸರಿಸಲು ನಿಯಮಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ ಮತ್ತು ಈ ನಿಯಮಗಳು ಏಕೆ ಮುಖ್ಯವೆಂದು ವಿವರಿಸಿ.

12. ಉನ್ನತ ಮಟ್ಟದ ಮತ್ತು ಕೆಳಮಟ್ಟದ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್ ಭಾಷೆಗಳ ಪರಿಕಲ್ಪನೆ ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
13. ವೆಬ್ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಯಲ್ಲಿ ಪೈಥಾನ್ ಬಳಕೆಯನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ ಮತ್ತು ಪೈಥಾನ್‌ನೊಂದಿಗೆ ನಿರ್ಮಿಸಲಾದ ಜನಪ್ರಿಯ ವೆಬ್ ಸೇವೆಗಳ ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿ.
14. ಸಂಖ್ಯಾ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಘೋಷಿಸಲು ವಿವಿಧ ವಿಧಾನಗಳು ಯಾವುವು?
15. ಪೈಥಾನ್ ಅಕ್ಷರಗಳು ಮತ್ತು ಅಸ್ಥಿರಗಳು ಯಾವುವು?
16. ಎರಡು ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ನಮೂದಿಸುವ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ ಮತ್ತು ವಿನಿಮಯ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿ.
17. ಕೆಳಗಿನವುಗಳ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಅನ್ನು ಊಹಿಸಿ:
 - a. `x,y = 3,5`
`x, y, x = x + 1, y + 2, x + 5`
`print(x,y)`
 - b. `a = 1`
`a+ = 3`
`print (a)`
 - c. `name = "uday"`
`print (hello + name)`
 - d. `a = 2`
`print (a>20)`
 - e. `x, y = 8, 10`
`print ('x = ',x,'y = ',y)`
`x, y = y, x`
`print (new x = ',x,new y = ',y)`
18. ಕೆಳಗಿನ ಯಾವ ವೇರಿಯಬಲ್ ಹೆಸರುಗಳು ಅಮಾನ್ಯವಾಗಿವೆ? ಸಮರ್ಥಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ.
 - a. 123-Password
 - b. abc@123
 - c. TAL-1
 - d. For
19. ಕೆಳಗಿನ ಟೋಕನ್‌ಗಳ ಪ್ರಕಾರವನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ:
 - a. for
 - b. true
 - c. =
 - d. ಯಾವುದೂ ಇಲ್ಲ
20. ಮೆಮೊರಿ ನಿರ್ವಹಣೆ ಮತ್ತು ಆಬ್ಜೆಕ್ಟ್ ಐಡಿಗಳ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಪೈಥಾನ್ ಹೇಗೆ ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
21. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಡೀಬಗ್ ಮಾಡುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಮತ್ತು ಬಳಸಿದ ಸಾಮಾನ್ಯ ತಂತ್ರಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
22. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಲಭ್ಯವಿರುವ ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ಆಪರೇಟರ್‌ಗಳನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
23. ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಪೈಥಾನ್‌ನ ಪಾತ್ರವನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ ಮತ್ತು ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್ ಕಲಿಯಲು ಇದು ಏಕೆ ಉತ್ತಮ ಆಯ್ಕೆಯಾಗಿದೆ.
24. ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ದೋಷಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.

ಅಧ್ಯಾಯ 6

ನಿಯಂತ್ರಣದ ಹರಿವು

ಬಹು ಆಯ್ಕೆಯ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನಲ್ಲಿ ಹೇಳಿಕೆಗಳನ್ನು ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸುವ ಕ್ರಮವನ್ನು ಏನು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ?
 - a) Execution flow
 - b) Control Flow
 - c) Flow of Control
 - d) Program Sequence
2. ನಿಯಂತ್ರಣದ ಹರಿವಿಗೆ ಪೈಥಾನ್ ಯಾವ ನಿಯಂತ್ರಣ ರಚನೆಗಳನ್ನು ಬಿಂಬಿಸುತ್ತದೆ?
 - a) ಅನುಕ್ರಮ ಮತ್ತು ಪುನರಾವರ್ತನೆ
 - b) ಆಯ್ಕೆ ಮತ್ತು ಪುನರಾವರ್ತನೆ
 - c) ಆಯ್ಕೆ ಮತ್ತು ಪುನರಾವರ್ತನೆ
 - d) ಅನುಕ್ರಮ ಮತ್ತು ಆಯ್ಕೆ
3. ಪೈಥಾನ್ ಗುಂಪು ಹೇಳಿಕೆಗಳನ್ನು ಒಂದೇ ಬ್ಲಾಕ್ ಕೋಡ್‌ಗೆ ಹೇಗೆ ಮಾಡುತ್ತದೆ?
 - a) ಕರ್ಲಿ ಆವರಣಗಳು
 - b) ಆವರಣ
 - c) ಇಂಡೆಂಟೇಶನ್
 - d) ಸೆಮಿಕೋಲನ್
4. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ನಿರ್ಧಾರ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವಿಕೆಯನ್ನು ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಲು ಏನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?
 - a) for loop
 - b) if..else statement
 - c) while loop
 - d) switch statement
5. ಬ್ರೇಕ್ ಹೇಳಿಕೆಯು ಲೂಪ್‌ನಲ್ಲಿ ಏನು ಮಾಡುತ್ತದೆ?
 - a) Skips an iteration
 - b) Repeats the current iteration
 - c) Exits the loop
 - d) Restarts the loop
6. continue ಹೇಳಿಕೆಯ ಉದ್ದೇಶವೇನು?
 - a) ಲೂಪ್‌ನಿಂದ ನಿರ್ಗಮಿಸುತ್ತದೆ
 - b) ಪ್ರಸ್ತುತ ಪುನರಾವರ್ತನೆಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟುಬಿಡುತ್ತದೆ
 - c) ಲೂಪ್ ಅನ್ನು ಮರುಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತದೆ
 - d) ಕೊನೆಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮ
7. ಇನ್ನೊಂದು ಲೂಪ್ ಒಳಗಿನ ಲೂಪ್ ಅನ್ನು ಏನೆಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ?
 - a) ರಿಕರ್ಸಿವ್ ಲೂಪ್
 - b) ನೆಸ್ಟೆಡ್ ಲೂಪ್
 - c) ಒಳ ಲೂಪ್
 - d) ಅನಂತ ಲೂಪ್
8. ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ನೆಸ್ಟೆಡ್ ಲೂಪ್‌ನ ಸರಿಯಾದ ಉದಾಹರಣೆಯಾಗಿದೆ?
 - a) 'for i in range(3): for j in range(2): print(j)'
 - b) 'for i in range(3) { for j in range(2) { print(j) } }'
 - c) 'for (i in range(3)) (for j in range(2)) (print(j))'
 - d) 'for i in range(3): { for j in range(2): { print(j) } }'
9. ಪೈಥಾನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನಲ್ಲಿ ಇಂಡೆಂಟೇಶನ್ ತಪ್ಪಾಗಿದ್ದರೆ ಏನಾಗುತ್ತದೆ?
 - a) ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಎಚ್ಚರಿಕೆಗಳೊಂದಿಗೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ
 - b) ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಇಂಡೆಂಟ್ ಮಾಡಿದ ಬ್ಲಾಕ್ ಅನ್ನು ಬಿಟ್ಟುಬಿಡುತ್ತದೆ
 - c) ಸಿಂಟ್ಯಾಕ್ಸ್ ದೋಷ
 - d) ಇಂಡೆಂಟೇಶನ್ ದೋಷ
10. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಕೋಡ್‌ನ ಬ್ಲಾಕ್ ಅನ್ನು ಹೇಗೆ ರಚಿಸಬಹುದು?
 - a) ಕರ್ಲಿ ಬ್ರಾಕೆಟ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದು ' {} '
 - b) ಇಂಡೆಂಟೇಶನ್ ಬಳಸುವುದು
 - c) ಆವರಣಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದು '()'
 - d) ಚೌಕ ಆವರಣಗಳು '[]' ಬಳಸುವುದು

11. ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್ ತುಣುಕಿನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನು?

Python ಕೋಡ್:

```
num1 = 5
```

```
num2 = 6
```

```
if num1 > num2:
```

```
    print("first number is larger")
```

```
    print("Bye")
```

```
else:
```

```
    print("second number is larger")
```

```
    print("Bye Bye")
```

a) Syntax error

c) 'second number is larger Bye Bye'

b)'first number is larger Bye'

d)'Bye Bye'

12. ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್‌ನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನಾಗಿರುತ್ತದೆ Python Code:

```
for i in range(1, 6):
```

```
    if i == 3:
```

```
        continue print(i)
```

a) 1 2 3 4 5

c) 1 2 4 5 6

b) 1 2 4 5

d) 2 4 6

13. ಪ್ರಸ್ತುತ ಪುನರಾವರ್ತನೆಗಾಗಿ ಮಾತ್ರ ಲೂಪ್‌ನೊಳಗೆ ಉಳಿದ ಕೋಡ್ ಅನ್ನು ಬಿಟ್ಟುಬಿಡಲು ಯಾವ ಹೇಳಿಕೆಯನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?

a) Break

c) skip

b)pass

d)continue

14. ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್‌ನಲ್ಲಿ ಯಾವ ರೀತಿಯ ಲೂಪ್ ಅನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?

Python Code:

```
while True:
```

```
    print("Infinite loop")
```

a) for loop

c) infinite loop

b)finite loop

d)nested loop

15. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ if..else ಹೇಳಿಕೆಗೆ ಈ ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಸರಿಯಾದ ಸಿಂಟ್ಯಾಕ್ಸ್?

a) 'if condition: statements else: statements'

b) 'if condition { statements } else { statements }'

c) 'if (condition): statements; else: statements;'

d) 'if condition: { statements } else: { statements }'

18. ಋಣಾತ್ಮಕ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ನಮೂದಿಸುವವರೆಗೆ ಬಳಕೆದಾರರು ನಮೂದಿಸಿದ ಎಲ್ಲಾ ಧನಾತ್ಮಕ ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಮೊತ್ತವನ್ನು ಕೆಳಗಿನ ಯಾವ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂಗಳು ಮುದ್ರಿಸುತ್ತವೆ?

a) Python Code:

```
sum = 0 while True:
num = int(input("Enter a number:")) if num < 0:
break
sum += num print("Sum:", sum)
```

b) Python Code:

```
sum = 0 while True:
num = int(input("Enter a number:")) if num < 0:
continue sum += num
print("Sum:", sum)
```

c) Python Code:

```
sum = 0
num = int(input("Enter a number:")) while num >= 0:
sum += num
num = int(input("Enter a number:")) print("Sum:", sum)
```

d) Python Code:

```
sum = 0
while num >= 0:
num = int(input("Enter a number:")) if num < 0:
break
sum += num print("Sum:", sum)
```

19. ನೆಸ್ಟೆಡ್ ಲೂಪ್‌ನಲ್ಲಿ, ಹೊರಗಿನ ಲೂಪ್ 3 ಬಾರಿ ರನ್ ಆಗಿದ್ದರೆ ಒಳಗಿನ ಲೂಪ್ ಎಷ್ಟು ಬಾರಿ ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಒಳಗಿನ ಲೂಪ್ ಪ್ರತಿ ಪುನರಾವರ್ತನೆಗೆ 2 ಬಾರಿ ಚಲಿಸುತ್ತದೆ?

a) 3

b) 6

c) 2

d) 5

20. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಕೋಡ್‌ನ ಬ್ಲಾಕ್ ಅನ್ನು ಹೇಗೆ ಸೂಚಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ?

a) ಕರ್ಲಿ ಬ್ರಾಕೆಟ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸುವ ಮೂಲಕ

b) ಅವರಣಗಳನ್ನು ಬಳಸುವ ಮೂಲಕ

c) ಇಂಡೆಂಟೇಶನ್ ಬಳಸುವ ಮೂಲಕ

d) ಅರ್ಧವಿರಾಮ ಚಿಹ್ನೆಗಳು ಬಳಸುವ ಮೂಲಕ

21. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಇಂಡೆಂಟೇಶನ್ ಸ್ಥಿರವಾಗಿಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ನೀವು ಯಾವ ರೀತಿಯ ದೋಷವನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತೀರಿ?

a) ತಾರ್ಕಿಕದೋಷ

b) ಸಿಂಟ್ಯಾಕ್ಸ್ ದೋಷ

c) ರನ್‌ನೈಮ್ ದೋಷ

d) ಲಾಕ್ವೇಶನ್ ದೋಷ

22. ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್‌ನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನಾಗಿರುತ್ತದೆ?

Python Code:

```
for i in range(5):
```

```
    if i == 2:
```

```
        continue
```

```
        print(i)
```

a) 0 1 2 3 4

c) 0 1 3 4

b) 1 2 3 4 5

d) 0 1 3 4 5

23. ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನಲ್ಲಿ ನಿಯಂತ್ರಣದ ಹರಿವನ್ನು ಹೇಗೆ ಬದಲಾಯಿಸಬಹುದು?

a) Using operators

c) Using functions

b) Using control structures

d) Using variables

24. if ಸ್ಟೇಟ್‌ಮೆಂಟ್‌ನ ಬೇರೆ ಭಾಗವು ಏನನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತದೆ?

a) Code that runs if the condition is false

b) Code that runs if the condition is true

c) A secondary condition

d) An error handling block

25. ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್ ಏನು ಮಾಡುತ್ತದೆ?

Python Code:

```
x = 5
```

```
y = 10
```

```
if x < y:
```

```
    print("x is less than y")
```

```
else:
```

```
    print("x is not less than y")
```

a) Prints "x is not less than y"

c) Prints nothing

b) Prints "x is less than y"

d) Syntax error

26. ಅನಂತ ಲೂಪ್‌ನ ಉದ್ದೇಶವೇನು?

a) ನಿಗದಿತ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಬಾರಿ ಪುನರಾವರ್ತಿತಿಸಲು

c) ಮುಕ್ತಾಯವಿಲ್ಲದೆ ಚಾಲನೆಯಲ್ಲಿರಲು

b) ಒಂದು ಷರತ್ತು ಪೂರೈಸುವವರೆಗೆ ಲೂಪ್ ಮಾಡಲು

d) ದೋಷವನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಲು

27. ಲೂಪ್‌ನಲ್ಲಿನ ಬ್ರೇಕ್ ಹೇಳಿಕೆಯ ಕುರಿತು ಈ ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಸರಿ?

a) ಇದು ಮುಂದಿನ ಪುನರಾವರ್ತಿತನೆಗೆ ಸ್ಕಿಪ್ ಆಗುತ್ತದೆ

b) ಇದು ಪ್ರಸ್ತುತ ಪುನರಾವರ್ತಿತನೆಯನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಮುಂದಿನದನ್ನು ಮುಂದುವರಿಸುತ್ತದೆ

c) ಇದು ಲೂಪ್ ಅನ್ನು ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತದೆ

d) ಇದು ಲೂಪ್‌ಗಳಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತದೆ

28. ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್‌ನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನು?

Python Code:

```
for i in range(4):
```

```
    print(i) if i == 2:
```

```
        break
```

a) 0 1 2 3

b) 0 1 2

c) 0 1 3

d) 0 1

29. ಮುಂದುವರಿದ ಹೇಳಿಕೆಯು ಲೂಪ್‌ನ ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸುವಿಕೆಯ ಮೇಲೆ ಹೇಗೆ ಪರಿಣಾಮ ಬೀರುತ್ತದೆ?

a) ಲೂಪ್ ಅನ್ನು ಕೊನೆಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ

b) ಪ್ರಸ್ತುತ ಪುನರಾವರ್ತನೆಗಾಗಿ ಲೂಪ್‌ನೊಳಗೆ ಉಳಿದ ಕೋಡ್ ಅನ್ನು ಬಿಟ್ಟುಬಿಡುತ್ತದೆ

c) ಪ್ರಸ್ತುತ ಪುನರಾವರ್ತನೆಯನ್ನು ಪುನರಾವರ್ತಿಸುತ್ತದೆ

d) ಲೂಪ್‌ನಿಂದ ನಿರ್ಗಮಿಸುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಮುಂದಿನ ಪುನರಾವರ್ತನೆಯೊಂದಿಗೆ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ

30. for ಲೂಪ್ ಮತ್ತು while ಲೂಪ್ ನಡುವಿನ ವ್ಯತ್ಯಾಸವೇನು?

a) ಲೂಪ್ ಅನ್ನು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಪುನರಾವರ್ತನೆಗಾಗಿ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ, ಆದರೆ ಲೂಪ್ ಅನ್ನು ಅನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಪುನರಾವರ್ತನೆಗಾಗಿ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ

b) ಲೂಪ್ ಒಂದು ಸ್ಥಿರ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಪುನರಾವರ್ತನೆಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ, ಆದರೆ ಲೂಪ್ ಅನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾಗಿ ಚಲಿಸುತ್ತದೆ

c) ಫಾರ್ ಲೂಪ್ ಅನ್ನು ಆಯ್ಕೆಗಾಗಿ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ, ಆದರೆ ಲೂಪ್ ಅನ್ನು ಪುನರಾವರ್ತನೆಗಾಗಿ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ

d) ಯಾವುದೇ ವ್ಯತ್ಯಾಸವಿಲ್ಲ

31. ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್ ತುಣುಕಿನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನಾಗಿರುತ್ತದೆ?

Python Code:

```
count = 0
```

```
while count < 5:
```

```
    count += 1 print(count)
```

a) 0 1 2 3 4 5

b) 1 2 3 4 5

c) 0 1 2 3 4

d) 1 2 3 4

32. ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್‌ನಲ್ಲಿ ಲೂಪ್ ಎಷ್ಟು ಬಾರಿ ರನ್ ಆಗುತ್ತದೆ?

Python Code:

```
for i in range(3):
```

```
    for j in range(2):
```

```
        print(i, j)
```

a) 3 ಬಾರಿ

b) 6 ಬಾರಿ

c) 2 ಬಾರಿ

d) 5 ಬಾರಿ

33. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಲೂಪ್‌ನಿಂದ ನಿರ್ಗಮಿಸಲು ಯಾವ ಹೇಳಿಕೆಯನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?

a) ನಿರ್ಗಮಿಸಿ

b) ಬ್ರೇಕ್

c) ಮುಂದುವರಿಸಿ

c) ನಿಲ್ಲಿಸು

34. ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್‌ನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನಾಗಿರುತ್ತದೆ?

Python Code:

i = 0

while i < 4:

i += 1

print(i)

if i == 2:

continue

a) 1 2 3 4

b) 1 2 4

c) 1 2 3 4 5

d) 1 2 2 3 4

35. ನೆಸ್ಟೆಡ್ ಲೂಪ್‌ನ ಉದ್ದೇಶವೇನು?

a) ಅನಂತ ಕುಣಿಕೆಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು

b) ಲೂಪ್‌ನಿಂದ ಹೊರಬರಲು

c) ಅನುಕ್ರಮದ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಅಂಶದ ಮೇಲೆ ಪುನರಾವರ್ತಿತ ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಲು

d) ಲೂಪ್‌ನಲ್ಲಿ ಪುನರಾವರ್ತನೆಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟುಬಿಡಲು

36. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ **break** ಮತ್ತು **continue** ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಯಾವ ಹೇಳಿಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ವಿವರಿಸುತ್ತದೆ?

a) ಬ್ರೇಕ್ ಲೂಪ್ ಅನ್ನು ಕೊನೆಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ, ಮುಂದುವರೆಯುವುದು ಪ್ರಸ್ತುತ ಪುನರಾವರ್ತನೆಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟುಬಿಡುತ್ತದೆ

b) ಬ್ರೇಕ್ ಪ್ರಸ್ತುತ ಪುನರಾವರ್ತನೆಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟುಬಿಡುತ್ತದೆ, ಮುಂದುವರಿಸಿ ಲೂಪ್ ಅನ್ನು ಕೊನೆಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ

c) ಮುರಿಯಿರಿ ಮತ್ತು ಮುಂದುವರಿಸಿ ಎರಡೂ ಲೂಪ್ ಅನ್ನು ಕೊನೆಗೊಳಿಸಿ

d) ಬ್ರೇಕ್ ಮತ್ತು ಮುಂದುವರಿಸಿ ಎರಡೂ ಪ್ರಸ್ತುತ ಪುನರಾವರ್ತನೆಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟುಬಿಡಿ

37. ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್‌ನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನು?

Python Code:

for i in range(3):

for j in range(2):

if j == 1:

break

print(i, j)

a) 0 0 0 1 1 0 1 1 2 0 2 1

b) 0 0 1 0 2 0

c) 0 0 0 1 1 0 2 0 2 1

d) 0 0 1 0 1 1 2 0 2 1

38. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ **to while to Loop** ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಸರಿಯಾದ ಸಿಂಟ್ಯಾಕ್ಸ್ ಆಗಿದೆ?

a) 'while condition: { statements }'

b) 'while (condition) { statements }'

c) 'while condition: statements'

d) 'while (condition): statements'

39. ನೆಸ್ಟೆಡ್ ಲೂಪ್‌ನಲ್ಲಿ ಬ್ರೇಕ್ ಸ್ಟೇಟ್‌ಮೆಂಟ್ ಅನ್ನು ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಿದಾಗ ಏನಾಗುತ್ತದೆ?

a) ಎಲ್ಲಾ ಲೂಪ್‌ಗಳಿಂದ ನಿರ್ಗಮಿಸುತ್ತದೆ

b) ಒಳಗಿನ ಲೂಪ್‌ನಿಂದ ಮಾತ್ರ ನಿರ್ಗಮಿಸುತ್ತದೆ

c) ಒಳಗಿನ ಲೂಪ್‌ನ ಮುಂದಿನ ಪುನರಾವರ್ತನೆಯೊಂದಿಗೆ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ

d) ಒಳಗಿನ ಲೂಪ್ ಅನ್ನು ಮರುಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತದೆ

40. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿನ ಲೂಪ್‌ಗಾಗಿ ಈ ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಸರಿಯಾದ ಸಿಂಟ್ಯಾಕ್ಸ್ ಆಗಿದೆ?

- a) `for (i in range(5)): print(i)`
c) `for i in range(5) { print(i) }`

- b) `for i in range(5): print(i)`
d) `for (i in range(5)) { print(i) }`

41. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ನೀವು ಕೋಡ್‌ನ ಬ್ಲಾಕ್ ಅನ್ನು ಹೇಗೆ ರಚಿಸಬಹುದು?

- a) ಕರ್ಲಿ ಬ್ರಾಕೆಟ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದು
c) ಆವರಣಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದು

- b) ಇಂಡೆಂಟೇಶನ್ ಬಳಸುವುದು
d) ಅರ್ಧ-ವಿರಾಮ ಚಿಹ್ನೆಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದು

42. ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್‌ನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನು?

Python Code:

```
count = 0
```

```
while count < 3:
```

```
print(count)
```

```
count += 1
```

- a) 0 1 2 3
c) 0 1 2

- b) 1 2 3
d) 0 1

43. ಕೆಳಗಿನ ಯಾವ ಹೇಳಿಕೆಗಳು ಲೂಪ್‌ನಿಂದ ಹೊರಬರುತ್ತವೆ?

- a) Exit
c) stop

- b) continue
d) Break

44. ಲೂಪ್‌ನಲ್ಲಿ **continue** ಹೇಳಿಕೆಯ ಉದ್ದೇಶವೇನು?

- a) ಲೂಪ್ ಅನ್ನು ಕೊನೆಗೊಳಿಸಲು
b) ಪ್ರಸ್ತುತ ಪುನರಾವರ್ತನೆಗಾಗಿ ಲೂಪ್‌ನ ಒಳಗೆ ಉಳಿದ ಕೋಡ್ ಅನ್ನು ಬಿಟ್ಟುಬಿಡಲು
c) ಲೂಪ್‌ನಿಂದ ನಿರ್ಗಮಿಸಲು ಮತ್ತು ಮುಂದಿನ ಪುನರಾವರ್ತನೆಯೊಂದಿಗೆ ಮುಂದುವರಿಯಲು
d) ಪ್ರಸ್ತುತ ಪುನರಾವರ್ತನೆಯನ್ನು ಪುನರಾವರ್ತಿಸಲು

45. ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್‌ನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನಾಗಿರುತ್ತದೆ?

Python Code:

```
for i in range(3):
```

```
for j in range(2):
```

```
if j == 1:
```

```
break
```

```
print(i, j)
```

```
print("Out of nested loop")
```

- a) 0 0 1 0 2 0 Out of nested loop
b) 0 0 0 1 1 0 2 0 2 1 Out of nested loop
c) 0 0 1 0 2 0 Out of nested loop
d) 0 0 1 0 1 1 2 0 2 1 Out of nested loop

46. ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್‌ನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನು?

Python Code:

```
for i in range(5):
```

```
    if i == 3:
```

```
        break
```

```
        print(i) else:
```

```
print("Completed")
```

a) 0 1 2 Completed

b) 0 1 2

c) 0 1 2 3 4 Completed

d) 0 1 2 3 Completed

47. ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್ ತುಣುಕಿನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನು?

Python Code:

```
for i in range(2):
```

```
    for j in range(2):
```

```
        print(i, j)
```

a) 0 0 1 0

b) 0 0 1 1

c) 0 0 0 1 1 0 1 1

d) 0 0 1 0 1 1

48. ಫಾರ್ ಲೂಪ್ ಬಗ್ಗೆ ಈ ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ನಿಜ?

a) ಇದು ಅನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾಗಿ ನಡೆಯುತ್ತದೆ

b) ಇದನ್ನು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಪುನರಾವರ್ತನೆಗಾಗಿ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ

c) ಇದನ್ನು ಆಯ್ಕೆಗಾಗಿ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ

d) ನಿರ್ಧಾರ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಲು ಇದನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ

49. ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್‌ನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನಾಗಿರುತ್ತದೆ?

Python Code:

```
for i in range(3):
```

```
    if i == 1:
```

```
        break
```

```
        print(i)
```

```
    else:
```

```
        print("Loop completed")
```

a) 0 1 Loop completed

b) 0 Loop completed

c) 0 1

d) 0

50. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ನೆಸ್ಟೆಡ್ ಲೂಪ್ ಅನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸುತ್ತೀರಿ?

a) ಒಂದು ಲೂಪ್ ಅನ್ನು ಮತ್ತೊಂದು ಲೂಪ್ ಒಳಗೆ ಇರಿಸುವ ಮೂಲಕ

b) ಒಂದು ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಮತ್ತೊಂದು ಕಾರ್ಯದೊಳಗೆ ಇರಿಸುವ ಮೂಲಕ

c) ಇಂಡೆಂಟೇಶನ್ ಬಳಸುವ ಮೂಲಕ

d) ಬ್ರೇಕ್ ಹೇಳಿಕೆಯನ್ನು ಬಳಸುವ ಮೂಲಕ

51. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ(A):ನಿಯಂತ್ರಣ ರಚನೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ನಿಯಂತ್ರಣದ ಹರಿವನ್ನು ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಬಹುದು.

ಕಾರಣ(R) : ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ, ಆಯ್ಕೆ ಮತ್ತು ಪುನರಾವರ್ತನೆಯ ರಚನೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

- a) A ನಿಜ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ
- b) A ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- c) A ನಿಜ ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- d) A ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ

52. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ(A):ಪೈಥಾನ್ ಬ್ಲಾಕ್ ಮತ್ತು ನೆಸ್ಟೆಡ್ ಬ್ಲಾಕ್ ರಚನೆಗಳಿಗೆ ಇಂಡೆಂಟೇಶನ್ ಅನ್ನು ಬಳಸುತ್ತದೆ.

ಕಾರಣ(R) : ಬ್ಲಾಕ್‌ನೊಳಗಿನ ಹೇಳಿಕೆಗಳನ್ನು ಕರ್ಲಿ ಬ್ರಾಕೆಟ್‌ಗಳ ಒಳಗೆ ಹಾಕಲಾಗುತ್ತದೆ.

- a) A ನಿಜ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ
- b) A ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- c) A ನಿಜ ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- d) A ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ

53. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ(A):ಆಯ್ಕೆ ರಚನೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಹೇಳಿಕೆ/ಹೇಳಿಕೆಗಳ ಸೆಟ್‌ನ ಪುನರಾವರ್ತಿತ ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸುವಿಕೆ ಸಾಧ್ಯ.

ಕಾರಣ(R) : ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ, 'while' ಮತ್ತು 'for' ಲೂಪಿಂಗ್ ರಚನೆಗಳಾಗಿವೆ.

- a) A ನಿಜ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ
- b) A ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- c) A ನಿಜ ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- d) A ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ

54. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ(A):ಪೈಥಾನ್ ವಿರಾಮ ಮತ್ತು ಮುಂದುವರಿದ ಹೇಳಿಕೆಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸುತ್ತದೆ.

ಕಾರಣ(R) : ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನ ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸುವಿಕೆಯ ಹರಿವನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸಲು ಹೆಚ್ಚಿನ ನಮ್ಯತೆಯನ್ನು ನೀಡುವುದಿಲ್ಲ.

- a) A ನಿಜ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ
- b) A ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- c) A ನಿಜ ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- d) A ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ

55. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ(A):ಲೂಪ್‌ನೊಳಗೆ ಎಷ್ಟು ಲೂಪ್‌ಗಳನ್ನು ಗೂಡುಕಟ್ಟಬಹುದು ಎಂಬುದರ ಮೇಲೆ ಪೈಥಾನ್ ನಿರ್ಬಂಧಗಳನ್ನು ವಿಧಿಸುತ್ತದೆ.

ಕಾರಣ(R) : ಯಾವುದೇ ವಿಧದ ಲೂಪ್ (ಫಾರ್/ಅವಲ್ಲಿ) ಮತ್ತೊಂದು ಲೂಪ್‌ನಲ್ಲಿ (ಕಾಲಕ್ಕೆ/ಸಮಯಕ್ಕೆ) ಗೂಡುಕಟ್ಟಬಹುದು.

- a) A ನಿಜ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ
- b) A ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- c) A ನಿಜ ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- d) A ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ

56. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ (A): ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿನ "ರೇಂಜ್()" ಕಾರ್ಯವು ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಅನುಕ್ರಮವನ್ನು ಉತ್ಪಾದಿಸುತ್ತದೆ.

ಕಾರಣ(R): ಇದನ್ನು ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಲು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

- A ನಿಜ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ
- A ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- A ನಿಜ ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- A ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ

57. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ(A): "ಬ್ರೇಕ್" ಹೇಳಿಕೆಯನ್ನು ಅಕಾಲಿಕವಾಗಿ ಲೂಪ್‌ನಿಂದ ನಿರ್ಗಮಿಸಲು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಕಾರಣ(R): ಲೂಪ್ ಪ್ರಸ್ತುತ ಪುನರಾವರ್ತನೆಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟುಬಿಡಲು ಇದನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

- A ನಿಜ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ
- A ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- A ನಿಜ ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- A ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ

58. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ(A): ನೆಸ್ಟೆಡ್ ಲೂಪ್‌ಗಳು ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕ ಬಳಕೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿಲ್ಲ.

ಕಾರಣ(R): ನೆಸ್ಟೆಡ್ ಲೂಪ್‌ಗಳನ್ನು ಬಹು ಆಯಾಮದ ಡೇಟಾ ರಚನೆಗಳ ಮೂಲಕ ಪುನರಾವರ್ತಿತವಾಗಿ ಬಳಸಬಹುದು.

- A ನಿಜ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ
- A ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- A ನಿಜ ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- A ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ

59. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ(A): ಫ್ಲೋಚಾರ್ಟ್‌ಗಳು ಕೋಡ್‌ನ ಚಿತ್ರಾತ್ಮಕ ಪ್ರತಿನಿಧ್ಯವಾಗಿದ್ದು ಅದನ್ನು ಪ್ರೋಗ್ರಾಮರ್‌ಗಳು ಮಾತ್ರ

ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಕಾರಣ(R): ಫ್ಲೋಚಾರ್ಟ್‌ಗಳು ಪ್ರೋಗ್ರಾಮರ್‌ಗಳಲ್ಲದವರಿಗೆ ಅಲ್ಪರಿದಮಗಳನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡುವ ದೃಶ್ಯ ಸಾಧನವಾಗಿದೆ.

- A ನಿಜ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ
- A ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- A ನಿಜ ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- A ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ

60. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ(A): ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿರುವ "ಫಾರ್" ಲೂಪ್‌ಗಿಂತ "while" ಲೂಪ್ ಹೆಚ್ಚು ಹೊಂದಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಕಾರಣ(R): "while" ಲೂಪ್ ಅನ್ನು ಸಂಖ್ಯಾ ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆಗಳಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಬಳಸಬಹುದಾಗಿದೆ.

- A ನಿಜ ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ
- A ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- A ನಿಜ ಮತ್ತು R ತಪ್ಪಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- A ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ

ಖಾಲಿ ಜಾಗವನ್ನು ಭರ್ತಿ ಮಾಡಿ

1. ಹೇಳಿಕೆಯು ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಯ್ಕೆಯ ರಚನೆಯನ್ನು ರೂಪಿಸುತ್ತದೆ.
2. ಹೇಳಿಕೆಯು ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಏನೂ ಮಾಡದ ಹೇಳಿಕೆಯಾಗಿದೆ.
3. ದಿ ಮತ್ತು ಹೇಳಿಕೆಗಳು ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಪುನರಾವರ್ತನೆಯ ರಚನೆಯನ್ನು ರೂಪಿಸುತ್ತವೆ.
4. ನಿಯಂತ್ರಣದ ಹರಿವನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸುವ ಮೂರು ರಚನೆಗಳೆಂದರೆ ಮತ್ತು
.....
5. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ, ಹೇಳಿಕೆಗಳ ಬ್ಲಾಕ್ ಅನ್ನು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸುತ್ತದೆ.
6. ಒಂದು ಹೇಳಿಕೆಯು ಎರಡು ಸತತ ifs ಗಿಂತ ಕಡಿಮೆ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಷರತ್ತುಬದ್ಧ ಚೆಕ್‌ಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ.
7. ನೀಡಿದ ಮೌಲ್ಯವು ಅನುಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಇದೆಯೇ ಅಥವಾ ಇಲ್ಲವೇ ಎಂಬುದನ್ನು ನಿರ್ವಾಹಕರು ಪರೀಕ್ಷಿಸುತ್ತಾರೆ.
8. ಎರಡು ಸದಸ್ಯತ್ವ ನಿರ್ವಾಹಕರು
9. ಪುನರಾವರ್ತನೆಯು ಒಂದು ನ ಒಂದು ಪುನರಾವರ್ತನೆಯನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ.
10. ಲೂಪ್ ಒಂದು ಅನುಕ್ರಮದ ಮೇಲೆ ಪುನರಾವರ್ತನೆಯಾಗುತ್ತದೆ.
11. ಬಾಡಿ-ಆಫ್-ದ-ಲೂಪ್ ಅನ್ನು ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸುವ ಮೊದಲು ಲೂಪ್ ಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ಪರೀಕ್ಷಿಸುತ್ತದೆ.
12. ಷರತ್ತು if ಜೊತೆಗೆ ಲೂಪ್‌ಗಳೊಂದಿಗೆ ಸಂಭವಿಸಬಹುದು.
13. ಒಂದು ಲೂಪ್ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಕೊನೆಗೊಂಡಾಗ ಲೂಪ್‌ನ ಬ್ಲಾಕ್ ಅನ್ನು ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.
14. ಒಂದು ವೇಳೆ ಲೂಪ್‌ನ ಬೇರೆ ಬ್ಲಾಕ್ ಅನ್ನು ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ ಹೇಳಿಕೆಯು ಲೂಪ್ ಅನ್ನು ಕೊನೆಗೊಳಿಸಿದರೆ.
15. ಹೇಳಿಕೆಯು ಸಂಪೂರ್ಣ ಲೂಪ್‌ನ ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸುವಿಕೆಯನ್ನು ಕೊನೆಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ.
16. ಹೇಳಿಕೆಯು ಲೂಪ್‌ನ ಒಂದು ಪುನರಾವರ್ತನೆಯನ್ನು ಮಾತ್ರ ಕೊನೆಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ.
17. ವಿರಾಮ ಮತ್ತು ಮುಂದುವರಿಕೆ ಹೇಳಿಕೆಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟಿಗೆ ಹೇಳಿಕೆಗಳು ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ.
18. ನೆಸ್ಟೆಡ್ ಲೂಪ್‌ನಲ್ಲಿ, ಒಳಗಿನ ಲೂಪ್‌ನೊಳಗಿನ ಬ್ರೇಕ್ ಸ್ಟೇಟ್‌ಮೆಂಟ್, ಲೂಪ್ ಅನ್ನು ಮಾತ್ರ ಕೊನೆಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ.

2-ಅಂಕಗಳ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಸರಳವಾದ ಕ್ಯಾಲ್ಕುಲೇಟರ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಹೇಗೆ ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಬಹುದು ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
2. ವಿರಾಮ ಮತ್ತು ಮುಂದುವರಿದ ಹೇಳಿಕೆಗಳ ನಡುವಿನ ವ್ಯತ್ಯಾಸವೇನು?
3. ಖಾಲಿ ಹೇಳಿಕೆಯ ಉದ್ದೇಶವೇನು? ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ನೀವು ಖಾಲಿ ಹೇಳಿಕೆಯನ್ನು ಹೇಗೆ ಬರೆಯಬಹುದು?
4. ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ನಿಯಂತ್ರಣದ ಹರಿವು ಏನು?
5. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಅನುಕ್ರಮದ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
6. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಯ್ಕೆಯ ರಚನೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
7. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಇಂಡೆಂಟೇಶನ್ ಅನ್ನು ಹೇಗೆ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?
8. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿನ `if` ಹೇಳಿಕೆಯ ಸಿಂಟ್ಯಾಕ್ಸ್ ಏನು?
9. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ `if.else` ಹೇಳಿಕೆಯ ಉದಾಹರಣೆ ನೀಡಿ.
10. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ `elif` ಹೇಳಿಕೆಯು ಏನು ಮಾಡುತ್ತದೆ?

11. ನೆಸ್ಟೆಡ್ `ಇಫ್` ಹೇಳಿಕೆಗಳನ್ನು ಪೈಥಾನ್ ಹೇಗೆ ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತದೆ?
12. ಲೂಪ್‌ಗಳಲ್ಲಿ `ಬ್ರೇಕ್` ಹೇಳಿಕೆಯ ಉದ್ದೇಶವೇನು?
13. ಲೂಪ್‌ಗಳಲ್ಲಿ `ಮುಂದುವರಿಸಿ` ಹೇಳಿಕೆಯ ಬಳಕೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
14. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಪುನರಾವರ್ತನೆಯ ರಚನೆಗಳನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸುತ್ತೀರಿ?
15. ಪೈಥಾನ್‌ನಿಂದ ಬೆಂಬಲಿತವಾದ ಎರಡು ರೀತಿಯ ನಿಯಂತ್ರಣ ರಚನೆಗಳು ಯಾವುವು?
16. ಆಯ್ಕೆಯ ರಚನೆಯನ್ನು ಬಳಸುವ ಸನ್ನಿವೇಶವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
17. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್‌ನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನಾಗಿರುತ್ತದೆ: `num1 = 5; num2 = 3; ಮುದ್ರಿಸು(ಸಂಖ್ಯೆ1 - ಸಂಖ್ಯೆ2)`?
18. `if..else` ರಚನೆಯಲ್ಲಿ `if` ಸ್ಥಿತಿಯ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆ ಏನು?
19. ಅನಂತ ಲೂಪ್ ಎಂದರೇನು? ಉದಾಹರಣೆಯ ಸಹಾಯದಿಂದ ವಿವರಿಸಿ.
20. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿನ ಜಂಪ್ ಹೇಳಿಕೆಗಳು ಯಾವುವು? ಜಂಪ್ ಹೇಳಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ವಿಧಗಳಿವೆ?
21. ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಲೂಪ್ ಅನ್ನು ಪ್ರವೇಶ-ನಿಯಂತ್ರಿತ ಲೂಪ್ ಎಂದು ಏಕೆ ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ? ಸೂಕ್ತವಾದ ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ನೀಡುವ ಮೂಲಕ ನಿಮ್ಮ ಉತ್ತರವನ್ನು ಸಮರ್ಥಿಸಿ.
22. ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಫ್ಲೋಚಾರ್ಟ್‌ನ ಪಾತ್ರವೇನು?
23. ಕೋಡ್ ಸರಿಯಾಗಿ ಇಂಡೆಂಟ್ ಆಗಿರುವುದನ್ನು ಪೈಥಾನ್ ಹೇಗೆ ಖಚಿತಪಡಿಸುತ್ತದೆ?
24. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್‌ನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನು: `ಪ್ರಿಂಟ್("ಹಲೋ, ವರ್ಲ್ಡ್!")`?
25. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಬಳಕೆದಾರರಿಂದ ಇನ್‌ಪುಟ್ ಅನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ಓದುತ್ತೀರಿ?
26. `else` ಮತ್ತು `elif` ಹೇಳಿಕೆಗಳ ನಡುವಿನ ವ್ಯತ್ಯಾಸವನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.
27. ನೆಸ್ಟೆಡ್ ಲೂಪ್‌ಗಳು ಯಾವುವು?
28. ಇನ್ನೊಂದು `if-else` ಬ್ಲಾಕ್‌ನ ಒಳಗೆ `if-else` ನ ನೆಸ್ಟೆಡ್ ಬ್ಲಾಕ್‌ಗಾಗಿ ಸಿಂಟ್ಯಾಕ್ಸ್ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.

3 ಅಂಕಗಳ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ಎರಡು ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ನಡುವಿನ ಧನಾತ್ಮಕ ವ್ಯತ್ಯಾಸವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲು ಪೈಥಾನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.
2. ಪೈಥಾನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ನಿಯಂತ್ರಣ ರಚನೆಗಳ ಪಾತ್ರವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
3. ಇಂಡೆಂಟೇಶನ್ ಪೈಥಾನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನ ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸುವಿಕೆಯ ಮೇಲೆ ಹೇಗೆ ಪರಿಣಾಮ ಬೀರುತ್ತದೆ?
4. ನೆಸ್ಟೆಡ್ `if` ಹೇಳಿಕೆಗಳ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಯೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
5. `if`, `if..else` ಮತ್ತು `if..elif` ಹೇಳಿಕೆಗಳ ನಡುವಿನ ಪ್ರಮುಖ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳು ಯಾವುವು?
6. `elif` ಹೇಳಿಕೆಯು ಕೋಡ್ ಓದುವಿಕೆಯನ್ನು ಹೇಗೆ ಸುಧಾರಿಸುತ್ತದೆ?
7. ಒಂದು ಸಂಖ್ಯೆ ಧನಾತ್ಮಕ, ಋಣಾತ್ಮಕ ಅಥವಾ ಶೂನ್ಯವಾಗಿದೆಯೇ ಎಂದು ಪರಿಶೀಲಿಸಲು ಪೈಥಾನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.
8. ಆಯ್ಕೆ ರಚನೆಗಳಲ್ಲಿ ತಾರ್ಕಿಕ ನಿರ್ವಾಹಕರ ಬಳಕೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
9. `elif` ಅನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ನೀವು ಬಹು ಪರಿಸ್ಥಿತಿಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ನಿರ್ವಹಿಸಬಹುದು?
10. `if..else` ಹೇಳಿಕೆಯಲ್ಲಿನ `else` ಬ್ಲಾಕ್‌ನ ಮಹತ್ವವೇನು?
11. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿನ ಲೂಪ್‌ಗಳ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಯೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
12. `ಬ್ರೇಕ್` ಹೇಳಿಕೆಯು ಲೂಪ್‌ನ ಹರಿವನ್ನು ಹೇಗೆ ಬದಲಾಯಿಸುತ್ತದೆ?
13. `ಬ್ರೇಕ್` ಮತ್ತು `ಮುಂದುವರಿಯಿರಿ` ಹೇಳಿಕೆಗಳ ನಡುವಿನ ವ್ಯತ್ಯಾಸವೇನು?

14. ಲೂಪ್ ಬಳಸಿ ಮೊದಲ ಹತ್ತು ನೈಸರ್ಗಿಕ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಮುದ್ರಿಸಲು ಪೈಥಾನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.
15. ಪೈಥಾನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಲು ಫ್ಲೋಚಾರ್ಟ್ ಹೇಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ?
16. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಸರಳ ಕ್ಯಾಲ್ಕುಲೇಟರ್ ರಚಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
17. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ `ಇನ್‌ಪುಟ್()` ಕಾರ್ಯದ ಪಾತ್ರವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
18. ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಎರಡು ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ನಡುವೆ ಧನಾತ್ಮಕ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ನೀಡುತ್ತದೆ ಎಂದು ನೀವು ಹೇಗೆ ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು?
19. ಬಳಕೆದಾರರು ಮತ ಚಲಾಯಿಸಲು ಅರ್ಹರಾಗಿದ್ದಾರೆಯೇ ಎಂದು ಪರಿಶೀಲಿಸಲು ಪೈಥಾನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.
20. ಇಂಡೆಂಟೇಶನ್‌ಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಸಿಂಟ್ಯಾಕ್ಸ್ ದೋಷಗಳನ್ನು ಪೈಥಾನ್ ಹೇಗೆ ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತದೆ.
21. ಬಳಕೆದಾರರ ಹೆಸರು ಮತ್ತು ವಯಸ್ಸನ್ನು ಇನ್‌ಪುಟ್ ಆಗಿ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ ಮತ್ತು ಡ್ರೈವಿಂಗ್ ಲೈಸೆನ್ಸ್‌ಗೆ ಅರ್ಜಿ ಸಲ್ಲಿಸಲು ಬಳಕೆದಾರರು ಅರ್ಹರಾಗಿದ್ದಾರೆಯೇ ಅಥವಾ ಇಲ್ಲವೇ ಎಂಬ ಸಂದೇಶವನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುತ್ತದೆ. (ಅರ್ಹ ವಯಸ್ಸು 18 ವರ್ಷಗಳು).
22. ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಕೋಷ್ಟಕವನ್ನು ಮುದ್ರಿಸಲು ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ. ಬಳಕೆದಾರರು ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ನಮೂದಿಸಬೇಕು.
23. ಬಳಕೆದಾರರು ನಮೂದಿಸಿದ ಕನಿಷ್ಠ ಮತ್ತು ಗರಿಷ್ಠ ಐದು ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಮುದ್ರಿಸುವ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.
24. ಬಳಕೆದಾರರು ನಮೂದಿಸಿದ ವರ್ಷವು ಅಧಿಕ ವರ್ಷವೇ ಅಥವಾ ಇಲ್ಲವೇ ಎಂಬುದನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸಲು ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ

5 ಅಂಕಗಳ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ಮೂಲಭೂತ ಅಂಕಗಣಿತದ ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುವ ಸರಳ ಕ್ಯಾಲ್ಕುಲೇಟರ್ ಅನ್ನು ರಚಿಸಲು ಪೈಥಾನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.
2. ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ನಿಯಂತ್ರಣದ ಹರಿವಿನ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ವಿವರವಾಗಿ ವಿವರಿಸಿ.
3. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ನೆಸ್ಟೆಡ್ ಲೂಪ್ ರಚನೆಯನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಬಹುದು? ಒಂದು ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ಒದಗಿಸಿ.
4. ಪೈಥಾನ್ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದ ಹರಿವನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುವಲ್ಲಿ ನಿಯಂತ್ರಣ ರಚನೆಗಳ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
5. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ಆಯ್ಕೆ ರಚನೆಗಳ ವಿವರವಾದ ವಿವರಣೆಯನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.
6. `if..elif..else` ಅನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಪೈಥಾನ್ ಬಹು ಪರಿಸ್ಥಿತಿಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತದೆ? ಕೋಡ್ ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ಒದಗಿಸಿ.
7. ಫ್ಲೋಚಾರ್ಟ್‌ನೊಂದಿಗೆ ಎರಡು ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ನಡುವಿನ ಧನಾತ್ಮಕ ವ್ಯತ್ಯಾಸವನ್ನು ಮುದ್ರಿಸುವ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ರಚಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
8. `ಫಾರ್` ಮತ್ತು `ವೈಲ್` ಲೂಪ್‌ಗಳ ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಲೂಪ್‌ಗಳ ಬಳಕೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
9. 1 ಮತ್ತು 50 ರ ನಡುವಿನ ಎಲ್ಲಾ ಅವಿಭಾಜ್ಯ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಮುದ್ರಿಸಲು ಪೈಥಾನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.
10. ನೆಸ್ಟೆಡ್ ಲೂಪ್‌ಗಳಲ್ಲಿ `ಬ್ರೇಕ್` ಸ್ಟೇಟ್‌ಮೆಂಟ್ ಹೇಗೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತದೆ? ಕೋಡ್ ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ಒದಗಿಸಿ.
11. ಅನೇಕ ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಇಂಡೆಂಟೇಶನ್‌ನ ಪಾತ್ರವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
12. ಇನ್‌ಪುಟ್ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಧನಾತ್ಮಕ, ಋಣಾತ್ಮಕ ಅಥವಾ ಶೂನ್ಯ ಎಂದು ವರ್ಗೀಕರಿಸಲು `if..else` ಹೇಳಿಕೆಗಳನ್ನು ಬಳಸುವ ಪೈಥಾನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.
13. ಸಂಕೀರ್ಣ ಪೈಥಾನ್ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಬರೆಯಲು ಫ್ಲೋಚಾರ್ಟ್ ಹೇಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
14. ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ `ಮುಂದುವರಿಯಿರಿ` ಹೇಳಿಕೆ ಮತ್ತು ಅದರ ಅನ್ವಯಗಳ ವಿವರವಾದ ವಿವರಣೆಯನ್ನು ಒದಗಿಸಿ.

15. ಮೂಲ ಲಾಗಿನ್ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯನ್ನು ಅನುಕರಿಸಲು ಪೈಥಾನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ, ಬಳಕೆದಾರಹೆಸರು ಮತ್ತು ಪಾಸ್‌ವರ್ಡ್‌ಗಾಗಿ ಬಳಕೆದಾರರ ಇನ್‌ಪುಟ್ ಅನ್ನು ಮೌಲ್ಯೀಕರಿಸುತ್ತದೆ.
16. ಅನುಕ್ರಮವನ್ನು ಉತ್ಪಾದಿಸಲು ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ: $-5, 10, -15, 20, -25, \dots$ n ವರೆಗೆ, ಅಲ್ಲಿ n ಎಂಬುದು ಬಳಕೆದಾರರಿಂದ ಪೂರ್ಣಾಂಕ ಇನ್‌ಪುಟ್ ಆಗಿದೆ.
17. $1 + \frac{1}{8} + \frac{1}{27} + \dots + \frac{1}{n^3}$ ಮೊತ್ತವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ, ಇಲ್ಲಿ n ಎಂಬುದು ಬಳಕೆದಾರರಿಂದ ಸಂಖ್ಯೆ ಇನ್‌ಪುಟ್ ಆಗಿದೆ.
18. ಕೆಳಗಿನ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ಮುದ್ರಿಸಲು ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ:

i)	ii)
1 2 3 4 5	*
1 2 3 4	**
1 2 3	***
1 2	* * * *
1	* * * * *

ಕಾರ್ಯಗಳು (Functions)

ಬಹು ಆಯ್ಕೆಯ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಸ್ವತಂತ್ರ ಬ್ಲಾಕ್‌ಗಳಾಗಿ ವಿಭಜಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ ಏನು ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ?

- | | |
|---------------------------|--------------------------------------|
| a) ಫಂಕ್ಷನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್ | b) ಮಾಡ್ಯುಲರ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್ |
| c) ರಚನಾತ್ಮಕ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್ | d) ಆಬ್ಜೆಕ್ಟ್-ಓರಿಯಂಟೆಡ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್ |

2. ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿನ ಕಾರ್ಯಗಳ ಉದ್ದೇಶವೇನು?

- | | |
|--|-----------------------------|
| a) ಕೋಡ್ ಅನ್ನು ಉದ್ದವಾಗಿಸಲು | b) ಕಡಿಮೆ ಮಾಡಲು ಓದುವಿಕೆ |
| c) ಮಾಡ್ಯುಲಾರಿಟಿ ಮತ್ತು ಮರುಬಳಕೆಯನ್ನು ಸಾಧಿಸಲು | d) ಸಂಕೀರ್ಣತೆಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಲು |

3. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಯಾವ ಹೇಳಿಕೆಗಳು ಕಾರ್ಯಗಳ ಬಗ್ಗೆ ನಿಜವಾಗಿದೆ?

- a) ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಒಮ್ಮೆ ಮಾತ್ರ ಕರೆಯಬಹುದು
- b) ಕಾರ್ಯಗಳು ನಿಯತಾಂಕಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರಬಾರದು
- c) ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಪದೇ ಪದೇ ಕರೆಯಬಹುದು
- d) ಕಾರ್ಯಗಳು ಯಾವಾಗಲೂ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ಹಿಂತಿರುಗಿಸಬೇಕು

4. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಲು ಸಿಂಟ್ಯಾಕ್ಸ್ ಯಾವುದು?

- | | |
|-------------------------|------------------------------|
| a) def function-name: | b) function function-name(): |
| c) def function-name(): | d) function function-name: |

5. ಫಂಕ್ಷನ್‌ನಲ್ಲಿ 'ರಿಟರ್ನ್' ಹೇಳಿಕೆ ಏನು ಮಾಡುತ್ತದೆ?

- a) ಕಾರ್ಯದ ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸುವಿಕೆಯನ್ನು ಕೊನೆಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಐಚ್ಛಿಕವಾಗಿ ಕರೆ ಮಾಡುವವರಿಗೆ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಹಿಂತಿರುಗಿಸುತ್ತದೆ
- b) ಕನ್ಸೋಲ್‌ಗೆ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಮಾಡುತ್ತದೆ
- c) ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತದೆ
- d) ಹೊಸ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸುತ್ತದೆ

6. ಫಂಕ್ಷನ್ ಕರೆ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಫಂಕ್ಷನ್‌ಗೆ ರವಾನಿಸಲಾದ ಮೌಲ್ಯದ ಪದ ಯಾವುದು?

- | | |
|-----------------|--------------|
| a) Parameter | b) Argument |
| c) Return value | d) All these |

7. ಬಳಕೆದಾರ-ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿತ ಕಾರ್ಯ ಎಂದರೇನು?

- | | |
|--|------------------------------------|
| a) ಪೈಥಾನ್ ಸ್ಟಾಂಡರ್ಡ್ ಲೈಬ್ರರಿ ಒದಗಿಸಿದ ಕಾರ್ಯ | b) ಪ್ರೋಗ್ರಾಮರ್ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಿದ ಕಾರ್ಯ |
| c) ಮರುಬಳಕೆ ಮಾಡಲಾಗದ ಕಾರ್ಯ | d) ನಿಯತಾಂಕಗಳಿಲ್ಲದ ಕಾರ್ಯ |

8. ಫಂಕ್ಷನ್ ಡೆಫಿನಿಷನ್ 'def add(a, b):', what are 'a' and 'b'?

- | | |
|---------------|------------------|
| a) Arguments | b) Return values |
| c) Parameters | d) All these |

9. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ರಚಿಸಲು ಯಾವ ಕೀವರ್ಡ್ ಅನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?

- | | |
|-------------|-----------|
| a) func | b) define |
| c) function | d) def |

10. ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್‌ನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನು?

Python Code:

```
def greet(name):
```

```
    return "Hello, " + name
```

```
print(greet("Alice"))
```

- a) Hello, b)Hello, greet
c) Hello, Alice d)greet(Alice)

11. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ 'my-function' ಹೆಸರಿನ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ಕರೆಯುತ್ತೀರಿ?

- a) ನನ್ನ-ಫಂಕ್ಷನ್‌ಗೆ ಕರೆ ಮಾಡಿ() b)ನನ್ನ-ಕಾರ್ಯ()
c) ಡೆಫ್ ಮೈ-ಫಂಕ್ಷನ್() d)ನನ್ನ-ಫಂಕ್ಷನ್ () ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಿ

12. ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್‌ನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನಾಗಿರುತ್ತದೆ?

Python Code:

```
def add(a, b):
```

```
    return a + b
```

```
result = add(3, 5) print(result)
```

- a) 8 b)3
c) 5 d)add

13. ಪೋಗ್ರಾಂನಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಬಳಸುವ ಪ್ರಯೋಜನವೇನು?

- a) ಓದುವಿಕೆಯನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡುತ್ತದೆ
b) ಕೋಡ್ ಉದ್ದವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುತ್ತದೆ
c) ಮರುಬಳಕೆಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುತ್ತದೆ
d) ಡೀಬಗ್ ಮಾಡುವುದನ್ನು ಕಷ್ಟಕರವಾಗಿಸುತ್ತದೆ

14. ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್‌ನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನು?

```
def multiply(a, b):
```

```
    return a * b
```

```
print(multiply(2, 4))
```

- a) 2 b)4
c) 6 d)8

15. ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಕಾರ್ಯದ ಲಕ್ಷಣವಲ್ಲ?

- a) ಇದನ್ನು ಮರುಬಳಕೆ ಮಾಡಬಹುದು b)ಇದು ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ಹಿಂತಿರುಗಿಸಬೇಕು
c) ಇದು ವಾದಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು ಇದು ಮಾಡ್ಯುಲಾರಿಟಿಯಲ್ಲಿ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ

16. ಪೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಸಣ್ಣ ಕಾರ್ಯಗಳಾಗಿ ವಿಭಜಿಸುವ ಮುಖ್ಯ ಪ್ರಯೋಜನವೇನು?

- a) ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವನ್ನು ನಿಧಾನಗೊಳಿಸಲು b)ಕೋಡ್ ಪುನರಾವರ್ತನೆಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಲು
c) ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಸಂಘಟಿತವಾಗಿ ಮತ್ತು ನಿರ್ವಹಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಲು d)ಕೋಡ್ ಅನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಸಂಕೀರ್ಣಗೊಳಿಸಲು

25. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿನ 'def' ಕೀವರ್ಡ್‌ನ ಮುಖ್ಯ ಉದ್ದೇಶವೇನು?

- a) ವೇರಿಯೇಬಲ್ ಅನ್ನು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಲು
c) ಲೂಪ್ ರಚಿಸಲು

- b) ಕಾರ್ಯವನ್ನು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಲು
d) ಮಾಡ್ಯೂಲ್ ಅನ್ನು ಆಮದು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು

26. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಪಟ್ಟಿಯ ಉದ್ದವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲು ಈ ಕೆಳಗಿನ ಯಾವ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?

- a) length()
c) size()

- b) len()
d) count()

27. ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್‌ನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನಾಗಿರುತ್ತದೆ? ಪೈಥಾನ್ ಕೋಡ್:

```
def square(x):
```

```
    return x * x
```

```
print(square(3))
```

- a) 3
c) 9

- b) 6
d) 12

28. ಕಾರ್ಯಗಳ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಪ್ಯಾರಾಮೀಟರ್ ಎಂದರೇನು?

- a) A loop counter
c) A value that a function return

- b) A variable defined inside a loop
d) A variable used in the function definition

29. ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ರಿಟರ್ನ್ ಮೌಲ್ಯದೊಂದಿಗೆ ಕಾರ್ಯದ ಉದಾಹರಣೆಯಾಗಿದೆ?

- a) def greet(): print("Hello!")
c) def greet(): pass

- b) def greet(): return "Hello!"
d) def greet(): break

30. ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್‌ನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನಾಗಿರುತ್ತದೆ? ಪೈಥಾನ್ ಕೋಡ್:

```
def concat(str1, str2):
```

```
    return str1 + str2
```

```
print(concat("Hello, ", "World!"))
```

- a) Hello
c) Hello, World!

- b) World
d) concat

31. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿನ ಕಾರ್ಯಕ್ಕೆ ನೀವು ಬಹು ವಾದಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ರವಾನಿಸುತ್ತೀರಿ?

- a) def function-name(arg1 arg2):
c) function-name(arg1; arg2)

- b) def function-name(arg1, arg2):
d) def function-name[arg1, arg2]:

32. ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್‌ನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನಾಗಿರುತ್ತದೆ?

ಪೈಥಾನ್ ಕೋಡ್:

```
def power(base, exp):
```

```
    return base**exp
```

```
print(power(2, 3))
```

- a) 6
c) 9

- b) 8
d) 12

33. ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಬಳಸುವ ಮುಖ್ಯ ಉದ್ದೇಶವೇನು?

- a) To decrease execution time
c) To organize code and promote reusability

- b) To reduce the need for loops
d) To complicate the program

34. ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್‌ನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನಾಗಿರುತ್ತದೆ?

ಪೈಥಾನ್ ಕೋಡ್:

```
def add-five(x):
```

```
    return x + 5
```

```
print(add-five(10))
```

a) 10

b) 15

c) 5

d) 20

35. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಲು ಬಳಸುವ ಕೀವರ್ಡ್ ಯಾವುದು?

a) function

b) define

c) def

d) func

36. ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್‌ನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನಾಗಿರುತ್ತದೆ? ಪೈಥಾನ್ ಕೋಡ್:

```
def greet():
```

```
    return "Hello!"
```

```
print(greet())
```

a) Greet

b) "Hello!"

c) Hello!

d) None

37. ಕಾರ್ಯದಲ್ಲಿ ನಿಯತಾಂಕಗಳಿಗಾಗಿ ಡೀಫಾಲ್ಟ್ ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟಪಡಿಸುತ್ತೀರಿ?

a) def function-name(param=value):

b) def function-name(param==value):

c) function-name(param=value):

d) function-name(param==value):

38. ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್‌ನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನು?

Python Code:

```
def increment(n):
```

```
    n += 1
```

```
    return n
```

```
print(increment(7))
```

a) 6

b) 7

c) 8

d) 9

39. ಬಹು ರಿಟರ್ನ್ ಸ್ಟೇಟ್‌ಮೆಂಟ್‌ಗಳೊಂದಿಗೆ ಫಂಕ್ಷನ್‌ಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಯಾವ ಹೇಳಿಕೆಯು ನಿಜವಾಗಿದೆ?

a) ಮೊದಲ ರಿಟರ್ನ್ ಹೇಳಿಕೆಯನ್ನು ಮಾತ್ರ ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ

b) ಎಲ್ಲಾ ರಿಟರ್ನ್ ಹೇಳಿಕೆಗಳನ್ನು ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ

c) ಕಾರ್ಯವು ಬಹು ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ಹಿಂತಿರುಗಿಸುತ್ತದೆ

d) ಕೊನೆಯ ರಿಟರ್ನ್ ಹೇಳಿಕೆಯನ್ನು ಮಾತ್ರ ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ

40. ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್‌ನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನಾಗಿರುತ್ತದೆ?

Python Code:

```
def double(x):
```

```
    return x \* 2
```


c) Using an ampersand (&) before the parameter name

d) Using a hash (#) before the parameter name

47. ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್‌ನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನಾಗಿರುತ್ತದೆ?

Python Code:

```
def repeat-string(s, n):
```

```
    return s \* n
```

```
print(repeat-string("Hi", 3))
```

a) Hi

c) Hi3

b) HiHiHi

d) repeat-string

48. ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಮಾನ್ಯವಾದ ಪೈಥಾನ್ ಕಾರ್ಯವಲ್ಲ?

a) def my-func():

c) def my-func1():

b) def my-func():

d) def -myfunc():

49. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಲ್ಯಾಂಬ್ಡಾ ಕಾರ್ಯದ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಉದ್ದೇಶವೇನು?

a) ಸಂಕೀರ್ಣ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ರಚಿಸಲು

c) ಸಣ್ಣ ಅನಾಮಧೇಯ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು

b) ಉದ್ದವಾದ ದೇಹದೊಂದಿಗೆ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಲು

d) ವರ್ಗ ವಿಧಾನವನ್ನು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಲು

50. ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್‌ನ ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಏನಾಗಿರುತ್ತದೆ?

Python Code:

```
def add(a, b=5):
```

```
    return a + b
```

```
print(add(3))
```

a) 3

c) 8

b) 5

d) 15

51. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ(A): ಕಾರ್ಯವು ಸೂಚನೆಗಳ ಗುಂಪಾಗಿದ್ದು ಅದು ಆವಾಹನೆಗೊಂಡಾಗ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತದೆ.

ಕಾರಣ(R): ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದ ವಿವಿಧ ಭಾಗಗಳಿಂದ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಪುನರಾವರ್ತಿತವಾಗಿ ಕರೆಯಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ.

a. A ನಿಜ, R ಸುಳ್ಳು

c. A ನಿಜ, R ನಿಜ

b. A ಸುಳ್ಳು, R ನಿಜ

d. A ಸುಳ್ಳು, R ನಿಜ

52. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ(A): ಒಂದು ಫಂಕ್ಷನ್ ಅನ್ನು ಕರೆದಾಗ ಅದಕ್ಕೆ ರವಾನಿಸಲಾದ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ಆರ್ಗ್ಯುಮೆಂಟ್ ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಕಾರಣ(R): ಆರ್ಗ್ಯುಮೆಂಟ್ ಎನ್ನುವುದು ಫಂಕ್ಷನ್ ಕರೆ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಫಂಕ್ಷನ್‌ಗೆ ರವಾನಿಸಲಾದ ಮೌಲ್ಯವಾಗಿದೆ, ಇದನ್ನು ಫಂಕ್ಷನ್ ಹೆಡರ್‌ನಲ್ಲಿ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಲಾದ ಅನುಗುಣವಾದ ನಿಯತಾಂಕಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ವೀಕರಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

a. A ನಿಜ, R ಸುಳ್ಳು

c. A ನಿಜ, R ನಿಜ

b. A ಸುಳ್ಳು, R ನಿಜ

d. A ಸುಳ್ಳು, R ನಿಜ

53. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ(A): ಜಾಗತಿಕ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ವೇರಿಯೇಬಲ್ ಅನ್ನು ಜಾಗತಿಕ ವೇರಿಯೇಬಲ್ ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಕಾರಣ(R): ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿನ ಜಾಗತಿಕ ವೇರಿಯೇಬಲ್ ಅನ್ನು ಕಾರ್ಯ ಅಥವಾ ಬ್ಲಾಕ್‌ನ ಹೊರಗೆ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಲಾಗಿದೆ ಮತ್ತು ಯಾವುದೇ ನಂತರದ ಕಾರ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರವೇಶಿಸಬಹುದು.

a. A ನಿಜ, R ಸುಳ್ಳು

c. A ನಿಜ, R ನಿಜ

b. A ಸುಳ್ಳು, R ನಿಜ

d. A ಸುಳ್ಳು, R ನಿಜ

54. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ(A): ಕಾರ್ಯದಲ್ಲಿ ನಿರ್ಮಿಸಲಾದ Abs(x) x ನ ಸಂಪೂರ್ಣ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ಹಿಂದಿರುಗಿಸುತ್ತದೆ.

ಕಾರಣ(R): x ಪೂರ್ಣಾಂಕ ಸಂಖ್ಯೆ ಮಾತ್ರ ಆಗಿರಬೇಕು.

a. A ನಿಜ, R ಸುಳ್ಳು

b. A ಸುಳ್ಳು, R ನಿಜ

c. A ನಿಜ, R ನಿಜ

d. A ಸುಳ್ಳು, R ನಿಜ

55. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ(A): ಸಂಖ್ಯಾಶಾಸ್ತ್ರದ ಮಾಡ್ಯೂಲ್ ಸಂಖ್ಯಾ ಡೇಟಾದ ಅಂಕಿಅಂಶಗಳನ್ನು ಲೆಕ್ಕಾಚಾರ ಮಾಡಲು ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸುತ್ತದೆ.

ಕಾರಣ(R): ಅಂಕಿಅಂಶಗಳು ಸರಾಸರಿ(x) ಅಂಕಗಣಿತದ ಸರಾಸರಿಯನ್ನು ಹಿಂತಿರುಗಿಸುತ್ತದೆ.

a. A ನಿಜ, R ಸುಳ್ಳು

b. A ಸುಳ್ಳು, R ನಿಜ

c. A ನಿಜ, R ನಿಜ

d. A ಸುಳ್ಳು, R ನಿಜ

ಖಾಲಿ ಜಾಗವನ್ನು ಭರ್ತಿ ಮಾಡಿ

1. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಸ್ವತಂತ್ರ ಬ್ಲಾಕ್‌ಗಳಾಗಿ ವಿಭಜಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಹೀಗೆ ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ
2. ಒಂದು ಕಾರ್ಯವನ್ನು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುವ ಸೂಚನೆಗಳ ಹೆಸರಿಸಲಾದ ಗುಂಪು ಎಂದು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಬಹುದು__.
3. ಒಂದು ಕಾರ್ಯದ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನವು ಕೀವರ್ಡ್‌ನೊಂದಿಗೆ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ__.
4. ಫಂಕ್ಷನ್ ಹೆಡರ್ ಯಾವಾಗಲೂ a ನೊಂದಿಗೆ ಕೊನೆಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ__.
5. ಫಂಕ್ಷನ್ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನದಲ್ಲಿ ಪ್ಯಾರಾಮೀಟರ್‌ಗೆ ನಿಯೋಜಿಸಲಾದ ಡೀಫಾಲ್ಟ್ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ.
6. ಪ್ರೋಗ್ರಾಮರ್‌ನ ಅವಶ್ಯಕತೆಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಕೆಲವು ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಸಾಧಿಸಲು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಲಾದ ಕಾರ್ಯವನ್ನು__ಕಾರ್ಯ ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ.

2 ಅಂಕಗಳ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಬಳಕೆದಾರ-ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿತ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
2. ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಬಳಸುವ ಪ್ರಯೋಜನಗಳೇನು?
3. ಜಾಗತಿಕ ವೇರಿಯಬಲ್ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಯೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
4. ಸ್ಥಳೀಯ ವೇರಿಯಬಲ್ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಯೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
5. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ನೀವು ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಹೇಗೆ ಕರೆಯುತ್ತೀರಿ?
6. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಬಳಕೆದಾರ-ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿತ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಲು ಸಿಂಟ್ಯಾಕ್ಸ್ ಯಾವುದು?
7. ಕಾರ್ಯಗಳ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ವಾದ ಎಂದರೇನು?
8. ಕಾರ್ಯಗಳ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಪ್ಯಾರಾಮೀಟರ್ ಎಂದರೇನು?
9. ಅಂತರ್ನಿರ್ಮಿತ ಕಾರ್ಯ ಮತ್ತು ಬಳಕೆದಾರ-ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿತ ಕಾರ್ಯದ ನಡುವಿನ ವ್ಯತ್ಯಾಸವೇನು?
10. "ವೇರಿಯಬಲ್‌ನ ವ್ಯಾಖ್ಯೆ" ಎಂಬ ಪದವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
11. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ `ಗ್ಲೋಬಲ್` ಕೀವರ್ಡ್ ಏನು ಮಾಡುತ್ತದೆ?
12. ಫಂಕ್ಷನ್‌ನಲ್ಲಿ ರಿಟರ್ನ್ ಸ್ಟೇಟ್‌ಮೆಂಟ್‌ನ ಮಹತ್ವವೇನು?
13. ಮಾಡ್ಯೂಲ್‌ನಿಂದ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ಆಮದು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
14. ಗ್ಲೋಬಲ್ ವೇರಿಯೇಬಲ್ ಮತ್ತು ಸ್ಥಳೀಯ ವೇರಿಯೇಬಲ್ ಫಂಕ್ಷನ್‌ನಲ್ಲಿ ಒಂದೇ ಹೆಸರನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದರೆ ಏನಾಗುತ್ತದೆ?

15. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿನ `ಆಮದು` ಹೇಳಿಕೆಯ ಉದ್ದೇಶವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
16. ಪೈಥಾನ್ ಸ್ಟ್ಯಾಂಡರ್ಡ್ ಲೈಬ್ರರಿ ಎಂದರೇನು?
17. ಒಂದೇ ಮಾಡ್ಯೂಲ್‌ನ ಬಹು ಆಮದುಗಳನ್ನು ಪೈಥಾನ್ ಹೇಗೆ ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತದೆ?
18. ಪೈಥಾನ್ ಫಂಕ್ಷನ್ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಗಳಲ್ಲಿ ಇಂಡೆಂಟೇಶನ್ ಪಾತ್ರವೇನು?
19. ಟ್ರಾಫಿಕ್ ಲೈಟ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನಲ್ಲಿ ಬಳಕೆದಾರರು ಅಮಾನ್ಯವಾದ ಇನ್ಪುಟ್ ಅನ್ನು ನಮೂದಿಸಿದರೆ ನೀವು ದೋಷವನ್ನು ಹೇಗೆ ನಿಭಾಯಿಸಬಹುದು?
20. ಟ್ರಾಫಿಕ್ ಲೈಟ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನಲ್ಲಿ ಟ್ರಾಫಿಕ್ ಲೈಟ್ ಬಣ್ಣವು "ಕೆಂಪು" ಆಗಿದ್ದರೆ ಯಾವ ಸಂದೇಶವನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ?

3 ಅಂಕಗಳ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಬಳಸುವ ಅನುಕೂಲಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
2. ಜಾಗತಿಕ ವೇರಿಯಬಲ್ ಬಳಕೆಯನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲು ಒಂದು ಸಣ್ಣ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.
3. ಸ್ಥಳೀಯ ವೇರಿಯಬಲ್ ಬಳಕೆಯನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲು ಒಂದು ಸಣ್ಣ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.
4. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕಾರ್ಯವು ಹೇಗೆ ಬಹು ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ಹಿಂದಿರುಗಿಸುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಯೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
5. ನಿಯತಾಂಕಗಳೊಂದಿಗೆ ಬಳಕೆದಾರ-ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿತ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ರಚಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
6. ಮೊದಲ `n` ನೈಸರ್ಗಿಕ ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಮೊತ್ತವನ್ನು ಲೆಕ್ಕಾಚಾರ ಮಾಡುವ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.
7. ಪೈಥಾನ್ ಕಾರ್ಯದಲ್ಲಿ `ರಿಟರ್ನ್` ಹೇಳಿಕೆಯ ಉದ್ದೇಶವೇನು? ಒಂದು ಉದಾಹರಣೆ ಕೊಡಿ.
8. ಸ್ಥಾನಿಕ ಮತ್ತು ಕೀವರ್ಡ್ ಆರ್ಗ್ಯುಮೆಂಟ್‌ಗಳ ನಡುವಿನ ವ್ಯತ್ಯಾಸವನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
9. ಫಂಕ್ಷನ್ ಪ್ಯಾರಾಮೀಟರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಡೀಫಾಲ್ಟ್ ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತೀರಿ? ಒಂದು ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ಒದಗಿಸಿ.
10. `ಜಾಗತಿಕ` ಕೀವರ್ಡ್‌ನ ಬಳಕೆಯನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲು ಸಣ್ಣ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.
11. ಬಹು ಕಾರ್ಯ ಕರೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಪೈಥಾನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನಲ್ಲಿ ಎಕ್ಸಕ್ಯೂಶನ್ ಹರಿವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
12. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಮಾಡ್ಯೂಲ್‌ನ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ ಮತ್ತು ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಯಲ್ಲಿ ಅದು ಹೇಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ.
13. ಪೈಥಾನ್ ಸ್ಟ್ಯಾಂಡರ್ಡ್ ಲೈಬ್ರರಿಯ ಬಳಕೆಯನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲು ಸಣ್ಣ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.
14. ನೀವು ಇನ್ನೊಂದು ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅಥವಾ ಮಾಡ್ಯೂಲ್‌ನಿಂದ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಮರುಬಳಕೆ ಮಾಡಬಹುದು? ಉದಾಹರಣೆಯೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
15. ಟ್ರಾಫಿಕ್ ಲೈಟ್ ಸಿಸ್ಟಮ್ ಅನ್ನು ಅನುಕರಿಸಲು ಮತ್ತು ಅದರ ಘಟಕಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಲು ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.
16. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ `ಡೆಫ್` ಕೀವರ್ಡ್‌ನ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
17. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಫಂಕ್ಷನ್ ಹೆಡರ್‌ಗಳು ಮತ್ತು ಫಂಕ್ಷನ್ ಕರೆಗಳು ಹೇಗೆ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
- 18.
19. ಬಳಕೆದಾರ-ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿತ ಕಾರ್ಯಗಳು ಮತ್ತು ಅಂತರ್ನಿರ್ಮಿತ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುವ ಒಂದು ಸಣ್ಣ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.
20. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಫಂಕ್ಷನ್ ಹೆಡರ್‌ನ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಕೊಲೋನ್ (`:`) ಮಹತ್ವವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.

5 ಅಂಕಗಳ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ಬಹು ಕಾರ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಜಾಗತಿಕ ಮತ್ತು ಸ್ಥಳೀಯ ವೇರಿಯಬಲ್‌ಗಳ ಬಳಕೆಯನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವ ಪೈಥಾನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.

2. ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಬಳಸುವ ಅನುಕೂಲಗಳನ್ನು ವಿವರವಾಗಿ ಚರ್ಚಿಸಿ. ನಿಮ್ಮ ವಿವರಣೆಯನ್ನು ಬೆಂಬಲಿಸಲು ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ.
3. ಸಂಖ್ಯೆಯ ಅಪವರ್ತನವನ್ನು ಲೆಕ್ಕಾಚಾರ ಮಾಡಲು ಪೈಥಾನ್ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.
4. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಬಳಕೆದಾರ-ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿತ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ರಚಿಸುವ, ಕರೆ ಮಾಡುವ ಮತ್ತು ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ವಿವರವಾಗಿ ವಿವರಿಸಿ.
5. ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಟ್ರಾಫಿಕ್ ಲೈಟ್ ಸಿಸ್ಟಮ್ ಅನ್ನು ಅನುಕರಿಸುವ ಪೈಥಾನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ. ಸೂಕ್ತವಾದ ಬಳಕೆದಾರ ಇನ್‌ಪುಟ್ ನಿರ್ವಹಣೆ ಮತ್ತು ಔಟ್‌ಪುಟ್ ಸಂದೇಶಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿ.
6. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿನ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ವಿವರವಾದ ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ,
7. ಗಣಿತದ ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆಗಳನ್ನು (ಸೇರ್ಪಡೆ, ವ್ಯವಕಲನ, ಗುಣಾಕಾರ, ಭಾಗಾಕಾರ) ನಿರ್ವಹಿಸಲು ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಬಳಸುವ ಸಮಗ್ರ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ ಮತ್ತು ವಾದಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಹಿಂತಿರುಗಿಸುವ ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುತ್ತದೆ.
8. ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಯಲ್ಲಿ ಪೈಥಾನ್ ಸ್ಟ್ಯಾಂಡರ್ಡ್ ಲೈಬ್ರರಿಯ ಪಾತ್ರ ಮತ್ತು ಪ್ರಯೋಜನಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.
9. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಬಳಸುವ ಮಾಡ್ಯೂಲ್‌ಗಳು ಮತ್ತು ಕಾರ್ಯಗಳ ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿ.
10. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ (ಸ್ಥಾನಿಕ, ಕೀವರ್ಡ್, ಡೀಫಾಲ್ಟ್, ವೇರಿಯಬಲ್-ಉದ್ದ) ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ಫಂಕ್ಷನ್ ಆರ್ಗ್ಯುಮೆಂಟ್‌ಗಳನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
11. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಮಾಡ್ಯೂಲ್‌ಗಳ ಬಳಕೆಯನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವ ವಿವರವಾದ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಅನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ. ಮಾಡ್ಯೂಲ್‌ಗಳನ್ನು ಆಮದು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು, ಅವುಗಳಿಂದ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದು ಮತ್ತು ನೇಮ್‌ಸ್ಪೇಸ್ ಸಂಘರ್ಷಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ನಿರ್ವಹಿಸುವುದು ಎಂಬುದನ್ನು ತೋರಿಸಿ.
12. ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಮಾಡ್ಯೂಲಾರಿಟಿ ಮತ್ತು ಮರುಬಳಕೆಯ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ. ನಿಮ್ಮ ಅಂಕಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಲು ಪೈಥಾನ್ ಕಾರ್ಯಗಳು ಮತ್ತು ಮಾಡ್ಯೂಲ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ.
13. ಪೈಥಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಬಳಕೆದಾರ-ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿತ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ರಚಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಬಳಸುವುದು ಎಂಬುದರ ಕುರಿತು ಸಮಗ್ರ ಮಾರ್ಗದರ್ಶಿಯನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ, ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಉದಾಹರಣೆಗಳು, ಉತ್ತಮ ಅಭ್ಯಾಸಗಳು ಮತ್ತು ತಪ್ಪಿಸಲು ಸಾಮಾನ್ಯ ಮೋಸಗಳು.

10. 'str1 = 'Hello World!'' ಎಂದಾದಲ್ಲಿ 'str1[7:2]' ನ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಏನು?

- a) 'Hello' b) 'World'
c) 'o Wor' d) ''

11. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್ ಏನನ್ನು ಮುದ್ರಿಸುತ್ತದೆ? 'str1 = 'Hello WORLD!' print(str1.title())'

- a) 'Hello World;' b) 'Hello world;
c) 'HELLO WORLD;' d) 'hello WORLD;'

12. ಈ ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಮಾನ್ಯವಾದ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ವಿಧಾನವಲ್ಲ?

- a) 'isalpha()' b) 'isdigit()'
c) 'isalnum()' d) 'isnumber()'

13. ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಗೆ ಅನ್ವಯಿಸಿದಾಗ ಅಂತರ್ನಿರ್ಮಿತ ಕಾರ್ಯ 'len()' ಏನು ಹಿಂದಿರುಗಿಸುತ್ತದೆ?

- a) ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ನಲ್ಲಿರುವ ಪದಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ b) ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ನಲ್ಲಿರುವ ಅಕ್ಷರಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ
c) stringದಲ್ಲಿರುವ ಸ್ವರಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ d) ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ನಲ್ಲಿರುವ ಜಾಗಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ

14. ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ನ ಎಲ್ಲಾ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಸಣ್ಣ ಅಕ್ಷರಗಳಿಗೆ ಪರಿವರ್ತಿಸಲು ನೀವು ಯಾವ ವಿಧಾನವನ್ನು ಬಳಸುತ್ತೀರಿ?

- a) 'lower()' b) 'upper()'
c) 'capitalize()' d) 'title()'

15. 'str1 = 'Hello World!'' ಎಂದಾದಲ್ಲಿ, 'str1.split()' ಏನು ಹಿಂದಿರುಗುತ್ತದೆ?

- a) ['H', 'e', 'l', 'l', 'o', ' ', 'W', 'o', 'r', 'l', 'd', '!'] b) ['Hello', 'World!']
c) ['Hello World!'] d) ['Helloworld!']

16. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್ ಏನನ್ನು ಮುದ್ರಿಸುತ್ತದೆ?

```
print('str1 = 'Hello World!'  
print(str1.replace('World', 'Everyone'))
```

- a) 'Hello Everyone;' b) 'Hello World;
c) 'Hello' d) 'Everyone'

17. strip ()' ವಿಧಾನವು ಏನು ಮಾಡುತ್ತದೆ?

- a) ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ನಿಂದ ಎಲ್ಲಾ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಹಾಕುತ್ತದೆ
b) ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ನ ಆರಂಭ ಮತ್ತು ತುದಿಯಿಂದ ಜಾಗಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಹಾಕುತ್ತದೆ
c) ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ನಿಂದ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಅಕ್ಷರವನ್ನು ತೆಗೆದುಹಾಕುತ್ತದೆ d) stringದಿಂದ ಎಲ್ಲಾ ಸ್ವರಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಹಾಕುತ್ತದೆ

18. ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸಬ್ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ನೊಂದಿಗೆ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆಯೇ ಎಂದು ಪರಿಶೀಲಿಸಲು ನೀವು ಯಾವ ವಿಧಾನವನ್ನು ಬಳಸುತ್ತೀರಿ?

- a) 'startswith()' b) 'endswith()'
c) 'start()' d) 'begin()'

19. ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಅನ್ನು ಪೂರ್ಣಾಂಕವಾಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸಲು ನೀವು ಯಾವ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಬಳಸುತ್ತೀರಿ?

- a) 'str()' b) 'int()'
c) 'float()' d) 'chr()'

52. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ (A): ಸೂಚಕೆ ಎಂಬುದು ಒಂದು ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ನಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಅಕ್ಷರವನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸಲು ಬಳಸುವ ಒಂದು ತಂತ್ರವಾಗಿದೆ.
 ಕಾರಣ (R): ಸೂಚ್ಯಂಕವು 0 ನಿಂದ n-1 ವರೆಗೆ ಇರುತ್ತದೆ, ಅಲ್ಲಿ n ಎಂಬುದು ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಉದ್ದವಾಗಿದೆ.
- a) A ನಿಜ, R ಎಂಬುದು ಸುಳ್ಳು
 b) A ಸುಳ್ಳು, R ಸತ್ಯ
 c) A ನಿಜ, R ನಿಜ
 d) A ಸುಳ್ಳು, R ಸತ್ಯ
53. ಸಮರ್ಥನೆ (A): ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಎಂಬುದು ಬದಲಾಯಿಸಲಾಗದ ಡೇಟಾ ಪ್ರಕಾರವಾಗಿದೆ.
 ಕಾರಣ (R): ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ನ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಯ ನಂತರ ಬದಲಾಯಿಸಬಹುದು.
- a) A ನಿಜ, R ಎಂಬುದು ಸುಳ್ಳು
 b) A ಸುಳ್ಳು, R ಸತ್ಯ
 c) A ನಿಜ, R ನಿಜ
 d) A ಸುಳ್ಳು, R ಸತ್ಯ
54. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ (A): ಪ್ರಯಾಣಿಸುವುದು ಎಂದರೆ stringದಲ್ಲಿ ಹೊಸ ಅಕ್ಷರವನ್ನು ಸೇರಿಸುವುದು ಎಂದರ್ಥ.
 ಕಾರಣ (R): ಒಂದು ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಅನ್ನು ದಾಟುವ ಎರಡು ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಲೂಪ್ ಮತ್ತು ಲೂಪ್ ಗಾಗಿ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ.
- a) A ನಿಜ, R ಎಂಬುದು ಸುಳ್ಳು
 b) A ಸುಳ್ಳು, R ಸತ್ಯ
 c) A ನಿಜ, R ನಿಜ
 d) A ಸುಳ್ಳು, R ಸತ್ಯ
55. ಸಮರ್ಥನೆ (A): stringದ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಹಿಂಪಡೆಯುವುದನ್ನು ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ.
 ಕಾರಣ (R): ಪೈಥಾನ್ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಅಥವಾ ಸಬ್ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ನ ಭಾಗವನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸಲು ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ವಿಧಾನವನ್ನು ಬಳಸುತ್ತದೆ.
- a) A ನಿಜ, R ಎಂಬುದು ಸುಳ್ಳು
 b) A ಸುಳ್ಳು, R ಸತ್ಯ
 c) A ನಿಜ, R ನಿಜ
 d) A ಸುಳ್ಳು, R ಸತ್ಯ
56. ಸಮರ್ಥನೆ (A): ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿ, ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ನ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಅಕ್ಷರವನ್ನು ದ್ವಿಮುಖ ಸೂಚ್ಯಂಕಗಳನ್ನು ನಿಗದಿಪಡಿಸಲಾಗಿದೆ.
 ಕಾರಣ (R): ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಗಳು ಅಕ್ಷರಗಳ ಅನುಕ್ರಮಗಳಾಗಿವೆ, ಅಲ್ಲಿ ಅವುಗಳ ಸೂಚ್ಯಂಕಗಳು ಮುಂದುವರಿಯುವ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ 1 ರಿಂದ ಮತ್ತು ಹಿಂಭಾಗದ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ -1 ನೊಂದಿಗೆ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತವೆ.
- a) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ
 b) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ
 c) A ಸರಿ ಆದರೆ R ತಪ್ಪು
 d) A ಸುಳ್ಳು ಆದರೆ R ಎಂಬುದು ಸತ್ಯ
57. ಸಮರ್ಥನೆ (A) : ಈ ಪಟ್ಟಿಯು ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿನ ದತ್ತಾಂಶದ ಚಲನಶೀಲ ಸಂಗ್ರಹವಾಗಿದೆ.
 ಕಾರಣ (R) : ಇದರರ್ಥ ಡೇಟಾದಲ್ಲಿನ ಯಾವುದೇ ಬದಲಾವಣೆ ಅಥವಾ ಪರ್ಯಾಯವನ್ನು ಒಂದೇ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ನಿರ್ವಹಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ನವೀಕರಿಸಿದ ಸಂಗ್ರಹವು ಅದರ ಸಂಗ್ರಹಣೆಗೆ ಅದೇ ವಿಳಾಸವನ್ನು ಬಳಸುತ್ತದೆ.
- a) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ
 b) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ
 c) A ಸರಿ ಆದರೆ R ತಪ್ಪು
 d) A ಸುಳ್ಳು ಆದರೆ R ಎಂಬುದು ಸತ್ಯ

2-ಮಾರ್ಕ್ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿನ ಯಾವ ಕಾರ್ಯವು string ಉದ್ದವನ್ನು ಹಿಂದಿರುಗಿಸುತ್ತದೆ?
2. ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಇಂಡೆಕ್ಸ್ ಫ್ಲೋಟ್ ಮೌಲ್ಯವಾದಾಗ ಏನಾಗುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
3. ನಕಾರಾತ್ಮಕ ಸೂಚಕವನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ನ ಕೊನೆಯ ಅಕ್ಷರವನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ಪ್ರವೇಶಿಸಬಹುದು?
4. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿನ string ಗಳ ಅಸ್ಥಿರತೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
5. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿ ಎರಡು stringಗಳನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ಸಂಯೋಜಿಸುತ್ತೀರಿ? ಒಂದು ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ನೀಡಿ.
6. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿ 'ಲೆನ್ ()' ಕಾರ್ಯವು ಏನು ಮಾಡುತ್ತದೆ?
7. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ನ ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ನೀಡಿ.
8. 'Title()' ವಿಧಾನವು stringವನ್ನು ಹೇಗೆ ಪರಿವರ್ತಿಸುತ್ತದೆ?

9. ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಗಳಿಗೆ ಅನ್ವಯಿಸಿದಾಗ '*' ಆಪರೇಟರ್ ಏನು ಮಾಡುತ್ತಾನೆ?
10. ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಬಳಸಿ ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಅನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ಹಿಮ್ಮುಖಗೊಳಿಸಬಹುದು?
11. 'str1 = "Hello World!" ಎಂದಾದಲ್ಲಿ 'str1[0:10:2]' ನ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಏಷ್ಟು? `?
12. ಸದಸ್ಯತ್ವ ಆಪರೇಟರ್ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಗಳೊಂದಿಗೆ ಹೇಗೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ?
13. 'Not In' ಆಪರೇಟರ್ ನ ಬಳಕೆಯನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಯೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
14. ಸ್ಲೈಸ್ ಗಾತ್ರವನ್ನು ನಿರ್ದಿಷ್ಟಪಡಿಸುವ ಮೂರನೇ ಸೂಚ್ಯಂಕದೊಂದಿಗೆ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಸ್ಲೈಸಿಂಗ್ ಅನ್ನು ವಿವರಿಸಿ. ಒಂದು ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ನೀಡಿ.
15. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿ 'ಮುದ್ರಣ()' ಕಾರ್ಯವು ಏನು ಮಾಡುತ್ತದೆ?
16. 'For' ಲೂಪ್ ಬಳಸಿ ನೀವು ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಅನ್ನು ಹೇಗೆ ದಾಟುತ್ತೀರಿ?
17. while ಲೂಪ್ ಬಳಸಿ ನೀವು stringವನ್ನು ಹೇಗೆ ದಾಟುತ್ತೀರಿ?
18. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಪುನರಾವರ್ತನೆಯ ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ನೀಡಿ.
19. ಸೂಚಕ ಬಳಸಿ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ನಲ್ಲಿ ಅಕ್ಷರವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಲು ನೀವು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದರೆ ಯಾವ ದೋಷ ಸಂಭವಿಸುತ್ತದೆ?
20. ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಗಳೊಂದಿಗೆ ಬಳಸಿದಾಗ '+' ಆಪರೇಟರ್ ಹೇಗೆ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತದೆ?

3-ಮಾರ್ಕ್ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಗಳಲ್ಲಿ ಧನಾತ್ಮಕ ಮತ್ತು ಋಣಾತ್ಮಕ ಸೂಚಕಗಳ ನಡುವಿನ ವ್ಯತ್ಯಾಸವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ. ಪ್ರತಿಯೊಂದಕ್ಕೂ ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿ.
2. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್ ನ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಏನು ಮತ್ತು ಏಕೆ: 'str1 = 'ಹಲೋ ವರ್ಲ್ಡ್!'; str1[0:5] + str1[-6:]'
3. 'ಲೆನ್()' ಕಾರ್ಯದ ಬಳಕೆಯನ್ನು ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ನಿಂದ ವಿವರಿಸಿ. ಅದು ಏನನ್ನು ಹಿಂದಿರುಗಿಸುತ್ತದೆ?
4. ಸ್ಲೈಸ್ ಆಪರೇಟರ್ 'str1[m:m:k]' ಹೇಗೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತದೆ? ಒಂದು ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ನೀಡಿ.
5. stringಗಳ ಅಸ್ಥಿರತೆಯನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಯೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ. ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಅನ್ನು ಮಾರ್ಪಡಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವಾಗ ಯಾವ ದೋಷವು ಉಂಟಾಗುತ್ತದೆ?
6. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿ ಸದಸ್ಯತ್ವ ನಿರ್ವಾಹಕರು ಯಾವುವು? ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
7. string ನ್ನು traverse ನೀವು while ಲೂಪ್ ಅನ್ನು ಹೇಗೆ ಬಳಸಬಹುದು? ಕೋಡ್ ಒದಗಿಸಿ ಮತ್ತು ಔಟ್ ಪುಟ್ ಅನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
8. 'title()' ವಿಧಾನವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ ಮತ್ತು ಅದರ ಬಳಕೆಯ ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ನೀಡಿ. ಅದರ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಏನು?
9. ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಸ್ಲೈಸಿಂಗ್ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ. ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ನಿಂದ ಸಬ್ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಅನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ಹೊರತೆಗೆಯುತ್ತೀರಿ?
10. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿ ಅಂತರ್ನಿರ್ಮಿತ ಕಾರ್ಯಗಳು ಯಾವುವು? ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಗಳೊಂದಿಗೆ ಬಳಸುವ ಮೂರು ಅಂತರ್ನಿರ್ಮಿತ ಕಾರ್ಯಗಳ ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿ.
11. '+' ಆಪರೇಟರ್ ಅನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ನೀವು ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ concatenate ಬಹುದು? ಎರಡು stringಗಳೊಂದಿಗೆ ಒಂದು ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ನೀಡಿ.
12. '*' ಆಪರೇಟರ್ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಗಳೊಂದಿಗೆ ಏನು ಮಾಡುತ್ತಾನೆ? ಅದರ ಬಳಕೆಯ ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿ.
13. ಪಾತ್ರಗಳ ಅನುಕ್ರಮಗಳಾಗಿ ಪೈಥಾನ್ stringಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತದೆ? ಅವುಗಳ ಮೇಲೆ ಯಾವ ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು?
14. ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಗಳೊಂದಿಗೆ 'ಇನ್' ಆಪರೇಟರ್ ಅನ್ನು ಬಳಸುವ ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ನೀಡಿ. ಅದು ಏನನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸುತ್ತದೆ?

15. 'str1 = "Hello World!" ಎಂದಾದಲ್ಲಿ 'str1::-1' ನ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಏನು? ' ಬಳಸಿದ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಅನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
16. 'For' ಲೂಪ್ ಬಳಸಿ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಅನ್ನು ಕ್ರಮಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ. ಒಂದು ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ನೀಡಿ.
17. ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ನಕಾರಾತ್ಮಕ ಸೂಚ್ಯಂಕವು ಹೇಗೆ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತದೆ? ಒಂದು ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ನೀಡಿ.
18. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿ ಅಂತರ್ನಿರ್ಮಿತ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಬಳಸುವ ಅನುಕೂಲಗಳು ಯಾವುವು? ಅಂತಹ ಎರಡು ಕಾರ್ಯಗಳ ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ನೀಡಿ.
19. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿ ನೀವು ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಅನ್ನು ಅನೇಕ ಬಾರಿ ಹೇಗೆ ಪುನರಾವರ್ತಿತಿಸಬಹುದು? ಕೋಡ್ ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿ.
20. len()' ಕಾರ್ಯದ ಬಳಕೆಯನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಯೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ. stringಕ್ಕೆ ಅನ್ವಯಿಸಿದಾಗ ಅದು ಏನು ಹಿಂದಿರುಗಿಸುತ್ತದೆ?

5-ಮಾರ್ಕ್ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಅಸ್ಥಿರತೆಯ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ. ಇದು ಏಕೆ ಮುಖ್ಯ? ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿ ಮತ್ತು ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಅನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವಾಗ ಉಂಟಾಗುವ ದೋಷಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
2. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿನ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ concatenation, ಪುನರಾವರ್ತಿತ ಮತ್ತು ಸದಸ್ಯತ್ವ ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿಯೊಂದಕ್ಕೂ ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ. ಈ ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆಗಳು ಪರಸ್ಪರ ಹೇಗೆ ಭಿನ್ನವಾಗಿವೆ?
3. ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಮತ್ತು ಟ್ರಾವರ್ಸಲ್ ಎಂದರೇನು? ಸಬ್ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಗಳನ್ನು ಹೊರತೆಗೆಯಲು ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಅನ್ನು ಹೇಗೆ ಬಳಸುವುದು ಮತ್ತು ಲೂಪ್ ಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ದಾಟುವುದು ಎಂಬುದರ ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
4. string ಗಳಲ್ಲಿ ಋಣಾತ್ಮಕ ಸೂಚ್ಯಂಕವನ್ನು ಪೈಥಾನ್ ಹೇಗೆ ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತದೆ? ವಿವರವಾದ ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿ ಮತ್ತು ಔಟ್ ಪುಟ್ ಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
5. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಮ್ಯಾನಿಪ್ಯುಲೇಶನ್ ಗೆ ಲಭ್ಯವಿರುವ ಅಂತರ್ನಿರ್ಮಿತ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ. ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿ ಮತ್ತು ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಗಳ ಮೇಲೆ ಸಾಮಾನ್ಯ ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಲು ಅವುಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
6. 'ಗಾಗಿ' ಮತ್ತು 'ಯಾವಾಗ' ಲೂಪ್ ಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಅನ್ನು ಕ್ರಮಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ. ಕೋಡ್ ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿ ಮತ್ತು ಪ್ರತಿ ವಿಧಾನದ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಅನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
7. ಸ್ಲೈಸ್ ಆಪರೇಷನ್ 'str1m:m:k' ಅನ್ನು ವಿವರವಾಗಿ ವಿವರಿಸಿ. ಸರಳ ಕತ್ತರಿಸುವಿಕೆಯಿಂದ ಇದು ಹೇಗೆ ಭಿನ್ನವಾಗಿದೆ? ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿ ಮತ್ತು ಔಟ್ ಪುಟ್ ಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
8. ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಮ್ಯಾನಿಪ್ಯುಲೇಶನ್ ನಲ್ಲಿ 'ಲೆನ್()' ಕಾರ್ಯದ ಮಹತ್ವವೇನು? ವಿವಿಧ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆಗಳಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ಹೇಗೆ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ? ವಿವರವಾದ ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ನೀಡಿ.
9. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿ ಮೆಮೊರಿ ನಿರ್ವಹಣೆ ಮತ್ತು ದಕ್ಷತೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಅಸ್ಥಿರತೆಯ(concatenate) ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ. ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿ ಮತ್ತು ಅಸ್ಥಿರತೆಯ ಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.
10. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಹೊಂದಿರುವ '+', '*' ಮತ್ತು 'ಇನ್' ಆಪರೇಟರ್ ಗಳನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ಬಳಸಬಹುದು? ಸಮಗ್ರ ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿ ಮತ್ತು ಪ್ರತಿ ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆಯ ಫಲಿತಾಂಶಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.

11. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಡೇಟಾವನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸಲು ಮತ್ತು ನಿರ್ವಹಿಸಲು ವಿವಿಧ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ. ಸೂಚಕ, ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಮತ್ತು ಅಂತರ್ನಿರ್ಮಿತ ವಿಧಾನಗಳಿಗೆ ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿ. ಔಟ್ ಪುಟ್ ಗಳು ಮತ್ತು ಸಂಭವಿಸಬಹುದಾದ ಯಾವುದೇ ದೋಷಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
12. ಅಂತರ್ನಿರ್ಮಿತ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ವಿಧಾನಗಳಾದ 'ಶೀರ್ಷಿಕೆ()', 'ಲೆನ್()', ಮತ್ತು 'ಮುದ್ರಣ()' ಗಳ ಬಳಕೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ. ಈ ವಿಧಾನಗಳು ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಸರಳಗೊಳಿಸುತ್ತವೆ? ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿ ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
13. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿ ದಾರವನ್ನು ಕತ್ತರಿಸುವ ವಿವಿಧ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ. ದಾರದ ಭಾಗಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಲು ಮತ್ತು ಹೊರತೆಗೆಯಲು ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಅನ್ನು ಹೇಗೆ ಬಳಸಬಹುದು? ವಿವರವಾದ ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ನೀಡಿ.
14. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಟ್ರಾವರ್ಸಲ್ ಅನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತೀರಿ? 'ಫಾರ್' ಲೂಪ್ ಗಳು ಮತ್ತು 'ಯಾವಾಗ' ಲೂಪ್ ಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದರ ನಡುವಿನ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ. ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿ ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
15. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿ ಲಭ್ಯವಿರುವ ಸಾಮಾನ್ಯ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆಗಳು ಯಾವುವು? ಪ್ರತಿಯೊಂದಕ್ಕೂ ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತಗೊಳಿಸುವಿಕೆ, ಪುನರಾವರ್ತನೆ, ಸದಸ್ಯತ್ವ ಮತ್ತು ಕತ್ತರಿಸುವಿಕೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ. ಈ ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆಗಳು ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಕುಶಲತೆಯನ್ನು ಹೇಗೆ ಹೆಚ್ಚಿಸುತ್ತವೆ?

ಅಧ್ಯಾಯ 9

ಪಟ್ಟಿ (Lists)

ಬಹು ಆಯ್ಕೆ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ರಚಿಸಲು ಈ ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಮಾನ್ಯ ಮಾರ್ಗವಾಗಿದೆ?

a) [2, 4, 6, 8, 10, 12]

b) {2, 4, 6, 8, 10, 12}

c) (2, 4, 6, 8, 10, 12)

d) "2, 4, 6, 8, 10, 12"

2. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿನ ಪಟ್ಟಿಗಳು ಹೀಗಿವೆ:

a) ಚಲನಶೀಲ (mutable)

b) ಬದಲಾಯಿಸಲಾಗದು (immutable)

c) ಸ್ಥಿರ (static)

d) ಡೈನಾಮಿಕ್ (dynamic)

3. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್ ನ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಏನು?

Python Code:

```
list1 = [2, 4, 6, 8, 10, 12]
```

```
print(list1[3])
```

a) 8

b) 4

c) 6

d) 10

4. ಪಟ್ಟಿಯ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಬೇರ್ಪಡಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ?

a) Comma

b) Semicolon

c) Colon

d) Space

5. ಪಟ್ಟಿಯು ಯಾವ ಡೇಟಾ ಪ್ರಕಾರಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರಬಹುದು?

a) Mixed data types

b) Only integers

c) Only strings

d) Only floats

6. ಎರಡು ಪಟ್ಟಿಗಳಿಗೆ ಅನ್ವಯಿಸಿದಾಗ '+' ಆಪರೇಟರ್ ಏನು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ?

a) Concatenates them

b) Multiplies them

c) Subtracts one from the other

d) Divides one by the other

7. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್ ನ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಏನು?

Python Code:

```
list1 = [1, 2, 3]
```

```
list2 = [4, 5, 6]
```

```
print(list1 + list2)
```

a) [1, 2, 3, 4, 5, 6]

b) [5, 7, 9]

c) [1, 2, 3, 6, 5, 4]

d) [4, 5, 6, 1, 2, 3]

8. ಪಟ್ಟಿ ಪುನರಾವರ್ತನೆಗಾಗಿ ಯಾವ ಆಪರೇಟರ್ ಅನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?

a) *

b) -

c) +

d) /

9. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್ ನ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಏನು?

Python Code:

```
list1 = ['Hello']
```

```
print(list1 * 3)
```

a) ['Hello', 'Hello', 'Hello']

b) ['Hello', 'Hello']

c) ['HelloHelloHello']

d) ['Hello' * 3]

10. ಒಂದು ಮೂಲವಸ್ತುವು ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿದೆಯೇ ಎಂದು ಈ ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಪರಿಶೀಲಿಸುತ್ತದೆ?

a) in

b) out

c) exists

d) includes

11. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್ ನ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಎಷ್ಟು?

Python Code:

```
list1 = ['Red', 'Green', 'Blue', 'Yellow']
```

```
print(list1[1:3])
```

a) ['Green', 'Blue']

b) ['Red', 'Green']

c) ['Green', 'Yellow']

d) ['Blue', 'Yellow']

12. ಪಟ್ಟಿಯ ಕೊನೆಯ ಅಂಶವನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ಪ್ರವೇಶಿಸುತ್ತೀರಿ (access)?

a) list[1]

b) list[0]

c) list[len(list)]

d) list[0]

13. ಸ್ಲೈಸಿಂಗ್ ಆಪರೇಷನ್ list [2:5] ಏನನ್ನು ಹಿಂದಿರುಗಿಸುತ್ತದೆ?

Python Code:

```
list1 = ['Red', 'Green', 'Blue', 'Yellow', 'Black']
```

a) ['Blue', 'Yellow', 'Black']

b) ['Green', 'Blue', 'Yellow']

c) ['Red', 'Green', 'Blue']

d) ['Blue', 'Yellow']

14. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್ ನ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಏನು?

Python Code:

```
list1 = ['Red', 'Green', 'Blue', 'Yellow']
```

```
print(list1[::2])
```

a) ['Red', 'Blue']

b) ['Red', 'Yellow']

c) ['Green', 'Yellow']

d) ['Blue', 'Yellow']

15. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್ ನ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಏನು?

Python Code:

```
list1 = ['Red', 'Green', 'Blue', 'Yellow']
```

```
print(list1[::-1])
```

a) ['Yellow', 'Blue', 'Green', 'Red']

b) ['Red', 'Green', 'Blue', 'Yellow']

c) ['Yellow', 'Green', 'Red', 'Blue']

d) ['Blue', 'Red', 'Yellow', 'Green']

16. 'append()' ವಿಧಾನವು ಏನು ಮಾಡುತ್ತದೆ?

- a) ಪಟ್ಟಿಯ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಅಂಶವನ್ನು ಸೇರಿಸುತ್ತದೆ
- c) ನಿರ್ದಿಷ್ಟಪಡಿಸಿದ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಅಂಶವನ್ನು ಸೇರಿಸುತ್ತದೆ

- b) ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ಒಂದು ಅಂಶವನ್ನು ತೆಗೆದುಹಾಕುತ್ತದೆ
- d) ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಮತ್ತೊಂದು ಪಟ್ಟಿಯೊಂದಿಗೆ ವಿಸ್ತರಿಸುತ್ತದೆ

17. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್ ನ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಏನು?

Python Code:

```
list1 = [1, 2, 3]
```

```
list1.append(4)
```

```
print(list1)
```

- a) [1, 2, 3, 4]
- c) [1, 2, 3]

- b) [4, 1, 2, 3]
- d) [1, 2, 3, 4, 5]

18. 'extend()' ವಿಧಾನವು ಏನು ಮಾಡುತ್ತದೆ?

- a) ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಮತ್ತೊಂದು ಪಟ್ಟಿಯೊಂದಿಗೆ ವಿಸ್ತರಿಸುತ್ತದೆ
- c) ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ಒಂದು ಅಂಶವನ್ನು ತೆಗೆದುಹಾಕುತ್ತದೆ

- b) ಪಟ್ಟಿಯ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಅಂಶವನ್ನು ಸೇರಿಸುತ್ತದೆ
- d) ನಿರ್ದಿಷ್ಟಪಡಿಸಿದ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಮೂಲವಸ್ತುವನ್ನು ಸೇರಿಸುತ್ತದೆ

19. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್ ನ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಏನು?

Python Code:

```
list1 = [1, 2, 3]
```

```
list2 = [4, 5]
```

```
list1.extend(list2)
```

```
print(list1)
```

- a) [1, 2, 3, 4, 5]
- c) [4, 5, 1, 2, 3]

- b) [1, 2, 3]
- d) [1, 2, 3, 4, 5, 6]

20. 'insert ()' ವಿಧಾನವು ಏನು ಮಾಡುತ್ತದೆ?

- a) ನಿರ್ದಿಷ್ಟಪಡಿಸಿದ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಮೂಲವಸ್ತುವನ್ನು ಸೇರಿಸುತ್ತದೆ
- c) ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ಒಂದು ಅಂಶವನ್ನು ತೆಗೆದುಹಾಕುತ್ತದೆ

- b) ಪಟ್ಟಿಯ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಅಂಶವನ್ನು ಸೇರಿಸುತ್ತದೆ
- d) ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಮತ್ತೊಂದು ಪಟ್ಟಿಯೊಂದಿಗೆ ವಿಸ್ತರಿಸುತ್ತದೆ

21. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿ ಪಟ್ಟಿಯ traversal ಯಾವ ಲೂಪ್ ಅನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?

- a) for loop
- c) do while loop

- b) while loop
- d) both for and while loop

22. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್ ನ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಏನು?

Python Code:

```
list1 = ['Red', 'Green', 'Blue']
```

```
for item in list1:
```

```
print(item)
```

- a) Red\nGreen\nBlue
- c) ['Red', 'Green', 'Blue']

- b) Red Green Blue
- d) Red\nBlue\nGreen

23. ಪಟ್ಟಿಯ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಅಂಶವನ್ನು ಅದರ ಸೂಚಕಿಯನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ನೀವು ಹೇಗೆ ಪ್ರವೇಶಿಸಬಹುದು (access)?

- a) range() and len() ಬಳಸಲಾಗಿದೆ
- b) only len() ಬಳಸಲಾಗಿದೆ
- c) only range() ಬಳಸಲಾಗಿದೆ
- d) direct for loop ಬಳಸಲಾಗಿದೆ

24. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್ ನ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಏನು?

Python Code:

```
list1 = ['Red', 'Green', 'Blue']
```

```
for i in range(len(list1)):
```

```
print(list1[i])
```

- a) Red\nGreen\nBlue
- b) Red
- c) ['Red', 'Green', 'Blue']
- d) Red\nBlue\nGreen

25. ಒಂದು ಪಟ್ಟಿಯ ಮೂಲಕ ಸ್ವಲ್ಪ **while** ಲೂಪ್ ಹೇಗೆ **traverse** ಮಾಡಬಹುದು?

- a) ಸೂಚಕ ಕೌಂಟರ್ ಬಳಸುವ ಮೂಲಕ
- b) ಅಂಶಗಳನ್ನು ನೇರವಾಗಿ ಪ್ರವೇಶಿಸುತ್ತಿದೆ
- c) ಶ್ರೇಣಿ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಬಳಸುವುದು
- d) ಪಟ್ಟಿ ಗ್ರಹಿಕೆಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದು

26. 'remove()' ವಿಧಾನವು ಏನು ಮಾಡುತ್ತದೆ?

- a) ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಮೌಲ್ಯದ ಮೊದಲ ಘಟನೆಯನ್ನು ತೆಗೆದುಹಾಕುತ್ತದೆ
- b) ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಮೌಲ್ಯದ ಎಲ್ಲಾ ಘಟನೆಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಹಾಕುತ್ತದೆ
- c) ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಮೂಲವಸ್ತುವನ್ನು ತೆಗೆದುಹಾಕುತ್ತದೆ
- d) ಪಟ್ಟಿಯ ಕೊನೆಯ ಅಂಶವನ್ನು ತೆಗೆದುಹಾಕುತ್ತದೆ

27. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್ ನ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಏನು?

Python Code

```
list1 = [1, 2, 3, 4, 3]
```

```
list1.remove(3)
```

```
print(list1)
```

- a) [1, 2, 4, 3]
- b) [1, 2, 3, 4, 3]
- c) [1, 2, 3, 4]
- d) [1, 2, 4]

28. 'pop()' ವಿಧಾನ ಏನು ಮಾಡುತ್ತದೆ?

- a) ಕೊನೆಯ ಅಂಶವನ್ನು ತೆಗೆದುಹಾಕುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಹಿಂದಿರುಗಿಸುತ್ತದೆ
- b) ಮೊದಲ ಅಂಶವನ್ನು ತೆಗೆದುಹಾಕುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಹಿಂದಿರುಗಿಸುತ್ತದೆ
- c) ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಮೂಲವಸ್ತುವನ್ನು ತೆಗೆದುಹಾಕುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಹಿಂದಿರುಗಿಸುತ್ತದೆ
- d) ಎಲ್ಲಾ ಅಂಶಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಹಾಕುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಹಿಂದಿರುಗಿಸುತ್ತದೆ

29. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್ ನ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಏನು?

Python Code:

```
list1 = [1, 2, 3, 4]
```

```
print(list1.pop())
```

- a) 4
- b) 1
- c) 2
- d) 3

30. 'clear ()' ವಿಧಾನವು ಏನು ಮಾಡುತ್ತದೆ?

- a) ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ಎಲ್ಲಾ ಅಂಶಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಹಾಕುತ್ತದೆ
- c) ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ಕೊನೆಯ ಅಂಶವನ್ನು ತೆಗೆದುಹಾಕುತ್ತದೆ
- d) ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ನಿರ್ದಿಷ್ಟಪಡಿಸಿದ ಅಂಶವನ್ನು ತೆಗೆದುಹಾಕುತ್ತದೆ

b) ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ಮೊದಲ ಅಂಶವನ್ನು ತೆಗೆದುಹಾಕುತ್ತದೆ

31. 'len()' ಕಾರ್ಯವು ಏನನ್ನು ಹಿಂದಿರುಗಿಸುತ್ತದೆ?

- a) ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿರುವ ಮೂಲವಸ್ತುಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ
- c) ಅತ್ಯಂತ ಚಿಕ್ಕ ಧಾತುವಿನ ಉದ್ದ

b) ಅತಿ ಉದ್ದದ ಧಾತುವಿನ ಉದ್ದ (length)

d) ಎಲ್ಲಾ ಮೂಲವಸ್ತುಗಳ ಮೊತ್ತ

32. ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಪಟ್ಟಿಗೆ ಅನ್ವಯಿಸಿದಾಗ 'sum()' ಕಾರ್ಯವು ಏನನ್ನು ಹಿಂದಿರುಗಿಸುತ್ತದೆ?

- a) ಎಲ್ಲಾ ಮೂಲವಸ್ತುಗಳ ಮೊತ್ತ
- c) ಎಲ್ಲಾ ಮೂಲವಸ್ತುಗಳ ಸರಾಸರಿ

b) ಎಲ್ಲಾ ಅಂಶಗಳ ಉತ್ಪನ್ನ

d) ಎಲ್ಲಾ ಮೂಲವಸ್ತುಗಳ ಗರಿಷ್ಠ ಮೌಲ್ಯ

33. ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಗರಿಷ್ಠ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ಕಂಡುಹಿಡಿಯುತ್ತೀರಿ?

- a) max() function ಬಳಕೆ
- c) sum() function ಬಳಕೆ

b) min() function ಬಳಕೆ

d) sorted() function ಬಳಕೆ

34. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್ ನ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಏನು?

Python Code:

```
list1 = 1, 2, 3, 4
```

```
print(max(list1))
```

- a) 4
- c) 2

b) 1

d) 3

35. ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಕನಿಷ್ಠ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ಕಂಡುಹಿಡಿಯುತ್ತೀರಿ?

- a) min() function ಬಳಕೆ
- c) sum() function ಬಳಕೆ

b) the max() function ಬಳಕೆ

d) sorted() function ಬಳಕೆ

36. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್ ನ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಏನು?

Python Code:

```
list1 = 1, 2, 3, 4
```

```
print(min(list1))
```

- a) 1
- c) 2

b) 4

d) 3

37. ಆರೋಹಣ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ವಿಂಗಡಿಸುತ್ತೀರಿ?

- a) sort() method ಬಳಕೆ
- c) reverse() method ಬಳಕೆ

b) sorted() function ಬಳಕೆ

d) append() method ಬಳಕೆ

38. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್ ನ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಏನು?

Python Code:

```
list1 = [4, 3, 2, 1]
```

```
list1.sort()
```

```
print(list1)
```

a) [1, 2, 3, 4]

c) [4, 1, 2, 3]

b) [4, 3, 2, 1]

d) [1, 4, 3, 2]

39. ಇಳಿಯುವ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ನೀವು ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಹೇಗೆ ವಿಂಗಡಿಸುತ್ತೀರಿ?

a) sort() method with reverse=True

c) reverse() method ಬಳಕೆ

b) sorted() function ಬಳಕೆ

d) append() method ಬಳಕೆ

40. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್ ನ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಏನು?

Python Code:

```
list1 = [1, 2, 3, 4]
```

```
list1.sort(reverse=True)
```

```
print(list1)
```

a) [4, 3, 2, 1]

c) [4, 1, 2, 3]

b) [1, 2, 3, 4]

d) [1, 4, 3, 2]

46. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿ ನೀವು 2D ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಹೇಗೆ ರಚಿಸಬಹುದು?

a) nested ಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದು

c) ಟ್ಯೂಪಲ್ ಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದು

b) ಒಂದೇ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತಿದೆ

d) ನಿಘಂಟುಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದು

47. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್ ನ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಏನು?

Python Code:

```
list1 = [[1, 2], [3, 4], [5, 6]]
```

```
print(list1[1][1])
```

a) 4

c) 2

b) 3

d) 5

48. nested ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಎರಡನೇ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೊದಲ ಅಂಶವನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ಪ್ರವೇಶಿಸುತ್ತೀರಿ (access)?

a) list1[1][0]

c) list1[1][1]

b) list1[0][1]

d) list1[0][0]

49. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್ ನ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಏನು?

Python Code:

```
list1 = [[1, 2, 3], [4, 5, 6], [7, 8, 9]]
```

```
print(list1[2])
```

a) [7, 8, 9]

c) [4, 5, 6]

b) [1, 2, 3]

d) [9, 8, 7]

50. ಪಟ್ಟಿ ಗ್ರಹಿಕೆಯನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು 2D ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ಸಮತಟ್ಟಾಗಿಸುತ್ತೀರಿ?

- a) item for sublist in list for item in sublist
- b) sublist for sublist in list for item in sublist
- c) item for sublist in list
- d) sublist for item in list

51. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ (A): ಒಂದು ಕಾರ್ಯವು ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುವಾಗ ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುವ ಸೂಚನೆಗಳ ಗುಂಪಾಗಿದೆ.

ಕಾರಣ(R): ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನ ವಿವಿಧ ಭಾಗಗಳಿಂದ ಫಂಕ್ಷನ್ ಅನ್ನು ಪದೇ ಪದೇ ಕರೆಯಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ.

- a) A ನಿಜ, R ಎಂಬುದು ಸುಳ್ಳು
- b) A ಸುಳ್ಳು, R ಸತ್ಯ
- c) A ನಿಜ, R ನಿಜ
- d) A ಸುಳ್ಳು, R ಸತ್ಯ

52. ಸಮರ್ಥನೆ (A): ಒಂದು ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಕರೆದಾಗ ಅದಕ್ಕೆ ರವಾನಿಸಲಾದ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ವಾದ ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಕಾರಣ (R): ವಾದವು ಕಾರ್ಯ ಕರೆಯ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಯಕ್ಕೆ ರವಾನಿಸಲಾದ ಮೌಲ್ಯವಾಗಿದೆ, ಇದನ್ನು ಕಾರ್ಯ ಶೀರ್ಷಿಕೆಯಲ್ಲಿ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಲಾದ ಸಂಬಂಧಿತ ನಿಯತಾಂಕಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ವೀಕರಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

- a) A ನಿಜ, R ಎಂಬುದು ಸುಳ್ಳು
- b) A ಸುಳ್ಳು, R ಸತ್ಯ
- c) A ನಿಜ, R ನಿಜ
- d) A ಸುಳ್ಳು, R ಸತ್ಯ

53. ಸಮರ್ಥನೆ (A): ಜಾಗತಿಕ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ವೇರಿಯಬಲ್ ಅನ್ನು ಜಾಗತಿಕ ವೇರಿಯಬಲ್ ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಕಾರಣ (R): ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿನ ಜಾಗತಿಕ ವೇರಿಯಬಲ್ ಅನ್ನು ಕಾರ್ಯ ಅಥವಾ ಬ್ಲಾಕ್ ನ ಹೊರಗೆ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಲಾಗಿದೆ ಮತ್ತು ನಂತರದ ಯಾವುದೇ ಕಾರ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರವೇಶಿಸಬಹುದು.

- a) A ನಿಜ, R ಎಂಬುದು ಸುಳ್ಳು
- b) A ಸುಳ್ಳು, R ಸತ್ಯ
- c) A ನಿಜ, R ನಿಜ
- d) A ಸುಳ್ಳು, R ಸತ್ಯ

54. ಸಮರ್ಥನೆ (A): ಕಾರ್ಯದಲ್ಲಿ ನಿರ್ಮಿಸಲಾದ Abs (x) x ನ ಸಂಪೂರ್ಣ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ನೀಡುತ್ತದೆ.

ಕಾರಣ (R): x ಎಂಬುದು ಪೂರ್ಣಾಂಕ ಸಂಖ್ಯೆಯಾಗಿರಬೇಕು.

- a) A ನಿಜ, R ಎಂಬುದು ಸುಳ್ಳು
- b) A ಸುಳ್ಳು, R ಸತ್ಯ
- c) A ನಿಜ, R ನಿಜ
- d) A ಸುಳ್ಳು, R ಸತ್ಯ

55. ಸಮರ್ಥನೆ (A): ಅಂಕಿಅಂಶಗಳ ಮಾಡ್ಯೂಲ್ ಸಂಖ್ಯಾತ್ಮಕ ಡೇಟಾದ ಅಂಕಿಅಂಶಗಳನ್ನು ಲೆಕ್ಕಹಾಕಲು ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸುತ್ತದೆ.

ಕಾರಣ(R): ಅಂಕಿಅಂಶಗಳು ಎಂದರೆ (x) ರಿಟರ್ನ್ ಅಂಕಗಳಿಗಿಂತ ಸರಾಸರಿ.

- a) A ನಿಜ, R ಎಂಬುದು ಸುಳ್ಳು
- b) A ಸುಳ್ಳು, R ಸತ್ಯ
- c) A ನಿಜ, R ನಿಜ
- d) A ಸುಳ್ಳು, R ಸತ್ಯ

ಖಾಲಿ ಜಾಗಗಳನ್ನು ಭರ್ತಿ ಮಾಡಿ

1. ಡೇಟಾ ಪ್ರಕಾರದ ಪಟ್ಟಿಯು ಒಂದು ಕ್ರಮಬದ್ಧ ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿದೆ__.
2. ಪಟ್ಟಿಯ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಇದರಲ್ಲಿ ಲಗತ್ತಿಸಲಾಗಿದೆ__.
3. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿ ಪಟ್ಟಿ ಸೂಚ್ಯಂಕಗಳು ಇಲ್ಲಿಂದ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತವೆ__.
4. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿ, ಪಟ್ಟಿಗಳು ವಿಭಿನ್ನ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರಬಹುದು__.

5. ಮತ್ತೊಂದು ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿರುವ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಪಟ್ಟಿ ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ .
6. ಪಟ್ಟಿಯ ಉದ್ದವನ್ನು ಪಡೆಯಲು ಬಳಸುವ ವಿಧಾನವೆಂದರೆ _____.
7. ಪಟ್ಟಿಯ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಅಂಶವನ್ನು ಸೇರಿಸುವ ವಿಧಾನವೆಂದರೆ _____.
8. ಎರಡು ಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಸಂಯೋಜಿಸುವ _____ ವಿಧಾನವೆಂದರೆ.
9. ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಮೂಲವಸ್ತುವನ್ನು ಸೇರಿಸುವ ವಿಧಾನವೆಂದರೆ .
10. ಎರಡು ಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತಗೊಳಿಸಲು ಬಳಸುವ ಆಪರೇಟರ್ ಇದಾಗಿದೆ .
11. ಒಂದು ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಅನೇಕ ಬಾರಿ ಪುನರಾವರ್ತಿಸಲು ಬಳಸಲಾಗುವ ಆಪರೇಟರ್ ಇದಾಗಿದೆ .
12. ಒಂದು ಅಂಶವು ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿದೆಯೇ ಎಂದು ಪರಿಶೀಲಿಸಲು, ನಾವು ಆಪರೇಟರ್ ಅನ್ನು ಬಳಸುತ್ತೇವೆ _____.
13. ಪಟ್ಟಿಗಳಿಗಾಗಿ ಕತ್ತರಿಸುವ ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆಯು ಉಪಯೋಗಗಳನ್ನು ಮಾಡುತ್ತದೆ _____.
14. ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿರುವ ಮೂಲವಸ್ತುಗಳ ಕ್ರಮವನ್ನು ಹಿಮ್ಮುಖಗೊಳಿಸುವ ವಿಧಾನವೆಂದರೆ _____.
15. ಪಟ್ಟಿಯ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ವಿಂಗಡಿಸುವ ವಿಧಾನವೆಂದರೆ _____.
16. ಆರೋಹಣ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ವಿಂಗಡಿಸಲಾದ ಹೊಸ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಹಿಂದಿರುಗಿಸುವ ಕಾರ್ಯವೆಂದರೆ _____.
17. ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ಒಂದು ಧಾತುವಿನ ಮೊದಲ ಘಟನೆಯನ್ನು ತೆಗೆದುಹಾಕುವ ವಿಧಾನವೆಂದರೆ _____.
18. ಸೂಚಿಯ ಮೂಲಕ ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ಒಂದು ಮೂಲವಸ್ತುವನ್ನು ಹಿಂದಿರುಗಿಸುವ ಮತ್ತು ತೆಗೆದುಹಾಕುವ ವಿಧಾನವೆಂದರೆ _____.
19. ಒಂದು ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಧಾತುವಿನ ಘಟನೆಗಳನ್ನು ಎಳೆಸುವ ವಿಧಾನವೆಂದರೆ _____.
20. ಒಂದು ಧಾತುವಿನ ಮೊದಲ ಘಟನೆಯ ಸೂಚಕವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯುವ ವಿಧಾನವೆಂದರೆ _____.
21. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿ, ಪಟ್ಟಿಗಳು _____, ಅಂದರೆ ಅವುಗಳ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಬಹುದು)
22. ಫಾರ್ ಲೂಪ್ ಬಳಸಿ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ದಾಟಲು, ನಾವು ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು _____.
23. ಅನುಕ್ರಮದಿಂದ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ರಚಿಸಲು ಅಂತರ್ನಿರ್ಮಿತ ಕಾರ್ಯವೆಂದರೆ _____.
24. ವ್ಯಾಪ್ತಿಯಿಂದ ಸೂಚಿಕೆಯನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸುವಾಗ ಉಂಟಾಗುವ ದೋಷವೆಂದರೆ _____.
25. ಪಟ್ಟಿಯ ಕೊನೆಯ ಅಂಶವನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸಲು, ನಾವು ಸೂಚಿಕೆಯನ್ನು ಬಳಸುತ್ತೇವೆ _____.
26. ಪಟ್ಟಿಯ ಅತ್ಯಂತ ಚಿಕ್ಕ ಅಂಶವನ್ನು ಹಿಂದಿರುಗಿಸುವ ಕಾರ್ಯವೆಂದರೆ _____.
27. ಪಟ್ಟಿಯ ಅತಿದೊಡ್ಡ ಅಂಶವನ್ನು ಹಿಂದಿರುಗಿಸುವ ಕಾರ್ಯವೆಂದರೆ _____.
28. ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿರುವ ಮೂಲವಸ್ತುಗಳ ಮೊತ್ತವನ್ನು ಹಿಂದಿರುಗಿಸುವ ಕಾರ್ಯವೆಂದರೆ _____.
29. ಪಟ್ಟಿಯ ನಕಲನ್ನು ರಚಿಸಲು, ನಾವು ವಿಧಾನವನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು _____)
30. ಸೂಚ್ಯಂಕ 2 ರಿಂದ 5 ರವರೆಗೆ ಪಟ್ಟಿಯ ಒಂದು ತುಂಡನ್ನು ರಚಿಸುವ ಹೇಳಿಕೆ ಇದಾಗಿದೆ _____.
31. ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ಎಲ್ಲಾ ಅಂಶಗಳನ್ನು ತೆರವುಗೊಳಿಸಲು ಬಳಸುವ ವಿಧಾನವೆಂದರೆ _____.
32. ಒಂದು ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಇಳಿಯುವ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ವಿಂಗಡಿಸುವ ವಿಧಾನವೆಂದರೆ _____.
33. ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಅನ್ನು ಅಕ್ಷರಗಳ ಪಟ್ಟಿಗೆ ಪರಿವರ್ತಿಸುವ ಕಾರ್ಯವೆಂದರೆ _____.
34. ಪಟ್ಟಿ 1 ಮತ್ತು ಪಟ್ಟಿ 2 ಅನ್ನು ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತಗೊಳಿಸಲು ಮತ್ತು ಫಲಿತಾಂಶವನ್ನು ಪಟ್ಟಿ 3 ಗೆ ನಿಯೋಜಿಸಲು, ನಾವು ಬರೆಯುತ್ತೇವೆ _____.
35. ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ['ಹಲೋ'] ನಾಲ್ಕು ಬಾರಿ ಪುನರಾವರ್ತಿಸಲು, ನಾವು ಬರೆಯುತ್ತೇವೆ _____.
36. 'ಹಸಿರು' ಪಟ್ಟಿ 1 ರಲ್ಲಿದೆಯೇ ಎಂದು ಪರಿಶೀಲಿಸಲು, ನಾವು ಬರೆಯುತ್ತೇವೆ _____.
37. ಪಟ್ಟಿ 1 ರ ಮೂರನೇ ಅಂಶವನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸಲು ಹೇಳಿಕೆ _____.
38. ಮತ್ತೊಂದು ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ಬಹು ಅಂಶಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸುವ ವಿಧಾನ _____.
39. ಪಟ್ಟಿ 1 ರ ಉದ್ದವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲು, ನಾವು ಬರೆಯುತ್ತೇವೆ _____.

40. ಸೂಚಿ 2 ರಿಂದ ಅಂತ್ಯದವರೆಗೆ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸುವ ಹೇಳಿಕೆ ಇದಾಗಿದೆ _____.
41. ಸೂಚಿ -3 ರಿಂದ -1 ರವರೆಗೆ ಉಪಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ರಚಿಸಲು, ನಾವು ಬರೆಯುತ್ತೇವೆ _____.
42. ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಗಳ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ವರ್ಣಮಾಲೆಯ ಪ್ರಕಾರ ವಿಂಗಡಿಸುವ ವಿಧಾನವೆಂದರೆ _____.
43. ಪಟ್ಟಿಯ ಕೊನೆಯ ಅಂಶವನ್ನು ತೆಗೆದುಹಾಕುವ ಮತ್ತು ಹಿಂದಿರುಗಿಸುವ ವಿಧಾನವೆಂದರೆ _____.
44. ಅಕ್ಷರಗಳ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಮತ್ತೆ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಆಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸುವ ಕಾರ್ಯವೆಂದರೆ _____.
45. ಪಟ್ಟಿ 1 ರಲ್ಲಿ 'ನೀಲಿ' ಯ ಮೊದಲ ಘಟನೆಯ ಸೂಚಕವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲು, ನಾವು ಬರೆಯುತ್ತೇವೆ _____.
46. ಪಟ್ಟಿ 1 ರ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ 'ಕಪ್ಪು' ಸೇರಿಸಲು, ನಾವು ಬರೆಯುತ್ತೇವೆ _____.
47. ಪಟ್ಟಿ 1 ರಿಂದ 'ಕೆಂಪು' ನ ಮೊದಲ ಘಟನೆಯನ್ನು ತೆಗೆದುಹಾಕುವ ವಿಧಾನವೆಂದರೆ _____.
48. ಆರೋಹಣ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ವಿಂಗಡಿಸುವ ವಿಧಾನವೆಂದರೆ _____.
49. ಪಟ್ಟಿ 1 ರಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿ ಎರಡನೇ ಅಂಶವನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸಲು, ನಾವು ಸ್ಲೈಸ್ ಅನ್ನು ಬಳಸುತ್ತೇವೆ _____.
50. ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ 'aeiou' ನಿಂದ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ರಚಿಸುವ ವಿಧಾನವೆಂದರೆ _____.
51. ಪಟ್ಟಿಗಳು ಡೇಟಾ ಪ್ರಕಾರಗಳು ಮತ್ತು ಆದ್ದರಿಂದ ಅವುಗಳ ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಬಹುದು.
52. ಖಾಲಿ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ರಚಿಸಲು, ಫಂಕ್ಷನ್ ಬಳಸಬಹುದು.
53. ಆಪರೇಟರ್ ಒಂದು ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತೊಂದು ಪಟ್ಟಿಗೆ ಸೇರಿಸುತ್ತಾನೆ.
54.ಆಪರೇಟರ್ ಒಂದು ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ನಕಲು ಮಾಡುತ್ತಾನೆ.
55. ಒಂದು ಅಂಶವು ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿದೆಯೇ ಎಂದು ಪರಿಶೀಲಿಸಲು, ಆಪರೇಟರ್ ಅನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ.
56. ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ಪಟ್ಟಿಯ ಸ್ಲೈಸ್ ಅನ್ನು ಅಳಿಸಲು, ಅನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ.
57. ಒಂದು ಪಟ್ಟಿಯು ಅದರ ಸದಸ್ಯರಾಗಿ ಮತ್ತೊಂದು ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿದೆ.
58. ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಗೊತ್ತುಪಡಿಸಿದ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಮೂಲವಸ್ತುವನ್ನು ಸೇರಿಸಲುnction ಅನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ.
59. ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಗೊತ್ತುಪಡಿಸಿದ ಸೂಚಕಿಯಿಂದ ಮೂಲವಸ್ತುವನ್ನು ತೆಗೆದುಹಾಕಲು ಎಲಿಮೆಂಟ್ ಅನ್ನು ಅಳಿಸಲು ಫಂಕ್ಷನ್ ಅನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ.
60. ಕಾರ್ಯವು ಪಟ್ಟಿಯ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಪಟ್ಟಿಗೆ ಸೇರಿಸಬಹುದು.
61. ಕಾರ್ಯವು ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ವಿಂಗಡಿಸುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಮಾಡುತ್ತದೆ.
62. ಫಂಕ್ಷನ್ ಒಂದು ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ವಿಂಗಡಿಸುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಮತ್ತೊಂದು ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಹಿಂದಿರುಗಿಸುತ್ತದೆ.

2 ಅಂಕಗಳ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು:

1. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿ ಪಟ್ಟಿ ಏನು?
2. ಪಟ್ಟಿಯ ಮೂಲವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಬೇರ್ಪಡಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಲಗತ್ತಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ?
3. ಮಿಶ್ರ ದತ್ತಾಂಶ ಪ್ರಕಾರಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುವ ಪಟ್ಟಿಗೆ ಒಂದು ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ನೀಡಿ.
4. ಪಟ್ಟಿಯ ಮೊದಲ ಅಂಶವನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ಪ್ರವೇಶಿಸುತ್ತೀರಿ?
5. ಪಟ್ಟಿಯ ಕೊನೆಯ ಅಂಶವನ್ನು ಹೇಗೆ ಪ್ರವೇಶಿಸುವುದು ಎಂಬುದನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಯೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
6. ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯಿಲ್ಲದ ಸೂಚಕಿಯನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸಲು ನೀವು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದರೆ ಏನಾಗುತ್ತದೆ?
7. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿನ ಪಟ್ಟಿಗಳು ಹೇಗೆ ಬದಲಾಗಬಲ್ಲವು ಎಂಬುದನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಯೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
8. ಪಟ್ಟಿ ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತಗೊಳಿಸುವಿಕೆ ಎಂದರೇನು? ಒಂದು ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ನೀಡಿ.

9. ನೀವು ಒಂದು ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಸ್ಟಿಂಗ್ ನೊಂದಿಗೆ ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತಗೊಳಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದಾಗ ಯಾವ ದೋಷ ಸಂಭವಿಸುತ್ತದೆ?
10. ಪಟ್ಟಿಯ ಅಂಶಗಳನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ನಕಲು ಮಾಡಬಹುದು?
11. ಪಟ್ಟಿಗಳ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ 'ಇನ್' ಆಪರೇಟರ್ ಏನು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ?
12. ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಅಂಶವು ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ 'ನಾಟ್ ಇನ್' ಆಪರೇಟರ್ ಏನು ಹಿಂದಿರುಗಿಸುತ್ತಾನೆ?
13. ಪಟ್ಟಿಗಳಲ್ಲಿ ಕತ್ತರಿಸುವುದು ಎಂದರೇನು? ಒಂದು ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ನೀಡಿ.
14. ಫಾರ್ ಲೂಪ್ ಬಳಸಿ ನೀವು ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಹೇಗೆ ದಾಟಬಹುದು?
15. ಸ್ವಲ್ಪ ಸಮಯದ ಲೂಪ್ ಬಳಸಿ ನೀವು ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಹೇಗೆ ದಾಟಬಹುದು?
16. ಪಟ್ಟಿಗಳಿಗೆ ಲೆನ್ () ಕಾರ್ಯವು ಏನು ಮಾಡುತ್ತದೆ?
17. ಪಟ್ಟಿ () ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ನೀವು ಖಾಲಿ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಹೇಗೆ ರಚಿಸಬಹುದು?
18. ಅನುಬಂಧ () ವಿಧಾನವು ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಏನು ಮಾಡುತ್ತದೆ?
19. ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸೂಚಕಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಧಾತುವನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ಸೇರಿಸಬಹುದು?
20. ಒಂದು ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸಿದಾಗ ಎಣಿಕೆ () ವಿಧಾನವು ಏನನ್ನು ಹಿಂದಿರುಗಿಸುತ್ತದೆ?

3 ಅಂಕಗಳ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು:

1. ಒಂದು ಪಟ್ಟಿಯು ವಿವಿಧ ದತ್ತಾಂಶ ಪ್ರಕಾರಗಳ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಒಳಗೊಂಡಿರಬಹುದು ಎಂಬುದನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
2. ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿರುವ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸಲು ನೀವು ಪಟ್ಟಿ ಸೂಚ್ಯಂಕಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಬಳಸಬಹುದು? ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ನೀಡಿ.
3. ಒಂದು ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಸೂಚಿಯು ವ್ಯಾಪ್ತಿಯಲ್ಲಿಲ್ಲದಿದ್ದಾಗ ದೋಷ ಮತ್ತು ಅದರ ಕಾರಣವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
4. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿನ ಪಟ್ಟಿಗಳು ಹೇಗೆ ಬದಲಾಗಬಲ್ಲವು ಎಂಬುದನ್ನು ಒಂದು ಉದಾಹರಣೆಯೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
5. ಎರಡು ಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತಗೊಳಿಸುವುದರ ಫಲಿತಾಂಶವೇನು? ಒಂದು ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ನೀಡಿ.
6. ವಿವಿಧ ದತ್ತಾಂಶ ಪ್ರಕಾರಗಳ ಮೂಲವಸ್ತುಗಳೊಂದಿಗೆ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತಗೊಳಿಸುವುದರ ಫಲಿತಾಂಶವನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
7. ಪುನರಾವರ್ತನೆ ಆಪರೇಟರ್ ಅನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಪುನರಾವರ್ತಿಸುವ ಫಲಿತಾಂಶವೇನು? ಒಂದು ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ನೀಡಿ.
8. ಪಟ್ಟಿಗಳ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ 'ಇನ್' ಮತ್ತು 'ನಾಟ್' ಆಪರೇಟರ್‌ಗಳು ಹೇಗೆ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತಾರೆ? ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ನೀಡಿ.
9. ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಕತ್ತರಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ ಮತ್ತು ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ನೀಡಿ.
10. ಎ ಫಾರ್ ಲೂಪ್ ಮತ್ತು ಸ್ವಲ್ಪ ಲೂಪ್ ಎರಡನ್ನೂ ಬಳಸಿಕೊಂಡು ನೀವು ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಹೇಗೆ ದಾಟಬಹುದು? ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ನೀಡಿ.
11. ಪಟ್ಟಿಗಳೊಂದಿಗೆ ಲೆನ್ () ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಹೇಗೆ ಬಳಸುವುದು ಎಂಬುದನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
12. ಪಟ್ಟಿ () ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಅನುಕ್ರಮದಿಂದ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ರಚಿಸಬಹುದು? ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ನೀಡಿ.
13. ಅನುಬಂಧ () ವಿಧಾನವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ ಮತ್ತು ಅದರ ಬಳಕೆಯನ್ನು ತೋರಿಸುವ ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ನೀಡಿ.
14. ಪಟ್ಟಿಗಳಲ್ಲಿನ ಅನುಬಂಧ () ಮತ್ತು ವಿಸ್ತರಣೆ () ವಿಧಾನಗಳ ನಡುವಿನ ವ್ಯತ್ಯಾಸವೇನು? ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ನೀಡಿ.
15. ಪಟ್ಟಿಗಳಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸುವ () ವಿಧಾನವು ಹೇಗೆ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತದೆ? ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ನೀಡಿ.
16. ಪಟ್ಟಿಗಳಲ್ಲಿ ಎಣಿಕೆ () ವಿಧಾನವು ಹೇಗೆ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.

17. ಸೂಚಿ () ವಿಧಾನವು ಹೇಗೆ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರಿಸಿ ಮತ್ತು ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ನೀಡಿ.
18. ತೆಗೆದುಹಾಕುವ () ವಿಧಾನವನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ಒಂದು ಮೂಲವಸ್ತುವನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ತೆಗೆದುಹಾಕಬಹುದು? ಒಂದು ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ನೀಡಿ.
19. ಪಟ್ಟಿಗಳಲ್ಲಿನ ಪಾಪ್ () ಮತ್ತು ಸ್ಪಷ್ಟ () ವಿಧಾನಗಳ ನಡುವಿನ ವ್ಯತ್ಯಾಸವೇನು? ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ನೀಡಿ.
20. ವಿಂಗಡಣೆ () ವಿಧಾನವನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ನೀವು ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಹೇಗೆ ವಿಂಗಡಿಸಬಹುದು? ಒಂದು ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ನೀಡಿ.

5 ಅಂಕಗಳ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು:

1. ಸೂಚಕಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿರುವ ಮೂಲವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸುವ ವಿವಿಧ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ವಿವರವಾದ ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
2. ಪಟ್ಟಿಗಳ ಚಲನಶೀಲತೆ ಮತ್ತು ಅದು ಪಟ್ಟಿಯ ವಿಷಯಗಳ ಮೇಲೆ ಹೇಗೆ ಪರಿಣಾಮ ಬೀರುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
3. ಪಟ್ಟಿ ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತಗೊಳಿಸುವಿಕೆ ಮತ್ತು ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಸಂಭವಿಸಬಹುದಾದ ದೋಷಗಳ ವಿವರವಾದ ವಿವರಣೆಯನ್ನು ಒದಗಿಸಿ.
4. ಪುನರಾವರ್ತನೆ ಮತ್ತು ಸದಸ್ಯತ್ವ ನಿರ್ವಾಹಕರು ಪಟ್ಟಿಗಳೊಂದಿಗೆ ಹೇಗೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
5. ವಿವಿಧ ಹಂತ ಗಾತ್ರಗಳೊಂದಿಗೆ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಕತ್ತರಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ ಮತ್ತು ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ನೀಡಿ.
6. ವಿವರವಾದ ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಲೂಪ್ ಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಹೇಗೆ ದಾಟುವುದು ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
7. ವಿವಿಧ ಪಟ್ಟಿ ವಿಧಾನಗಳು ಮತ್ತು ಅಂತರ್ನಿರ್ಮಿತ ಕಾರ್ಯಗಳ ವಿವರವಾದ ವಿವರಣೆಯನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಒದಗಿಸಿ.
8. ಅನುಬಂಧ () ಮತ್ತು ವಿಸ್ತರಣೆ () ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಬಳಸುವುದು ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರವಾದ ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಪಟ್ಟಿಗಳಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿ.
9. ಒಂದು ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸೂಚಕಗಳಲ್ಲಿ ಮೂಲವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
10. ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಪಟ್ಟಿಗಳಲ್ಲಿ ಎಣಿಕೆ () ಮತ್ತು ಸೂಚ್ಯಂಕ () ವಿಧಾನಗಳ ವಿವರವಾದ ವಿವರಣೆಯನ್ನು ನೀಡಿ.
11. ವಿವಿಧ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ಮೂಲವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ತೆಗೆದುಹಾಕುವುದು ಎಂಬುದನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
12. ಪಟ್ಟಿಗಳಲ್ಲಿ ಪಾಪ್ () ಮತ್ತು ಸ್ಪಷ್ಟ () ವಿಧಾನಗಳ ನಡುವಿನ ವ್ಯತ್ಯಾಸವನ್ನು ವಿವರವಾದ ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
13. ವಿಂಗಡಣೆ () ವಿಧಾನವನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಹೇಗೆ ವಿಂಗಡಿಸುವುದು ಎಂಬುದನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ ಮತ್ತು ಐಚ್ಛಿಕ ನಿಯತಾಂಕಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
14. ಗೂಡುಕಟ್ಟುವ ಪಟ್ಟಿಗಳ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ ಮತ್ತು ಗೂಡುಕಟ್ಟುವ ಪಟ್ಟಿಗಳಲ್ಲಿ ಮೂಲವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸುವ ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿ.

ಅಧ್ಯಾಯ 10

ಟ್ಯೂಪಲ್ಸ್ ಮತ್ತು ನಿಘಂಟುಗಳು

ಬಹು ಆಯ್ಕೆ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿ ಟಪಲ್ ಎಂದರೇನು?

- ವಿವಿಧ ದತ್ತಾಂಶ ಪ್ರಕಾರಗಳ ಮೂಲವಸ್ತುಗಳ ಬದಲಾಯಿಸಲಾಗದ ಕ್ರಮಬದ್ಧ ಅನುಕ್ರಮ
- ವಿವಿಧ ಡೇಟಾ ಪ್ರಕಾರಗಳ ಮೂಲವಸ್ತುಗಳ ಚಲನಶೀಲ ಕ್ರಮಬದ್ಧ ಅನುಕ್ರಮ
- ವಿಶಿಷ್ಟ ಮೂಲವಸ್ತುಗಳ ಕ್ರಮಬದ್ಧವಲ್ಲದ ಸಂಗ್ರಹ
- ಧಾತುಗಳ ಕ್ರಮಬದ್ಧವಲ್ಲದ ಸಂಗ್ರಹ

2. ಟ್ಯೂಪಲ್ ನ ಮೂಲವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಬಳಸಬಹುದು (access)?

- ಕೀಲಿಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದು
- ಸೂಚಿಕೆ ಮತ್ತು ಸ್ಲೈಸಿಂಗ್ ಬಳಸುವುದು
- ಲೂಪ್ ಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಬಳಸುವುದು
- ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಬಳಸುವುದು

3. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್ ನ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಏನು?

Python Code:

```
tuple1 = (2, 4, 6, 8, 10)
```

```
print(tuple1[3])
```

- 6
- 8
- 4
- 10

4. ಒಂದು ಧಾತುವನ್ನು ಟ್ಯೂಪಲ್ ನಲ್ಲಿ ಬದಲಾಯಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದ ಪರಿಣಾಮವೇನು?

- ಇದು ಯಶಸ್ವಿಯಾಗಿ ಬದಲಾಗುತ್ತದೆ
- ಇದು ಟೈಪ್ ದೋಷವನ್ನು ಎತ್ತುತ್ತದೆ
- ಇದು ಮೌಲ್ಯ ದೋಷವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುತ್ತದೆ
- ಇದು ಸೂಚಿಕೆ ದೋಷವನ್ನು ಎತ್ತುತ್ತದೆ

5. ಒಂದೇ ಮೂಲವಸ್ತುವನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಟ್ಯೂಪಲ್ ಅನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ರಚಿಸಬಹುದು?

- '(element)'
- '(element)'
- '(element)'
- '(element)'

6. ಖಾಲಿ ಟೋಪಲ್ ರಚಿಸಲು ಸರಿಯಾದ ಮಾರ್ಗ ಯಾವುದು?

- 'tuple = []'
- 'tuple = ()'
- 'tuple = ()'
- 'tuple = set()'

7. ಎರಡು ಟ್ಯೂಪಲ್ ಗಳನ್ನು ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತಗೊಳಿಸಲು ಯಾವ ವಿಧಾನವನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ?

- '+'
- '*'
- 'append()'
- 'extend()'

8. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್ ನ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಏನು?

Python Code:

```
tuple1 = (1, 3, 5)
```

```
tuple2 = (2, 4, 6)
```

```
print(tuple1 + tuple2)
```

- '(1, 3, 5, 2, 4, 6)'
- '(1, 2, 3, 4, 5, 6)'
- '[1, 3, 5, 2, 4, 6]'
- '[1, 2, 3, 4, 5, 6]'

25. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್ ನ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಏನು?

Python Code:

```
tuple1 = ('Red', 'Green', 'Blue')
```

```
print('Yellow' in tuple1)
```

- a) 'True' b) 'False'
c) 'Error' d) 'None'

26. 1 ರಿಂದ 5 ರವರೆಗಿನ ಸಂಖ್ಯೆಗಳೊಂದಿಗೆ ನೀವು ಟ್ಯೂಪಲ್ ಅನ್ನು ಹೇಗೆ ರಚಿಸುತ್ತೀರಿ?

- a) 'tuple(range(1, 6))' b) 'tuple(range(1, 5))'
c) '(1, 2, 3, 4, 5)' d) '(1, 2, 3, 4, 5, 6)'

27. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್ ನ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಏನು?

Python Code:

```
tuple1 = (1, 2, (3, 4), 5)
```

```
print(tuple1[2])
```

- a) '(3, 4)' b) '3'
c) '4' d) '5'

28. ಎರಡು ತುಣುಕುಗಳನ್ನು ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತಗೊಳಿಸಲು ಸರಿಯಾದ ಮಾರ್ಗ ಯಾವುದು?

- a) 'tuple1.append(tuple2)' b) 'tuple1 + tuple2'
c) 'tuple1.extend(tuple2)' d) 'tuple1.union(tuple2)'

29. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್ ನ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಏನು?

Python Code:

```
tuple1 = ('a', 'b', 'c', 'd')
```

```
print(tuple1[1:2])
```

- a) ('a', 'b') b) ('c', 'd')
c) ('b', 'c') d) ('a', 'b', 'c')

30. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್ ನ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಏನು?

Python Code:

```
tuple1 = ('x', 'y', 'z')
```

```
tuple2 = ('a', 'b')
```

```
tuple3 = tuple1 + tuple2
```

```
print(len(tuple3))
```

- a) '2' b) '5'
c) '6' d) '7'

31. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿ ನಿಘಂಟು ಎಂದರೇನು?

- a) ಮೂಲವಸ್ತುಗಳ ಕ್ರಮಬದ್ಧ ಸಂಗ್ರಹ
b) ಕೀ-ಮೌಲ್ಯ ಜೋಡಿಗಳ ಕ್ರಮಬದ್ಧವಲ್ಲದ ಸಂಗ್ರಹ
c) ಧಾತುಗಳ ಚಲನಶೀಲ ಕ್ರಮಬದ್ಧ ಅನುಕ್ರಮ
d) ಧಾತುಗಳ ಬದಲಾಗದ ಕ್ರಮಬದ್ಧ ಅನುಕ್ರಮ

32. ಶಬ್ದಕೋಶದಲ್ಲಿನ ಮೂಲವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಬಳಸಬಹುದು (access)?

- a) indexing ಬಳಕೆ
b) keys ಬಳಕೆ
c) loops ಬಳಕೆ
d) functions ಬಳಕೆ

33. ನಿಘಂಟು ರಚಿಸಲು ಈ ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಸರಿಯಾದ ವಾಕ್ಯರಚನೆಯಾಗಿದೆ?

- a) {'key1: value1, key2: value2}'
b) 'key1: value1, key2: value2'
c) '(key1: value1, key2: value2)'
d) 'key1 = value1, key2 = value2'

34. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್ ನ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಏನು?

Python Code:

```
dict1 = {'a': 1, 'b': 2, 'c': 3}
```

```
print(dict1['b'])
```

- a) 1
b) 2
c) 3
d) 'Error'

35. ನೀವು ನಿಘಂಟುಗೆ ಮೂಲವಸ್ತುವನ್ನು ಹೇಗೆ ಸೇರಿಸಬಹುದು?

- a) 'dict1.append(key, value)'
b) 'dict1[key] = value'
c) 'dict1.add(key, value)'
d) 'dict1.insert(key, value)'

36. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್ ನ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಏನು?

Python Code:

```
dict1 = {'a': 1, 'b': 2, 'c': 3}
```

```
dict1['d'] = 4
```

```
print(dict1)
```

- a) {'a': 1, 'b': 2, 'c': 3, 'd': 4}
b) {'a': 1, 'b': 2, 'c': 3}
c) {'a': 1, 'b': 2, 'c': 3, 'd': 3}
d) {'a': 1, 'b': 2, 'c': 3, 'd': 5}

37. ಶಬ್ದಕೋಶದಿಂದ ಒಂದು ಮೂಲವಸ್ತುವನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ತೆಗೆದುಹಾಕಬಹುದು?

- a) 'del dict1[key]'
b) 'dict1.remove(key)'
c) 'dict1.pop(key)'
d) Both a and c

38. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಡ್ ನ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಏನು?

Python Code:

```
dict1 = {'a': 1, 'b': 2, 'c': 3}
```

```
del dict1['b']
```

```
print(dict1)
```

- a) {'a': 1, 'b': 2, 'c': 3}
b) {'a': 1, 'c': 3}
c) {'b': 2, 'c': 3}
d) {'a': 1, 'b': 3, 'c': 3}

51. ಸಮರ್ಥನೆ (A) : ನಿಘಂಟುಗಳಲ್ಲಿ ಕೀ-ಮೌಲ್ಯ ಜೋಡಿಯನ್ನು ಐಟಿಂ ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ.

ತಾರ್ಕಿಕತೆ (R) : ಡೇಟಾವನ್ನು ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ನಿಘಂಟಿನಲ್ಲಿ ನಮೂದಿಸಿದ ಅದೇ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಮರಳಿ ಪಡೆಯಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗದಿರಬಹುದು

(a) A ಎಂಬುದು ಸರಿ ಮತ್ತು R ಎಂಬುದು ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

(b) A ಎಂಬುದು ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ಎಂಬುದು ತಪ್ಪು ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

(c) A ಎಂಬುದು ಸತ್ಯ ಮತ್ತು R ಎಂಬುದು ತಪ್ಪು ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

(d) A ಎಂಬುದು ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ಎಂಬುದು ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

52. ಸಮರ್ಥನೆ (A) : ನಿಘಂಟಿನಲ್ಲಿರುವ ಕೀಲಿಗಳು ಅನನ್ಯವಾಗಿರಬೇಕು ಮತ್ತು ಯಾವುದೇ ಬದಲಾಯಿಸಲಾಗದ ಡೇಟಾ ಪ್ರಕಾರವಾಗಿರಬೇಕು.

ತಾರ್ಕಿಕತೆ (R) : ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ಪುನರಾವರ್ತಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ ಮತ್ತು ಯಾವುದೇ ಡೇಟಾ ಪ್ರಕಾರವಾಗಿರಬಹುದು.

(a) A ಎಂಬುದು ಸರಿ ಮತ್ತು R ಎಂಬುದು ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

(b) A ಎಂಬುದು ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ಎಂಬುದು ತಪ್ಪು ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

(c) A ಎಂಬುದು ಸತ್ಯ ಮತ್ತು R ಎಂಬುದು ತಪ್ಪು ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

(d) A ಎಂಬುದು ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ಎಂಬುದು ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

53. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ (a) : ನಿಘಂಟುಗಳು ಬದಲಾಗಬಲ್ಲವು, ಅಂದರೆ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿದ ನಂತರ ಅದನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಬಹುದು ಎಂದು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ.

ತಾರ್ಕಿಕತೆ (R) : ಕೀಲಿಗಳು ಬದಲಾಯಿಸಲಾಗದ ರೀತಿಯವು ಆದರೆ ಮೌಲ್ಯಗಳು ಬದಲಾಗಬಲ್ಲವು.

(a) A ಎಂಬುದು ಸರಿ ಮತ್ತು R ಎಂಬುದು ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

(b) A ಎಂಬುದು ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ಎಂಬುದು ತಪ್ಪು ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

(c) A ಎಂಬುದು ಸತ್ಯ ಮತ್ತು R ಎಂಬುದು ತಪ್ಪು ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

(d) A ಎಂಬುದು ತಪ್ಪು ಮತ್ತು R ಎಂಬುದು ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

54 ಸಮರ್ಥನೆ (A) : ಪೈಥಾನ್ ನಿಘಂಟುಗಳು ಕೀ-ಮೌಲ್ಯ ಜೋಡಿಗಳ ಕ್ರಮಬದ್ಧವಲ್ಲದ ಸಂಗ್ರಹಗಳಾಗಿವೆ.

ಕಾರಣ (R) : ಹ್ಯಾಶ್ ಕೋಷ್ಟಕಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಪೈಥಾನ್ ನಿಘಂಟುಗಳನ್ನು ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

a) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ಸರಿಯಾಗಿವೆ ಮತ್ತು R ಎಂಬುದು A ಗೆ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

b) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ಸರಿಯಾಗಿವೆ ಮತ್ತು R ಎಂಬುದು A ಗೆ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ

c) A ನಿಜ ಆದರೆ R ತಪ್ಪು

d) A ಸುಳ್ಳು ಆದರೆ R ಸತ್ಯ

55 ಸಮರ್ಥನೆ (A) : ಪೈಥಾನ್ ನಿಘಂಟುಗಳು ನಕಲಿ ಕೀಲಿಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರಬಹುದು.

ಕಾರಣ (R) : ಪೈಥಾನ್ ನಿಘಂಟುಗಳು ಮೌಲ್ಯಗಳಾಗಿ ಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರಬಹುದು.

a) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ಸರಿಯಾಗಿವೆ ಮತ್ತು R ಎಂಬುದು A ಗೆ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

b) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ಸರಿಯಾಗಿವೆ ಮತ್ತು R ಎಂಬುದು A ಗೆ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ

c) A ನಿಜ ಆದರೆ R ತಪ್ಪು

d) A ಸುಳ್ಳು ಆದರೆ R ಸತ್ಯ

56. ಸಮರ್ಥನೆ (A) : ಪೈಥಾನ್ ನಿಘಂಟುಗಳಲ್ಲಿನ ಗೆಟ್ () ವಿಧಾನವು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಕೀಲಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ಹಿಂದಿರುಗಿಸುತ್ತದೆ, ಅಥವಾ ಕೀಲಿ ಅಸ್ತಿತ್ವದಲ್ಲಿಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಯಾವುದೂ ಇಲ್ಲ.

ಕಾರಣ (R) : ಪೈಥಾನ್ ನಿಘಂಟುಗಳಲ್ಲಿನ ಗೆಟ್ () ವಿಧಾನವನ್ನು ನಿಘಂಟಿನಲ್ಲಿ ಕೀಲಿಯನ್ನು ಹುಡುಕಲು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

- a) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ಸರಿಯಾಗಿವೆ ಮತ್ತು R ಎಂಬುದು A ಗೆ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- b) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ಸರಿಯಾಗಿವೆ ಮತ್ತು R ಎಂಬುದು A ಗೆ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ
- c) A ನಿಜ ಆದರೆ R ತಪ್ಪು
- d) A ಸುಳ್ಳು ಆದರೆ R ಸತ್ಯ

57. ಸಮರ್ಥನೆ (A) : ಪೈಥಾನ್ ನಿಘಂಟುಗಳಲ್ಲಿನ ನಕಲು () ವಿಧಾನವು ನಿಘಂಟುವಿನ ಆಳವಿಲ್ಲದ ನಕಲನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುತ್ತದೆ.

ಕಾರಣ (R) : ಪೈಥಾನ್ ನಿಘಂಟುಗಳಲ್ಲಿನ ನಕಲು () ವಿಧಾನವು ಮೂಲ ನಿಘಂಟುವಿನಂತೆಯೇ ಅದೇ ಕೀ-ಮೌಲ್ಯ ಜೋಡಿಗಳೊಂದಿಗೆ ಹೊಸ ನಿಘಂಟನ್ನು ರಚಿಸುತ್ತದೆ.

- a) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ಸರಿಯಾಗಿವೆ ಮತ್ತು R ಎಂಬುದು A ಗೆ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- b) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ಸರಿಯಾಗಿವೆ ಮತ್ತು R ಎಂಬುದು A ಗೆ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ
- c) A ನಿಜ ಆದರೆ R ತಪ್ಪು
- d) A ಸುಳ್ಳು ಆದರೆ R ಸತ್ಯ

58 ಸಮರ್ಥನೆ (A) : ಪೈಥಾನ್ ನಿಘಂಟುಗಳು ಬದಲಾಯಿಸಬಹುದಾದ ಡೇಟಾ ಪ್ರಕಾರಗಳಾಗಿವೆ.

ಕಾರಣ (R) : ಪೈಥಾನ್ ನಿಘಂಟುಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಬಹುದು.

- a) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ಸರಿಯಾಗಿವೆ ಮತ್ತು R ಎಂಬುದು A ಗೆ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ
- b) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ಸರಿಯಾಗಿವೆ ಮತ್ತು R ಎಂಬುದು A ಗೆ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ
- c) A ನಿಜ ಆದರೆ R ತಪ್ಪು
- d) A ಸುಳ್ಳು ಆದರೆ R ಸತ್ಯ

ಖಾಲಿ ಜಾಗಗಳನ್ನು ಭರ್ತಿ ಮಾಡಿ

1. ನಿಘಂಟುವಿನ ಕೀಲಿಗಳುವಿಧಗಳಾಗಿರಬೇಕು.
2. ಶಬ್ದಕೋಶದ ಮೂಲವಸ್ತುಗಳ ಕ್ರಮವು
3. ಕೀಲಿಯನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಮೂಲವಸ್ತುವನ್ನು ಅಳಿಸಲು, ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ.
4. ನಿಘಂಟುವಿನ ಎಲ್ಲಾ ಕೀಲಿಗಳನ್ನು ಪಡೆಯಲು, ವಿಧಾನವನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ.
5. ಕೀಲಿಗಳ ಗುಂಪಿನಿಂದ ಹೊಸ ನಿಘಂಟು ರಚಿಸಲು, ಫಂಕ್ಷನ್ ಅನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ.
6. ನಕಲು () ವಿಧಾನವು ನಿಘಂಟುವಿನ ನಕಲನ್ನು ರಚಿಸುತ್ತದೆ.
7. ಕೊಟ್ಟಿರುವ ಕೀಲಿಯು ನಿಘಂಟಿನಲ್ಲಿ ಸಿಗದಿದ್ದರೆ ಹೇಳಿಕೆಯು ದೋಷವನ್ನು ಎತ್ತುತ್ತದೆ.
8. ಕೊಟ್ಟಿರುವ ಕೀಲಿಯು ನಿಘಂಟಿನಲ್ಲಿ ಸಿಗದಿದ್ದರೆ, ಸ್ವಂತ ಮೌಲ್ಯ/ಸಂದೇಶವನ್ನು ನಿರ್ದಿಷ್ಟಪಡಿಸಲು ಫಂಕ್ಷನ್ ಅನುಮತಿಸುತ್ತದೆ.
9. ಪಾಪಿಟಿಮ್ () ಕಾರ್ಯವು ಯಾವಾಗಲೂ ನಿಘಂಟಿನ ನಮೂದಿಸಿದ ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ತೆಗೆದುಹಾಕುತ್ತದೆ.
10. ಕಾರ್ಯವು ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸಲು, ನಿಘಂಟುವಿನ ಕೀಲಿಗಳು ಹೊಂದಿಕೆಯಾಗಿರಬೇಕು.

2 ಅಂಕಗಳ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿ ಟಪಲ್ ಎಂದರೇನು?
2. ಟ್ಯೂಪಲ್ ನ ಮೂಲವಸ್ತುಗಳು ಹೇಗೆ ಸುತ್ತುವರೆದಿವೆ?
3. 'ಟ್ಯೂಪಲ್ 1' ಎಂಬ ಹೆಸರಿನ ಟ್ಯೂಪಲ್ ನ ಮೊದಲ ಅಂಶವನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ಪ್ರವೇಶಿಸಬಹುದು?
4. ಮಿಶ್ರ ದತ್ತಾಂಶ ಪ್ರಕಾರಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಟ್ಯೂಪಲ್ ನ ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ನೀಡಿ.
5. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿ 'ಟ್ಯೂಪಲ್ (20,)' ನ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಎಷ್ಟು?
6. ಒಂದೇ ಧಾತುವಿನೊಂದಿಗೆ ಟಪಲ್ ಅನ್ನು ಹೇಗೆ ರಚಿಸುವುದು ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
7. ಪೈಥಾನ್ ಒಂದು ಅನುಕ್ರಮವನ್ನು ಪೋಷಕ ಪ್ರಮೇಯಗಳಿಲ್ಲದೆ ಹೇಗೆ ಪರಿಗಣಿಸುತ್ತದೆ?
8. ಟ್ಯೂಪಲ್ ಗಳ ಅಸ್ಥಿರತೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
9. ನಕಾರಾತ್ಮಕ ಸೂಚಕವನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ನೀವು ಟ್ಯೂಪಲ್ ನ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಪ್ರವೇಶಿಸಬಹುದು?
10. '(1, 2, 3)' ಮತ್ತು '(4, 5, 6)' ಎಂಬ ಪದಗಳನ್ನು ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತಗೊಳಿಸುವುದರಿಂದ ಉಂಟಾಗುವ ಪರಿಣಾಮವೇನು?
11. ಪುನರಾವರ್ತನೆ ಆಪರೇಟರ್ ಟ್ಯೂಪಲ್ ಗಳಲ್ಲಿ ಹೇಗೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ?
12. 'ಇನ್' ಆಪರೇಟರ್ ಟಪಲ್ನಲ್ಲಿ ಏನನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸುತ್ತಾನೆ?
13. ಸೂಚಿ 2 ರಿಂದ 5 ರವರೆಗಿನ ಧಾತುಗಳನ್ನು ಪಡೆಯಲು ಒಂದು ತುಂಡನ್ನು ಕತ್ತರಿಸುವ ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ನೀಡಿ.
14. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿ ಖಾಲಿ ಟಪಲ್ ಅನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ರಚಿಸುತ್ತೀರಿ?
15. ಟ್ಯೂಪಲ್ ಗೆ ಅನ್ವಯಿಸಿದಾಗ 'ಲೆನ್ ()' ಕಾರ್ಯವು ಏನು ಮಾಡುತ್ತದೆ?
16. '(10, 20, 10, 30)' ಎಂಬ ಧಾತುವಿನ ಘಟನೆಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಎಣಿಸಲು ಕೋಡ್ ಬರೆಯಿರಿ.
17. ಟ್ಯೂಪಲ್ ಗಳಲ್ಲಿ 'ಇಂಡೆಕ್ಸ್ ()' ವಿಧಾನದ ಬಳಕೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
18. ಒಂದು ಪಟ್ಟಿಯೊಳಗಿನ ಒಂದು ಮೂಲವಸ್ತುವನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ಮಾರ್ಪಡಿಸುತ್ತೀರಿ?
19. ಒಂದುವೇಳೆ 'tuple1' = (1, 2, 3, 4) ಎಂದಾದಲ್ಲಿ 'tuple1[:1]' ನ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಎಷ್ಟು?
20. ಕಾನ್ವೆಂಷನಲ್ ಆಪರೇಟರ್ ಅನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ನೀವು ಹೆಚ್ಚು ಮೂಲವಸ್ತುಗಳೊಂದಿಗೆ ಟಪಲ್ ಅನ್ನು ಹೇಗೆ ವಿಸ್ತರಿಸಬಹುದು?

3 ಅಂಕಗಳ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿನ ಪಟ್ಟಿಗಳು ಮತ್ತು ತುಣುಕುಗಳ ನಡುವಿನ ವ್ಯತ್ಯಾಸವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
2. ನೀವು ಎರಡು ತುಣುಕುಗಳನ್ನು ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತಗೊಳಿಸಬಹುದು ಮತ್ತು ಫಲಿತಾಂಶವನ್ನು ಹೊಸ ಟ್ಯೂಪಲ್ ನಲ್ಲಿ ಹೇಗೆ ಸಂಗ್ರಹಿಸಬಹುದು? ಒಂದು ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ನೀಡಿ.
3. ಸ್ಲೈಸಿಂಗ್ ಬಳಸಿ ಟ್ಯೂಪಲ್ ಧಾತುಗಳನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
4. 'ಟ್ಯೂಪಲ್ 1 = ('ಹಲೋ', 'ವರ್ಲ್ಡ್') ಆಗಿದ್ದರೆ 'ಟ್ಯೂಪಲ್ 1 * 3' ನ ಫಲಿತಾಂಶವೇನು?
5. ಟ್ಯೂಪಲ್ಸ್ ಹೊಂದಿರುವ 'ನಾಟ್ ಇನ್' ಆಪರೇಟರ್ ಅನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ಬಳಸಬಹುದು? ಒಂದು ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ನೀಡಿ.
6. ದಾರದಿಂದ ಟ್ಯೂಪಲ್ ರಚಿಸುವ ಹಂತಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
7. 'ಟಪಲ್(ಶ್ರೇಣಿ(5))'ನ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಎಷ್ಟು? ವಿವರಿಸಿ.
8. 'ಕೌಂಟ್()' ವಿಧಾನದ ವರ್ತನೆಯನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಯೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
9. ಒಂದು ಧಾತುವಿನ ಸೂಚಕವನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ಕಂಡುಹಿಡಿಯಬಹುದು? ಕೋಡ್ ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ನೀಡಿ.

10. ಒಂದು ಟ್ಯೂಪಲ್ ಒಳಗೆ ಲಿಸ್ಟ್ ಎಲಿಮೆಂಟ್ ಅನ್ನು ಹೇಗೆ ಮಾರ್ಪಡಿಸುವುದು ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
11. ಒಂದೇ ಧಾತುವನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಟ್ಯೂಪಲ್ ಗೆ ಅನ್ವಯಿಸಿದಾಗ ಪುನರಾವರ್ತನೆ ಆಪರೇಟರ್ ಹೇಗೆ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
12. ಪ್ರತಿ ಎರಡನೇ ಅಂಶವನ್ನು ಪಡೆಯಲು ನೀವು ಟಪಲ್ ಅನ್ನು ಹೇಗೆ ಕತ್ತರಿಸಬಹುದು? ಒಂದು ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ನೀಡಿ.
13. 'ಲೆನ್()' ಕಾರ್ಯದ ಬಳಕೆಯನ್ನು ಟ್ಯೂಪಲ್ ಗಳೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ ಮತ್ತು ಕೋಡ್ ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ನೀಡಿ.
14. ನೀವು ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಟ್ಯೂಪಲ್ ಆಗಿ ಹೇಗೆ ಪರಿವರ್ತಿಸಬಹುದು? ಕೋಡ್ ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ನೀಡಿ.
15. ನೀವು ಟ್ಯೂಪಲ್ ನ ಒಂದು ಅಂಶವನ್ನು ನೇರವಾಗಿ ಮಾರ್ಪಡಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದರೆ ಏನಾಗುತ್ತದೆ?
16. ಗೂಡುಕಟ್ಟುವ ಟ್ಯೂಪಲ್ ಗಳ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಯೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
17. ಟ್ಯೂಪಲ್ ನ ಮೂಲವಸ್ತುಗಳನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ಹಿಮ್ಮುಖಗೊಳಿಸಬಹುದು? ಕೋಡ್ ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ನೀಡಿ.
18. ಒಂದು ಧಾತುವು ಒಂದು ಧಾತುವಿನಲ್ಲಿದೆಯೇ ಎಂದು ಹೇಗೆ ಪರೀಕ್ಷಿಸುವುದು ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
19. ಅಸ್ತಿತ್ವದಲ್ಲಿರುವ ತುಣುಕಿಗೆ ನೀವು ಅನೇಕ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಸೇರಿಸಬಹುದು? ಕೋಡ್ ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ನೀಡಿ.
20. ಪೈಥಾನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್ ನಲ್ಲಿ ಟ್ಯೂಪಲ್ ಗಳ ಅಸ್ಥಿರತೆ ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಮಹತ್ವವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.

5 ಅಂಕಗಳ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ಧನಾತ್ಮಕ ಮತ್ತು ಋಣಾತ್ಮಕ ಸೂಚಕಗಳೆರಡನ್ನೂ ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಧಾತುಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಪ್ರವೇಶಿಸುವುದು ಎಂಬುದನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ವಿವರವಾಗಿ ವಿವರಿಸಿ.
2. ತುಲನಾತ್ಮಕ ಅಸ್ಥಿರತೆಯ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಸಂಬಂಧಿತ ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ ಮತ್ತು ಅದರ ಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.
3. ನೀವು ಟ್ಯೂಪಲ್ ಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತಗೊಳಿಸಬಹುದು, ಪುನರಾವರ್ತಿಸಬಹುದು ಮತ್ತು ಕತ್ತರಿಸಬಹುದು? ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿ ಮತ್ತು ಫಲಿತಾಂಶಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
4. 'ಇನ್' ಮತ್ತು 'ನಾಟ್' ಆಪರೇಟರ್ ಗಳ ಬಳಕೆಯನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಗಳು ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಔಟ್ ಪುಟ್ ಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿ, ಟ್ಯೂಪಲ್ ಗಳೊಂದಿಗೆ ಚರ್ಚಿಸಿ.
5. 'ಲೆನ್()', 'ಟುಪಲ್()', 'ಕೌಂಟ್()', ಮತ್ತು 'ಇಂಡೆಕ್ಸ್ ()' ಸೇರಿದಂತೆ ಪೈಥಾನ್ ನಲ್ಲಿ ಟ್ಯೂಪಲ್ ಗಳಿಗೆ ಲಭ್ಯವಿರುವ ವಿಧಾನಗಳು ಮತ್ತು ಅಂತರ್ನಿರ್ಮಿತ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
6. ಏಕಧಾತುಗಳು, ಪಟ್ಟಿಗಳು ಮತ್ತು ಇತರ ತುಣುಕುಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಂತೆ ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ಮೂಲವಸ್ತುಗಳೊಂದಿಗೆ ಟ್ಯೂಪಲ್ ಗಳನ್ನು ರಚಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ. ಕೋಡ್ ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿ.
7. ಒಂದು ಪಟ್ಟಿಯೊಳಗಿನ ಪಟ್ಟಿಯ ಅಂಶವನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ಮಾರ್ಪಡಿಸಬಹುದು? ಒಂದು ಉದಾಹರಣೆಯೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
8. ಪುನರಾವರ್ತನೆ ಆಪರೇಟರ್ ನ ಬಳಕೆಯನ್ನು ಅದರ ವಾಕ್ಯರಚನೆ ಮತ್ತು ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ಟ್ಯೂಪಲ್ ಗಳೊಂದಿಗಿನ ವರ್ತನೆ ಸೇರಿದಂತೆ ಟ್ಯೂಪಲ್ ಗಳೊಂದಿಗೆ ಚರ್ಚಿಸಿ.
9. ಕಾನ್ಕೇಟೇಶನ್ ಆಪರೇಟರ್ ಅನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಅಸ್ತಿತ್ವದಲ್ಲಿರುವ ಟ್ಯೂಪಲ್ ಅನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ವಿಸ್ತರಿಸಬಹುದು? ವಿವರವಾದ ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿ ಮತ್ತು ಫಲಿತಾಂಶಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
10. ಟ್ಯೂಪಲ್ ಧಾತುಗಳ ಉಪವರ್ಗಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಲು ಮತ್ತು ಪ್ರವೇಶಿಸಲು ವಿವಿಧ ಮಾರ್ಗಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಂತೆ ಟ್ಯೂಪಲ್ ಗಳ ಕತ್ತರಿಸುವ ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ. ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ನೀಡಿ.
11. ಗೂಡುಕಟ್ಟುವ ಟ್ಯೂಪಲ್ ಗಳ ಪರಿಕಲ್ಪನೆ ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಮೂಲವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಪ್ರವೇಶಿಸುವುದು ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರಿಸಿ. ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿ ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಅನ್ವಯಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.

12. ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಗಳು ಮತ್ತು ಪಟ್ಟಿಗಳಂತಹ ಇತರ ಡೇಟಾ ರಚನೆಗಳನ್ನು ನೀವು ಹೇಗೆ ಟ್ಯೂಪಲ್ ಗಳಾಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸಬಹುದು?
ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿ ಮತ್ತು ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
13. ಪೈಥಾನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್ನಲ್ಲಿ ಟ್ಯೂಪಲ್ ಅಸ್ಥಿರತೆಯ ಮಹತ್ವ ಮತ್ತು ಪಟ್ಟಿಗಳಂತಹ ಬದಲಾಯಿಸಬಹುದಾದ ಡೇಟಾ ರಚನೆಗಳಿಗಿಂತ ಅದರ ಅನುಕೂಲಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.
14. ಅವುಗಳ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯನ್ನು, ಬಳಕೆ ಮತ್ತು ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಂತೆ ಟ್ಯೂಪಲ್ ವಿಧಾನಗಳು ಮತ್ತು ಅಂತರ್ನಿರ್ಮಿತ ಕಾರ್ಯಗಳ ಸಮಗ್ರ ವಿವರಣೆಯನ್ನು ಒದಗಿಸಿ.
15. ಟ್ಯೂಪಲ್ ನ ಮೂಲವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಹಿಮ್ಮುಖಗೊಳಿಸುವುದು ಹೇಗೆ ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರಿಸಿ ಮತ್ತು ಇದನ್ನು ಸಾಧಿಸುವ ವಿವಿಧ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ. ಕೋಡ್ ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿ.

ಬಹು ಆಯ್ಕೆಯ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ಎರಡು ರೀತಿಯ ಡಿಜಿಟಲ್ ಹೆಜ್ಜೆಗುರುತುಗಳು ಯಾವುವು?

- a) ಸಕ್ರಿಯ ಮತ್ತು ನಿಷ್ಕ್ರಿಯ
b) ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕ ಮತ್ತು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಲ್ಲದ
c) ನೇರ ಮತ್ತು ಪರೋಕ್ಷ
d) ವೈಯಕ್ತಿಕ ಮತ್ತು ವೃತ್ತಿಪರ

2. ಡಿಜಿಟಲ್ ಸೊಸೈಟಿ ಎಂದರೇನು?

- a) ದೈಹಿಕ ಸಂವಹನಗಳ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಸಮುದಾಯ
b) ಡಿಜಿಟಲ್ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಅವಲಂಬಿಸಿರುವ ಸಮಾಜ
c) ಇಂಟರ್ನೆಟ್ ಬಳಸುವುದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸುವ ಸಮಾಜ
d) ಆನ್‌ಲೈನ್‌ನಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಇರುವ ಸಮುದಾಯ

3. ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಡೇಟಾದ ಉದಾಹರಣೆ ಏನು?

- a) ಸಾಮಾಜಿಕ ಮಾಧ್ಯಮ ಪೋಸ್ಟ್‌ಗಳು
b) ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಇಮೇಲ್ ವಿಳಾಸ
c) ಬಯೋಮೆಟ್ರಿಕ್ ಮಾಹಿತಿ
d) ಇಂಟರ್ನೆಟ್ ಕುಕೀಗಳು

4. 2000 ರ ಭಾರತೀಯ IT ಕಾಯಿದೆಯು ಏನು ತಿಳಿಸುತ್ತದೆ?

- a) ಸೈಬರ್ ಬೆದರಿಸುವಿಕೆ
b) ಎಲೆಕ್ಟ್ರಾನಿಕ್ ಆಡಳಿತ
c) ಭೌತಿಕ ಕಳ್ಳತನ
d) ಪೇಟೆಂಟ್ ಕಾನೂನು

5. ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಡೇಟಾದ ಗೌಪ್ಯತೆಯನ್ನು ಹೇಗೆ ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಬಹುದು?

- a) ಅನಧಿಕೃತ ಪ್ರವೇಶವನ್ನು ನಿರ್ಲಕ್ಷಿಸುವ ಮೂಲಕ
b) ಗೂಢಲಿಪೀಕರಣ ಮತ್ತು ದೃಢೀಕರಣವನ್ನು ಬಳಸುವ ಮೂಲಕ
c) ಪಾಸ್‌ವರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುವ ಮೂಲಕ
d) ಡೇಟಾವನ್ನು ಸಾರ್ವಜನಿಕಗೊಳಿಸುವ ಮೂಲಕ

6. ಕೆಳಗಿನವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಡಿಜಿಟಲ್ ಸಾಧನದ ಬಳಕೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಆರೋಗ್ಯ ಕಾಳಜಿಯಾಗಿದೆ?

- a) ಸುಧಾರಿತ ದೃಷ್ಟಿ
b) ಕಣ್ಣಿನ ಒತ್ತಡ
c) ಉತ್ತಮ ಭಂಗಿ
d) ವರ್ಧಿತ ದೈಹಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆ

7. ನಿಮ್ಮ ಡಿಜಿಟಲ್ ಹೆಜ್ಜೆಗುರುತುಗಳನ್ನು ರಕ್ಷಿಸಲು ನೀವು ಏನು ಮಾಡಬೇಕು?

- a) ನಿಮ್ಮ ಪಾಸ್‌ವರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಿ
b) ಇಂಟರ್ನೆಟ್ ಬಳಸುವುದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿ
c) ನೀವು ಅಪ್‌ಲೋಡ್ ಮಾಡುವ ಅಥವಾ ಡೌನ್‌ಲೋಡ್ ಮಾಡುವ ಬಗ್ಗೆ ಜಾಗರೂಕರಾಗಿರಿ
d) ಎಲ್ಲವನ್ನೂ ಆನ್‌ಲೈನ್‌ನಲ್ಲಿ ಪೋಸ್ಟ್ ಮಾಡಿ

8. ದಕ್ಷತಾಶಾಸ್ತ್ರದ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಕೇಂದ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು?

- a) ಪರದೆಯ ಸಮಯವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವುದು
b) ದೇಹದ ಮೇಲಿನ ಒತ್ತಡವನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡುವುದು
c) ಇಂಟರ್ನೆಟ್ ವೇಗವನ್ನು ಗರಿಷ್ಠಗೊಳಿಸುವುದು
d) ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವುದು

9. ನಿಷ್ಕ್ರಿಯ ಡಿಜಿಟಲ್ ಹೆಜ್ಜೆಗುರುತು ಎಂದರೇನು?

- a) ನೀವು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಆನ್‌ಲೈನ್‌ನಲ್ಲಿ ಬಿಡುವ ಡೇಟಾ
b) ನೀವು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಆನ್‌ಲೈನ್‌ನಲ್ಲಿ ಬಿಡುವ ಡೇಟಾ

c) ತಕ್ಷಣವೇ ಅಳಿಸಲಾದ ಡೇಟಾ

d) ಟ್ರಾಕ್ ಮಾಡಲಾಗದ ಡೇಟಾ

10. ಸೈಬರ್ ಮೇಲ್ಮನವಿ ನ್ಯಾಯಮಂಡಳಿ ಏನು ಮಾಡುತ್ತದೆ?

a) ದೈಹಿಕ ಅಪರಾಧಗಳನ್ನು ಪರಿಹರಿಸುತ್ತದೆ

b) ಸೈಬರ್ ಅಪರಾಧಗಳಿಂದ ಉಂಟಾಗುವ ವಿವಾದಗಳನ್ನು ಪರಿಹರಿಸುತ್ತದೆ

c) ಸಂಚಾರ ಕಾನೂನುಗಳನ್ನು ಜಾರಿಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ

d) ಸಾಮಾಜಿಕ ಮಾಧ್ಯಮ ನೀತಿಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತದೆ

11. ಇಂಟರ್ನೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಸಮಯ ಕಳೆಯುವುದರ ಪರಿಣಾಮವೇನು?

a) ಸುಧಾರಿತ ದೈಹಿಕ ಆರೋಗ್ಯ

b) ವರ್ಧಿತ ಸಾಮಾಜಿಕ ಕೌಶಲ್ಯಗಳು

c) ದೈಹಿಕ ಮತ್ತು ಮಾನಸಿಕ ಯೋಗಕ್ಷೇಮದ ಮೇಲೆ ನಕಾರಾತ್ಮಕ ಪರಿಣಾಮ

d) ಹೆಚ್ಚಿದ ಹೊರಾಂಗಣ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು

12. ಆನ್‌ಲೈನ್‌ನಲ್ಲಿ ವಿಷಯವನ್ನು ಅಪ್‌ಲೋಡ್ ಮಾಡುವ ಮೊದಲು ನೀವು ಏನು ಮಾಡಬೇಕು?

a) ಇದು ಸೂಕ್ತವಾಗಿದೆ ಎಂದು ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ

b) ಅದರ ಸಂಭಾವ್ಯ ಪ್ರಭಾವದ ಬಗ್ಗೆ ಎಚ್ಚರಿಕೆಯಿಂದ ಯೋಚಿಸಿ

c) ಯೋಚಿಸದೆ ತಕ್ಷಣ ಅದನ್ನು ಅಪ್‌ಲೋಡ್ ಮಾಡಿ

d) ಎಲ್ಲರೊಂದಿಗೆ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಿ

13. ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಐಟಿ ಕಾಯಿದೆಯ ಉದ್ದೇಶವೇನು?

a) ಆಫ್‌ಲೈನ್ ವಹಿವಾಟುಗಳನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸಲು

b) ಎಲೆಕ್ಟ್ರಾನಿಕ್ ಆಡಳಿತಕ್ಕೆ ಕಾನೂನು ಚೌಕಟ್ಟನ್ನು ಒದಗಿಸುವುದು

c) ಇಂಟರ್ನೆಟ್ ಬಳಕೆಯನ್ನು ನಿರ್ಬಂಧಿಸಲು

d) ಸಾಮಾಜಿಕ ಮಾಧ್ಯಮವನ್ನು ನಿಷೇಧಿಸಲು

14. ಡಿಜಿಟಲ್ ಸಾಧನಗಳಿಂದ ಕಣ್ಣಿನ ಆಯಾಸವನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡಲು ಏನು ಮಾಡಬಹುದು?

a) ಪರದೆಯ ಹೊಳಪನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಿ

b) ವಿರಾಮವಿಲ್ಲದೆ ಸಾಧನವನ್ನು ನಿರಂತರವಾಗಿ ಬಳಸಿ

c) ದಕ್ಷತಾಶಾಸ್ತ್ರೀಯವಾಗಿ ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಿದ ಸಾಧನಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ

d) ಪಠ್ಯದ ಗಾತ್ರವನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡಿ

15. ಡಿಜಿಟಲ್ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನಗಳು ತಂದ ಬದಲಾವಣೆಗಳ ಸ್ವರೂಪವೇನು?

a) ನಿಧಾನ ಸಂವಹನ

b) ಹೆಚ್ಚು ಅನುಕೂಲಕರ ಮತ್ತು ವೇಗವಾದ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳು

c) ಕಡಿಮೆಯಾದ ಉತ್ಪಾದಕತೆ

d) ಮಾಹಿತಿಗೆ ಸೀಮಿತ ಪ್ರವೇಶ

16. ಡೇಟಾ ಗೌಪ್ಯತೆಯನ್ನು ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಒಂದು ವಿಧಾನ ಯಾವುದು?

a) ಪಾಸ್‌ವರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ವ್ಯಾಪಕವಾಗಿ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುವುದು

b) ಬಲವಾದ ಮತ್ತು ಆಗಾಗ್ಗೆ ಬದಲಾಯಿಸಲಾದ ಪಾಸ್‌ವರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದು

c) ಗೂಢಲಿಪೀಕರಣವನ್ನು ತಪ್ಪಿಸುವುದು

d) ಡೇಟಾ ಉಲ್ಲಂಘನೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ಲಕ್ಷಿಸುವುದು

17. ನೀವು ಸಾಮಾಜಿಕ ಮಾಧ್ಯಮದಲ್ಲಿ ನಕಲಿ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ಪಡೆದರೆ ಏನು ಮಾಡಬೇಕು?

- a) ತಕ್ಷಣ ಅದನ್ನು ನಂಬಿರಿ
b) ಜ್ಞಾನ ಮತ್ತು ಅನುಭವದೊಂದಿಗೆ ಅದನ್ನು ಮೌಲ್ಯೀಕರಿಸಿ
c) ಇದನ್ನು ವ್ಯಾಪಕವಾಗಿ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಿ
d) ಅದನ್ನು ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ನಿರ್ಲಕ್ಷಿಸಿ

18. ನೀವು ಬರೆಯುವ ಇಮೇಲ್‌ಗಳನ್ನು ಯಾವ ರೀತಿಯ ಡಿಜಿಟಲ್ ಹೆಚ್ಚಿಗುರುತು ಒಳಗೊಂಡಿದೆ?

- a) ನಿಷ್ಕ್ರಿಯ
b) ಸಕ್ರಿಯ
c) ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಲ್ಲದ
d) ಅದೃಶ್ಯ

19. ಡಿಜಿಟಲ್ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ನೀವು ಯಾವುದರ ಬಗ್ಗೆ ಜಾಗರೂಕರಾಗಿರಬೇಕು?

- a) ದೈಹಿಕ ಸಂವಹನಗಳು ಮಾತ್ರ
b) ನೀವು ಆನ್‌ಲೈನ್‌ನಲ್ಲಿ ಹೇಗೆ ವರ್ತಿಸುತ್ತೀರಿ
c) ಎಲ್ಲಾ ಡಿಜಿಟಲ್ ವಹಿವಾಟುಗಳನ್ನು ತಪ್ಪಿಸುವುದು
d) ಸಾಮಾಜಿಕ ಜಾಲತಾಣಗಳನ್ನು ಎಂದಿಗೂ ಬಳಸಬೇಡಿ

20. ಸೈಬರ್ ಅಪರಾಧಗಳಿಗೆ ಐಟಿ ಕಾಯಿದೆಯಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿರುವ ದಂಡಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಯಾವುದು?

- a) ದೈಹಿಕ ಹಲ್ಲೆಗೆ ದಂಡ
b) ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಸಿಸ್ಟಮ್ ಅನ್ನು ಹ್ಯಾಕ್ ಮಾಡುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಶಿಕ್ಷೆ
c) ಬಲವಾದ ಪಾಸ್‌ವರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಬಹುಮಾನ
d) ಇಂಟರ್ನೆಟ್ ಬಳಸದಿರಲು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ

21. ಡಿಜಿಟಲ್ ಸಾಧನಗಳನ್ನು ಬಳಸುವಾಗ ಅಸಮರ್ಪಕ ಭಂಗಿಯ ಪರಿಣಾಮವೇನು?

- a) ಸುಧಾರಿತ ಮಾನಸಿಕ ಆರೋಗ್ಯ
b) ದೈಹಿಕ ಒತ್ತಡ ಮತ್ತು ಆಯಾಸ
c) ವರ್ಧಿತ ದೈಹಿಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ
d) ಉತ್ತಮ ಏಕಾಗ್ರತೆ

22. ಆನ್‌ಲೈನ್‌ನಲ್ಲಿ ನೀವು ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಅಥವಾ ಗೌಪ್ಯ ಫೈಲ್‌ಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ನಿರ್ವಹಿಸಬೇಕು?

- a) ಅಜಾಗರೂಕತೆಯಿಂದ ಅವುಗಳನ್ನು ಅಪ್‌ಲೋಡ್ ಮಾಡಿ
b) ಸಾಧ್ಯವಾದಾಗಲೆಲ್ಲಾ ಅವುಗಳನ್ನು ಅಪ್‌ಲೋಡ್ ಮಾಡುವುದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿ
c) ಅಪರಿಚಿತ ಸಂಪರ್ಕಗಳೊಂದಿಗೆ ಅವುಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಿ
d) ಅವು ಸಾರ್ವಜನಿಕವಾಗಿವೆ ಎಂದು ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ

23. ಡಿಜಿಟಲ್ ಸಹಿ ಏನನ್ನು ಖಚಿತಪಡಿಸುತ್ತದೆ?

- a) ಬಳಕೆದಾರರ ಅನಾಮಧೇಯತೆ
b) ಡಾಕ್ಯುಮೆಂಟ್ಸ್ ದೃಢೀಕರಣ
c) ಡಾಕ್ಯುಮೆಂಟ್ಸ್ ಅನ್ವೇಶನಬಿಲಿಟಿ
d) ಡಾಕ್ಯುಮೆಂಟ್ಸ್ ಶಾಶ್ವತ ಅಳಿಸುವಿಕೆ

24. ನಿಮ್ಮ ಆನ್‌ಲೈನ್ ಖಾತೆಗಳನ್ನು ರಕ್ಷಿಸಲು ನಿಮ್ಮ ಪಾಸ್‌ವರ್ಡ್‌ಗಳೊಂದಿಗೆ ನೀವು ಏನು ಮಾಡಬೇಕು?

- a) ಎಲ್ಲಾ ಖಾತೆಗಳಿಗೆ ಒಂದೇ ಪಾಸ್‌ವರ್ಡ್ ಅನ್ನು ಇರಿಸಿ
b) ಅವುಗಳನ್ನು ಸ್ನೇಹಿತರೊಂದಿಗೆ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಿ
c) ಆಗಾಗ್ಗೆ ಅವುಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿ
d) ಅವುಗಳನ್ನು ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಬರೆಯಿರಿ

25. ಸಣ್ಣ ಹ್ಯಾಂಡ್‌ಲ್ಡ್ ಸಾಧನಗಳನ್ನು ನಿರಂತರವಾಗಿ ನೋಡುವುದರ ಪರಿಣಾಮವೇನು?

- a) ಸುಧಾರಿತ ದೃಷ್ಟಿ
b) ಕಣ್ಣಿನ ಒತ್ತಡ
c) ಹೆಚ್ಚಿದ ಹೊರಾಂಗಣ ಚಟುವಟಿಕೆ
d) ವರ್ಧಿತ ಗಮನ

26. ಸಾಮಾಜಿಕ ಮಾಧ್ಯಮದಲ್ಲಿ ನಕಲಿ ಸುದ್ದಿಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಗುರುತಿಸಬಹುದು?

- a) ಊರ್ಜಿತಗೊಳಿಸದೆ ಅದನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುವ ಮೂಲಕ
- b) ತಕ್ಷಣ ಅದನ್ನು ನಂಬುವ ಮೂಲಕ
- c) ಮೌಲ್ಯೀಕರಿಸಲು ಅನುಭವ ಮತ್ತು ಜ್ಞಾನವನ್ನು ಬಳಸುವ ಮೂಲಕ
- d) ಎಲ್ಲಾ ಸುದ್ದಿಗಳನ್ನು ನಿರ್ಲಕ್ಷಿಸುವ ಮೂಲಕ

27. 'ನೆಟಿಜನ್' ಪದವು ಏನನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ?

- a) ಇಂಟರ್ನೆಟ್ ಬಳಸುವುದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸುವ ವ್ಯಕ್ತಿ
- b) ಆನ್‌ಲೈನ್ ಸಮುದಾಯಗಳಲ್ಲಿ ಸಕ್ರಿಯವಾಗಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಂಡಿರುವ ವ್ಯಕ್ತಿ
- c) ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಸಂವಹನವನ್ನು ಮಾತ್ರ ಬಳಸುವ ವ್ಯಕ್ತಿ
- d) ಡಿಜಿಟಲ್ ಹೆಜ್ಜೆಗುರುತನ್ನು ಹೊಂದಿರದ ವ್ಯಕ್ತಿ

28. ಸಾಮಾಜಿಕ ಜಾಲತಾಣಗಳಲ್ಲಿ ನೀವು ಏನು ಮಾಡುವುದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಬೇಕು?

- a) ಎಲ್ಲವನ್ನೂ ತಕ್ಷಣವೇ ಅಪ್‌ಲೋಡ್ ಮಾಡಲಾಗುತ್ತಿದೆ
- b) ಅಪ್ಲೋಡ್ ಮಾಡುವ ಮೊದಲು ಯೋಚಿಸುವುದು
- c) ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುವ ಮೊದಲು ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ಮೌಲ್ಯೀಕರಿಸುವುದು
- d) ಗೌಪ್ಯತೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಜಾಗರೂಕರಾಗಿರಿ

29. ಮಾನವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಮೇಲೆ ಡಿಜಿಟಲ್ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನಗಳ ಪ್ರಭಾವವೇನು?

- a) ಅವರು ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಕಷ್ಟಕರವಾಗಿಸಿದ್ದಾರೆ
- b) ಅವರು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಎಲ್ಲಾ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಿದ್ದಾರೆ
- c) ಅವರು ದಕ್ಷತೆಯನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ
- d) ಅವರು ಸೀಮಿತ ಸಂವಹನವನ್ನು ಹೊಂದಿದ್ದಾರೆ

30. ಡಿಜಿಟಲ್ ಸಾಧನಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದರಿಂದ ದೈಹಿಕ ಒತ್ತಡವನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡಲು ಒಂದು ಮಾರ್ಗ ಯಾವುದು?

- a) ದಕ್ಷತಾಶಾಸ್ತ್ರದ ಮಾರ್ಗಸೂಚಿಗಳನ್ನು ನಿರ್ಲಕ್ಷಿಸುವುದು
- b) ದಕ್ಷತಾಶಾಸ್ತ್ರದ ಸಾಧನಗಳು ಮತ್ತು ಪೀಠೋಪಕರಣಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದು
- c) ವಿರಾಮಗಳನ್ನು ತಪ್ಪಿಸುವುದು
- d) ಪರದೆಯ ಹೊಳಪನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವುದು

31. ಸಕ್ರಿಯ ಡಿಜಿಟಲ್ ಹೆಜ್ಜೆಗುರುತು ಎಂದರೇನು?

- a) ನೀವು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಆನ್‌ಲೈನ್‌ನಲ್ಲಿ ಬಿಡುವ ಡೇಟಾ
- b) ಸ್ವಯಂಚಾಲಿತವಾಗಿ ಅಳಿಸಲಾದ ಡೇಟಾ
- c) ನೀವು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಆನ್‌ಲೈನ್‌ನಲ್ಲಿ ಬಿಡುವ ಡೇಟಾ
- d) ಟ್ರ್ಯಾಕ್ ಮಾಡಲಾಗದ ಡೇಟಾ

32. 'ಡಿಜಿಟಲ್ ಸಿಗ್ನೇಚರ್' ಪದವು ಏನನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ?

- a) ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಕೈಬರಹದ ಸಹಿ
- b) ಡಾಕ್ಯುಮೆಂಟ್‌ನ ದೃಢೀಕರಣವನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸುವ ಎಲೆಕ್ಟ್ರಾನಿಕ್ ಸಹಿ
- c) ಮುದ್ರಿತ ಸಹಿ
- d) ಅನಾಮಧೇಯ ಸಹಿ

33. ಡಿಜಿಟಲ್ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಗೌಪ್ಯತೆಯ ಗುರಿ ಏನು?

- a) ಎಲ್ಲಾ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ಸಾರ್ವಜನಿಕಗೊಳಿಸಲು
- b) ಅನಧಿಕೃತ ಪ್ರವೇಶದಿಂದ ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಡೇಟಾವನ್ನು ರಕ್ಷಿಸಲು
- c) ಪಾಸ್‌ವರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ವ್ಯಾಪಕವಾಗಿ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಲು
- d) ಎನ್‌ಕ್ರಿಪ್ಟ್‌ನ ಬಳಸುವುದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಲು

34. ಸೈಬರ್ ಅಪರಾಧಗಳ ಅಪಾಯವನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡಲು ಯಾವುದು ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ?

- a) ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ನವೀಕರಣಗಳನ್ನು ನಿರ್ಲಕ್ಷಿಸುವುದು
- b) ಹಳತಾದ ಭದ್ರತಾ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಬಳಸುವುದು
- c) ಭದ್ರತಾ ಕ್ರಮಗಳನ್ನು ನಿಯಮಿತವಾಗಿ ನವೀಕರಿಸುವುದು
- d) ಪಾಸ್‌ವರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಎಲ್ಲರೊಂದಿಗೆ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುವುದು

35. ಅತಿಯಾದ ಪರದೆಯ ಸಮಯದಿಂದ ಸಾಮಾನ್ಯ ಆರೋಗ್ಯ ಸಮಸ್ಯೆ ಏನು?
- a) ಸುಧಾರಿತ ನಿದ್ರೆಯ ಗುಣಮಟ್ಟ b) ಕಣ್ಣಿನ ಒತ್ತಡ
c) ಸುಧಾರಿತ ಭಂಗಿ d) ಹೆಚ್ಚಿದ ದೈಹಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆ
36. ಆನ್‌ಲೈನ್ ವಿಷಯದ ದೃಢೀಕರಣದ ಬಗ್ಗೆ ನಿಮಗೆ ಖಚಿತವಿಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ನೀವು ಏನು ಮಾಡಬೇಕು?
- a) ಇದನ್ನು ವ್ಯಾಪಕವಾಗಿ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಿ b) ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುವ ಮೊದಲು ಅದನ್ನು ಮೌಲ್ಯೀಕರಿಸಿ
c) ನಿರ್ಲಕ್ಷಿಸಿ d) ತಕ್ಷಣ ಅದನ್ನು ನಂಬಿರಿ
37. ಯಾವ ರೀತಿಯ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಡೇಟಾ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ?
- a) ಬಯೋಮೆಟ್ರಿಕ್ ಮಾಹಿತಿ b) ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ ಕುಕೀಸ್
c) ಸಾಮಾಜಿಕ ಮಾಧ್ಯಮ ಪೋಸ್ಟ್‌ಗಳು d) ಹಣಕಾಸಿನ ದಾಖಲೆಗಳು
38. ಸೂಕ್ತ ಆನ್‌ಲೈನ್ ವಹಿವಾಟುಗಳನ್ನು ರಕ್ಷಿಸಲು ಏನು ಮಾಡಬೇಕು?
- a) ದುರ್ಬಲ ಪಾಸ್‌ವರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ b) ಭದ್ರತಾ ಪ್ರೋಟೋಕಾಲ್‌ಗಳನ್ನು ನಿರ್ಲಕ್ಷಿಸಿ
c) ಗೂಢಲಿಪೀಕರಣ ಮತ್ತು ದೃಢೀಕರಣವನ್ನು ಬಳಸಿ d) ವಹಿವಾಟಿನ ವಿವರಗಳನ್ನು ಸಾರ್ವಜನಿಕವಾಗಿ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಿ
39. ಡಿಜಿಟಲ್ ಹೆಚ್ಚಿಗುರುತುಗಳೊಂದಿಗೆ ವ್ಯವಹರಿಸಲು ಒಂದು ವಿಧಾನ ಯಾವುದು?
- a) ಎಲ್ಲಾ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಡೇಟಾವನ್ನು ಸಾರ್ವಜನಿಕವಾಗಿ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುವುದು
b) ಗೌಪ್ಯತೆ ಸೆಟ್ಟಿಂಗ್‌ಗಳನ್ನು ನಿರ್ಲಕ್ಷಿಸುವುದು
c) ನೀವು ಏನನ್ನು ಅಪ್‌ಲೋಡ್ ಮತ್ತು ಡೌನ್‌ಲೋಡ್ ಮಾಡುತ್ತೀರಿ ಎಂಬುದರ ಬಗ್ಗೆ ಎಚ್ಚರದಿಂದಿರಿ
d) ಎಲ್ಲಾ ಆನ್‌ಲೈನ್ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ತಪ್ಪಿಸುವುದು
40. ಸೈಬರ್ ಮೇಲ್ವಿಚಾರಣೆ ನ್ಯಾಯಾಧಿಕರಣದ ಕಾರ್ಯವೇನು?
- a) ಆಫ್‌ಲೈನ್ ಅಪರಾಧಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುವುದು b) ಸೈಬರ್ ಕ್ರೈಮ್ ವಿವಾದಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುವುದು
c) ಭೌತಿಕ ಭದ್ರತಾ ಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಜಾರಿಗೊಳಿಸುವುದು d) ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಮಾಧ್ಯಮವನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸುವುದು
41. ಡಿಜಿಟಲ್ ಸಾಧನಗಳನ್ನು ಬಳಸುವಾಗ ದಕ್ಷತಾಶಾಸ್ತ್ರದ ಸಮಸ್ಯೆಗಳನ್ನು ಉಂಟುಮಾಡಬಹುದು
- a) ಸರಿಯಾದ ಭಂಗಿ b) ವಿರಾಮಗಳ ಕೊರತೆ
c) ದಕ್ಷತಾಶಾಸ್ತ್ರದ ಪೀರೋಪಕರಣಗಳು d) ನಿಯಮಿತ ವ್ಯಾಯಾಮ
42. ಆನ್‌ಲೈನ್‌ನಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಮಯವನ್ನು ಕಳೆಯುವುದರ ಫಲಿತಾಂಶವೇನು?
- a) ವರ್ಧಿತ ದೈಹಿಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ
b) ಆರೋಗ್ಯ ಮತ್ತು ಯೋಗಕ್ಷೇಮದ ಮೇಲೆ ನಕಾರಾತ್ಮಕ ಪರಿಣಾಮ
c) ಹೆಚ್ಚಿದ ಉತ್ಪಾದಕತೆ
d) ಉತ್ತಮ ಸಾಮಾಜಿಕ ಸಂವಹನಗಳು
43. ನೀವು ಭೇಟಿ ನೀಡುವ ವೆಬ್‌ಸೈಟ್‌ಗಳಿಂದ ಸಂಗ್ರಹಿಸಲಾದ ಡೇಟಾವನ್ನು ಯಾವ ರೀತಿಯ ಹೆಚ್ಚಿಗುರುತು ಒಳಗೊಂಡಿದೆ?
- a) ಸಕ್ರಿಯ b) ನಿಷ್ಕ್ರಿಯ
c) ಸಾರ್ವಜನಿಕ d) ಖಾಸಗಿ
44. ಡಿಜಿಟಲ್ ಭದ್ರತೆಯನ್ನು ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ನೀವು ಏನು ಮಾಡಬೇಕು?
- a) ಭದ್ರತಾ ಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿ b) ಬಲವಾದ ಮತ್ತು ಅನನ್ಯ ಪಾಸ್‌ವರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ
c) ನಿಮ್ಮ ಪಾಸ್‌ವರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಿ d) ಭದ್ರತಾ ನವೀಕರಣಗಳನ್ನು ನಿರ್ಲಕ್ಷಿಸಿ

45. ಡಿಜಿಟಲ್ ಸೊಸೈಟಿಯ ಒಂದು ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯವೇನು?

- a) ಡಿಜಿಟಲ್ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನವನ್ನು ತಪ್ಪಿಸುವುದು b) ವಿವಿಧ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗೆ ಡಿಜಿಟಲ್ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನಗಳ ಮೇಲೆ ಅವಲಂಬನೆ
c) ಸೀಮಿತ ಸಂವಹನ ವಿಧಾನಗಳು d) ದೈಹಿಕ ಸಂವಹನಗಳಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಆದ್ಯತೆ

46. ಡೇಟಾ ಗೌಪ್ಯತೆಯ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಗುರಿ ಏನು?

- a) ಎಲ್ಲಾ ಡೇಟಾವನ್ನು ಸಾರ್ವಜನಿಕಗೊಳಿಸುವುದು b) ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಡೇಟಾಗೆ ಅನಧಿಕೃತ ಪ್ರವೇಶವನ್ನು ತಡೆಯುವುದು
c) ಗೂಢಲಿಪೀಕರಣವನ್ನು ತಪ್ಪಿಸುವುದು d) ಪಾಸ್‌ವರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ವ್ಯಾಪಕವಾಗಿ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುವುದು

47. ಡಿಜಿಟಲ್ ಹೆಚ್ಚಿಗುರುತುಗಳ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಕಾಳಜಿ ಏನು?

- a) ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಪ್ರೊಫೈಲ್ ಅನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವುದು b) ಗೌಪ್ಯತೆ ಮತ್ತು ಭದ್ರತಾ ಅಪಾಯಗಳು
c) ಸುಧಾರಿತ ಸಾಮಾಜಿಕ ಸಂವಹನಗಳು d) ಉತ್ತಮ ಆನ್‌ಲೈನ್ ಉಪಸ್ಥಿತಿ

48. ಪರದೇಗಲಿಂದ ಕಣ್ಣಿನ ಆಯಾಸವನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡಲು ಒಂದು ಮಾರ್ಗ ಯಾವುದು?

- a) ಪರದೆಯ ಹೊಳಪನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವುದು b) ನಿಯಮಿತ ವಿರಾಮಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು
c) ಪಠ್ಯದ ಗಾತ್ರವನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡುವುದು d) ದಕ್ಷತಾಶಾಸ್ತ್ರದ ಅಭ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ನಿರ್ಲಕ್ಷಿಸುವುದು

49. ಆನ್‌ಲೈನ್‌ನಲ್ಲಿ ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಫೈಲ್‌ಗಳೊಂದಿಗೆ ನೀವು ಏನು ಮಾಡಬೇಕು?

- a) ಅವುಗಳನ್ನು ಎಲ್ಲರೊಂದಿಗೆ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಿ b) ಸಾಧ್ಯವಾದರೆ ಅವುಗಳನ್ನು ಅಪ್‌ಲೋಡ್ ಮಾಡುವುದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿ
c) ಅವರ ಗೌಪ್ಯತೆ ಸೆಟ್ಟಿಂಗ್‌ಗಳನ್ನು ನಿರ್ಲಕ್ಷಿಸಿ d) ಎನ್‌ಕ್ರಿಪ್ಷನ್ ಇಲ್ಲದೆಯೇ ಅವುಗಳನ್ನು ಅಪ್‌ಲೋಡ್ ಮಾಡಿ

50. ಡಿಜಿಟಲ್ ಸಹಿಯ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆ ಏನು?

- a) ಇದು ಅನಾಮಧೇಯತೆಯನ್ನು ಖಚಿತಪಡಿಸುತ್ತದೆ b) ಇದು ಡಾಕ್ಯುಮೆಂಟ್‌ನ ದೃಢೀಕರಣವನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸುತ್ತದೆ
c) ಇದನ್ನು ಪತ್ತೆಹಚ್ಚಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ d) ಇದು ದಾಖಲೆಗಳನ್ನು ಶಾಶ್ವತವಾಗಿ ಅಳಿಸುತ್ತದೆ

51. ಹೇಳಿಕೆ 1: ಸಕ್ರಿಯ ಮತ್ತು ನಿಷ್ಕ್ರಿಯ ಎರಡು ರೀತಿಯ ಡಿಜಿಟಲ್ ಅಡಿ ಮುದ್ರಣಗಳು.

ಹೇಳಿಕೆ 2: ನಿಷ್ಕ್ರಿಯ ಡಿಜಿಟಲ್ ಹೆಚ್ಚಿಗುರುತು ಎಂದರೆ, ನೀವು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಆನ್‌ಲೈನ್‌ನಲ್ಲಿ ಬಿಡುವ ಡೇಟಾ.

- a. ಹೇಳಿಕೆ 1 ಮತ್ತು 2 ಎರಡೂ ಸುಳ್ಳು b. ಹೇಳಿಕೆ 1 ಮತ್ತು 2 ಎರಡೂ ನಿಜ
c. ಹೇಳಿಕೆ 1 ನಿಜ, ಹೇಳಿಕೆ 2 ಸುಳ್ಳು d. ಹೇಳಿಕೆ 1 ಸುಳ್ಳು, ಹೇಳಿಕೆ 2 ನಿಜ

52. ಹೇಳಿಕೆ 1: ಭಾರತದ ಐಟಿ ಕಾಯ್ದೆಯನ್ನು 2021 ರಲ್ಲಿ ತಿದ್ದುಪಡಿ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ.

ಹೇಳಿಕೆ 2: ಈ ಕಾಯ್ದೆಯು ಸೈಬರ್ ಅಪರಾಧಗಳು ಮತ್ತು ದಂಡಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸುತ್ತದೆ.

- a. ಹೇಳಿಕೆ 1 ಮತ್ತು 2 ಎರಡೂ ಸುಳ್ಳು b. ಹೇಳಿಕೆ 1 ಮತ್ತು 2 ಎರಡೂ ನಿಜ
c. ಹೇಳಿಕೆ 1 ನಿಜ, ಹೇಳಿಕೆ 2 ಸುಳ್ಳು d. ಹೇಳಿಕೆ 1 ಸುಳ್ಳು, ಹೇಳಿಕೆ 2 ನಿಜ

53. ಹೇಳಿಕೆ 1: ಟ್ರೇಡ್‌ಮಾರ್ಕ್ ಉಲ್ಲಂಘನೆ ಎಂದರೆ ಉತ್ಪನ್ನಗಳು ಮತ್ತು ಸೇವೆಗಳ ಮೇಲೆ ಇತರರ ಟ್ರೇಡ್‌ಮಾರ್ಕ್‌ನ ಅನಧಿಕೃತ ಬಳಕೆ.

ಹೇಳಿಕೆ 2: ಟ್ರೇಡ್‌ಮಾರ್ಕ್‌ನ ಮಾಲೀಕರು ಅದರ ನೋಂದಾಯಿತ ಟ್ರೇಡ್‌ಮಾರ್ಕ್ ಅನ್ನು ಉಲ್ಲಂಘಿಸುವ ಯಾರೊಬ್ಬರ ವಿರುದ್ಧ ಕಾನೂನು ಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ.

- a. ಹೇಳಿಕೆ 1 ಮತ್ತು 2 ಎರಡೂ ಸುಳ್ಳು b. ಹೇಳಿಕೆ 1 ಮತ್ತು 2 ಎರಡೂ ನಿಜ
c. ಹೇಳಿಕೆ 1 ನಿಜ, ಹೇಳಿಕೆ 2 ಸುಳ್ಳು d. ಹೇಳಿಕೆ 1 ಸುಳ್ಳು, ಹೇಳಿಕೆ 2 ನಿಜ

54. ಹೇಳಿಕೆ 1: ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಆವಿಷ್ಕಾರಗಳಿಗೆ ಪೇಟೆಂಟ್ ನೀಡಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಹೇಳಿಕೆ 2: ಪೇಟೆಂಟ್ ನೀಡಿದಾಗ, ಸಂರಕ್ಷಿತ ಆವಿಷ್ಕಾರಗಳನ್ನು ಮಾರಾಟ ಮಾಡುವುದನ್ನು ಅಥವಾ ವಿತರಿಸುವುದನ್ನು ಇತರರು ಬಳಸದಂತೆ ತಡೆಯಲು ಮಾಲೀಕರು ವಿಶೇಷ ಹಕ್ಕನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ.

a. ಹೇಳಿಕೆ 1 ಮತ್ತು 2 ಎರಡೂ ಸುಳ್ಳು

b. ಹೇಳಿಕೆ 1 ಮತ್ತು 2 ಎರಡೂ ನಿಜ

c. ಹೇಳಿಕೆ 1 ನಿಜ, ಹೇಳಿಕೆ 2 ಸುಳ್ಳು

d. ಹೇಳಿಕೆ 1 ಸುಳ್ಳು, ಹೇಳಿಕೆ 2 ನಿಜ

55. ಹೇಳಿಕೆ 1: ಐಪಿR ಎಂದರೆ ಬೌದ್ಧಿಕ ಆಸ್ತಿ ಹಕ್ಕುಗಳು.

ಹೇಳಿಕೆ 2: GPL ಎಂದರೆ ಸಾಮಾನ್ಯ ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಭಾಷೆ.

a. ಹೇಳಿಕೆ 1 ಮತ್ತು 2 ಎರಡೂ ಸುಳ್ಳು

b. ಹೇಳಿಕೆ 1 ಮತ್ತು 2 ಎರಡೂ ನಿಜ

c. ಹೇಳಿಕೆ 1 ನಿಜ, ಹೇಳಿಕೆ 2 ಸುಳ್ಳು

d. ಹೇಳಿಕೆ 1 ಸುಳ್ಳು, ಹೇಳಿಕೆ 2 ನಿಜ

56. ಹೇಳಿಕೆ - 1: ಹಕ್ಕುಸ್ವಾಮ್ಯವು ಒಂದು ರೀತಿಯ ಬೌದ್ಧಿಕ ಆಸ್ತಿಯಾಗಿದೆ.

ಹೇಳಿಕೆ - 2: FOSS ನಲ್ಲಿ, ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಅನ್ನು ಯಾವುದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಬಳಸಲು, ನಕಲಿಸಲು, ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡಲು ಮತ್ತು ಬದಲಾಯಿಸಲು ಯಾರೂ ಮುಕ್ತವಾಗಿ ಪರವಾನಗಿ ಪಡೆದಿಲ್ಲ.

a. ಹೇಳಿಕೆ 1 ಮತ್ತು 2 ಎರಡೂ ಸುಳ್ಳು

b. ಹೇಳಿಕೆ 1 ಮತ್ತು 2 ಎರಡೂ ನಿಜ

c. ಹೇಳಿಕೆ 1 ನಿಜ, ಹೇಳಿಕೆ 2 ಸುಳ್ಳು

d. ಹೇಳಿಕೆ 1 ಸುಳ್ಳು, ಹೇಳಿಕೆ 2 ನಿಜ

57. ಹೇಳಿಕೆ - 1: ಕೃತಿಕೌರ್ಯ ಎಂದರೆ ಬೇರೆಯವರ ಕೆಲಸ ಅಥವಾ ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅದನ್ನು ತನ್ನದೆಂದು ರವಾನಿಸುವ ಅಭ್ಯಾಸ.

ಹೇಳಿಕೆ - 2 : ಕೃತಿಕೌರ್ಯವು ಐಪಿR ಉಲ್ಲಂಘನೆಯಲ್ಲ.

a) ಎರಡೂ ಹೇಳಿಕೆಗಳು ನಿಜ.

b) ಎರಡೂ ಹೇಳಿಕೆಗಳು ಸುಳ್ಳು.

c) ಹೇಳಿಕೆ-1 ಮಾತ್ರ ನಿಜ.

d) ಹೇಳಿಕೆ-2 ಮಾತ್ರ ನಿಜ.

58. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ(A) : ಡೇಟಾ ಕಳ್ಳತನವು ಒಂದು ರೀತಿಯ ಸೈಬರ್ ಅಪರಾಧವಲ್ಲ.

ಕಾರಣ(R) : ಡಿಜಿಟಲ್ ಹೆಜ್ಜೆಗುರುತು ಎಂಬುದು ಡಿಜಿಟಲ್ ಮಾಧ್ಯಮದಲ್ಲಿ ಬಳಕೆದಾರರ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು, ಕ್ರಮಗಳು, ಸಂವಹನಗಳು ಅಥವಾ ವಹಿವಾಟುಗಳ ಅನನ್ಯ ಡೇಟಾ ಜಾಡಿನಾಗಿದೆ.

a) ಎ ಸುಳ್ಳು ಆದರೆ R ನಿಜ.

b) ಎ ನಿಜ ಆದರೆ R ಸುಳ್ಳು.

c) ಎ ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ.

d) ಎ ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ಸುಳ್ಳು.

59. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ (A) : ಉತ್ತಮ ಡಿಜಿಟಲ್ ನಾಗರಿಕನು ಕೃತಿಕೌರ್ಯ, ಹಕ್ಕುಸ್ವಾಮ್ಯ ಉಲ್ಲಂಘನೆ ಮತ್ತು ಟ್ರೇಡ್‌ಮಾರ್ಕ್ ಉಲ್ಲಂಘನೆಯನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಬೇಕು.

ತಾರ್ಕಿಕ (R) : ಬೌದ್ಧಿಕ ಆಸ್ತಿ ಹಕ್ಕುಗಳು (IPR) ಹಕ್ಕುಸ್ವಾಮ್ಯಗಳು, ಪೇಟೆಂಟ್‌ಗಳು ಮತ್ತು ಟ್ರೇಡ್‌ಮಾರ್ಕ್‌ಗಳ ಮೂಲಕ ಡೇಟಾ ರಕ್ಷಣೆಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ.

a) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ ಮತ್ತು R ಎಂಬುದು A ಯ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಲ್ಲ

b) A ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ ಮತ್ತು R ಎಂಬುದು A ಯ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆಯಾಗಿದೆ

c) ಎ ನಿಜ, ಆದರೆ R ಸುಳ್ಳು

d) ಎ ಸುಳ್ಳು, ಆದರೆ R ನಿಜ

60. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ: ಡಿಜಿಟಲ್ ಯುಗದಲ್ಲಿ ಸೈಬರ್ ಬುಲಿಯಿಂಗ್ ಗಂಭೀರ ಕಾಳಜಿಯಾಗಿದೆ.

ಕಾರಣ: ಇದು ಇತರರನ್ನು ಬೆದರಿಸಲು ಅಥವಾ ಹಾನಿ ಮಾಡಲು ಡಿಜಿಟಲ್ ಪ್ಲಾಟ್‌ಫಾರ್ಮ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ.

a) ಎ ಸುಳ್ಳು ಆದರೆ R ನಿಜ.

b) ಎ ನಿಜ ಆದರೆ R ಸುಳ್ಳು.

c) ಎ ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ.

d) ಎ ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ಸುಳ್ಳು.

61. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ:Ransomware ಬಲಿಪಶುವಿನ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ನಲ್ಲಿ ಫೈಲ್‌ಗಳನ್ನು ಎನ್‌ಕ್ರಿಪ್ಟ್ ಮಾಡುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಡೀಕ್ರಿಪ್ಟ್‌ಗಾಗಿ ಪಾವತಿಯನ್ನು ಬೇಡುತ್ತದೆ.
ಕಾರಣ:Ransomware ಎನ್ನುವುದು ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ಗಳನ್ನು ಸೈಬರ್ ಬೆದರಿಕೆಗಳಿಂದ ರಕ್ಷಿಸಲು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಲಾದ ಒಂದು ರೀತಿಯ ಆಂಟಿವೈರಸ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಆಗಿದೆ.

- a) ಎ ಸುಳ್ಳು ಆದರೆ R ನಿಜ.
- b) ಎ ನಿಜ ಆದರೆ R ಸುಳ್ಳು.
- c) ಎ ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ.
- d) ಎ ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ಸುಳ್ಳು.

62. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ:ಆಯ್ಡ್‌ವೇರ್ ಒಂದು ರೀತಿಯ ಮಾಲ್‌ವೇರ್ ಆಗಿದ್ದು ಅದು ಅನಗತ್ಯ ಜಾಹೀರಾತುಗಳನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುತ್ತದೆ.

ಕಾರಣ:ಆಯ್ಡ್‌ವೇರ್ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಕಾರ್ಯಕ್ಷಮತೆಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಇಂಟರ್ನೆಟ್ ಬ್ರೌಸಿಂಗ್ ಅನ್ನು ವೇಗಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ.

- a) ಎ ಸುಳ್ಳು ಆದರೆ R ನಿಜ.
- b) ಎ ನಿಜ ಆದರೆ R ಸುಳ್ಳು.
- c) ಎ ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ.
- d) ಎ ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ಸುಳ್ಳು.

63. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ:ಬಳಸಿದ ಎಲೆಕ್ಟ್ರಾನಿಕ್ ಗ್ಯಾಜೆಟ್‌ಗಳ ಸರಿಯಾದ ವಿಲೇವಾರಿ ಪರಿಸರ ಸುರಕ್ಷತೆಗೆ ನಿರ್ಣಾಯಕವಾಗಿದೆ.

ಕಾರಣ:ಇ-ತ್ಯಾಜ್ಯ ನಿರ್ವಹಣೆಯು ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಮಾಲಿನ್ಯವನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡಲು ಎಲೆಕ್ಟ್ರಾನಿಕ್ ತ್ಯಾಜ್ಯವನ್ನು ಸುಡುವುದನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ.

- a) ಎ ಸುಳ್ಳು ಆದರೆ R ನಿಜ.
- b) ಎ ನಿಜ ಆದರೆ R ಸುಳ್ಳು.
- c) ಎ ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ.
- d) ಎ ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ಸುಳ್ಳು.

64. ಪ್ರತಿಪಾದನೆ:ಮಾಹಿತಿ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನ ಕಾಯಿದೆ (ಐಟಿ ಆಕ್ಟ್) ಪ್ರಾಥಮಿಕವಾಗಿ ಸಾಮಾಜಿಕ ಮಾಧ್ಯಮ ಬಳಕೆಯನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸುವುದರ ಮೇಲೆ ಕೇಂದ್ರೀಕರಿಸುತ್ತದೆ.

ಕಾರಣ:ಐಟಿ ಕಾಯಿದೆಯು ಸೈಬರ್ ಅಪರಾಧ ಮತ್ತು ಎಲೆಕ್ಟ್ರಾನಿಕ್ ವಾಣಿಜ್ಯವನ್ನು ತಿಳಿಸುತ್ತದೆ, ಡಿಜಿಟಲ್ ವಹಿವಾಟುಗಳಿಗೆ ಕಾನೂನು ಚೌಕಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸುತ್ತದೆ.

- a) ಎ ಸುಳ್ಳು ಆದರೆ R ನಿಜ.
- b) ಎ ನಿಜ ಆದರೆ R ಸುಳ್ಳು.
- c) ಎ ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ನಿಜ.
- d) ಎ ಮತ್ತು R ಎರಡೂ ಸುಳ್ಳು.

2-ಮಾರ್ಕ್ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. 'ಡಿಜಿಟಲ್ ಫುಟ್‌ಪ್ರಿಂಟ್' ಅನ್ನು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಿ.
2. 'ನೆಟಿಜನ್' ಎಂದರೇನು?
3. ಸಕ್ರಿಯ ಮತ್ತು ನಿಷ್ಕ್ರಿಯ ಡಿಜಿಟಲ್ ಹೆಜ್ಜೆಗುರುತುಗಳ ನಡುವಿನ ವ್ಯತ್ಯಾಸವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
4. ಎರಡು ವಿಧದ ನಿವ್ವಳ ಶಿಷ್ಟಾಚಾರವನ್ನು ಪಟ್ಟಿ ಮಾಡಿ.
5. ಸೈಬರ್‌ಬುಲಿಂಗ್ ಎಂದರೇನು?
6. ದೈನಂದಿನ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಡಿಜಿಟಲ್ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನಗಳ ಒಂದು ಪ್ರಭಾವವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
7. ಸಾಮಾಜಿಕ ಮಾಧ್ಯಮ ಶಿಷ್ಟಾಚಾರ ಎಂದರೇನು?
8. 'ಡಿಜಿಟಲ್ ಸೊಸೈಟಿ' ಪದವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.

9. ಡಿಜಿಟಲ್ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಡೇಟಾ ರಕ್ಷಣೆಯ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆ ಏನು?
10. ಡಿಜಿಟಲ್ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನಗಳನ್ನು ಬಳಸುವ ಒಂದು ಪ್ರಯೋಜನವನ್ನು ಉಲ್ಲೇಖಿಸಿ.
11. 'ಸೈಬರ್ ಕ್ರೈಮ್' ಅನ್ನು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಿ.
12. ಉತ್ತಮ ನೆಟಿಜನ್ ಆಗಿರುವುದು ಏನು?
13. ಸಂವಹನ ಶಿಷ್ಟಾಚಾರದ ಮಹತ್ವವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
14. 'ಡಿಜಿಟಲ್ ಸಿಟಿಜನ್' ಎಂದರೇನು?
15. ಡಿಜಿಟಲ್ ಹೆಜ್ಜೆಗುರುತುಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ದುರುಪಯೋಗಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು?
16. ಡಿಜಿಟಲ್ ನಾಗರಿಕನ ಒಂದು ಜವಾಬ್ದಾರಿಯನ್ನು ಉಲ್ಲೇಖಿಸಿ.
17. ಆನ್‌ಲೈನ್‌ನಲ್ಲಿ ಗೌಪ್ಯತೆಯನ್ನು ಗೌರವಿಸುವುದು ಏಕೆ ಮುಖ್ಯ?
18. 'ಡಿಜಿಟಲ್ ಕಮ್ಯುನಿಕೇಷನ್' ಅನ್ನು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸಿ.
19. ಆನ್‌ಲೈನ್ ಭದ್ರತೆಯಲ್ಲಿ ಪಾಸ್‌ವರ್ಡ್‌ಗಳ ಪಾತ್ರವೇನು?
20. 'ಡಿಜಿಟಲ್ ಪರಿಸರ' ಪದವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.

3-ಮಾರ್ಕ್ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ಸಂವಹನದಲ್ಲಿ ಡಿಜಿಟಲ್ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನಗಳ ಅನುಕೂಲಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.
2. ಉದ್ದೇಶಿತ ಜಾಹೀರಾತಿಗಾಗಿ ಡಿಜಿಟಲ್ ಹೆಜ್ಜೆಗುರುತುಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಬಳಸಬಹುದು ಎಂಬುದನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
3. ಡಿಜಿಟಲ್ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನಗಳನ್ನು ಹರಡುವಲ್ಲಿ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ಗಳು ಮತ್ತು ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್‌ನ ಪಾತ್ರವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
4. ಡಿಜಿಟಲ್ ಹೆಜ್ಜೆಗುರುತುಗಳು ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಗೌಪ್ಯತೆಯ ಮೇಲೆ ಹೇಗೆ ಪರಿಣಾಮ ಬೀರಬಹುದು?
5. ಡಿಜಿಟಲ್ ಸಮಾಜದ ಪರಿಕಲ್ಪನೆ ಮತ್ತು ಅದರ ಪ್ರಸ್ತುತತೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
6. ಆನ್‌ಲೈನ್ ಸಂವಹನಗಳಲ್ಲಿ ವೈವಿಧ್ಯತೆಯನ್ನು ಗೌರವಿಸುವ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.
7. ಸೈಬರ್‌ನಲ್ಲಿಂಗ್ ಅನ್ನು ನೆಟಿಜನ್‌ಗಳು ಹೇಗೆ ತಪ್ಪಿಸಬಹುದು?
8. ಸಂವಹನ ಶಿಷ್ಟಾಚಾರದ ಪ್ರಮುಖ ಅಂಶಗಳು ಯಾವುವು?
9. ಆನ್‌ಲೈನ್‌ನಲ್ಲಿ ಪರಿಣತಿಯನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುವುದರ ಮಹತ್ವವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
10. ಸಾಮಾಜಿಕ ಮಾಧ್ಯಮ ಬಳಕೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಸಂಭಾವ್ಯ ಅಪಾಯಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.
11. ಡಿಜಿಟಲ್ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನಗಳನ್ನು ಬಳಸುವಲ್ಲಿ ನೈತಿಕ ಪರಿಗಣನೆಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
12. ಆನ್‌ಲೈನ್ ಸಾಮರಸ್ಯವನ್ನು ಕಾಪಾಡಿಕೊಳ್ಳುವಲ್ಲಿ ನಿವ್ವಳ ಶಿಷ್ಟಾಚಾರದ ಪಾತ್ರವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
13. ಸಮಾಜದ ಮೇಲೆ ಸೈಬರ್ ಅಪರಾಧದ ಪರಿಣಾಮಗಳು ಯಾವುವು?
14. ಡಿಜಿಟಲ್ ಸಂವಹನದಲ್ಲಿ ಜವಾಬ್ದಾರಿಯುತ ನಡವಳಿಕೆಯ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.
15. ಒಬ್ಬರು ತಮ್ಮ ಡಿಜಿಟಲ್ ಹೆಜ್ಜೆಗುರುತುಗಳು ಸುರಕ್ಷಿತವಾಗಿವೆ ಎಂದು ಹೇಗೆ ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು?
16. ಡಿಜಿಟಲ್ ಹೆಜ್ಜೆಗುರುತುಗಳ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ವಿವರಿಸಿ.
17. ಆರೋಗ್ಯದ ಮೇಲೆ ಡಿಜಿಟಲ್ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನಗಳ ಪ್ರಭಾವವನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.
18. ಡಿಜಿಟಲ್ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸುವಲ್ಲಿ ಭಾರತೀಯ ಐಟಿ ಕಾಯಿದೆಯ ಪಾತ್ರವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
19. ಆನ್‌ಲೈನ್‌ನಲ್ಲಿ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಡೇಟಾವನ್ನು ರಕ್ಷಿಸಲು ಉತ್ತಮ ಅಭ್ಯಾಸಗಳು ಯಾವುವು?
20. ಆನ್‌ಲೈನ್ ಭದ್ರತೆಗಾಗಿ ಬಲವಾದ ಪಾಸ್‌ವರ್ಡ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸುವ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.

5-ಮಾರ್ಕ್ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

1. ವಿವಿಧ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳ ಮೇಲೆ ಡಿಜಿಟಲ್ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನಗಳ ಸಾಮಾಜಿಕ ಪ್ರಭಾವವನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.
2. ಡಿಜಿಟಲ್ ಹೆಚ್ಚಿಗುರುತುಗಳ ಮಹತ್ವ ಮತ್ತು ವೈಯಕ್ತಿಕ ಗೌಪ್ಯತೆಗೆ ಅವುಗಳ ಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
3. ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಸಂವಹನ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಪರಿವರ್ತಿಸುವಲ್ಲಿ ಡಿಜಿಟಲ್ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನಗಳ ಪಾತ್ರವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
4. ಡಿಜಿಟಲ್ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ನೆಟಿಜನ್‌ಗಳ ನೈತಿಕ ಜವಾಬ್ದಾರಿಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.
5. ಸೈಬರ್ ಅಪರಾಧವನ್ನು ಹೇಗೆ ತಡೆಯಬಹುದು ಮತ್ತು ಈ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಕಾನೂನುಗಳ ಪಾತ್ರವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
6. ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಮತ್ತು ರಾಜಕೀಯದ ಮೇಲೆ ಸಾಮಾಜಿಕ ಮಾಧ್ಯಮದ ಪ್ರಭಾವವನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.
7. ಡಿಜಿಟಲ್ ಸಂವಹನ ಶಿಷ್ಟಾಚಾರದ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ ಮತ್ತು ಉದಾಹರಣೆಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿ.
8. ಡಿಜಿಟಲ್ ನಾಗರಿಕನ ಪರಿಕಲ್ಪನೆ ಮತ್ತು ಅದಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಜವಾಬ್ದಾರಿಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.
9. ಅವರ ಡಿಜಿಟಲ್ ಹೆಚ್ಚಿಗುರುತುಗಳನ್ನು ರಕ್ಷಿಸಲು ಒಬ್ಬರು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬಹುದಾದ ಕ್ರಮಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
10. ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಡಿಜಿಟಲ್ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನಗಳ ಅನುಕೂಲಗಳು ಮತ್ತು ಅನಾನುಕೂಲಗಳನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.
11. ಉತ್ಪಾದಕತೆ ಮತ್ತು ದಕ್ಷತೆಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವಲ್ಲಿ ಡಿಜಿಟಲ್ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನಗಳ ಪಾತ್ರವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
12. ಡಿಜಿಟಲ್ ಯುಗದಲ್ಲಿ ಡೇಟಾ ರಕ್ಷಣೆ ಕಾನೂನುಗಳ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.
13. ನಿವ್ವಳ ಶಿಷ್ಟಾಚಾರದ ಪರಿಕಲ್ಪನೆ ಮತ್ತು ಆನ್‌ಲೈನ್ ಸಂವಹನಗಳಲ್ಲಿ ಅವುಗಳ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.
14. ವೈಯಕ್ತಿಕ ಮತ್ತು ವೃತ್ತಿಪರ ಜೀವನದ ಮೇಲೆ ಡಿಜಿಟಲ್ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನಗಳ ಪ್ರಭಾವವನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.
15. ಜವಾಬ್ದಾರಿಯುತ ನೆಟಿಜನ್ ಆಗಿರುವ ಮಹತ್ವ ಮತ್ತು ಒಳಗೊಂಡಿರುವ ಅಭ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಿ.