

বিশ্ব ও বাংলাদেশ প্রেক্ষিত

২য় অংশ

১. কোন তত্ত্বেও উপর ভার্চুয়াল রিয়ালিটি প্রতিষ্ঠিত?

ক. মরগান তত্ত্ব

খ. সিমুলেশন তত্ত্ব

গ. কম্পিউটার তত্ত্ব

ঘ. ভার্চুয়াল তত্ত্ব

কম্পিউটার সিমুলেশন হচ্ছে এমন একটি কম্পিউটার প্রোগ্রাম যার সাহায্যে বাস্তবের কোন নির্দিষ্ট অনুকরণের মাধ্যমে অবাস্তব পরিবেশ তৈরী করে।

২. ভার্চুয়াল রিয়ালিটির বৈশিষ্ট্য হচ্ছে?

ক. তথ্য আদান-প্রদান

খ. বাস্তব জগতে বিচরণ

গ. দ্বিমাত্রিক জগতে প্রবেশ

ঘ. কাল্পনিক জগতে বিচরণ

৩. ভার্চুয়াল রিয়ালিটির জন্য হাতে যে জিনসটি পরতে হয় তা হলো-

ক. HMD

খ. Data glove

গ. Body suit

ঘ. Head Set

৪. সাধারণভাবে ভার্চুয়াল রিয়ালিটির পরিবেশ হল-

ক. একমাত্রিক

খ. দ্বিমাত্রিক

গ. ত্রি-মাত্রিক

ঘ. চতুর্মাত্রিক

৫. কম্পিউটার সিমুলেশন প্রয়োগের ক্ষেত্র কোনটি?

ক. ক্রায়োসার্জারি

খ. ভার্চুয়াল রিয়ালিটি

গ. ইন্টারনেট

ঘ. ভিডিও কনফারেন্সিং

৬. ই-লার্নিং এর প্রয়োজনীয় উপাদান কী?

- i. কম্পিউটার স্লাইড
- ii. ডিজিটাল কন্টেন্ট
- iii. ভিডিও কনফারেন্সিং

ক. i ও ii খ. i ও iii

গ. ii ও iii ঘ. i, ii ও iii

৭. আমাদের দেশে প্রচলিত শিক্ষা ব্যবস্থার পাশাপাশি নতুন শিক্ষা ব্যবস্থা হচ্ছে-

- i. ওয়েব ভিত্তিক
- ii. ইন্টারনেট ভিত্তিক
- iii. মাল্টিমিডিয়া ভিত্তিক

ক. i ও ii খ. i ও iii

গ. ii ও iii ঘ. i, ii ও iii

৮. আধুনিক হাসপাতাল কর্তৃপক্ষ রোগীদের তথ্য সংরক্ষণ করে-

- ক. মোবাইলে খ. ই-বুকে
- গ. ইন্টারনেটে ঘ. রেজিস্টারে

৯. যে বিষয়ে গবেষণা একবার হয়েছে তা পুনরাবৃত্তি রোধ করা যায় কিভাবে?

- ক. ইন্টারনেটে তথ্য সংরক্ষণ করে খ. সংবাদপত্রে প্রকাশ করে
- গ. লাইব্রেরিকে সংরক্ষণ করে ঘ. টেলিভিশনে প্রকাশ করে

১০. অফিসের বিভিন্ন বিভাগের মধ্যে চিঠিপত্র, ফাইল সহজে এবং দ্রুত পাঠানো যার-

ক. ই-মেইলের মাধ্যমে

খ. কুরিয়ারে

গ. টেলিফোনে

ঘ. ফ্যাক্স এর মাধ্যমে

১১. অফিস অটোমেশন বলতে কী বুঝায়?

i. নথিপত্র কম্পিউটারে সংরক্ষণ

ii. ভিডিও কনফারেন্সিং এর মাধ্যমে যোগাযোগ করা

iii. ই-মেইলের মাধ্যমে যোগাযোগ করা

ক. i ও ii

খ. i ও iii

গ. ii ও iii

ঘ. i, ii ও iii

১২. চাকরিজীবীদের কাছে ইন্টারনেট ব্যবস্থা জনপ্রিয়, কারণ এ পদ্ধতিতে-

i. যাতায়াত খরচ কম

ii. অতিরিক্ত উপার্জন করা যায়

iii. সময়ের সাশ্রয় হয়

ক. i ও ii

খ. i ও iii

গ. ii ও iii

ঘ. i, ii ও iii

১৩. স্মার্ট হোম কী?

ক. বহুতল ভবন

খ. আধুনিক সুবিধা সমৃদ্ধ অফিস

গ. হোম অটোমেশন সিস্টেম

ঘ. স্থানান্তর করা যায় এমন বাড়ি

১৪. তথ্য ও যোগাযোগ প্রযুক্তির সর্বাধুনিক প্রয়োগ হল-

ক. কম্পিউটার

খ. স্মার্ট হোম

গ. রেডিও

ঘ. মোবাইল

১৫. ই-কমার্স হল-

ক. ওয়েব ব্রাউজার

খ. অনলাইনে বই পড়া

গ. ইন্টারনেটের মাধ্যমে লেনদেন করা

ঘ. মোবাইলে কথা বলা

১৬. তথ্য ও যোগাযোগ প্রযুক্তির ব্যবহারের ফলে-

ক. কাজ সহজ ও দ্রুত হয়

খ. ব্যয় বৃদ্ধি পায়

গ. সময় বেশি লাগে

ঘ. জটিলতা বাড়ে

১৭. ব্যবসা-বাণিজ্যে তথ্য প্রযুক্তির প্রভাব-

i. সময় ও শ্রমের অপচয় রোধ হয়

ii. উৎপাদনশীলতা বৃদ্ধি করে

iii. গ্রাহক সেবার মান বাড়ে

ক. i ও ii

খ. i ও iii

গ. ii ও iii

ঘ. i, ii ও iii

১৮. বিশ্বের যেকোন স্থানের খবর মুহূর্তের মধ্যে দেখা ও শোনা যায়-

ক. মোবাইলে

খ. ইন্টারনেটে

গ. সংবাদপত্রে

ঘ. ই-বুকে

১৯. বিশ্বব্যাপী সাংস্কৃতিক বিনিময়ের ক্ষেত্রে ব্যাপক ভূমিকা রাখছে-

- i. সামাজিক যোগাযোগকে সহজতর করেছে
- ii. দূরত্বকে জয় করেছে
- iii. তথ্য জয় করেছে

ক. i ও ii

খ. i ও iii

গ. ii ও iii

ঘ. i, ii ও iii

২০. কোনটি ভার্চুয়াল রিয়ালিটি ত্রয়ী অংশ নয়?

ক. অবগহন

খ. কল্পনা জগৎ

গ. মিথাক্রিয়া

ঘ. আন্তর্জাতিকীকরণ

২১. ভার্চুয়াল রিয়ালিটি ব্যবহৃত হয়-

- i. বিনোদনের ক্ষেত্রে
- ii. কৃত্রিম অনুভূতির ক্ষেত্রে
- iii. ত্রিমাত্রিক ডিজাইনে

ক. i ও ii

খ. i ও iii

গ. ii ও iii

ঘ. i, ii ও iii

২২. বাস্তব নয়, কিন্তু বাস্তব চেতনা উদ্বেককারী বিজ্ঞাননির্ভর কল্পনাকে কী বলে?

ক. ভার্চুয়াল রিয়ালিটি

খ. ভার্চুয়াল ফাংশন

গ. ভার্চুয়াল পাস্ট

ঘ. ভার্চুয়ালিটি

২৩. ভার্চুয়াল রিয়ালিটির জন্য হাতে যে জিনিসটি পরতে হয় তা হল-

ক. HMD

খ. Data glove

গ. Body suit

ঘ. Head set

২৪. নিচের কোনটি ভার্চুয়াল রিয়ালিটি তৈরী করে?

ক. বাস্তবভাবে কৃত্রিম জগৎ

খ. কৃত্রিমভাবে বাস্তব জগৎ

গ. বাস্তবভাবে কাল্পনিক জগৎ

ঘ. কাল্পনিকভাবে কৃত্রিম জগৎ

২৫. ভার্চুয়াল রিয়ালিটি ব্যবহারের ফলে মানুষ-

i. কানে কম শুনতে পায়

ii. বাস্তবতাবিবর্জিত হয়ে উঠতে পারে

iii. মনুষ্যত্ব হারিয়ে ফেলতে পারে

ক. i ও ii

খ. i ও iii

গ. ii ও iii

ঘ. i, ii ও iii