

Set A

সৃজনশীল প্রশ্নঃ-

2x10

১। মীনা “সি” ভাষায় দুটি সংখ্যার যোগফল বের করার জন্য একটি প্রোগ্রাম তৈরি করলো। প্রোগ্রামটি রান করার সময় সে কীবোর্ডের মাধ্যমে দশমিক সংখ্যা ৯৮ ও -২৩ ইনপুট ডেটা এন্ট্রি করে ফলাফল পেলো ৭৫। মীনার পাশে থাকা তার ছোট ভাই রাজু এই বিষয়টি দেখে মীনাকে বলল “আচ্ছা আপু, তুমি তো বলেছ কম্পিউটার দশমিক সংখ্যা বুঝে না। তাহলে কীভাবে যোগফল হিসাব করলো”? উত্তরে মীনা বলল যে, কম্পিউটার বাইনারি সংখ্যা পদ্ধতি ব্যবহার করে ২-এর পরিপূরক পদ্ধতিতে যোগফল নির্ণয় করে।

ক. ASCII কী?

খ. ‘বিট ও বাইট এক নয়’ কেন?

গ. উদ্দীপকে বর্ণিত ফলাফলটি অষ্টাল সংখ্যা পদ্ধতিতে রূপান্তর কর।

ঘ. উদ্দীপকে বর্ণিত পদ্ধতিতে যোগের সমাধান করার জন্য ২-এর পরিপূরক গঠনের গুরুত্ব ব্যাখ্যা করো।

২।

ক) নিউরাল নেটয়ার্ক কি?

খ) ফ্লাইট সিমুলেশন কি? ভার্চুয়াল রিয়েলিটি কত প্রকার ও কি কি?

গ) ভার্চুয়াল রিয়েলিটির প্রকারভেদ বর্ণনা করো।

ঘ) বিশ্ব গ্রামের সুবিধা ও অসুবিধা বর্ণনা কর।

Set B

সৃজনশীল প্রশ্নঃ-

2x10

১। মীনা “সি” ভাষায় দুটি সংখ্যার যোগফল বের করার জন্য একটি প্রোগ্রাম তৈরি করলো। প্রোগ্রামটি রান করার সময় সে কীবোর্ডের মাধ্যমে দশমিক সংখ্যা ৯৮ ও -২০ ইনপুট ডেটা এন্ট্রি করে ফলাফল পেলো ৭৮। মীনার পাশে থাকা তার ছোট ভাই রাজু এই বিষয়টি দেখে মীনাকে বলল “আচ্ছা আপু, তুমি তো বলেছ কম্পিউটার দশমিক সংখ্যা বুঝে না। তাহলে কীভাবে যোগফল হিসাব করলো”? উত্তরে মীনা বলল যে, কম্পিউটার বাইনারি সংখ্যা পদ্ধতি ব্যবহার করে ২-এর পরিপূরক পদ্ধতিতে যোগফল নির্ণয় করে।

ক. Unicode কী?

খ. ‘বিট ও নিবল এক নয়’ কেন?

গ. উদ্দীপকে বর্ণিত ফলাফলটি হেক্সাডেসিমেল সংখ্যা পদ্ধতিতে রূপান্তর কর।

ঘ. উদ্দীপকে বর্ণিত পদ্ধতিতে যোগের সমাধান করার জন্য ২-এর পরিপূরক গঠনের গুরুত্ব ব্যাখ্যা করো।

২।

ক) নোড কি?

খ) কৃত্রিম বুদ্ধিমত্তা ও মানব বুদ্ধিমত্তার মধ্যে পার্থক্য বর্ণনা কর।

গ) মেশিন লার্নিং এর প্রকারভেদ বর্ণনা কর।

ঘ) ভার্চুয়াল রিয়েলিটির সুবিধা ও অসুবিধা বর্ণনা কর।