

T

தூத்துக்குடி மாவட்டம்

அரையாண்டுப் பொதுத் தேர்வு - 2024

பதினொன்றாம் வகுப்பு

பதிவு
எண்:

-11211

நேரம்: 3.00 மணி

கணிணி அறிவியல்

மதிப்பெண்கள்: 70

பகுதி - I

15x1=15

I. சரியான விடையைத் தேர்ந்தெடுத்து எழுதுக:

- கீழ்வருவனவற்றுள் எது ஒரு முதன்மை நினைவகமாகும்?
அ) ROM ஆ) RAM இ) Flash drive ஈ) Hard disk
- ஆங்கில சிறிய எழுத்துருக்களுக்கான ASCII குறியீட்டு மதிப்புகள்
அ) 97 to 122 ஆ) 65 to 90 இ) 0 and 127 ஈ) 1 to 26
- எத்தனை பிட்டுகள் ஒரு வேர்டை கட்டமைக்கும்?
அ) 8 ஆ) 16 இ) 32 ஈ) பயன்படுத்தப்படும் செயலியைப் பொருத்தது
- எந்த பொத்தானை அழுத்தினால் பட்டிப்பட்டையில் உள்ள முதல் பட்டியை முன்னிறுத்தும்
அ) F1 ஆ) F2 இ) F9 ஈ) F10
- உள்ளீடு, வெளியீடு உறவை உறுதிப்படுத்துவது?
அ) நெறிமுறை மற்றும் பயனர் உரிமையின் பொறுப்பு
ஆ) பயனரின் பொறுப்பு மற்றும் நெறிமுறையின் உரிமை
இ) நெறிமுறையின் பொறுப்பு, ஆனால் பயனரின் உரிமை அல்ல
ஈ) பயனர் மற்றும் நெறிமுறையின் பொறுப்பு
- மதிப்பிருத்தலுக்கு முன் U, V = 5, 10 எனில் கொடுக்கப்பட்டுள்ள தொடர் மதிப்பிருத்தலுக்கு பின் U மற்றும் V மாறிகள் பெறும் மதிப்பு என்ன?
1. u; = v 2. v; = u
அ) u, v = 5, 5 ஆ) u, v = 10, 5 இ) u, v = 5, 10 ஈ) u, v = 10, 10
- யார் கட்டமைக்கப்பட்ட நிரலாக்கத்தை (structured programming) அறிமுகம் செய்தார்?
அ) E.W. டிஜிக்ஸ்திரா ஆ) ரிக் மாஸ்சிட்டி இ) ஜோன் ஸ்ட்ரெஸ்ரப் ஈ) பிளேய்ஸ் பாஸ்கல்
- பின்வரும் செயற்குறிகளில் C++ ன் தரவு விடுப்பு செயற்குறி எது?
அ) >> ஆ) << இ) <> ஈ) ^^
- சுழற்சியில் மீண்டும் மீண்டும் இயக்கப்படும் குறிமுறைத் தொகுதிகள் இவ்வாறு அழைக்கப்படுகிறது?
அ) நிபந்தனை ஆ) மடக்கு இ) கூற்று ஈ) மடக்கின் உடற்பகுதி
- கட்டுரு உறுப்புகளை அணுகும் போது புள்ளி செயற்குறியின் வலது புறமுள்ள குறிப்பெயரின் பெயர்
அ) கட்டுருமாறி ஆ) கட்டுரு பெயர் இ) கட்டுறு உறுப்பு ஈ) கட்டுரு செயற்கூறு
- பின்வருவனவற்றுள் எது மரபுரிமத்தின் முக்கியமான பண்பு ஆகும்?
அ) தரவு மறைப்பு ஆ) குறிமுறை மறுபயனாக்கம் இ) குறிமுறை மாற்றம் ஈ) அணுகுமுறை
- பின்வரும் எந்த அணுகியல்பு வரையறுப்பி தவறுதலான மாற்றங்களிலிருந்து தரவைப் பாதுகாக்கிறது?
அ) Private ஆ) Protected இ) Public ஈ) முழுதளாவிய
- கீழ்க்காணும் எந்த சிறப்புச் சொல் பயன்படுத்தி பணிமிசூக்கப்பட்ட செயற்குறியின் வரையறை அமையும்?
அ) class ஆ) size of இ) operator ஈ) overload

14. பின்வருவனவற்றுள் எது School என்ற அடிப்படை இனக்குழுவிலிருந்து student என்ற இனக்குழுவை தருவிக்கும்?
 அ) school:student ஆ) class student : public school
 இ) student : public school ஈ) class school : public student
15. கீழ்க்கண்டவற்றில் எது தீங்கிழைக்காது?
 அ) வார்ம்ஸ் ஆ) ட்ரோஜன் இ) ஸ்பைவேர் ஈ) குக்கிகள்

பகுதி - II

- II. ஏதேனும் ஆறு வினாக்களுக்கு விடையளி.
 வினா எண் 24க்கு கட்டாயமாக விடையளிக்கவும். 6×2=12
16. கட்டுப்பாட்டகத்தின் செயல்களை எழுதுக.
 17. தருவிக்கப்பட்ட வாயில்கள் என்றால் என்ன?
 18. நிபந்தனைக் கூற்றுக்கு ஒரு பாய்வுப்படம் வரைக.
 19. மடக்கு மாற்றமிலியை வரையறுக்கவும்.
 20. $n = 10$ எனில் $n++$ மற்றும் $--n$ மதிப்பை எழுதுக.
 21. உள்ளமை வரையெல்லை பற்றி சிறுகுறிப்பு வரைக.
 22. அழிப்பியின் முக்கியத்துவத்தைப் பற்றி எழுதுக.
 23. செயற்கூறு பணிமிகுப்பு என்றால் என்ன?
 24. $(9324)_{10}$ க்கு நிகரான எண்ணிலை எண்ணாக மாற்றுக.

பகுதி - III

- III. ஏதேனும் ஆறு வினாக்களுக்கு விடையளி.
 வினா எண் 33க்கு கட்டாயமாக விடையளிக்கவும். 6×3=18
25. PROM மற்றும் EPROM வேறுபடுத்துக.
 26. ஒரு கோப்புறையை உருவாக்கும் இரண்டு வழிமுறைகளை எழுதுக.
 27. அருவமாக்கம் என்றால் என்ன?
 28. Switch () கூற்றின் கட்டளை தொடரை எழுதி, அதன் பயன்பாடுகளை பட்டியலிடுக.
 29. சரங்களின் அணியைப் பற்றி சிறுகுறிப்பு எழுதுக.
 30. கட்டக நிரலாக்கத்தின் சில அம்சங்களைப் பட்டியலிடுக.
 31. நிரல் முறையின் மறுபயனாக்கத்திற்கு உதவுகின்ற பல்லுருவாக்கத்திற்கும், மரபுரிமத்திற்கும் உள்ள வேறுபாடுகள் யாவை?
 32. குறியாக்கம் மற்றும் மறை குறியாக்கம் பற்றி எழுதுக.
 33. பின்வரும் நிரலுக்கான வெளியீட்டை எழுதுக:
- ```
#include<iostream>
using namespace std;
class A
{protected:
int x;
public:
void show()
```

```

{cout<<"x="<<x<<endl;}
A()
{cout<<endl<<"I am class A "<<endl;}
~A()
{cout<<endl<<"Bye";} };
class B : public A
{protected:
int y;
public:
B(int x1, inty1)
{x = x1;
y = y1; }
B()
{cout<<endl<<" I am class B "<<endl;}
~B()
{cout<<endl<<"Bye";}
void show ()
{cout <<"x = "<<x<<endl;
cout<<"y = "<<y<<endl;}};
int main()
{A objA;
B objB(30, 20);
objB.show();
return 0;}

```

#### பகுதி - IV

IV. அனைத்து வினாக்களுக்கும் விடையளி:

5×5=25

34. அ) பின்வருபவற்றை விளக்குக. அ) மைபீச்சு அச்சுப்பொறி ஆ) பல்லாடக படவீழ்த்தி  
இ) பட்டைக்குறியீடு /QR குறியீடு படிப்பான்  
(அல்லது)  
ஆ) அடிப்படை வாயில்களை அதன் கோவை மற்றும் மெய்ப்பட்டியலுடன் விளக்குக.
35. அ) ஒரு இயக்க முறைமைக்கான பயனர் இடைமுகத்தை உருவாக்கும் போது கவனத்தில்  
கொள்ள முக்கிய கருத்துக்களை பட்டியலிடுக.  
(அல்லது)  
ஆ) நெறிமுறை கட்டுமானத் தொகுதிகளை விவரி.
36. அ) நுழைவு சோதிப்பு மடக்கு என்றால் என்ன? ஏதேனும் ஒரு நுழைவு சோதிப்பு மடக்கை  
பொருத்தமான எடுத்துக்காட்டுடன் விளக்குக.  
(அல்லது)

ஆ) ஒரு முழு எண்ணை உள்ளீட்டு அதை தலைகீழாக மாற்றும் செய்யும் நிரலை எழுதுக.

37. அ) பொருள் நோக்கு நிரலாக்கம் மற்றும் நடைமுறை நிரலாக்கம் வேறுபடுத்துக.

(அல்லது)

ஆ) பின்வரும் நிரலுக்கான வெளியீட்டை எழுதுக.

```
#include<iostream>
using namespace std;
class student
{
 int rno, marks;
public:
 student(int r, int m)
 {cout<<"welcome" <<endl;
 mo=r;
 marks=m;
 }
 void printdet()
 {
 marks = marks + 25;
 cout<<"Name:Bharathi"<<endl;
 cout<<"Roll no:"<<mo<< "\n";
 cout<<"Marks:"<<marks<<endl;
 }
};
int main()
{
 student s(10,75);
 s.printdet();
 cout<<"Bye";
 return 0;
}
```

38. அ) மரபுரிமத்தின் பல்வேறு வகைகளை விவரி.

(அல்லது)

ஆ) இயைணதள தாக்குதலின் வகைகளை விவரி.