

Name:

Group: S H C

Section: A B C D E F G H

Roll:

--	--	--	--	--

1. কম্পিউটারের প্রাণ কোনটি?
(A) অপকোড (B) নেটওয়ার্ক
(C) প্রোগ্রাম (D) হার্ডওয়্যার
2. কম্পিউটার শুধু বুঝতে পারে-
i. Off ও On ii. 0 ও 1 iii. বিদ্যুতের উপস্থিতি ও অনুপস্থিতি
(A) i ও ii (B) i ও iii
(C) ii ও iii (D) i, ii ও iii
3. কোন ভাষা দিয়ে কম্পিউটারের মেমোরি অ্যাড্রেসের সঙ্গে সরাসরি সংযোগ সাধন সম্ভব?
(A) যান্ত্রিক ভাষা (B) হাই লেভেল ভাষা
(C) অ্যাসেম্বলি ভাষা (D) চতুর্থ প্রজন্মের ভাষা
4. মেশিন ভাষার সুবিধা কোনটি?
(A) প্রোগ্রাম সহজে লেখা যায়
(B) সব ধরনের মেশিনে ব্যবহার উপযোগী
(C) প্রোগ্রাম সরাসরি দ্রুত ও কার্যকরী হয়
(D) প্রোগ্রামের ভুল সহজে শনাক্ত করা যায়
5. অ্যাসেম্বলি ভাষা কোন প্রজন্মের ভাষা?
(A) 1 (B) 2
(C) 3 (D) 4
6. সাংকেতিক ভাষা কোনটি?
(A) মেশিন ভাষা (B) অ্যাসেম্বলি ভাষা
(C) উচ্চস্তরের ভাষা (D) অতি উচ্চস্তরের ভাষা
7. মেশিন ভাষা-
i. অন্যান্য ভাষা হতে দ্রুত নির্বাহ হয়
ii. যন্ত্রের উপর নির্ভরশীল থাকে
iii. তাড়াতাড়ি প্রোগ্রাম লেখা যায়
(A) i ও ii (B) i ও iii
(C) ii ও iii (D) i, ii ও iii
8. বিট, বাইট, মেমরি অ্যাড্রেস নিয়ে কাজ করে-
i. মেশিন ভাষা ii. মধ্যস্তরের ভাষা iii. উচ্চস্তরের ভাষা
(A) i ও ii (B) i ও iii
(C) ii ও iii (D) i, ii ও iii
9. কম্পিউটারের তৃতীয় প্রজন্মের ভাষা কেমন ছিল?
(A) অ্যাসেম্বলি ভাষা (B) যান্ত্রিক ভাষা
(C) উচ্চস্তর ভাষা (D) স্বাভাবিক ভাষা
10. কোন ভাষায় হার্ডওয়্যার নিয়ন্ত্রণের পাশাপাশি উচ্চস্তরের ভাষার সুবিধা পাওয়া যায়?
(A) PASCAL (B) COBOL
(C) C (D) FORTRAN
11. 4gl বলতে বুঝায়-
(A) অতি উচ্চস্তরের ভাষা (B) উচ্চস্তরের ভাষা
(C) মধ্যমস্তরের ভাষা (D) নিম্নস্তরের ভাষা
12. কৃত্রিম বুদ্ধিমত্তার সাথে সম্পর্কিত কোন প্রজন্মের কম্পিউটার ভাষা?
(A) দ্বিতীয় (B) তৃতীয়
(C) চতুর্থ (D) পঞ্চম
13. OPS5 কোন প্রজন্মের ভাষা?
(A) পঞ্চম (B) চতুর্থ
(C) তৃতীয় (D) দ্বিতীয়
14. প্রোগ্রামের ভাষায় লেখা প্রোগ্রামকে কি বলা হয়?
(A) গন্তব্য প্রোগ্রাম (B) উৎস প্রোগ্রাম
(C) ভিজুয়াল প্রোগ্রাম (D) অনুবাদক প্রোগ্রাম
15. অনুবাদক সফটওয়্যার কয় ধরনের?
(A) 2 (B) 3
(C) 4 (D) 5
16. উৎস প্রোগ্রামকে একত্রে বস্তু প্রোগ্রামে রূপান্তর করে কোনটি?
(A) কম্পাইলার (B) ইন্টারপ্রেটার
(C) লিংকার (D) অ্যাসেম্বলার

17. C ভাষায় লেখা প্রোগ্রামকে কী বলে?
(A) অ্যাসকি কোড (B) অবজেক্ট কোড
(C) ইউনিকোড (D) সোর্স কোড
18. মেশিনের ভাষায় রূপান্তরিত প্রোগ্রামকে বলা হয়-
(A) অ্যাসেম্বলার (B) কম্পাইলার
(C) ইন্টারপ্রেটার (D) অবজেক্ট প্রোগ্রাম
19. উৎস প্রোগ্রাম-----?-----বস্তু প্রোগ্রাম
(?) চিহ্নিত স্থানে কি হবে?
(A) কম্পাইলার (B) অ্যাসেম্বলার
(C) লিংকার (D) ইন্টারপ্রেটার
20. কম্পাইলার ও ইন্টারপ্রেটার এর মধ্যে পার্থক্য রয়েছে-
i. প্রোগ্রামটি অনুবাদের ক্ষেত্রে ii. কাজের গতির ক্ষেত্রে
iii. ভুল প্রদর্শনের ক্ষেত্রে
(A) i ও ii (B) i ও iii
(C) ii ও iii (D) i, ii ও iii
21. প্রোগ্রাম রচনার ধাপগুলোর মধ্যে সবচেয়ে গুরুত্বপূর্ণ কোনটি?
(A) প্রোগ্রাম ডিজাইনিং (B) প্রোগ্রাম কোডিং
(C) সমস্যার বিশ্লেষণ (D) প্রোগ্রাম টেস্টিং
22. প্রোগ্রাম কোডিং এর পূর্ববর্তী ধাপ কোনটি?
(A) সমস্যা বিশ্লেষণ (B) প্রোগ্রাম ডিজাইন
(C) প্রোগ্রাম বাস্তবায়ন (D) প্রোগ্রাম রক্ষণাবেক্ষণ
23. প্রোগ্রাম ডিজাইনের অন্তর্ভুক্ত কাজ হচ্ছে-
i. অ্যালগরিদম প্রণয়ন ii. প্রবাহচিত্র তৈরি iii. সুডোকোড তৈরি
(A) i ও ii (B) i ও iii
(C) ii ও iii (D) i, ii ও iii
24. প্রোগ্রাম রচনার জন্য গুরুত্বপূর্ণ কাজ হচ্ছে-
i. সমস্যা নির্ধারণ ও বিশ্লেষণ ii. অ্যালগরিদম ও ফ্লোচার্ট তৈরি
iii. প্রোগ্রাম কোডিং ও ডিবাগিং
(A) i ও ii (B) i ও iii
(C) ii ও iii (D) i, ii ও iii
25. প্রোগ্রামের কয় ধরনের ভুল রয়েছে?
(A) 1 (B) 2
(C) 3 (D) 4
26. প্রোগ্রামে $x > y$ এর জায়গায় $x < y$ লিখলে কোন ধরনের ভুল হবে?
(A) লজিক্যাল (B) রান টাইপ
(C) এক্সিকিউশন (D) সিনটেক্স
27. প্রোগ্রামে কোন ধরনের ভুলের জন্য কম্পিউটার বার্তা দেয়?
(A) সিনটাক্স ভুল (B) লজিক্যাল ভুল
(C) ডেটা ভুল (D) যে কোনো ভুল
28. অ্যালগরিদম হলো-
(A) সিদ্ধান্তক্রম (B) পর্যায়ক্রম
(C) চিত্ররূপ (D) ডিবাগিং
29. প্রোগ্রাম ফ্লোচার্টে প্রকিয়াকরণের জন্য কোন প্রতীকটি ব্যবহৃত হয়?
(A) বৃত্ত (B) সামান্তরিক
(C) আয়তক্ষেত্র (D) রম্বস
30. "C" এর জনক কে?
(A) Dennis Ritche (B) Bill Gates
(C) Lady ada Augusta (D) Bjrne Stroustrup
31. C হচ্ছে -ভাষা-
i. উচ্চস্তরের প্রোগ্রামিং ii. মধ্যম স্তরের iii. স্ট্রাকচার্ড প্রোগ্রামিং
(A) i ও ii (B) i ও iii
(C) ii ও iii (D) i, ii ও iii
32. C++ কী?
(A) অবজেক্ট ওরিয়েন্টেড প্রোগ্রাম (B) সাধারণ প্রোগ্রাম
(C) জেনারেল পারপাস প্রোগ্রাম (D) ডেটাবেস প্রোগ্রাম

33. ইনহেরিটেন্স কোন প্রোগ্রামিং মডেল এর বৈশিষ্ট্য?

- (A) স্ট্রাকচার প্রোগ্রামিং
- (B) অবজেক্ট ওরিয়েন্টেড প্রোগ্রামিং
- (C) ভিজুয়াল প্রোগ্রামিং
- (D) ইভেন্ট ড্রাইভেন প্রোগ্রামিং

34. ভিজুয়াল প্রোগ্রামিং এর ভিত্তি কোনটি?

- (A) GUI ভিত্তিক
- (B) বর্ণভিত্তিক
- (C) কীবোর্ড ভিত্তিক
- (D) টেক্সট ভিত্তিক

35. পলিমরফিজম নিচের কোন ভাষার বৈশিষ্ট্য?

- (A) সি
- (B) ভিজুয়াল বেসিক
- (C) জাভা
- (D) ওরাকল

36. প্রোগ্রামার তার ইচ্ছানুযায়ী ভেরিয়েবলের-

i.নাম পরিবর্তন করতে পারেন ii.সংযোজন করতে পারেন
iii.বিয়োজন করতে পারে না

- (A) i ও ii
- (B) i ও iii
- (C) ii ও iii
- (D) i, ii ও iii

37. এবং 38 এর উত্তর দাও উদ্দীপক পড়ে।

জেরি সি ভাষায় একটি প্রোগ্রাম রচনা করে যাতে দুইটি সংখ্যার যোগফল নির্ণয় করা যায়। প্রোগ্রামটি রান করার পর ২টি সংখ্যা প্রদান করলে ফলাফলে শুধু ২য় সংখ্যাটি প্রদর্শিত হয়।

37. উদ্দীপকে উদ্ভূত সমস্যার কারণ কোনটি?

- (A) সঠিক হেডার ফাইল উল্লেখ না করা
- (B) ইনপুটে ভগ্নাংশ সংখ্যা প্রদান করা
- (C) আউটপুট ফাংশনে ভুল চলক ঘোষণা করা
- (D) প্রয়োজনীয় চলক ঘোষণা না করা

38. উদ্দীপকের ন্যায় প্রোগ্রাম তৈরির ক্ষেত্রে প্রয়োজন-

i.বিশেষ ডেটাবেজ প্রোগ্রামিং জানা থাকা
ii.চলক ও ডেটা টাইপ সম্পর্কে ধারণা থাকা
iii.ইনপুট ও আউটপুট সম্পর্কে সঠিক ধারণা থাকা

- (A) i ও ii
- (B) i ও iii
- (C) ii ও iii
- (D) i, ii ও iii

39. সরল অনুক্রমের পরিবর্তনের জন্য কী ব্যবহার করা হয়?

- (A) জাম্প
- (B) সরল অনুক্রম
- (C) চক্র
- (D) সিলেকশন

40. C প্রোগ্রামের ক্যাস্টোম সিকুয়েন্স কোনটি?

- (A) main ()-#include
- (B) #include-main ()
- (C) main ()-#include< >
- (D) #include < >-main ()

41. সকল ধনাত্মক ও ঋনাত্মক পূর্ণসংখ্যাকে কি বলা হয়?

- (A) ক্যারেক্টার
- (B) ইন্টিজার
- (C) রিয়াল
- (D) ডাবল

42. "সি" ভাষায় ইন্টিজার ডেটা টাইপ কত বিটের?

- (A) 8
- (B) 16
- (C) 32
- (D) 64

43. C প্রোগ্রামিং ভাষায় long integer চলক মেমোরিতে কত বাইট জায়গা নেয়?

- (A) 2
- (B) 4
- (C) 8
- (D) 16

44. টেক্সট ডেটা টাইপে বর্ণের সংখ্যা সর্বোচ্চ কত হতে পারে?

- (A) 128
- (B) 255
- (C) 256
- (D) 512

45. Char টাইপ ডেটা মান সীমাবদ্ধ-

- (A) 0-127
- (B) 0-128
- (C) 0-255
- (D) 0-156

46. float type চলকের জন্য মেমোরিতে কত বাইট জায়গার প্রয়োজন হয়?

- (A) 1
- (B) 2
- (C) 4
- (D) 8

47. হেক্সাডেসিমেল integer Read করতে নিচের কোন Code টি দিতে হবে?

- (A) %i
- (B) %h
- (C) %x
- (D) %s

48. double ডেটা টাইপের জন্য ফরম্যাট স্পেসিফায়ার কোনটি?

- (A) %d
- (B) %f
- (C) %1f
- (D) %s

49. পরবর্তী লাইনে যাওয়ার জন্য ব্যবহৃত হয়-

- (A) \a
- (B) \br
- (C) \p
- (D) \r

50. সি ভাষার ধ্রুবক ঘোষণা করার নিয়ম হলো-

i.const float pi=3.1416; ii.float pi=3.1416;
iii.#define pi 3.1416

- (A) i ও ii
- (B) i ও iii
- (C) ii ও iii
- (D) i, ii ও iii

51. কোনটি সি ভাষায় বৈধ চলক?

- (A) main
- (B) char
- (C) My & Roll
- (D) My_Roll

52. C ভাষার সঠিক চলক কোনটি?

- (A) st-name
- (B) \$ stname
- (C) 1stname
- (D) number_1

53. "সি" ভাষার এক্সপ্রেশন X=pow(3,2)+(5% 2)+3. X এর মান কত?

- (A) 10
- (B) 11
- (C) 12
- (D) 13

54. Y=p²x+2÷3 এর সমতুল্য সি এক্সপ্রেশন-

i.Y=(pow(p,2)*x+2/3

ii.Y=(pow(2,p))*x+2/3

iii.Y=p*p*x+2/3

- (A) i ও ii
- (B) i ও iii
- (C) ii ও iii
- (D) i, ii ও iii

55. সি ভাষায় রিলেশনাল অপারেটর কয় ধরনের?

- (A) 2
- (B) 3
- (C) 5
- (D) 6

56. সি ভাষায় && কে কোন ধরনের অপারেটর বলা হয়?

- (A) Arithmetic
- (B) Relation
- (C) Logical
- (D) Assignment

57. কোনটি লজিক্যাল অ্যান্ড অপারেটরের চিহ্ন?

- (A) ||
- (B) !
- (C) &&
- (D) ==

58. কোনটি সম্পর্কযুক্ত অপারেটর?

- (A) +
- (B) >=
- (C) AND
- (D) <<

int X=100; X/=5; X=X% 10; 59 ও 60 এর উত্তর দাও।

59. X এর মান কত?

- (A) 0
- (B) 2
- (C) 10
- (D) 20

60. উদ্দীপকে ব্যবহৃত অপারেটর হচ্ছে-

i.Arithmetic ii.assingment iii.Logical

- (A) i ও ii
- (B) i ও iii
- (C) ii ও iii
- (D) i, ii ও iii

61. নিচের কোনটি কী ওয়ার্ডের উদাহরণ?

- (A) long,int,scanf
- (B) short,cos,void
- (C) for,line,while
- (D) return,goto,break

#include<stdio.h> main() { int a,b; b=50; a=b%25; printf("%d",a); } 62 ও 63 এর উত্তর দাও।

62. প্রোগ্রামটির আউটপুট কত?

- (A) 0
- (B) 2
- (C) 25
- (D) 50

63. উদ্দীপকের ব্যবহৃত প্রোগ্রামিং ভাষাটি হচ্ছে-

i.General purpose language

ii.Mid level language

iii.Case sensitive language

- (A) i ও ii
- (B) i ও iii
- (C) ii ও iii
- (D) i, ii ও iii