

அரசுத் தேர்வுகள் இயக்ககம், சென்னை - 6
மேல்நிலை முதலாம் ஆண்டு பொதுத் தேர்வு - மே 2022
கணினி அறிவியல்

மொத்த மதிப்பெண்கள் :70

குறிப்பு

1. நீலம் அல்லது கருப்பு மையினை மட்டுமே எழுதுவதற்கும் அடிக்கோடிடுவதற்கும் பயன்படுத்த வேண்டும்.
2. படங்கள் வரைவதற்கு பென்சில் பயன்படுத்த வேண்டும்.
3. விடைக்குறிப்பில் இல்லாத சரியான விடைகளுக்கும் உரிய மதிப்பெண்கள் வழங்கப்பட வேண்டும்.

பகுதி - I

15 X 1 = 15

வினா எண்	அனைத்து வினாக்களுக்கும் விடையளிக்கவும் கொடுக்கப்பட்டுள்ள மாற்று விடைகளில் மிகவும் ஏற்புடைய விடையைத் தேர்ந்தெடுத்துக் குறியீட்டுடன் விடையினையும் சேர்த்து எழுதவும்	மதிப்பெண்
1	(அ) மூன்றாம்	1
2	(ஆ) D	1
3	(அ) கேச் நினைவகம்	1
4	(ஆ) MS -DOS	1
5	(அ) Edit → Paste	1
6	(அ) S2	1
7	(இ) ஜேர்ன் ஸ்ட்ரௌஸ்ட்ரப்	1
8	(அ) 3	1
9	(ஆ) 9	1
10	(ஈ) 10	1
11	(அ) array	1
12	(ஈ) மறுபயணாக்கம்	1
13	(இ) உறுப்பு செயற்கூறு	1
14	(ஆ) கணிப்பொறி நன்னெறி	1
15	(அ) ஆண்ட்ராய்ட்	1

<p>பகுதி - II</p> <p>எவையேனும் 6 வினாக்களுக்கு விடையளிக்கவும்</p> <p>(வினா எண் 24 கட்டாய வினா) 6 X 2 = 12</p>		
16	Windows, Linux , Unix , Android, IOS .	2
17	101100 ₂ .	2
18	விண்டோஸ் இயக்க அமைப்பு நிறுவப்படும்போது உருவாக்கப்படும் கொடாநிலை பணிக்குறிகள் செந்தர பணிக்குறிகள் ஆகும்.	2
19	நெறிமுறை என்பது ஒரு பணியை நிறைவேற்றுவதற்கான அல்லது ஒரு சிக்கலை தீர்க்க படிப்படியான வழிமுறைகளின் வரிசை .	2
20	Data-type array_name [row size][column size]; (அல்லது) தரவு வகை அணியின் பெயர்[வரிசை அளவு] [நெடுவரிசை அளவு];	2
21	செய்தி அல்லது தரவினை ஒன்றுக்கு மேற்பட்ட வடிவங்களில் செயலாக்கவல்ல செயற்கூறின் திறனையே செயற்கூறு பணிமிகுப்பு என்கிறோம் . (அல்லது) பணிமிகுப்பு என்பது இரண்டு அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட செயற்கூறுகள் ஒரே பெயரைப் பகிர்ந்து கொண்டு வேறுபட்ட அளபுருக்களை கொண்டு இருக்கும்.	2
22	தருவிக்கப்பட்ட இனக்குழு கூடுதல் பண்புக்கூறுகளையும் செயல்முறைகளையும் பெற்றுக்கொண்டு செயல்திறனை அதிகரிக்க செய்கிறது.	2
23	நமது தமிழ் மொழியை கையாள உருவாக்கப்பட்ட முதல் குறியீட்டு முறை தான் TSCII . தமிழ் மொழியை கணிப்பொறி உள்ளிட்ட மின்னணு சாதனங்களில் எளிதில் கையாள பொருத்தமான ஒரு குறியீட்டு முறை.	2
24	void தரவினை மதிப்புகள் ஒரு வெற்றுத்தொகுப்பை குறிக்க பயன்படுகிறது void எந்த மதிப்பையும் திருப்பி அனுப்பாது.	2
<p>பகுதி - III</p> <p>எவையேனும் 6 வினாக்களுக்கு விடையளிக்கவும்</p> <p>(வினா எண் 33 கட்டாய வினா) 6 X 3 = 18</p>		
25	8 பிட் நுண்செயலி 16 பிட் நுண்செயலி 32 பிட் நுண்செயலி 64 பிட் நுண்செயலி	3
26	விடை எழுத முயற்சி செய்திருப்பின் முழு மதிப்பெண்கள் வழங்கலாம்	3

32	<p>ஒரு பிரச்சினை அல்லது தனி மனிதனுக்கோ அல்லது நிறுவனத்திற்கோ ஏற்படும், போது எது சரி(நன்னெறி) அல்லது தவறு (நன்னெறி அல்லாதது) இவற்றின் ஒன்றை தேர்வு செய்யும் முறை ஆகும்.</p> <ul style="list-style-type: none"> • சைபர் குற்றம் (cyber crime) • மென்பொருள் உரிமையில்லா நகலாக்கம்(software piracy) • அங்கீகரிக்கப்படாத அணுகுதல் (un Authorized access) • ஹேக்கிங் (Hacking) • கணிப்பொறியை பயன்படுத்தி மோசடி செய்தல் (Use of computers to commit fraud) <p>நச்சு நிரல்(Virus) மூலம் நாசவேலைகணிப்பொறி மூலம் தவறான உரிமை கோருதல்.</p> <p style="text-align: right;">(எவையேனும் மூன்று மட்டும்)</p>	3
33	<pre>#include <iostream> using namespace std; int main () { int i,sum=0; for(i=1; i<=10;i++) { sum=sum+i; } cout<<"The sum of 1 to 10 is "<<sum; return 0; }</pre> <p>இதே போன்று for மடக்கை பயன்படுத்தி எதிர்பார்க்கும் வெளியீடு கிடைக்கக்கூடிய நிரல்.</p>	3
<p>பகுதி – IV (அனைத்து வினாக்களுக்கும் விடையளிக்கவும்)</p>		
5 × 5 = 25		
34 (அ)	<p>தரவு</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. பல்வேறு வகைகளில் திரட்டப்படும் செயல்படுத்தப்படாத செய்தி துணுக்கு தரவு எனப்படும். 2. தொடர்பு கொள்வதற்கும், விளக்குவதற்கும், அல்லது செயலாக்கம் செய்வதற்கும் ஏற்றது. 3. தரவு எந்த விளக்கமான தகவலையும் அளிக்காது . 4. எ.கா – 134, 16, கவிதா போன்ற ஏற்புடைய தரவுகள். 	2½

	<p>தகவல்</p> <ol style="list-style-type: none"> முடிவுகளை எடுக்க கூடிய உண்மைகளின் தொகுப்பு ஆகும். சரியான பொருள் கொண்ட முறைபடுத்தப்பட்ட அல்லது கட்டமைக்கப்பட்ட தகவலை வழங்குவது. எ.கா - கவிதாவின் வயது 16 போன்ற ஏற்புடைய கூற்றுகள். 	2½
(அல்லது)		
34 (ஆ)	<p>நேரடி அணுகல் நினைவகம்</p> <ul style="list-style-type: none"> படிக்க மட்டும் நினைவகம் (Read Only Memory) நிரலாக்கு படிக்க மட்டும் நினைவகம் (Programmable Read Only Memory) அழியும் நிரலாக்கு படிக்க மட்டும் நினைவகம் (Erasable Programmable Read Only Memory) மின்சாரத்தால் அழியும் நிரலாக்கு படிக்க மட்டும் நினைவகம் (Electrical Erasable Programmable Read Only Memory) <p>மேற்கண்ட ROM இன் வகைகளின் விளக்கம்.</p>	5
35 (அ)	<p>விடை எழுத முயற்சி செய்திருப்பின் முழு மதிப்பெண்கள் வழங்கலாம்</p>	5
(அல்லது)		
35 (ஆ)	<ol style="list-style-type: none"> நெறிமுறை, square_root என பெயரிடுவோம். இது எண்ணை உள்ளீடாக எடுக்கும். உள்ளீட்டை நாம் n என பெயரிடலாம். n எதிர்மறை எண்ணாக இருக்கக்கூடாது. இது வர்க்க மூலத்தின் n-ஐ வெளியீடுகிறது. வெளியீட்டை y என பெயரிடுவோம். பின்னர் n வர்க்க மூலத்தின் y ஆக இருக்க வேண்டும். <p>நெறிமுறையின் விவரக்குறிப்பு</p> <p>square_root (n)</p> <p>--inputs: n is a real number, $n \geq 0$.</p> <p>--outputs: y is a real number such that $y^2 = n$.</p>	5
36 (அ)	<p>பிழைகளின் வகைகளை பட்டியலிடுக</p> <p>இலக்கணப்பிழை அல்லது தொடரியல் பிழை</p> <p>சி++ ன் இலக்கண விதிமுறைகள் மீறப்படும் போது இலக்கணப்பிழை (அல்லது) தொடரியல் பிழைகள் ஏற்படுகின்றன.</p> <p>சொற்றொடர் பிழை</p> <ol style="list-style-type: none"> நிரலானது இலக்கண விதிமுறையின் படி சரியாக இருந்து தருக்க முறைப்படி தவறாக இருப்பது. தேவையான வெளியீட்டை வழங்காமல் இருப்பது. மாறி அல்லது செயற்குறி அல்லது இயக்கப்படும் வரிசை ஆகியவற்றில் தவறு இருப்பின் இப்பிழை 	5

	<p>தோன்றும் .</p> <p>இயக்க நேர பிழை</p> <p>முறையில்லாத செயல்முறையால் இப்பிழை தோன்றும் (அ) இல்லாத ஒரு கோப்பை நிரலானது திறக்க முற்படும்போது இயக்க நேர பிழை ஏற்படும்.</p>	
36 (ஆ)	<p>switch கூற்று என்பது ஒரு பல வழி கிளைப்பிரிப்பு கூற்றாகும். இது கோவையின் மதிப்பின் அடிப்படையில் பல்வேறு நிரல் பகுதிகளுக்கு கட்டுப்பாட்டை எடுத்துச் செல்வதற்கு எளிதாக வகை செய்கிறது.</p> <p>switch கூற்றின் தொடரியல்</p> <pre>switch(கோவை) { case constant 1: கூற்று(s); break; case constant 2: கூற்று(s); break; . . . default: கூற்று (s); }</pre> <p>மற்றும் ஏதேனும் ஒரு எடுத்துக்காட்டு</p>	2 3
(அல்லது)		
37 (அ)	<p>மடக்கின் பகுதிகள்</p> <ul style="list-style-type: none"> • தொடக்க மதிப்பிருத்தும் கோவை • சோதிப்பு நிபந்தனை கோவை • புதுப்பித்தல் / மிகுத்தல் கோவை • மடக்கின் உடற்பகுதி <p>மடக்கின் இந்த நான்கு பகுதிகளை விளக்குதல்</p>	5
(அல்லது)		
37 (ஆ)	<p>நிரலின் வெளியீடு</p> <p>Enter Number1=4 Enter Number2=5 Enter Number3=13 Enter Number4=15 Enter Number5=18 Enter Number6=23 Enter Number7=34 Enter Number8=66 Enter Number9=77</p>	5

	<p>Enter Number10=80 There are 5 Even Numbers There are 5 Odd Numbers</p> <p>இது போன்று ஏதேனும் 10 எண்களின் உள்ளீட்டிற்கு தகுந்த ஒற்றைப்படை மற்றும் இரட்டைப்படை எண்களின் எண்ணிக்கையை காட்டும் வெளியீடு</p>	
--	--	--

38 (அ)	பிழை திருத்தம்		5	
	நிரலின் வரி எண்	Error		பிழை நீக்கம் செய்யப்பட்ட நிரலின் வரி
	1	%include(iostream.h)		#include <iostream>
	3	விடுபட்டுள்ளது		using namespace std;
	4	Class A		class A
	6	Public;		public :
	7	Int a1,a2:a3;		int a1, a2, a3;
	8	Void getdata[]		void getdata()
	11	a2=13;a3=13;		a2=14 ; a3=13;
	13	}		};
	14	Class B::public A()		class B : public A
	16	PUBLIC		public :
	17	voidfunc()		void func()
	19	int b1:b2:b3;		int b1,b2,b3;
	20	A::getdata[];		A.getdata();
	23	a3=a3;		b3 = a3;
	24	cout<<b1<<'\t'<<b2<<'\t'<<b3		cout<<b1<<'\n'<<b2<<'\n'<<b3;
	26	விடுபட்டுள்ளது		};
	29	clrscr()		clrscr();
	31	der1:fun();		der.fun();
<p>இவற்றுள் ஏதேனும் 10 பிழை திருத்தம் மேற்கொண்டால் போதுமானது (அல்லது) 10 பிழை திருத்தம் செய்யப்பட்ட நிரலை எழுதியிருந்தால் போதுமானது. (அல்லது)</p>				

38 (ஆ)	<p>பொருள் நோக்கு நிரலாக்கத்தின் நன்மைகள்</p> <ul style="list-style-type: none"> • மறுபயனாக்கம் • மிகைமை • எளிய பராமரிப்பு • பாதுகாப்பு <p>இவற்றைப் பற்றி விளக்குதல்</p>	5
-----------	--	---