12. HTML பல்லூடகக் கூறுகள் மற்றும் படிவங்கள் இணைத்தல்

1. அசைவுப்படங்களை உருவமைக்க ___ பெருமளவில் பயன்படுகிறது A) JPEG B) **GIF** C) PNG D) SVG
2. எது புகைப்படங்களை கையாள்வதற்கு ஏற்றதல்ல? A) JPEG B) **GIF** C) PNG D) SVG
3. எந்த முறையில் அதிகப்படியாக 256 வண்ணங்களை மட்டும் பயன்படுத்தப்படுகின்றன?
   A) JPEG B) **GIF** C) PNG D) SVG
4. பின்வருபவைகளில் எது புகழ்பெற்றது மற்றும் எல்லா உலவிகளும் செயல்படக்கூடியது?
   A) **JPEG** B) GIF C) PNG D) SVG
5. GIF மாற்றாக வடிவமைக்கப்பட்டது ___ A) JPEG B) GIF C) **PNG** D) SVG
6. இணையத்திற்காக வடிவமைக்கப்பட்ட வரைகலை வடிவம் ___ A) JPEG B) GIF C) PNG D) **SVG**
7. வலைப்பக்கத்தில் நிழற்படங்களை சேர்க்க ___ ஒட்டு பயன்படுகிறது
   A) **<img>** B) <bgsound> C) <marquee> D) <form>
8. வலைப்பக்கத்தில் காட்டப்பட வேண்டிய நிழற்படத்தின் கோப்பு பெயரை குறிப்பிட ___ பண்புக்கூறு பயன்படுகிறது A) align B) **src** C) height D) width
9. ___ பண்புக்கூறு உரைச்செய்திகளை தொடர்ந்து படத்தை சீரமைத்து இடம் பெறச் செய்யும்
   A) **align** B) src C) height D) width
10. நிழற்படத்தின் வடிவ அளவை வேண்டியவாறு வடிவமைக்க ___ பண்புக்கூறு பயன்படுகிறது
    A) **height and width** B) vspace and hspace C) src D) align
11. நிழற்படங்களுக்கு இடையே செங்குத்து மற்றும் கிடைமட்ட இடைவெளிகளைக் குறிப்பிட ___ பண்புக்கூறு பயன்படுகிறது A) height and width B) **vspace and hspace** C) src D) align
12. வலைப்பக்கத்தில் உரை அல்லது நிழற்படத்தை கிடைமட்டமாகவோ, செங்குத்தாகவோ உருளச் செய்ய பயன்படும் ஒட்டு எது? A) <img> B) <bgsound> C) **<marquee>** D) <form>
13. உரை அல்லது நிழற்படத்தை நகர்த்தும் ஒட்டில் எந்த பண்புக்கூறு நகரும் திசையைக் குறிப்பிட உதவும்
    A) **Direction** B) Behaviour C) Scrolldelay D) Scrollamount
14. உரை அல்லது நிழற்படத்தை நகர்த்தும் ஒட்டில் எந்த பண்புக்கூறு நகரும் முறையைக் குறிப்பிட உதவும்
    A) Direction B) **Behaviour** C) Scrolldelay D) Scrollamount
15. உரை அல்லது நிழற்படத்தை நகர்த்தும் ஒட்டில் எந்த பண்புக்கூறு சுழற்சிக்கு இடைப்பட்ட நேரத்தை வரையறுக்க உதவும் A) Direction B) Behaviour C) **Scrolldelay** D) Scrollamount
16. உரை அல்லது நிழற்படத்தை நகர்த்தும் ஒட்டில் எந்த பண்புக்கூறு நகரும் வேகத்தை வரையறுக்க உதவும்
    A) Direction B) Behaviour C) Scrolldelay D) **Scrollamount**
17. உரை அல்லது நிழற்படத்தை நகர்த்தும் ஒட்டில் எந்த பண்புக்கூறு எத்தனை முறை திரையில் காண்பிக்கப்பட வேண்டும் என்பதை வரையறுக்கப் பயன்படுகிறது A) Direction B) **loop** C) Scrolldelay D) Scrollamount
18. உரை அல்லது நிழற்படத்தை நகர்த்தும் ஒட்டில் எந்த பண்புக்கூறு பின்புல வண்ணம் மாற்ற பயன்படுகிறது
    A) **bgcolor** B) loop C) Hspace and Vspace D) Scrollamount
19. உரை அல்லது நிழற்படத்தை நகர்த்தும் ஒட்டில் எந்த பண்புக்கூறு அதனைச் சுற்றியுள்ள கிடைமட்டம் மற்றும் செங்குத்து இடைவெளிகளை வரையறுக்கப் பயன்படுகிறது
    A) bgcolor B) loop C) **Hspace and Vspace** D) Scrollamount
20. ஒரு இணையப்பக்கத்தில் ஒலி/ஒளிக்காட்சிகளை கோப்புகளை இணைக்க ___ ஒட்டு பயன்படுகிறது
    A) **<embed>** B) <bgsound> C) <marquee> D) <form>
21. ஒரு இணையப்பக்கத்தில் பின்னணி இசை கோப்புகளை இணைக்க ___ ஒட்டு பயன்படுகிறது
    A) <embed> B) **<bgsound>** C) <marquee> D) <form>
22. பயனரிடமிருந்து தகவலைப் பெற ___ ஒட்டுப் பயன்படுகின்றன
    A) <embed> B) <bgsound> C) <marquee> D) **<form>**
23. படிவ ஒட்டில் ___ பண்புக்கூறு படிவ உறுப்புகளின் பெயர்களும், மதிப்புகளும் சேவையத்திற்கு எவ்வாறு அனுப்பப்படும் என்கிற வழிமுறையைக் குறிப்பிடுகின்றன A) **Method** B) Action C) Align D) Src
24. படிவ ஒட்டில் ___ படிவ விவரங்களைச் செயலாக்கும் சேவையகத்திலுள்ள நிரல் அல்லது உரைநிரலை கண்டறிகிறது A) Method B) **Action** C) Align D) Src
25. ___ ஒட்டைப் பயன்படுத்தி பெரும்பாலான படிவ உறுப்புகளை உருவாக்கலாம்

A) <img> B) **<input>** C) <marquee> D) <form>

26. ___ மதிப்பு உரைப்பெட்டியை உருவாக்குகிறது A) **Text** B) Password C) Checkbox D) Radio Button
27. ___ மதிப்பு உரைப்பெட்டியை போன்றது ஆனால் உரையை உள்ளீடு செய்யும் போது ஒவ்வொரு எழுத்தும் நட்சத்திர குறியீடாக தோன்றும் A) Text B) **Password** C) Checkbox D) Radio Button
28. ___ மதிப்பு சிறு செவ்வக பெட்டியாகத் தோன்றும். A) Text B) Password C) **Checkbox** D) Radio Button
29. ___ மதிப்பு பட்டியலிலுள்ள பல தேர்வுகளில் ஒன்று மட்டும் தேர்ந்தெடுக்கப் பயன்படுகிறது
    A) Text B) Password C) Checkbox D) **Radio Button**
30. ___ மதிப்பு ஒரு படிவத்தில் உள்ளிட்ட பதிவுகளை அழிக்கப் பயன்படும் ஒரு சிறப்பு பொத்தானாகும்
    A) **Reset** B) Password C) Submit D) Button
31. ___ மதிப்பு ஒரு படிவத்தில் உள்ளிட்ட பதிவுகளை சேவையகத்தில் சமர்ப்பிக்க பயன்படுகிறது
    A) Reset B) Password C) **Submit** D) Button
32. ___ கிளிக் செய்யும் போது அதனுடன் தொடர்புடைய கட்டளையை செயல்படுத்துகிறது
    A) Reset B) Password C) Submit D) **Button**
33. ஒரு படிவ ஒட்டில் ___ பண்புக்கூறு உறுப்புக்கு ஒரு பெயரை அளிக்கிறது
    A) **Name** B) Value C) Size D) Maxlength
34. ஒரு படிவ ஒட்டில் ___ பண்புக்கூறு முன்னியல்பான மதிப்புகளை சில உறுப்புகளுக்கு வரையறுக்கப் பயன்படுகிறது A) Name B) **Value** C) Size D) Maxlength
35. ஒரு படிவ ஒட்டில் ___ பண்புக்கூறு உள்ளீட்டு உரையில் அகலத்தை எழுத்துருக்களின் எண்ணிக்கையில் வரையறுக்கப்ப பயன்படுகிறது A) Name B) Value C) **Size** D) Maxlength
36. ஒரு படிவ ஒட்டில் ___ பண்புக்கூறு உள்ளீட்டு உரையின் அளவை வரையறுக்கப் பயன்படுகிறது
    A) Name B) Value C) Size D) **Maxlength**
37. வலை ஆவணத்தில் ___ ஒட்டினைப் பயன்படுத்தி கீழ்விரிப்பட்டியல் பெட்டியை உருவாக்கலாம்
    A) <form> B) <input> C) <marquee> D) **<select>**
38. வலை ஆவணத்தில் ___ ஒட்டினைப் பயன்படுத்தி உள்ளீடாக பல வரிகளுடைய உரையை உள்ளீடாகப் பெற உதவுகிறது A) <form> B) <input> C) **<textarea>** D) <select>

13. CSS தொடரும் பாணி தாள்கள்

1. சில சமயங்களில் ஒரு ஒட்டை ஆவணம் முழுவதும் ஒரே சீராகப் பயன்படுத்த வேண்டியிருக்கும். இதற்கு ___ ஒட்டு பயன்படுகிறது A) பட்டியல் B) **பாணி** C) நங்கூர D) அனைத்தும்
2. பாணி ஒட்டு ____ A) … B) <s>…</s> C) … D) **<style>…</style>**
3. ஒரு குறிப்பிட்ட ஒட்டின் அதே பாணிகளை ஒரு எச்.டி.எம்.எல் ஆவணத்திலிருந்து மற்றொரு ஆவணத்திற்கு பயன்படுத்த முடியாது. இது ___
   A) பக்கநிலை பாணிகள் B) உள்நிலை பாணிகள் C) தளபரப்பு பாணிகள் D) **அ அல்லது ஆ**
4. பல்வேறு பக்கங்களுக்கு ஒரே பாணியைப் பயன்படுத்த விரும்பினால் அதற்கு ____ என்று பெயர்
   A) பக்கநிலை பாணிகள் B) வெளிநிலை பாணி தாள்கள் C) தளபரப்பு பாணி தாள்கள் D) **ஆ அல்லது இ**
5. ஒரு குறிப்பிட்ட ஒட்டின் பாணியை ஒரு எச்.டி.எம்.எல் ஆவணத்தின் எந்த ஒரு இடத்திலும் வரையறுக்க முடியும். இது __ எனப்படும்
   A) உள்நிலை பாணி தாள்கள் B) வெளி நிலை பாணிதாள்கள் C) **உள்ளமை பாணி** D) அனைத்தும்
6. சிஎஸ்எஸ் ___ வரையறுப்பிகளைக் கொண்டது A) 1 B) **2** C) 3 D) 4
7. ஒவ்வொரு வரையறுப்பும் ___ ஆல் முடிக்கப்பட வேண்டும் A) . B) , C) **;** D) :
8. சிஎஸ்எஸ் பாணி தாள்களை உருவாக்க ____ நீட்டிப்புடன் கோப்பினை சேமிக்க வேண்டும்
   A) .html B) .htl C) **.css** D) .htm

9. சிஎஸ்எஸ் உடன் எச்.டி.எம்.எல் ஐ இணைக்க ___ பண்புக்கூறினைப் பயன்படுத்த வேண்டும்
A) bgcolor B) align C) src D) **rel**
10. சிஎஸ்எஸ் அறிவிப்பு தொகுதி எந்த குறியால் சூழப்பட்டுள்ளது? A) () B) [] C) **{}** D) <>
11. சிஎஸ்எஸ் அறிவிப்பு எதனால் முடிக்கப்படுகிறது? A) . B) , C) : D) **;**

CSS - Cascading Style Sheets

14. ஜாவாஸ்கிரிப்ட்டின் அறிமுகம்

1. ஜாவாஸ்கிரிப்ட் எந்த நிறுவனத்தால் உருவாக்கப்பட்டது
A) Sun Microsystem B) Apache C) **Sun Inc** D) Microsoft
2. ஜாவாஸ்கிரிப்ட் மொழி உண்மையில் எளிய எச்.டி.எம்.எல் மற்றும் சேவையகத்திலுள்ள ____ ற்க்கு பாலமாக அமைகிறது A) CPU B) XHTML C) MDI D) **CGI**
3. ஊடாடுதல் தன்மையுடைய இணையப் பக்கங்களை உருவாக்க பயன்படும் மொழி
A) HTML B) **Javascript** C) C++ D) Java
4. ஜாவாஸ்கிரிப்ட் கூற்றினை உருவாக்க ___ ஒட்டினை பயன்படுத்த வேண்டும்
A) <java script>..</java script> B) **<script>..</script>** C) <html>..</html>
D) <java>..</java>
5. ஸ்கிரிப்ட் ___ பண்புக்கூறுகளைக் கொண்டது A) 1 B) **2** C) 3 D) 4
6. ஸ்கிரிப்ட்டில் ___ பண்புக்கூறு ஸ்கிரிப்டின் மொழியை சுட்டிக் காட்ட பயன்படுகிறது
A) text B) **type** C) language D) none
7. ஸ்கிரிப்ட்டில் ___ பண்புக்கூறு ஸ்கிரிப்டிங் மொழியை தெரிவிக்கின்றது
A) text B) type C) **language** D) none
8. ஜாவாஸ்கிரிப்டில் உள்ள ___ என்பது குறிப்பெயர்கள், செயற்குறிகள், நிறுத்தற்குறிகள், மாறிலிகள் மற்றும் சிறப்புச்சொற்கள் எல்லாவற்றையும் உள்ளடக்கியது A) ஜாவா B) மாறிலிகள் C) மாறிகள் D) **வில்லைகள்**
9. ஜாவாஸ்கிரிப்ட் ___ வகையான குறிப்புரைகளை ஆதரிக்கின்றது A) 1 B) **2** C) 3 D) 4
10. ஜாவாஸ்கிரிப்ட்டில் ___ என்ற நிறுத்தற்குறிக்குள் கொடுக்கப்படும் உரை ஒரு வரி குறிப்புரையாக கருதப்பட்டு புறக்கணிக்கப்படும் A) /* …. */ B) **//** C) \\ D) /*…*/
11. ஜாவாஸ்கிரிப்ட்டில் ___ என்ற நிறுத்தற்குறிக்குள் கொடுக்கப்படும் உரை பல வரி குறிப்புரையாக கருதப்பட்டு புறக்கணிக்கப்படும் A) **/* …. */** B) // C) \\ D) /*…*/
12. ஜாவாஸ்கிரிப்ட்டில் கூற்றுகளை ___ உடன் பிரிக்கபட்டிருக்கும் A) : B) **;** C) {} D) <>
13. ___ என்பது மாறிக்கு கொடுக்கப்படும் ஒரு தரவு மதிப்பாகும்
A) **நிலையுரு** B) குறியுரு C) செயற்குறி D) செயற்கூறு
14. ____ என்பது வெறும் பெயராகும். A) நிலையுரு B) **குறியுரு** C) செயற்குறி D) செயற்கூறு
15. ஜாவாஸ்கிரிப்ட்டில் ___ என்பவை ஒதுக்கபட்ட சொற்கள் மேலும் இவற்றை குறிப்பெயர்களாக நிரலில் பயன்படுத்தக்கூடாது A) நிலையுரு B) குறியுரு C) செயற்குறி D) **சிறப்புச் சொற்கள்**
16. எவை மதிப்பு தாங்கியுள்ள நினைவக இருப்பிடத்தை குறிக்கும் A) மாறிலி B) **மாறி** C) செயற்குறி D) செயற்கூறு
17. குறியீட்டு பெயர் ___ சிறப்பு சொல் பயன்படுத்தி ஜாவாஸ்கிரிப்ட்டில் மாறிகள் அறிவிக்கப்படும்
A) **var** B) script C) java D) c++
18. ___ என்பது குறியுருக்களின் வரிசையாகும் A) மாறி B) மாறிலி C) வில்லைகள் D) **சரம்**
19. ____ இரட்டை மேற்கோள் குறிகளுக்குள் தரப்படும் A) மாறி B) மாறிலி C) வில்லைகள் D) **சரம்**
20. மாறியின் பெயர் ஒரு ___ ல் தொடங்க வேண்டும் A) எழுத்து B) அடிக்கீறல் C) எண் D) **அ அல்லது ஆ**

21. மூலக்குறிமுறையில் மாற்ற முடியாத மதிப்பை ஏற்கும் மாறி ___ எனப்படும்
A) **நிலையுரு** B) குறியுரு C) செயற்குறி D) செயற்கூறு
22. ஒரு தரவின வகையிலிருந்து வேறொரு தரவின வகையாக மாற்றியமைக்கும் செயல்பாடு ___ எனப்படும்
A) நிலையுரு B) குறியுரு C) செயற்குறி D) **இனமாற்றம்**
23. ஜாவாஸ்கிரிப்டில் ___ வகையான இனமாற்றம் உள்ளன A) 1 B) **2** C) 3 D) 4
24. ஜாவாஸ்கிரிப்டில் ஒரு ___ என்பது செயலேற்பிகளின் அடிப்படையில் மதிப்புகளை இணைத்து மற்றும் அவற்றை செயல்படுத்தி ஒரு புது மதிப்பை தரும் A) நிலையுரு B) குறியுரு C) **செயற்குறி** D) இனமாற்றம்
25. ஜாவாஸ்கிரிப்டில் ___ வகையான கோவைகள் உள்ளன A) 1 B) 2 C) **3** D) 4
26. ஜாவா ஸ்கிரிப்டில் எது எண்கணித செயற்குறியாகும்? A) < B) = C) ! D) **%**
27. ஜாவா ஸ்கிரிப்டில் எது மதிப்பிருத்து செயற்குறியாகும்? A) < B) **=** C) ! D) %
28. ஜாவா ஸ்கிரிப்டில் எது ஒப்பீட்டு செயற்குறியாகும்? A) **<** B) = C) ! D) %
29. ஜாவா ஸ்கிரிப்டில் எது தருக்க செயற்குறியாகும்? A) < B) = C) **&&** D) %
30. ஜாவா ஸ்கிரிப்டில் ___ செயற்குறிகள் ஆனது விடைகளை எண்களாக தரும்
A) **எண்கணித** B) ஒப்பீட்டு C) மதிப்பிருத்து D) தருக்க
31. ஜாவா ஸ்கிரிப்டில் ___ செயற்குறிகள் ஆனது இரண்டு மதிப்புகளை ஒப்பிட்டு அதன் விளைவை மெய் அல்லது பொய் என அறிவிக்கும் A) எண்கணித B) **ஒப்பீட்டு** C) மதிப்பிருத்து D) தருக்க
32. ஜாவா ஸ்கிரிப்டில் ___ செயற்குறி மாறிக்கு ஒரு புதிய மதிப்பிருத்தப் பயன்படுகிறது
A) எண்கணித B) ஒப்பீட்டு C) **மதிப்பிருத்து** D) தருக்க
33. ஜாவா ஸ்கிரிப்டில் ___ செயற்குறிகள் தருக்க செயல்பாடுகளை செய்யும்
A) எண்கணித B) ஒப்பீட்டு C) மதிப்பிருத்து D) **தருக்க**
34. ஜாவா ஸ்கிரிப்டில் ___ செயற்குறி சரங்களை இணைக்க பயன்படுகிறது
A) எண்கணித B) ஒப்பீட்டு C) மதிப்பிருத்து D) **சரம் (+)**
35. ஜாவா ஸ்கிரிப்டில் எவை மிகுப்பு செயற்குறியாகும்? A) + B) **++** C) - D) --
36. ஜாவா ஸ்கிரிப்டில் எவை குறைப்பு செயற்குறியாகும்? A) + B) ++ C) - D) **--**
37. ஜாவா ஸ்கிரிப்டில் செயலேற்பியின் தரவு வகையை பெற உதவும் செயற்குறியாகும் எது?
A) **typeof** B) ++ C) epge;jid D) --
38. ஜாவா ஸ்கிரிப்டில் மூன்று செயலேற்பிகளை கொண்ட செயற்குறி எது? A) typeof B) ++ C) **நிபந்தனை** D) --
39. ஜாவா ஸ்கிரிப்டில் எது நிபந்தனை செயற்குறியாகும்? A) ? B) :? C) **?:** D) :
40. ஜாவாஸ்கிரிப்டில் ___ வகையான உரையாடல் பெட்டிகள் உள்ளன A) 1 B) 2 C) **3** D) 4
41. பயனருக்கு எச்சரிக்கை செய்தி கொடுப்பதற்கு மிகுதியாக ___ உரையாடல் பெட்டி பயன்படுகிறது
A) Prompt B) **Alert** C) Confirm D) OK
42. ஏதேனும் ஒரு விருப்பத்திற்காக பயனரின் ஒப்புதல் பெற ___ உரையாடல் பெட்டி பயன்படுகிறது
A) Prompt B) Alert C) **Confirm** D) OK
43. மேல்மீட்பு உரைப்பெட்டி மூலம் பயனர் உள்ளீடு செய்வதற்கான தகவலைக் கொடுக்க ___ உரையாடல் பெட்டி பயன்படுகிறது A) Prompt B) Alert C) **Confirm** D) OK

HTML - Hyper Text Markup Language
DHTML - Dynamic Hyper Text Markup Language
XHTML - EXtensible Hyper Text Markup Language

15. ஜாவாஸ்கிரிப்ட்டில் உள்ள கட்டுப்பாட்டு அமைப்பு

1. ஜாவாஸ்கிரிப்டில் கட்டுப்பாட்டுகள் ___ வகைப்படும் A) 1 B) **2** C) 3 D) 4
2. ஜாவாஸ்கிரிப்டில் உள்ள ___ பயன்படுத்தி பல்வேறு விதமான செயல்கள் வெவ்வேறு கட்டளைகளின் அடிப்படையில் செய்யப்படும் A) மடக்கு B) **கிளைப்பிரிப்பு** C) செயற்குறி D) செயற்கூறு
3. ஜாவாஸ்கிரிப்டில் ___ என்பது அடிப்படை கூற்றாகும் A) if else B) else if C) **if** D) switch
4. ஜாவாஸ்கிரிப்டில் ஏதேனும் இருபாதைகளில் ஒரு பாதையை செயல்படுத்த வேண்டுமெனில் ___ வடிவத்தை பயன்படுத்த வேண்டும் A) **if else** B) else if C) if D) switch
5. ஜாவாஸ்கிரிப்டில் முதல் கட்டளை பொய்யெனில் ___ கூற்றைப் பயன்படுத்தி புதிய கட்டளையை அறிவிக்கலாம் A) if else B) **else if** C) if D) switch
6. ஜாவாஸ்கிரிப்டில் கோவையில் எல்லா விளைவுகளையும் சரிபார்க்க ___ கூற்று பயன்படுகிறது A) if else B) else if C) if D) **switch**
7. ஜாவாஸ்கிரிப்டில் **else if** கட்டமைப்பிற்கு பதிலாக ___ கூற்று பயன்படுகிறது A) if else B) else if C) if D) **switch**
8. ஜாவாஸ்கிரிப்டில் நிரலின் ஒரே பகுதியை பல முறை பல்வேறு மதிப்புகளின் அடிப்படையில் இயக்கினால் இதை ___ எனபர் A) **மடக்கு** B) கிளைப்பிரிப்பு C) செயற்குறி D) செயற்கூறு
9. மடக்கு ___ வகைப்படும் A) 1 B) 2 C) **3** D) 4
10. ____ மடக்கு முன் வரையறுக்கப்பட்ட எண்ணிக்கையில் மீண்டும் இயங்கும் A) while B) do while C) switch D) **for**
11. எந்த மடக்கில் மூன்று பகுதிகள் உள்ளன் A) while B) do while C) switch D) **for**
12. ஜாவாஸ்கிரிப்டில் எந்த கூற்று மடக்கினை விட்டு வெளியேற பயன்படுகிறது? A) default B) else C) **break** D) continue
13. ஜாவாஸ்கிரிப்டில் எந்த கூற்று அது இடம்பெறும் பகுதிக்கு கீழ் உள்ள மடக்கின் பகுதியை செயல்படுத்தாமல் மடக்கின் அடுத்த செயல்பாட்டை இயக்க பயன்படுகிறது? A) default B) else C) break D) **continue**
14. ஜாவாஸ்கிரிப்டில் எந்த மடக்கு கூற்றை இயக்கும் முன் நிபந்தனை சோதிக்கும்? A) **while** B) do while C) break D) continue
15. ஜாவாஸ்கிரிப்டில் எந்த மடக்கு கூற்றை நிரலின் இறுதியில் சரிபார்க்கும்? A) while B) **do while** C) break D) continue

16. ஜாவாஸ்கிரிப்ட எழுத்துவடிவ செயற்கூறுகள்

1. ஜாவாஸ்கிரிப்டில் ___ என்பது எழுத்துவடிவ குறிமுறை தொகுதியாகும் A) **செயற்கூறு** B) செயற்குறி C) மடக்கு D) கிளைப்பிரிப்பு
2. ஜாவாஸ்கிரிப்ட் எழுத்துவடிவம் ___ வகையான செயற்கூறுகளை ஆதரிக்கின்றன A) 1 B) **2** C) 3 D) 4
3. எந்த செயற்கூறு கொடுக்கப்பட்ட சரத்தை பெரிய எழுத்துக்களாக மாற்றும் A) toLowercase() B) **toUppercase()** C) length() D) parseInt()
4. எந்த செயற்கூறு கொடுக்கப்பட்ட சரத்தை சிறிய எழுத்துக்களாக மாற்றும் A) **toLowercase()** B) toUppercase() C) length() D) parseInt()
5. எந்த செயற்கூறு கொடுக்கப்பட்ட நீளத்தை (எண்ணிக்கையை) கொடுக்கும் A) toLowercase() B) toUppercase() C) **length()** D) parseInt()
6. எந்த செயற்கூறு கொடுக்கப்பட்ட மிதவை எண்ணை முழு எண்ணாக மாற்றும் A) toLowercase() B) toUppercase() C) length() D) **parseInt()**

7. எந்த செயற்கூறு கொடுக்கப்பட்ட முழு எண்ணுடன் தசம எண்ணையும் காட்டும்
   A) toLowercase() B) toUppercase() C) **parseFloat()** D) parseInt()
8. ஒன்றிற்கு மேற்பட்ட மாறிகளை அறிவிக்க ___ கொண்டு பிரிக்கலாம் A) . B) **,** C) ; D) :
9. ஜாவாஸ்கிரிப்ட் நூலகத்தில் முன்னதாகவே வரையறுக்கபட்ட செயற்கூறுகள் ___ எனப்படும் A) பயனர் வரையறுத்த செயற்கூறுகள் B) **முன் வரையறுக்கப்பட்ட செயற்கூறுகள்** C) அ மற்றும் ஆ D) அனைத்தும்
10. ஜாவாஸ்கிரிப்ட்டில் ___ நிரலை சிறுகூறுகளாக்க நிரலருக்கு அனுமதி அளிக்கிறது A) **பயனர் வரையறுத்த செயற்கூறுகள்** B) முன் வரையறுக்கப்பட்ட செயற்கூறுகள் C) அ மற்றும் ஆ D) அனைத்தும்
11. எந்த செயற்கூறு கொடுக்கப்பட்ட மதிப்பு அல்லது மாறி எண்ணாக உள்ளதா என்று சரிபார்க்கும்?
    A) toLowercase() B) toUppercase() C) **isNaN()** D) parseInt()
12. அளபுருக்கள் இவ்வாறாக செயல்படுகிறது?
    A) **உள்ளமை மாறி** B) இனக்குழு மாறி C) கோப்பு மாறி D) தொகுதி மாறி

17. கணிப்பொறி நன்னெறி மற்றும் இணையப் பாதுகாப்பு

1. ___ என்பது செயல்முறை, மதிப்புகள், நடைமுறைகள் முதலியவற்றை கையாள்கிறது
   A) அறநெறி B) நன்னெறி C) **கணிப்பொறி நன்னெறி** D) அனைத்தும்
2. ___ என்பது பிரச்சினை அல்லது தனி மனிதனுக்கோ அல்லது நிறுவனத்துக்கோ தேவைப்படும்
   A) அறநெறி B) நன்னெறி C) கணிப்பொறி நன்னெறி D) **நன்னெறி பிரச்சினை**
3. ___ என்பது அறிவுசார் வெள்ளைக்காலர் குற்றமாகும்
   A) **இணைய குற்றம்** B) மென்பொருள் உரிமையிலா நகலாக்கம் C) ஹேக்கிங் D) நச்சுநிரல்
4. அச்சுறுத்தல், மிரட்டல் மற்றும் பிளாக்மெயில் மூலம் ஒருவரையோ அல்லது வணிகரிடமோ திருடுதல் ஆகும்
   A) இணையத்தொந்தரவு B) **இணைய தீவிரவாதம்** C) தீம்பொருள் D) மோசடி
5. ___ இணையத் தொந்தரவு மூலம் திருடுதல் ஆகும்
   A) **இணையத்தொந்தரவு** B) இணைய தீவிரவாதம் C) தீம்பொருள் D) மோசடி
6. சட்ட விரோதமாக அடுத்த பயனரின் பயனர் பெயர் மற்றும் கடவுச்சொல்லை சேகரித்து பயனரின் கணக்குகளில் நுழைந்து பயனடைதல் ___ எனப்படும்
   A) **அரண் உடைத்தல்** B) அடையாளத் திருட்டு C) அறிவசார் சொத்து திருட்டு D) சலாமி ஸிலைசிங்
7. நிதி ஆதாயத்திற்காக தனி நபரின் அடையாளத்தை குற்றவாளிகள் பயன்படுத்துதல் ___ எனப்படும்
   A) அரண் உடைத்தல் B) **அடையாளத் திருட்டு** C) அறிவசார் சொத்து திருட்டு D) சலாமி ஸிலைசிங்
8. இணைய பண பரிவர்த்தனையில் சிறிய அளவாக பணம் திருடுதல் ___ எனப்படும்
   A) அரண் உடைத்தல் B) அடையாளத் திருட்டு C) அறிவசார் சொத்து திருட்டு D) **சலாமி ஸிலைசிங்**
9. அறியப்படாத மூலத்திலிருந்து பெறுபவர் அறியப்பட்ட ஆதாரத்தை அனுப்பி தீங்கிழைக்கும் நடைமுறை ____
   A) **ஸ்பேம்** B) அடையாளத் திருட்டு C) அறிவசார் சொத்து திருட்டு D) சலாமி ஸிலைசிங்
10. ___ என்பது ஒரு தனிப்பட்ட அல்லது ஒரு நிறுவனத்தால் முதலில் உருவாக்கப்பட்ட மென்பொருளை பதிப்புரிமை பெறாமல் சட்ட விரோதமாக பயன்படுத்துவது ____
    A) இணைய அச்சுறுத்தல் B) அரண் உடைத்தல் C) **மென்பொருள் திரட்டு** D) ஹேக்கிங்
11. ___ என்பது ஒரு வலைதளம், நிரல்,சேவையகம் அல்லது பிற முறைமைக்கான அணுகல் முறைக்கான பயனர் கணக்கை மீறுவதன் ஆகும்.
    A) இணைய அச்சுறுத்தல் B) **அங்கீகரிக்கப்படாத அனுமதி** C) மென்பொருள் திரட்டு D) ஹேக்கிங்
12. ___ என்பது ஒரு கணிப்பொறியின் உரிமையாளரின் அனுமதி இல்லாமல் தனிப்பட்ட தரவு அல்லது கடவுச்சொல்லை குற்றம் சார்ந்த நடவடிக்கையாகவோ அல்லது பொழுதுபோக்கிற்காகவோ திருடுதல் ஆகும்

A) இணைய அச்சுறுத்தல் B) அங்கீகரிக்கப்படாத அனுமதி C) மென்பொருள் திரட்டு D) **ஹேக்கிங்**

13. ஒரு தீய, குற்றவியல் ஷேக்கர் ___ என்றால் திருட்டு,ஊழல் அல்லது சட்ட விரோதமாக தரவைப் பார்க்க கணிப்பொறிகளை பயன்படுத்துதல் ஆகும்

A) இணைய அச்சுறுத்தல் B) அங்கீகரிக்கப்படாத அனுமதி C) **கிராக்கிங்** D) ஹேக்கிங்

14. ஒரு ___ என்பது கணிப்பொறியில் தன்னைத்தானே மீண்டும் மீண்டும் ஒரு கணிப்பொறியில் இருந்து மற்றொரு கணிப்பொறிக்கு கோப்புடன் இணைக்கும் வகையில் பரவுகிறது

A) வார்ம்ஸ் B) **நச்சுநிரல்** C) ஸ்பைவேர் D) ரேன்சம்வேர்

15. ___ என்பது சுயமாக திரும்ப திரும்ப வந்து இணைத்துக்கொள்ள நிரல்கள் தேவை.

A) **வார்ம்ஸ்** B) நச்சுநிரல் C) ஸ்பைவேர் D) ரேன்சம்வேர்

16. ___ ஆனது கணிப்பொறியின் இணைப்புகளை திறக்கும்போது தானாகவே கணிப்பொறியில் நிறுவப்படலாம்

A) வார்ம்ஸ் B) நச்சுநிரல் C) **ஸ்பைவேர்** D) ரேன்சம்வேர்

17. ____ என்பது கடவுச்சொல் மற்றும் கிரெடிட் கார்டு எண்கள் உள்ளீட்ட பயனர் தரவை திருடுவதற்கு பயன்படுத்தப்படும் A) **∴பீஷிங்** B) பார்மிங் C) குக்கிகள் D) வார்ம்ஸ்

18. ___ என்பது ஒரு தனிப்பட்ட கணிப்பொறியின் அல்லது சேவையகத்தின் தீங்கிழைக்கும் குறியீடு உள்ள மோசடியான ஒரு நடைமுறை ஆகும் A) ∴பீஷிங் B) **பார்மிங்** C) குக்கிகள் D) வார்ம்ஸ்

19. ___ என்பது வலை தளத்திலிருந்து அனுபப்பட்ட ஒரு சிறிய துண்டு தரவு மற்றும் பயனரின் இணையமானது அனைத்து வலைத்தளங்களின் ஒரு இணைய தளத்தில் இணையதள அங்காடியில் சேர்க்கப்பட பொருட்கள் போன்றவை ஆகும் A) ∴பீஷிங் B) பார்மிங் C) **குக்கிகள்** D) வார்ம்ஸ்

20. பாதுகாப்பு அடிப்படையில் உள்வரும் மாற்றம் வெளிச்செல்லும் வலையமைப்பு போக்குவரத்துக போன்றவற்றை கண்காணித்து கட்டுப்படுத்துகிறது A) **பயர்வால்** B) பிராக்ஸி C) குறியாக்கம் D) மறை குறியாக்கம்

21. ஒரு ____ சேவையகம், இறுதி பயனர்களுக்கும் வலை சேவையகத்திற்கும் இடையில் இடைத்தரகராக செயல்படுகின்றன A) பயர்வால் B) **பிராக்ஸி** C) குறியாக்கம் D) மறை குறியாக்கம்

22. __ என்பது இரகசிய குறியீடுகளை பயன்படுத்தும் அரசாங்கம் மற்றும் இராணுவத்தில் தொடர்புகொள்ள பயன்படுத்துமட் இரகசிய மொழியாக பயன்படுகிறது

A) பயர்வால் B) பிராக்ஸி C) **குறியாக்கம்** D) மறை குறியாக்கம்

23. குறியாக்கம் ____ வகைப்படும் A) 1 B) **2** C) 3 D) 4

24. இணையத்தில் ___ இணைய குற்றங்கள் தீர்க்கப்படாதவை A) 20% B) **25%** C) 30% D) 35%

25. பரிமாற்றத்திற்கான சட்ட அனுமதியை செயல்படுத்துவது ___

A) மின்னணு தரவு உள்பரிமாற்றம் B) **மின்னணு தரவு பரிமாற்றம்** C) மின்னணு தரவு மாற்றம் D) மின்சார தரவு பரிமாற்றம்

MITM - Man In The Middle
EDI - Electronic Data Interchange

18. கணிப்பொறியில் தமிழ்

1. சிங்கப்பூரில் நடந்த ஆய்வில் 2016ம் ஆண்டில் ___ பேர் தமிழ் மூலம் இணையத்தை பயன்படுத்துவதாக தெரிவித்துள்ளது A) 40% B) 50% C) **42%** D) 52%
2. 2021ம் ஆண்டுவாக்கில் ___ பேர் தமிழில் இணையத்தை அணுகுவார்கள் என்றும் ஆய்வில் தெரிவிக்கப்பட்டுள்ளது A) 40% B) **74%** C) 42% D) 52%
3. பின்வருபவைகளில் எது இணைய உலகில் முதலிடத்தில் உள்ள தேடுபொறி ஆகும்? A) **கூகுள்** B) பிங் C) யாகூ D) அனைத்தும்
4. ஒரு அரசின் சேவைகளை இணையத்தின் வழியே பெறுவது ___ எனப்படும் A) மின் வணிகம் B) மின் வங்கி C) **மின் அரசாண்மை** D) மின்னஞ்சல்
5. லட்சக்கணக்கான தமிழ்நூல்களை கொண்ட ___ நிறுவப்பட்டுள்ளது A) மின் வணிகம் B) மின் வங்கி C) மின் அரசாண்மை D) **மின் நூலகம்**
6. பின்வருபவைகளில் எது தமிழ் விசைபலகை இடைமுக மென்பொருள் ஆகும்? A) NHM Writer B) இ கலப்பை C) லிப்பிகார் D) **அனைத்தும்**
7. ஸ்மார்ட் கைப்பேசிகளில், ஆண்ட்ராய்டு இயக்க அமைப்பில் உள்ள இடைமுக விசைப்பலகை மென்பொருள்கள் எவை? A) செல்லினம் B) பொன்மடல் C) கலைமகள் D) **அ மற்றும் ஆ**
8. எந்த மென்பொருள் சுமார் 30000க்கும் அதிகமான ஆங்கில சொற்களுக்கு ஈடான தமிழ் சொற்களை உள்ளடக்கியது A) செல்லினம் B) பொன்மடல் C) கலைமகள் D) **தமிழ்பொறி**
9. பைத்தான் நிரலாக்க மொழியை அடிப்படையாக கொண்டு தமிழில் உருவாக்கப்பட்ட முதல் தமிழ் நிரலாக்க மொழி எது? A) பொன்மடல் B) செல்லினம் C) **எழில்** D) தமிழ்பொறி
10. கணிப்பொறியில் கொடுக்கப்படும் தரவுகளும், தகவல்களும் கையாள ___ என்ற குறியீட்டு முறை பயன்பட்டு வந்தது A) ISCII B) IANA C) **TSCII** D) ASCII
11. தமிழ் மொழியை கையாள உருவாக்கப்பட்ட முதல் குறியீட்டு முறை தான் ___ A) ISCII B) IANA C) **TSCII** D) ASCII
12. இந்திய மொழிகளை கையாள உருவாக்கப்பட்ட குறியீட்டு முறை ___ A) **ISCII** B) IANA C) TSCII D) ASCII
13. தமிழ் உள்ளிட்ட பல்வேறு உலக மொழிகளை கையாளுவதற்கு வடிவமைக்கப்பட்ட ஒரு குறியீட்டு முறைதான் ___ எனப்படுகிறது A) ISCII B) IANA C) TSCII D) **Unicode**
14. 2001 ஆம் ஆண்டு பிப்ரவரி 17 ம் நாளில் தமிழை உலகெங்கும் இணையத்தின் வழியே கொண்டு சேர்க்கும்ட நோக்குடன் உருவாக்கப்பட்டது ____ A) **தமிழ் இணையக் கல்விக்கழகம்** B) வளர் தமிழ் இயக்கம் C) மதுரை தமிழ் இலக்கிய மின் தொகுப்புத்திட்டம்ட D) தமிழ் வீக்கிப்பீடியா
15. 2001 ம் ஆண்டில் சிங்கப்பூரில் தமிழ்மொழிக்காக தகவல் கலை அமைச்சகத்தில் மேற்பார்வையில் உருவாக்கபட்ட இயக்கம் எது? A) தமிழ் இணையக் கல்விக்கழகம் B) **வளர் தமிழ் இயக்கம்** C) மதுரை தமிழ் இலக்கிய மின் தொகுப்புத்திட்டம்ட D) தமிழ் வீக்கிப்பீடியா
16. தமிழில் உள்ள அனைத்து நூல்களையும், இணையத்தில் மின்னணு வடிவில் மாற்றும் செய்வதற்கான திட்டம் ____ A) தமிழ் இணையக் கல்விக்கழகம் B) வளர் தமிழ் இயக்கம் C) **மதுரை தமிழ் இலக்கிய மின் தொகுப்புத்திட்டம்** D) தமிழ் வீக்கிப்பீடியா
17. மதுரை தமிழ் இலக்கிய மின்தொகுப்புத் திட்டத்தின் கீழ் இதுவரை ___ நூல்கள் இணைய வெளியில் பதிவேற்றம் செய்யப்பட்டுள்ளது A) 400 B) 500 C) **600** D) 300
18. ___ ல் தமிழில் ஒரு இலட்சத்திற்கும் மேலான கட்டுரைகளை உள்ளடக்கிய ஒரு மிகப் பெரிய கலைக் களஞ்சியமாகும் A) தமிழ் இணையக் கல்விக்கழகம் B) வளர் தமிழ் இயக்கம் C) மதுரை தமிழ் இலக்கிய மின் தொகுப்புத்திட்டம்ட D) **தமிழ் வீக்கிப்பீடியா**

TSCII - Tamil Script Code for Information Interchange
IANA - Internet Assigned Numbers Authority