

Subject Name (Gujarati)

4331105 -- Summer 2023

Semester 1 Study Material

Detailed Solutions and Explanations

પ્રશ્ન 1(અ) [3 ગુણ]

C લેંગ્વેજના કોઈ પણ છ કીવર્ડ લખો.

જવાબ

Table 1: C લેંગ્વેજના છ કીવર્ડ

કીવર્ડ	ઉપયોગ
int	પૂર્ણાંક ડેટા પ્રકાર
float	અપૂર્ણાંક ડેટા પ્રકાર
if	શરતી નિવેદન
while	લૂપ સ્ટ્રક્ચર
return	ફંક્શનમાંથી મૂલ્ય પાછું મેળવવા માટે
void	ખાલી રિટર્ન પ્રકાર દર્શાવવા

મેમરી ટ્રીક

“I Feel When Running Very Ill” (int, float, while, return, void, if)

પ્રશ્ન 1(બ) [4 ગુણ]

વેરિયેબલની વ્યાખ્યા લખો. C પ્રોગ્રામિંગમાં વેરિયેબલના નામ માટેના નિયમો લખો.

જવાબ

વેરિયેબલ: એક નામાંકિત મેમરી સ્થાન જેનો ઉપયોગ પ્રોગ્રામના અમલ દરમિયાન સુધારી શકાય તેવા ડેટાને સંગ્રહિત કરવા માટે થાય છે.

Table 2: C માં વેરિયેબલના નામકરણના નિયમો

નિયમ	ઉદાહરણ
અક્ષર/અંડરસ્કોરથી શરૂ થવું જોઈએ	name, _value
અક્ષરો, અંકો, અંડરસ્કોર સમાવી શકે	user_1, count99
ખાલી જગ્યા કે વિશેષ અક્ષરો ન હોવા જોઈએ	□: total_sum, □: total-sum
કેસ સેન્સિટિવ છે	Name ≠ name
રિઝર્વ કીવર્ડ્સનાં ઉપયોગ ન કરી શકાય	□: int, while
મહત્તમ 31 અક્ષરો (સ્ટાન્ડર્ડ)	studentRegistrationNumber

મેમરી ટ્રીક

“Letters Lead, No Special Keys” (અક્ષરથી શરૂ, વિશેષ અક્ષરો નહીં, કીવર્ડ્સ નહીં)

પ્રશ્ન 1(ક) [7 ગુણ]

P=પ્રિન્સીપલ રકમ,

R= વ્યાજનો દર અને

N= સમયગાળો. ફ્લોયાર્ટની વ્યાખ્યા લખો. ફ્લોયાર્ટના સિમ્બોલ દોરો અને સમજાવો. નીચેના સમીકરણનો ઉપયોગ કરીને સિમ્બલ ઇન્ટરેસ્ટની ગણતરી કરવા માટેનો પ્રોગ્રામ લખો. I=PRN/100 જ્યાં

P=પ્રિન્સીપલ રકમ,

R= વ્યાજનો દર અને

N= સમયગાળો.

જવાબ

ફ્લોચાર્ટ: એક પ્રશ્નનો ઉકેલ કરવા માટે જરૂરી ક્રમિક ઓપરેશન્સને દર્શાવવા માટે પ્રમાણભૂત પ્રતીકોનો ઉપયોગ કરીને અલગોરિધમની ગ્રાફિકલ રજૂઆત.

Table 3: ફ્લોચાર્ટ સિમ્બોલ

સિમ્બોલ	નામ	ઉપયોગ
टર્મિનલ		શરૂઆત/અંત
પ્રોસેસ		ગણાતરી
ઇનપુટ/આઉટપુટ		ડેટા વાંચવો/દર્શાવવો
નિર્ણય		શરતો
ફ્લો લાઈન		ક્રમ બતાવે છે

સિમ્બોલ ઇન્ટરેસ્ટનું ફ્લોચાર્ટ:

```
flowchart LR
    A([Start]) --> B[/Input P, R, N/]
    B --> C[Calculate I = P*R*N/100]
    C --> D[/Display I/]
    D --> E([End])
```

પ્રોગ્રામ:

```
\#include <stdio.h>
void main()
\{
    float p, r, n, i;

    printf("Enter principal amount: ");
    scanf("\%f", &p);

    printf("Enter rate of interest: ");
    scanf("\%f", &r);

    printf("Enter time period in years: ");
    scanf("\%f", &n);

    i = (p * r * n) / 100;

    printf("Simple Interest = \%.2f", i);
\}
```

મેમરી ટ્રીક

"Please Return Nice Interest" (Principal, Rate, Number of years, Interest)

પ્રશ્ન 1(ક) OR [7 ગુણ]

અલગોરિધમની વ્યાખ્યા લખો. સિલિન્ડરનું ઘનકળ શોધવા માટેનું અલગોરિધમ લખો. યુઝર પાસેથી સિલિન્ડરની નિજ્યા(R) અને ઊંચાઈ(H) ઇનપુટ લઈ સિલિન્ડરના વોલ્યુમ(V)ની ગણતરી નીચેના સમીકરણનો ઉપયોગ કરીને પ્રિન્ટ કરવા માટેનો પ્રોગ્રામ લખો. $V = \pi R^2 H$

જવાબ

અલગોરિધમ: મર્યાદિત સમયમાં કોઈ સમસ્યાનો ઉકેલ કરવા માટેની પગલાવાર પ્રક્રિયા.

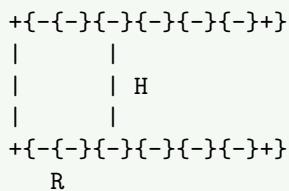
સિલિન્ડરના ઘનકળ માટેનું અલગોરિધમ:

1. શરૂ કરો
2. નિજ્યા (R) અને ઊંચાઈ (H) ઇનપુટ લો
3. $V = \pi \times R^2 \times H$

3. ઘનકળ પ્રદર્શિત કરો

4. સમાપ્ત

ડાયગ્રામ: સિલિન્ડર



પ્રોગ્રામ:

```
\#include <stdio.h>
void main()
{
    float radius, height, volume;
    float pi = 3.14159;

    printf("Enter radius of cylinder: ");
    scanf("%f", &radius);

    printf("Enter height of cylinder: ");
    scanf("%f", &height);

    volume = pi * radius * radius * height;

    printf("Volume of cylinder = %.2f", volume);
}
```

મેમરી ટ્રીક

“Round Hat Volume” (Radius, Height, Volume)

પ્રશ્ન 2(અ) [3 ગુણ]

C પ્રોગ્રામિંગ ભાષામાં સપોર્ટ કરતા વિવિધ ઓપરેટરોની ચારી બનાવો.

જવાબ

Table 4: C પ્રોગ્રામિંગમાં ઓપરેટર્સ

ઓપરેટર પ્રકાર	ઉદાહરણો	ઉપયોગ
એરિથમેટિક	+, -, *, /, %	ગાણિતિક ઓપરેશન્સ
રિલેશનલ	<, >, ==, !=, <=, >=	મૂલ્યોની સરખામણી
લોજીકલ	&&, , !	શરતોને જોડવા
એસાઇનમેન્ટ	=, +=, -=, *=, /=	મૂલ્યો આપવા
ઇનક્રમેન્ટ/ડિક્રમેન્ટ	++, --	1 વધારવું/ઘટાડવું
બિટવાઈજ	&, , ^, ~, <<, >>	બિટ મેનિયુલેશન
કન્ડિશનલ	:	ટૂકા if-else

મેમરી ટ્રીક

“All Relationships Lead Ancestors Incrementally Beyond Conditions” (દ્રેક પ્રકારનો પ્રથમ અક્ષર)

પ્રશ્ન 2(બ) [4 ગુણ]

1 થી 50 નો સરવાળો અને સરેરાશ પ્રિન્ટ કરવા માટેનો પ્રોગ્રામ લખો.

જવાબ

પ્રોગ્રામ:

```
\#include <stdio.h>
void main()
\{
    int i, sum = 0;
    float avg;

    for(i = 1; i {\= 50; i++)
    \{
        sum = sum + i;
    \}

    avg = (float)sum / 50;

    printf("Sum of numbers from 1 to 50 = \%d\n", sum);
    printf("Average of numbers from 1 to 50 = \% .2f", avg);
\}
```

પ્રક્રિયા ડાયગ્રામ:

```
flowchart LR
    A([Start]) --> B[Set sum = 0]
    B --> C[Loop i from 1 to 50]
    C --> D[Add i to sum]
    D --> E{i 50?}
    E -- Yes --> C
    E -- No --> F[Calculate avg = sum/50]
    F --> G[/Display sum and avg/]
    G --> H([End])
```

મેમરી ટ્રીક

"Summing And Dividing" (Sum, Average, Division)

પ્રશ્ન 2(ક) [7 ગુણ]

એરીથમેટિક અને રિલેશનલ ઓપરેટર ઉદાહરણ સાથે સમજાવો.

જવાબ

એરીથમેટિક ઓપરેટર્સ:

Table 5: C માં એરીથમેટિક ઓપરેટર

ઓપરેટર	ઓપરેશન	ઉદાહરણ	પરિણામ
+	સરવાળો	$5 + 3$	8
-	વાદબાકી	$7 - 2$	5
*	ગુણાકાર	$4 * 3$	12
/	ભાગાકાર	$8 / 4$	2
%	મોડ્યુલસ (બાકી)	$7 \% 3$	1

રિલેશનલ ઓપરેટર્સ:

Table 6: C માં રિલેશનલ ઓપરેટર

ઓપરેટર	અર્થ	ઉદાહરણ	પરિણામ
<	કરતાં ઓછું	5 < 8	1 (સાચું)
>	કરતાં વધુ	9 > 3	1 (સાચું)
==	બરાબર	4 == 4	1 (સાચું)
!=	અસમાન	7 != 3	1 (સાચું)
<=	કરતાં ઓછું અથવા બરાબર	4 <= 4	1 (સાચું)
>=	કરતાં વધુ અથવા બરાબર	6 >= 9	0 (ખોટું)

કોડ ઉદાહરણ:

```
\#include <stdio.h>
void main()
{
int
a = 10,
b = 5;

//
printf("a + b = \%d\n", a + b); // 15
printf("a {-} b = \%d\n", a {-} b); // 5
printf("a * b = \%d\n", a * b); // 50
printf("a / b = \%d\n", a / b); // 2
printf("a \%b = \%d\n", a \% b); // 0

//
printf("a { b: }\%d\n", a { } b); // 0 ( )
printf("a { b: }\%d\n", a { } b); // 1 ( )
printf("a == b: \%d\n",
a == b); // 0 ( )

printf("a != b: \%d\n", a != b); // 1 ( )
}
```

મેમરી ટ્રીક

“Add Subtract Multiply Divide Remainder” (એરિથમેટિક), “Less Greater Equal Not” (રિલેશનલ)

પ્રશ્ન 2(અ) OR [3 ગુણ]

gets(S) અને scanf(``%s",S) ફંક્શન વર્ચેનો તફાવત લખો જ્યાં S સ્ટ્રોંગ છે.

જવાબ

Table 7: gets(S) અને scanf(``%s",S) વર્ચેનો તફાવત

લક્ષણ	gets(S)	scanf(``%s",S)
સ્પેસ હેન્ડલિંગ	શરીરી વર્ચે સ્પેસ વાંચે છે	સ્પેસ પર વાંચવાનું બંધ કરે છે
ઇનપુટ સમાપ્તિ	ન્યૂલાઇન પર સમાપ્ત થાય છે	હ્યાઇટસ્પેસ પર સમાપ્ત થાય છે
બફર ઓવરફલો	અસુરક્ષિત, લંબાઈ ચકાસણી નથી	વિદ્યુત લિમિટ સાથે સુરક્ષિત
ઉદાહરણ વર્તન	“Hello World” → “HelloWorld”	“Hello World” → “Hello”

મેમરી ટ્રીક

"Gets Spaces, Scanf Stops" (gets સ્પેસ વાંચે છે, scanf સ્પેસ પર અટકે છે)

પ્રશ્ન 2(બ) OR [4 ગુણ]

વે સંખ્યાની અદલાબદલી કરવાનો પ્રોગ્રામ લખો.

જવાબ

પ્રોગ્રામ:

```
\#include <stdio.h>
void main()
\{
    int a, b, temp;

    printf("Enter value of a: ");
    scanf("\%d", \&a);

    printf("Enter value of b: ");
    scanf("\%d", \&b);

    printf("Before swapping:

a = \%d,
b = \%d{n}", a, b);

    //
    temp = a;
    a = b;
    b = temp;

    printf("After swapping:

a = \%d,
b = \%d", a, b);
\}
```

અદલાબદલી ડાયગ્રામ:

```
flowchart LR
    A["a = 5"] --{-} --> Step1[Step 1: temp = a]
    C["temp = 5"]
    Step1 --> B["b = 10"]
    B --{-} --> Step2[Step 2:
    a = b]
    A1["a = 10"]
    Step2 --> C1["Step 3:
    b = temp"]
    B1["b = 5"]
```

પ્રશ્ન 2(ક) OR [7 ગુણ]

લોજીકલ ઓપરેટર અને બીટ-વાઈસ ઓપરેટર ઉદાહરણ સાથે સમજાવો.

જવાબ

લોજીકલ ઓપરેટર્સ:

Table 8: C માં લોજીકલ ઓપરેટર

ઓપરેટર	વર્ણન	ઉદાહરણ	પરિણામ
&&	લોજીકલ AND	(5>3) && (8>6)	1 (બંને સાચાં)
	લોજીકલ OR	(5<3) (8>6)	1 (એક સાચું)
!	લોજીકલ NOT	!(5>3)	0 (સાચાને ખોટામાં ફેરવે)

બિટવાઈઝ ઓપરેટર્સ:

Table 9: C માં બિટવાઈઝ ઓપરેટર

ઓપરેટર	વિગત	ઉદાહરણ	બાઇનરી પરિણામ
&	બિટવાઈઝ AND	5 & 3	101 & 011 = 001 (1)
	બિટવાઈઝ OR	5 3	101 011 = 111 (7)
^	બિટવાઈઝ XOR	5 ^ 3	101 ^ 011 = 110 (6)
~	બિટવાઈઝ NOT	~5	~0101 = 1010 (-6)
<<	લેફ્ટ શિફ્ટ	5 << 1	101 << 1 = 1010 (10)
>>	રાઇટ શિફ્ટ	5 >> 1	101 >> 1 = 10 (2)

કોડ ઉદાહરણ:

```
\#include <stdio.h>
void main()
{
int
a = 5,
b = 3;

//
printf("a{3 \&\& b5: }%d{n}", (a{3} \&\& (b{5})); // 1 ( )
printf("a{3 || b1: }%d{n}", (a{3} || (b{1})); // 1 ( )
printf("!(a{b}: )%d{n}", !(a{b})); // 0 ( )

//
printf("a \& b: %d{n}", a \& b); // 1
printf("a | b: %d{n}", a | b); // 7
printf("a \^{ b: }%d{n}", a \^{ b); // 6
printf("{a: }%d{n}", {a}); // {-6}
printf("a { 1: }%d{n}", a { 1); // 10
printf("a { 1: }%d{n}", a { 1); // 2
}
```

પ્રશ્ન 3(અ) [3 ગુણ]

ઉદાહરણ સાથે multiple if-else સ્ટેટમેન્ટ સમજાવો.

જવાબ

Multiple if-else: શરતોનો ક્રમ અનુસાર ચકાસણી થાય છે જ્યાં સૌથી પહેલી સાચી શરત મળે ત્યાં સુધી.

સ્ટ્રક્ચર:

```
if (condition1)
    statement1;
else if (condition2)
    statement2;
else if (condition3)
    statement3;
else
    default\_statement;
```

કોડ ઉદાહરણ:

```
\#include <stdio.h>
void main()
\{
    int marks;

    printf("Enter marks: ");
    scanf("\%d", \&marks);

    if (marks {\=} 80)
        printf("Grade: A");
    else if (marks {\=} 70)
        printf("Grade: B");
    else if (marks {\=} 60)
        printf("Grade: C");
    else if (marks {\=} 50)
        printf("Grade: D");
    else
        printf("Grade: F");
\}
```

ડાયગ્રામ:

```
flowchart LR
    A[Start] -- "-" --> B{marks = 80?}
    B -- Yes --> C[Grade A]
    B -- No --> D{marks = 70?}
    D -- Yes --> E[Grade B]
    D -- No --> F{marks = 60?}
    F -- Yes --> G[Grade C]
    F -- No --> H{marks = 50?}
    H -- Yes --> I[Grade D]
    H -- No --> J[Grade F]
```

મેમરી ટ્રીક

"Check Each Condition in Sequence" (CECS)

પ્રશ્ન 3(બ) [4 ગુણ]

While લૂપ અને for લૂપનું વર્ક્ઝિંગ જણાવો.

જવાબ

Table 10: While લૂપ vs For લૂપ

લક્ષણ	While લૂપ	For લૂપ
સિન્ક્રેસ	while(condition) { statements; }	for(init; condition; update) { statements; }
ક્યારે વાપરવું	જ્યારે પુનરાવર્તનની સંખ્યા અજ્ઞાત હોય	જ્યારે પુનરાવર્તનની સંખ્યા જાણીતી હોય
ઇનિશિયલાઇઝન	લૂપની બહાર	લૂપના ડિકલેરેશનમાં
અપડેટ	લૂપ બોડીની અંદર કરવું જોઈએ	લૂપ ડિકલેરેશનમાં આપોઆપ થાય છે
એક્ઝિક્યુટ કંટ્રોલ	માત્ર શરૂઆતમાં	માત્ર શરૂઆતમાં
ઉદાહરણ	યુગર ઇનપુટ ચકાસવા	નિશ્ચિયત વખત પુનરાવર્તન કરવા

While લૂપ ફ્લો:

```
flowchart LR
    A([Start]) --> B[Initialize]
    B --> C{Condition}
    C -- True --> D[Body]
    D --> C
    C -- False --> E([End])
```

For લૂપ ફ્લો:

```
flowchart LR
    A([Start]) --> B[Initialize]
    B --> C{Condition}
    C -- True --> D[Body]
    D --> E[Update]
    E --> C
    C -- False --> F([End])
```

મેમરી ટ્રીક

"While Checks Then Acts" (WCTA), "For Initializes Tests Updates" (FITU)

પ્રશ્ન 3(ક) [7 ગુણ]

આપેલ સંખ્યાના ફેક્ટોરિયલ શોધવા માટેનો પ્રોગ્રામ લખો.

જવાબ

પ્રોગ્રામ:

```
\#include <stdio.h>
void main()
\{
    int num, i;
    unsigned long fact = 1;

    printf("Enter a number: ");
    scanf("\%d", \&num);

    if (num < 0)
        printf("Factorial not defined for negative numbers");
    else
    \{
        for(i = 1; i <= num; i++)
        \{
            fact = fact * i;
        \}
    \}
}
```

```

        printf("Factorial of %d = %lu", num, fact);
    }
}

```

ફક્ટોરિયલ ગણતરી કોષ્ટક: ઉદાહરણ તરીકે, જો num = 5:

પુનરાવર્તન	i	fact = fact * i	નવી fact કિંમત
પ્રારંભિક	-	-	1
1	1	1 * 1	1
2	2	1 * 2	2
3	3	2 * 3	6
4	4	6 * 4	24
5	5	24 * 5	120

ફક્ટોરિયલ ગણતરી ડાયગ્રામ:

```

flowchart LR
    A([Start]) --> B[/Input num/]
    B --> C{\num 0?}
    C -- Yes --> D[/Error message/]
    C -- No --> E[fact = 1]
    E --> F[Loop i from 1 to num]
    F --> G[fact = fact * i]
    G --> H{i num?}
    H -- Yes --> F
    H -- No --> I[/Display fact/]
    I --> J([End])

```

મેમરી ટ્રીક

“Find And Count The Numbers!” (FACTN! - Factorial)

પ્રશ્ન 3(અ) OR [3 ગુણ]

ઉદાહરણ સાથે switch-case સ્ટેપેન્ટની કામગીરી સમજાવો.

જવાબ

Switch-Case: એક પરંદગી નિવેદન જે મૂલ્યોની યાદી (કેસ) સામે વેરિયેબલની સમાનતા ચકાસવાની મંજૂરી આપે છે.
સ્ટ્રક્ચર:

```

switch(expression) {
    case value1:
        statements1;
        break;
    case value2:
        statements2;
        break;
    default:
        default\_statements;
}

```

કોડ ઉદાહરણ:

```

#include <stdio.h>
void main()
{
    int day;

    printf("Enter day number (1{-7): ");
    scanf("\%d", &day);
}

```

```

switch(day) \{
    case 1:
        printf("Monday");
        break;
    case 2:
        printf("Tuesday");
        break;
    case 3:
        printf("Wednesday");
        break;
    case 4:
        printf("Thursday");
        break;
    case 5:
        printf("Friday");
        break;
    case 6:
        printf("Saturday");
        break;
    case 7:
        printf("Sunday");
        break;
    default:
        printf("Invalid day");
\}
\}

```

Switch-Case સંયોગ:

```

flowchart TD
    A[Start] --> B[/Input day/]
    B --> C{Switch day}
    C --> D[Monday]
    C --> E[Tuesday]
    C --> F[Wednesday]
    C --> G[Thursday]
    C --> H[Friday]
    C --> I[Saturday]
    C --> J[Sunday]
    C --> K[Invalid day]
    D & E & F & G & H & I & J & K --> L[End]

```

મેમરી ટ્રીક

“Select Value, Exit with Break” (SVEB)

પ્રશ્ન 3(બ) OR [4 ગુણ]

break અને continue સ્ટેમ્પેન્ટ ઉપયોગ લખો.

જવાબ

Table 11: Break vs Continue Keywords

લક્ષણ	break	continue
ઉદ્દેશ	વર્તમાન લૂપ/સ્વિચમાંથી બહાર નીકળે છે	વર્તમાન પુનરાવર્તન છોડી, આગલા પુનરાવર્તનમાં જાય છે
લૂપ પર અસર ક્રાંતવરાય છે	લૂપને સમાપ્ત કરે છે	આગલા પુનરાવર્તનમાં આગળ વધે છે
કંટ્રોલ ફલો	લૂપ અને સ્વિચ સ્ટેમ્પેન્ટ્સ લૂપ પછીના સ્ટેમ્પેન્ટ પર જાય છે	માત્ર લૂપસમાં લૂપની શરત ચકાસણી પર જાય છે

ફ્લો ડાયગ્રામ - break:

```
flowchart LR
    A([Start]) --> B[Loop]
    B --> C{Condition}
    C -- True --> D[break]
    C -- False --> E[Loop statements]
    E --> B
    D --> F[Statements after loop]
    F --> G([End])
```

ફ્લો ડાયગ્રામ - continue:

```
flowchart LR
    A([Start]) --> B[Loop]
    B --> C{Condition}
    C -- True --> D[continue]
    C -- False --> E[Loop statements]
    D --> B
    E --> B
    B -- Loop ends --> F([End])
```

મેમરી ટ્રીક**“Break Exits, Continue Skips” (BECS)****પ્રશ્ન 3(ક) OR [7 ગુણ]**

કીબોર્ડ પરથી લીટીઓની સંખ્યા (n) વાંચી અને નીચે દર્શાવેલ ત્રિકોણ પ્રિન્ટ કરવા માટેનો પ્રોગ્રામ લખો. ઉદાહરણ તરીકે, n=5

```
1 2 3 4 5
1 2 3 4
1 2 3
1 2
1
```

જવાબ**પ્રોગ્રામ:**

```
\#include <stdio.h>
void main()
\{
    int n, i, j;

    printf("Enter number of lines: ");
    scanf("\%d", &n);

    for(i = n; i {\=}> 1; i{\{-}{}))
    \{
        for(j = 1; j {\=}> i; j++)
        \{
            printf("\%d ", j);
        }
        printf("{n}");
    \}
\}
```

પેટર્ન લોજિક કોડક: $n = 5$ માટે:

i	j	આઉટપુટ
5	j=1 થી 5	1 2 3 4 5
4	j=1 થી 4	1 2 3 4
3	j=1 થી 3	1 2 3
2	j=1 થી 2	1 2
1	j=1 થી 1	1

પેટર્ન વિસ્તૃતાઇઝન:

```
1 2 3 4 5  
1 2 3 4  
1 2 3  
1 2  
1
```

પ્રોગ્રામ ફ્લો:

```
flowchart LR  
A([Start]) --> B[/Input n/]  
B --> C[outer loop: i = n to 1]  
C --> D[inner loop: j = 1 to i]  
D --> E[/Print j/]   
E --> F{j < i?}  
F -- Yes --> D  
F -- No --> G[/Print newline/]  
G --> H{i < 1?}  
H -- Yes --> C  
H -- No --> I([End])
```

મેમરી ટ્રીક

"Decreasing Rows With Increasing Values" (DRWIV)

પ્રશ્ન 4(અ) [3 ગુણ]

નરએક if-else સ્ટેપ્મેન્ટ ઉદાહરણ સાથે સમજાવો.

જવાબ

નરએક if-else: બીજા if અથવા else બ્લોકની અંદરનું if-else સ્ટેપ્મેન્ટ.

સ્ટ્રક્ચર:

```
if (condition1) {  
    if (condition2) {  
        statements1;  
    } else {  
        statements2;  
    }  
} else {  
    statements3;  
}
```

કોડ ઉદાહરણ:

```
\#include <stdio.h>  
void main()  
{  
    int age, weight;
```

```

printf("Enter age: ");
scanf("%d", &age);

if (age == 18) {
    printf("Enter weight: ");
    scanf("%d", &weight);

    if (weight == 50) {
        printf("Eligible to donate blood");
    } else {
        printf("Underweight, not eligible");
    }
} else {
    printf("Age below 18, not eligible");
}
}

```

નેરેડ if-else ડાયગ્રામ:

```

graph TD
    A[Start] --> B{age = 18?}
    B -- Yes --> C{weight = 50?}
    B -- No --> D[Not eligible: Age]
    C -- Yes --> E[Eligible]
    C -- No --> F[Not eligible: Weight]
    D & E & F --> G[End]

```

મેમરી ટ્રીક

“Check Outside Then Inside” (COTI)

પ્રશ્ન 4(બ) [4 ગુણ]

Pointer arguments નો ઉપયોગ કરીને બે પૂર્ણક્ષ સંખ્યાની અદલાબદલી કરવાનો પ્રોગ્રામ લખો.

જવાબ

પ્રોગ્રામ:

```

#include <stdio.h>
void main()
{
    int a, b, temp;
    int *p1, *p2;

    printf("Enter value of a: ");
    scanf("%d", &a);

    printf("Enter value of b: ");
    scanf("%d", &b);

    p1 = &a; // p1 a
    p2 = &b; // p2 b

    printf("Before swapping:

a = %d,
b = %d\n", a, b);

```

```

//  

temp = *p1;  

*p1 = *p2;  

*p2 = temp;  
  

printf("After swapping:  

a = \%d,  

b = \%d", a, b);  

\}

```

પોઇન્ટર અદલાબદવી ડાયગ્રામ:

```

+{--{-}+      +{--}{-}+  

| 5 |{{-}{-}{-}{-}{-}|p1 |}  

a {- +{--}{-}+      +{--}{-}+  
  

+{--{-}+      +{--}{-}+  

| 10|{{-}{-}{-}{-}{-}|p2 |}  

b {- +{--}{-}+      +{--}{-}+

```

After swapping:

```

+{--{-}+      +{--}{-}+  

| 10|{{-}{-}{-}{-}{-}|p1 |}  

a {- +{--}{-}+      +{--}{-}+  
  

+{--{-}+      +{--}{-}+  

| 5 |{{-}{-}{-}{-}{-}|p2 |}  

b {- +{--}{-}+      +{--}{-}+

```

મેમરી ટ્રીક

“Pointers Exchange Memory Values” (PEMV)

પ્રશ્ન 4(ક) [7 ગુણ]

Array ની વ્યાખ્યા લખો. One dimensional array નું initialization અને declaration સમજાવો.

જવાબ

Array: એક જ ડેટા પ્રકારના તત્વોનો સમૂહ જે સંખ્યા મેમરી સ્થાનોમાં સંગ્રહિત થાય છે અને ઇન્ડેક્સ વડે એક્સેસ થાય છે.

Table 12: Array ડિક્લેરેશન & ઇનિશિયલાઇઝેશન

ઓપરેશન	સિન્ટેક્સ	ઉદાહરણ
ડિક્લેરેશન	data_type array_name[size];	int marks[5];
ડિક્લેરેશન સમયે ઇનિશિયલાઇઝેશન	data_type array_name[size] = {values};	int nums[4] = {10, 20, 30, 40};
આંશિક ઇનિશિયલાઇઝેશન	data_type array_name[size] = {values};	int nums[5] = {10, 20};
સાઈઝ વિના	data_type array_name[] = {values};	int nums[] = {10, 20, 30};
વ્યક્તિગત તત્વ	array_name[index] = value;	marks[0] = 95;

કોડ ઉદાહરણ:

```
\#include <stdio.h>
void main()
\{
    //
    int marks[5];

    //
    marks[0] = 85;
    marks[1] = 90;
    marks[2] = 78;
    marks[3] = 92;
    marks[4] = 88;

    //
    int scores[] = {95, 89, 76, 82, 91};

    //
    printf("marks[2] = %d\n", marks[2]);
    printf("scores[3] = %d", scores[3]);
\}
```

એરે રજૂઆત:

```
marks: [85] [90] [78] [92] [88]
      |   |   |   |
      0   1   2   3   4   (indices)
```

મેમરી રજૂઆત:

```
flowchart LR
    A["marks[0] br /85"] --> B["marks[1] br /90"]
    B --> C["marks[2] br /78"]
    C --> D["marks[3] br /92"]
    D --> E["marks[4] br /88"]
```

મેમરી ટ્રીક

“Declare, Initialize, Access With Index” (DIAWI)

પ્રશ્ન 4(અ) OR [3 ગુણ]

do while loop ઉદાહરણ સાથે સમજાવો.

જવાબ

do-while loop: એક લૂપ જે શરતની ચકાસણી કરતા પહેલા ઓછામાં ઓછી એકવાર લૂપ બોડી ચલાવે છે.
સ્રક્કચર:

```
do \{
    statements;
\} while(condition);
```

કોડ ઉદાહરણ:

```
\#include <stdio.h>
void main()
\{
    int num, sum = 0;

    do \{
```

```

    printf("Enter a number (0 to stop): ");
    scanf("%d", &num);
    sum += num;
} while(num != 0);

printf("Sum of entered numbers = %d", sum);
}

```

do-while લૂપ ફ્લો:

```

flowchart TD
A([Start]) --> B[Body statements]
B --> C{Condition}
C -- True --> B
C -- False --> D([End])

```

while લૂપથી મુખ્ય તફાવતો:

- બોડી એટિમાં એટી એકવાર ચલાવે છે
- સ્ટેપેન્ટ્સ ચલાવ્યા પછી કંડીશન ચેક કરે છે
- કંડીશન પછી સેમિકોલોન જરૂરી છે

મેમરી ટ્રીક

“Do First, Check Later” (DFCL)

પ્રશ્ન 4(બ) OR [4 ગુણ]

નીચે આપેલ ફંક્શન ઉદાહરણ સાથે સમજાવો: (1) gets() (2) puts() (3) strlen() (4) strcpy()

જવાબ

Table 13: C માં સ્ટ્રિંગ ફંક્શન્સ

ફંક્શન	હેતુ	સિન્કેસ	ઉદાહરણ
gets()	સ્પેસ સાથે સ્ટ્રિંગ વાંચે છે	gets(string);	gets(name);
puts()	-યૂલાઇન સાથે સ્ટ્રિંગ દર્શાવે છે	puts(string);	puts(name);
strlen()	સ્ટ્રિંગની લંਬાઈ આપે છે	strlen(string);	n = strlen(name);
strcpy()	સોર્સને ડેસ્ટિનેશનમાં કોપી કરે છે	strcpy(dest, src);	strcpy(str1, str2);

કોડ ઉદાહરણ:

```

#include <stdio.h>
#include <string.h>
void main()
{
    char name[50], copy[50];
    int length;

    printf("Enter your name: ");
    gets(name);           // 

    puts("Your name is:");
    puts(name);

    length = strlen(name); //
    printf("Length: %d\n", length);

    strcpy(copy, name);   // name copy
    printf("Copied string: %s", copy);
}

```

પ્રશ્ન 4(ક) OR [7 ગુણ]

Recursion ની વ્યાખ્યા આપી ઉદાહરણ સાથે સમજાવો. Recursion નો ઉપયોગ કરીને આપેલા નંબરનો ફેકટરીયલ શોધવાનો પ્રોગ્રામ લખો.

જવાબ

Recursion: એક પ્રદિયા જેમાં ફંક્શન સીધી કે પરોક્ષ રીતે પોતાને જ ચોક્કસ શરત પૂરી થાય ત્યાં સુધી કોલ કરે છે.

Recursion ના ઘટકો:

1. બેઝ કેસ: રિકર્ઝન રોકવા માટેની શરત
2. રિક્રિંગ કેસ: ફંક્શન પોતે જ પોતાને કોલ કરે છે

કોડ ઉદાહરણઃ

```
\#include <stdio.h>

//  
unsigned long factorial(int n)  
\{  
    //  
    if (n == 0 ||  
  
        n == 1)  
  
        return 1;  
  
    //  
    else  
        return n * factorial(n-1);  
\}  
  
void main()  
\{  
    int num;  
    unsigned long result;  
  
    printf("Enter a number: ");  
    scanf("\%d", &num);  
  
    if (num < 0)  
        printf("Factorial not defined for negative numbers");  
    else  
    \{  
        result = factorial(num);  
        printf("Factorial of \%d = \%lu", num, result);  
    \}  
\}
```

રિક્રિંગ ફેકટરીયલ ગણતરી: factorial(5) માટે

Table 14: રિકર્ઝન ટ્રેસ

કોલ	રિટર્ન	ગણતરી
factorial(5)	$5 \times factorial(4)$	$5 \times 24 = 120$
factorial(4)	$4 \times factorial(3)$	$4 \times 6 = 24$
factorial(3)	$3 \times factorial(2)$	$3 \times 2 = 6$
factorial(2)	$2 \times factorial(1)$	$2 \times 1 = 2$
factorial(1)	1	બેઝ કેસ

રિકર્ન ડાયગ્રામ:

```

flowchart LR
    A["factorial(5)"] --> B["5 * factorial(4)"]
    B --> C["4 * factorial(3)"]
    C --> D["3 * factorial(2)"]
    D --> E["2 * factorial(1)"]
    E --> F["return 1"]
    F --> G["return 2"]
    G --> H["return 6"]
    H --> I["return 24"]
    I --> J["return 120"]

```

મેમરી ટ્રીક

“Function Calling Itself, Bottoming Out” (FCIBO)

પ્રશ્ન 5(અ) [3 ગુણ]

array અને structure વચ્ચેનો તફાવત લખો.

જવાબ

Table 15: Array vs Structure

લક્ષણ	Array	Structure
ડેટા પ્રકાર	બધા તત્વો માટે એક જ ડેટા પ્રકાર	વિવિધ ડેટા પ્રકાર સંગ્રહી શકે છે
ઓફ્સેસ	ઇન્ડેક્સનો ઉપયોગ (arr[0])	મેમ્બર નામનો ઉપયોગ (s.name)
મેમરી ફાળવણી	સંગ્રહ	સંગ્રહ પરંતુ વિવિધ સાઈઝ
સાઈઝ	ડિક્લેરેશન સમયે ફિક્સ સાઈઝ	બધા મેમ્બર્સની સાઈઝનો સરવાળો
હેતુ	સમાન વસ્તુઓનો સંગ્રહ	વિવિધ પ્રકારના સંબંધિત ડેટાનું ચૂંધિએ
ડિક્લેરેશન	int arr[5];	struct student { int id; char name[20]; };

ડાયગ્રામ:

```

flowchart TD
    subgraph Array
        direction LR
        A["[0]{br /int}"] --> B["[1]br /int"]
        B --> C["[2]br /int"]
    end

    subgraph Structure
        direction LR
        D["id{br /int}"] --> E["namebr /char []"]
        E --> F["agebr /int"]
    end

```

મેમરી ટ્રીક

“Arrays for Same, Structures for Different” (ASSD)

પ્રશ્ન 5(બ) [4 ગુણ]

આપેલ 10 કિંમતમાંથી મહત્તમ કિંમત શોધવાનો C પ્રોગ્રામ array નો ઉપયોગ કરીને લખો.

જવાબ

પ્રોગ્રામ:

```
\#include <stdio.h>
void main()
\{
    int arr[10], i, max;

    // 10
    printf("Enter 10 values:{n}");
    for(i = 0; i {} 10; i++)
    \{
        printf("Enter value \%d: ", i+1);
        scanf("\%d", \&arr[i]);
    \}

    //
    max = arr[0]; //
    for(i = 1; i {} 10; i++)
    \{
        if(arr[i] {} max)
            max = arr[i];
    \}

    printf("Maximum value is: \%d", max);
\}
```

અલોરિધમ ફ્લો:

```
flowchart LR
    A([Start]) --> B[/Input 10 values/]
    B --> C[Set max = first element]
    C --> D[Loop i from 1 to 9]
    D --> E{arr[i] max?"\}
    E -- Yes --> F["max = arr[i]"]
    E -- No --> G[Continue]
    F --> H\{i 9?\}
    H -- Yes --> D
    H -- No --> I[/Display max/]
    I --> J([End])
```

મેમરી ટ્રીક

“Compare And Replace Maximum” (CARM)

પ્રશ્ન 5(ક) [7 ગુણ]

Structure ને વ્યાખ્યા લખો. Book નામથી એક structure બનાવો કે જેમાં book વિશેની માહિતી Book title, Name of author, Price and Number of pages સ્ટેરો શકાય.

જવાબ

Structure: વિવિધ ડેટા પ્રકારના સંબંધિત વેરિયેબલ્સને એક જ નામ હેઠળ ચુપ કરતું યુઝર-ડિફાઇન ડેટા પ્રકાર.
Book Structure કોડ:

```
\#include <stdio.h>

struct book \{
    char title[50];
    char author[30];
    float price;
```

```
int pages;
\;}

void main()
\{
    struct book b1;

    //
printf("Enter book title: ");
gets(b1.title);

printf("Enter author name: ");
gets(b1.author);

printf("Enter price: ");
scanf("\%f", \&b1.price);

printf("Enter number of pages: ");
scanf("\%d", \&b1.pages);

//
printf("{n}Book Details:{n}");
printf("Title: \'%s{n}\", b1.title);
printf("Author: \\'s{n}\", b1.author);
printf("Price: Rs. \\'%.2f{n}\", b1.price);
printf("Pages: \\'d", b1.pages);

\}
```

Structure મેમરી રજૂઆત:

Structure ડાયગ્રામ:

```
classDiagram  
    class book {\  
        char title[50]  
        char author[30]  
        float price  
        int pages  
    }  
}
```

ਮੇਮਰੀ ਟ੍ਰੀਕ

"Title Author Price Pages" (TAPP)

પ્રશ્ન 5(અ) OR [3 ગુણ]

સ્ટોંગ શું છે? સ્ટોંગ ઉપર ક્યા ઓપરેશન પરકોર્મ થાય છે.

જવાબ

સ્ટ્રોંગ: NULL કેરેક્ટર '10' દ્વારા સમાપ્ત થતા અક્ષરોની શ્રેણી.

Table 16: C માં સ્ટ્રીંગ ઓપરેશન્સ

ઓપરેશન	ફંક્શન	ઉદાહરણ
ઇનપુટ	gets(), scanf()	gets(str), scanf(`%s", str)
આઉટપુટ	puts(), printf()	puts(str), printf(`%s", str)
લંબાઈ	strlen()	len = strlen(str)
કોપી	strcpy()	strcpy(dest, src)
જોડાણ	strcat()	strcat(str1, str2)
સરખામણી	strcmp()	result = strcmp(str1, str2)
શોધ	strchr(), strstr()	ptr = strchr(str, 'a')
રૂપાંતર	strlwr(), strupr()	strlwr(str), strupr(str)

સ્ટ્રીગ રજુઆત:

ਮੇਮਰੀ ਟੀਕ

"Input Output Length Copy Concat Compare Search Convert" (IOLCCSC)

પ્રશ્ન 5(બ) OR [4 ગુણ]

A to Z ની ASCII વેલ્ય પ્રિન્ટ કરવા માટેનો પ્રોગ્રામ લખો.

ଜ୍ଵାବୁ

ਪ੍ਰਿਯਾਮ:

સેમ્પલ આઉટપુટ કોષ્ટક:

Character	ASCII Value
A	65
B	66
...	...
Z	90

ASCII ચાર્ટ રજુઆત:

ASCII Values:

ASCII Values:
A(65) B(66) C(67) ... Z(90)

પ્રશ્ન 5(ક) OR [7 ગુણ]

user defined અને library function શું છે? દરેકના બે ઉદાહરણ સાથે સમજાવો.

જવાબ

Library Functions: C ભાષા દ્વારા પૂરા પાડવામાં આવતા પહેલેથી વ્યાપ્તાયિત ફંક્શન્સ જે ઉપયોગ માટે તૈયાર છે.

User-Defined Functions: પ્રોગ્રામર દ્વારા ચોક્કસ કાર્યો કરવા માટે બનાવેલા ફંક્શન્સ.

Table 17: Library vs User-Defined Functions

લક્ષણ	Library Functions	User-Defined Functions
વ્યાપ્તા	હેડર ફાઈલોમાં પહેલેથી વ્યાપ્તાયિત	પ્રોગ્રામર દ્વારા બનાવવામાં આવે છે
ડિક્લેરેશન	વ્યાપ્તા કરવાની જરૂર નથી	વ્યાપ્તા કરવી જ જોઈએ
ઉદાહરણો	printf(), scanf(), strlen()	calculateArea(), findMax()
હેડર ફાઇલ્સ	stdio.h, string.h, math.h, etc.	કોઈ હેડર જરૂરી નથી
હેતુ	સામાન્ય કાર્યો	કસ્ટમાઇઝડ કાર્યો

Library Functions ના ઉદાહરણો:

1. strlen() - સ્ટ્રિંગ લંਬાઈ

```
\#include <stdio.h>
\#include <string.h>
void main()
\{
    char str[] = "Hello";
    int length = strlen(str); // Library function
    printf("Length of string: %d", length);
\}
```

1. sqrt() - વર્ગમૂળ

```
\#include <stdio.h>
\#include <math.h>
void main()
\{
    float num = 25, result;
    result = sqrt(num); // Library function
    printf("Square root of %.0f = %.2f", num, result);
\}
```

User-Defined Functions ના ઉદાહરણો:

1. calculateArea() - લંબચોરસનું ક્ષેત્રફળ

```
\#include <stdio.h>

// User-defined function
float calculateArea(float length, float width)
\{
    return length * width;
\}

void main()
\{
    float length = 10.5, width = 5.5, area;
    area = calculateArea(length, width); // User function call
    printf("Area of rectangle = %.2f", area);
\}
```

1. findMax() - ત્રણ સંખ્યાઓમાંથી મહત્તમ

```
\#include <stdio.h>

// User-defined function
int findMax(int a, int b, int c)
\{
    if(a == b && a == c)
        return a;
    else if(b == a && b == c)
        return b;
    else
        return c;
\}

void main()
\{
    int
    x = 10,
    y = 25,
```

```
z = 15, max;  
  
    max = findMax(x, y, z); // User function call  
    printf("Maximum number is: %d", max);  
}
```

મેમરી ટ્રીક

“Libraries Provide, Users Create” (LPUC)