

XII STD COMPUTER SCIENCE

Q.NO	ANS	Q.NO	ANS
1	d	41	b
2	d	42	a
3	a	43	b
4	d	44	c
5	c	45	d
6	b	46	a
7	c	47	b
8	a	48	c
9	d	49	a
10	c	50	a
11	c	51	d
12	a	52	c
13	c	53	d
14	c	54	a
15	c	55	d
16	b	56	a
17	d	57	Mere Attempt
18	b	58	d
19	c	59	d
20	a	60	b
21	b	61	b
22	c	62	c
23	c	63	b
24	b	64	a
25	a	65	d
26	d	66	d
27	c	67	c
28	b	68	b
29	a	69	d
30	c	70	b
31	a	71	d
32	b	72	d
33	c	73	c
34	d	74	a
35	c	75	b
36	c	<p>Prepared by R.Paramasivam, Computer Teacher, G(B)HSS, Melur Cel - 9443967914</p>	
37	b		
38	d		
39	c		
40	a		

மாற்றி

அரையாண்டுத் தேர்வு, கணினி அறிவியல் 2 மதிப்பெண் விடைக்குறிப்புகள் (தமிழ் வழி)

76	விசைப்பலகை மூலம் உரையைத் தேர்ந்தெடுத்தல் : செருகுமிடத்தை உரையின் தொடக்கத்தில் வைக்க வேண்டும். சுட்டெலியின் வலது பொத்தானை அழுத்தியவாறு உரையின் மீது நகர்த்த வேண்டும்.
77	தலைப்பை உருவாக்குதல் : Format→Page தேர்வில் Header என்றத் தேர்வை கிளிக் செய்து Header on என்பதை கிளிக் செய்து தலைப்பை உருவாக்கலாம்.
78	பரப்பு : தொடர்ச்சியாக உள்ள நுண்ணறைகளை பரப்பு என்று அழைக்கிறோம்.
79	அட்டவணைச்செயலியின் பயன்பாடுகள் 4 : வருமான வரி கணக்கீடுகள் தயாரித்தல் 2. சம்பளப்பட்டியல் தயாரித்தல் 3. கணக்கு அறிக்கைகள் தயாரித்தல் 4. பொருட்பட்டியல் தயாரித்தல்
80	தரவுத்தள மேலாண்மை அமைப்பு : பயனர்கள் தரவுத்தளத்தில் உள்ள தரவுகளைப் பெறவோ, தேவையெனில் மாற்றவோ அல்லது சிக்கலான வினவல்கள் மூலம் பெறுவதற்குத் தேவையான நிரல்களின் தொகுப்பாகும்.
81	முதன்மைத்திறவுகோல் : முதன்மைத்திறவு கோல் என்பது ஒரு அட்டவணையின் பதிவைத் தனித்தன்மையோடு குறிப்பதாகும். எடுத்துக்காட்டாக மாணவர் தரவுத்தளத்தில் மாணவரின் தேவெண் முதன்மைத்திறவுகோலாக பயன்படுகிறது.
82	மாயத்தோற்றம் : உண்மை நிகழ்ச்சிகளைப் போலவே பயனர்களுக்கு தாக்கத்தை ஏற்படுத்தும் நிகழ்வுகளுக்கு மாயத்தோற்றம் என்று பெயர்.
83	பொருள் தழுவிய அசைவுப்படங்கள் : பொருள் தழுவிய அசைவுப்படங்கள் சில்லு அல்லது பாதை தழுவிய அசைவுப்படங்கள் எனப்படுகின்றன. இவை பொருட்களை திரைக்கு முன் நகர்த்தி உருவாக்கப்படுகின்றன. மேலும் இவை கணிப்பொறி விளையாட்டுகளில் பயன்படுத்தப்படுகின்றன.
84	நிகழ்த்துதலில் Master Page ன் பயன் : நிகழ்த்துதலில் Master Page எல்லா சில்லுகளிலும் வர வேண்டிய பின்னணிச் செய்திகளை சேர்க்க உதவுகிறது.
85	சில்லு மாற்று விளைவு : Slide Transistion என்பது சில்லுக்களுக்கு மாற்று விளைவுகளை வழங்க உதவுகிறது. இதிலிருந்து நமக்குத் தேவையான மாற்று விளைவுகளைத் தேர்ந்தெடுக்கலாம்.
86	உறைபொதியாக்கம் : தரவுகளையும், அதன் செயற்கூறுகளையும் ஒன்றாக ஒரு பொருள் வரையறுக்குள் பினைத்து வைப்பதை உறைபொதியாக்கம் என்கிறோம்.
87	நிபந்தனை செயற்குறி : நிபந்தனை செயற்குறியை மும்ம செயற்குறி என்றும் அழைக்கலாம். நிபந்தனை செயற்குறி என்பது ? : ஆகும். எ.கா num1>num2 ? சரி : தவறு
88	சர நிலையுரு : குறியுருக்களின் தொகுதி சரநிலையுரு எனப்படும். இவை ஈற்றில் \0 வை தானமைவாக எடுத்துக் கொள்ளும். இவை இரட்டை மேற்கோள் குறிக்குள் குறிக்கப்பட வேண்டும்.
89	தொடர்புறுத்தம் : செயற்குறிகள் முன்னுரிமை அடிப்படையில் குறிப்பிட்ட தருக்க முறைப்படி குழுவாக்கப்பட்டு மதிப்பிடப்படுகின்றன. இத்தகைய தருக்க குழுவாக்கம் தொடர்புறுத்தம் அல்லது திசைமுகம் என அழைக்கப்படுகிறது.
90	பின்னலான மடக்கினை அமைப்பதற்கான விதிமுறைகள் : 1. வெளி மடக்கு மற்றும் உள்மடக்கு இரண்டும் ஒரே கட்டுப்பாட்டு மாறியை வைத்துக் கொள்ள முடியாது. 2. உள்மடக்கு முழுமையும் வெளிமடக்கின் உடற்பகுதிக்குள் அமைந்திருக்க வேண்டும்.
91	செயற்கூறு முன்வடிவ நிரல் பெயர்ப்பிக்கு தகவல்களை வழங்குதல் : 1. செயலுருபுகளின் எண்ணிக்கையும், அவற்றின் தரவினமும் 2. திருப்பியனுப்பும் மதிப்பின் தரவினம்.
92	அணி : அணி என்பது தருவிக்கப்பட்ட தரவினமாகும். இது ஒரே மாதிரியான பல மாறிகளின்மதிப்புகளைக் கொண்டிருக்கும். எ.கா int num[2][2] = { (0,1), (2,3)}
93	சரத்தின் உள்ளடக்கத்தை திரையில் காட்டுதல் : 1.cout<<name 2. cout.write(picode,7)
94	இனக்குழு உறுப்புகள் : இருவகை உறுப்புகளை கொண்டது. 1. தரவு உறுப்புகள் 2. உறுப்பு செயற்கூறுகள்
95	தரவு அருவமாக்கம் : பிற இனக்குழுக்களின் பொருட்களும், உறுப்புகளும் வரம்புக்குட்பட்ட முறையில் அணுகுமாறு கட்டுப்பாடு விதிக்கும் நுட்பம் தரவு அருவமாக்கம் எனப்படும்.

அரையாண்டுத் தேர்வு, கணினி அறிவியல் 2 மதிப்பெண் விடைக்குறிப்புகள் (தமிழ் வழி)

96	செயற்கூறு பணிமிகுப்பில் செயற்கூறுகள் இயக்குதல் : செயற்கூறு பணிமிகுப்பில் செயற்கூறுகள் மிகச்சிறந்த பொருத்தம் என்னும் செயல்நுட்பத்தை பின்பற்றி இயக்கப்படுகிறது.
97	அழிப்பி வரையறுப்பு மற்றும் பயன்படுத்தலுக்கான விதிமுறைகள் : 1. அழிப்பியின் பெயரானது ~ என்ற முன்னொட்டுக் குறியுடன் தொடங்கும். 2. அழிப்பி எந்த செயலுருபையும் ஏற்காது. 3. அழிப்பி செயற்கூறை பணி மிகுக்க முடியாது. 4. அழிப்பி எதையும் பயனர் வரையறுக்காத போது நிரல்பெயர்ப்பி தானாகவே ஒரு அழிப்பியை உருவாக்கி கொள்ளும்.
98	மரபரிமத்தில் ஆக்கிகள் மற்றும் அழிப்பிகள் இயக்கப்படுதல் : ஆக்கிகள் மரபரிமம் பெற்ற வரிசையில் இயக்கப்படுகின்றன. அழிப்பிகள் முன்பின் வரிசையில் இயக்கப்படுகின்றன.
99	மின் கற்றல் : மக்கள் வீட்டிலிருந்தபடியே இணையத்தின் வழியே கல்வி கற்று பட்டங்கள் பெறும் முறை மின்கற்றல் எனப்படும்.
100	நச்சுநிரல் : நச்சு நிரல் என்பன கணிப்பொறிக்கு தீங்கு விளைவிப்பவை ஆகும். இவை தன்னைத்தானே நகலெடுத்து பெருக்கி கொள்ளும். ஒவ்வொரு நாளும் 6 புதிய நச்சு நிரல்கள் கண்டறியப்படுகின்றன.