

# Subject Name (Gujarati)

4311601 -- Summer 2023

Semester 1 Study Material

*Detailed Solutions and Explanations*

## પ્રશ્ન 1(a) [3 ગુણ]

પ્રોબ્લેમ સોલ્વિંગમાં સામેલ પગલાં સમજાવો.

### જવાબ

ટેબલ:

પગલું	વર્ણન
સમસ્યા સમજવી	સમસ્યાને સ્પષ્ટ રીતે વાંચો અને સમજો
વિશ્લેષણ	સમસ્યાને નાના ભાગોમાં વિભાજિત કરો
અણોરિધમ ડિઝાઇન	પગલાંવાર ઉકેલનો અભિગમ બનાવો
અમલીકરણ	પ્રોગ્રામિંગ લેંચેજનો ઉપયોગ કરીને કોડ કરો
ટેસ્ટિંગ	વિવિધ ટેસ્ટ કેસ સાથે સોલ્યુશન ચકાસો
ડોક્યુમેન્ટેશન	ભવિષ્યના ઉપયોગ માટે સોલ્યુશન દસ્તાવેજુકરણ કરો

### મુખ્ય મુદ્દાઓ:

- સમસ્યા વ્યાખ્યા: શું હલ કરવાની જરૂર છે તે સ્પષ્ટ રીતે ઓળખો
- ઇનપુટ/આઉટપુટ: જરૂરી ઇનપુટ અને અપેક્ષિત આઉટપુટ નક્કી કરો
- લોજિક બિલ્ડિંગ: સોલ્યુશનનો તાકિક પ્રવાહ બનાવો

### મેમરી ટ્રીક

“લોકો હંમેશા ડિઝાઇન કરીને અમલીકરણ ટેસ્ટ કરે છે દરરોજ”

## પ્રશ્ન 1(b) [4 ગુણ]

Python ના ફીચર્સ લખો.

### જવાબ

ટેબલ:

ફીચર	વર્ણન
સરળ સિન્ટેક્સ	કોડ વાંચવામાં અને લખવામાં સરળ
ઇન્ટરપ્રિટર	કોમ્પાઇલેશનની જરૂર નથી, સીધું ચાલે છે
પ્લેટફોર્મ ઇન્ડિપેન્ન્ટ	Windows, Mac, Linux પર ચાલે છે
ઓફ્જેક્ટ-ઓરિએન્ટેડ	કલાસ અને ઓફ્જેક્ટ્ને સપોર્ટ કરે છે
મોટી લાઇબ્રેરી	વ્યાપક બિલ્ટ-ઇન મોડ્યુલ્સ
ડાયનામિક ટાઇપિંગ	વેરિએબલ ટાઇપ ડિક્લોર કરવાની જરૂર નથી

### મુખ્ય ફીચર્સ:

- ફી અને ઓપન સોર્સ: દરેક માટે ઉપયોગ કરવા માટે ઉપલબ્ધ
- હાઇ-લેવલ લેંચેજ: માનવ ભાષાની નજીક
- વ્યાપક સપોર્ટ: મોટો કમ્પ્યુનિટી અને ડોક્યુમેન્ટેશન

### મેમરી ટ્રીક

“સરળ ઇન્ટરપ્રિટર પ્લેટફોર્મ-ઇન્ડિપેન્ન્ટ ઓફ્જેક્ટ-ઓરિએન્ટેડ લાઇબ્રેરી ડાયનામિક”

## પ્રશ્ન 1(c) [7 ગુણ]

આપેલી સંખ્યાનો ફેક્ટોરિયલ શોધવા માટેનો ફ્લોચાર્ટ દોરો તેમજ અલ્ગોરિધમ લખો.

### જવાબ

#### ફ્લોચાર્ટ:

```

flowchart LR
    A[ ] --> B[n]
    B --> C{n > 0?}
    C --> D[Print fact]
    C --> E[fact = 1, i = 1]
    E --> F{i = n?}
    F --> G[fact = fact * i]
    G --> H[i = i + 1]
    H --> F
    F --> I[fact]
    I --> J[ ]
    D --> J
  
```

#### અલ્ગોરિધમ:

1. શરૂઆત
2. સંખ્યા  $n$  ઇનપુટ કરો
3. જો  $n < 0$ , તો “અયોગ્ય ઇનપુટ” પ્રિન્ટ કરો અને પગલું 8 પર જાઓ
4.  $fact = 1$ ,
- $i = 1$  શરૂ કરો
5. જ્યાં સુધી  $i \leq n$ , કરો:
  - $fact = fact * i$
  - $i = i + 1$
6.  $fact$  પ્રિન્ટ કરો
7. અંત

#### મુખ્ય મુદ્દાઓ:

- બેઝ કેસ:  $0! = 1$  અને  $1! = 1$
- વેલિડેશન: નેગેટિવ નંબર માટે ચેક કરો
- લૂપ લોજિક: 1 થી  $n$  સુધીના બધા નંબર ગુણો

### મેમરી ટ્રીક

“ઇનપુટ વેલિડેટ ઇનિશિયલાઇઝ લૂપ પ્રિન્ટ”

## પ્રશ્ન 1(c OR) [7 ગુણ]

ઉદાહરણ સાથે રિલેશનલ અને એસાઇનમેન્ટ ઓપરેટરો સમજાવો.

### જવાબ

#### રિલેશનલ ઓપરેટર્સ ટેબલ:

ઓપરેટર	વર્ણન	ઉદાહરણ
$==$	બરાબર	$5 == 5$ (True)
$!=$	બરાબર નથી	$5 != 3$ (True)
$>$	મોટું	$7 > 3$ (True)
$<$	નાનું	$2 < 8$ (True)
$\geq$	મોટું અથવા બરાબર	$5 \geq 5$ (True)
$\leq$	નાનું અથવા બરાબર	$4 \leq 6$ (True)

## એસાઇનમેન્ટ ઓપરેટર્સ ટેબલ:

ઓપરેટર	વર્ણન	ઉદાહરણ
=	સાંકું એસાઇનમેન્ટ	x = 5
+=	ઉમેરીને એસાઇન કરો	x += 3 (x = x + 3)
-=	બાદ કરીને એસાઇન કરો	x -= 2 (x = x - 2)
*=	ગુણીને એસાઇન કરો	x *= 4 (x = x * 4)
/=	ભાગીને એસાઇન કરો	x /= 2 (x = x / 2)

## કોડ ઉદાહરણ:

```
\#
a, b = 10, 5
print(a {}) b)  \# True
print(a == b) \# False

\#
x = 10
x += 5 \# x      15
x *= 2 \# x      30
```

## મેમરી ટ્રીક

“સંબંધ તુલના કરો, મૂલ્યો એસાઇન કરો”

## પ્રશ્ન 2(a) [3 ગુણ]

ફ્લોચાર્ટ માટે ઉપયોગમાં લેવાતા વિવિધ પ્રતીકો દોરો અને દરેક પ્રતીકનો હેતુ લખો.

## જવાબ

### ફ્લોચાર્ટ સિમ્બોલ્સ ટેબલ:

સિમ્બોલ	નામ	હેતુ
અંડાકાર	ટર્મિનલ	પ્રોગ્રામની શરૂઆત/અંત
લંબચોર્સ	પ્રોસેસ	પ્રોસેસિંગ ઓપરેશન્સ
હીરા	ડિસિજન	શરતી સ્ટેપેન્ટ્સ
સમાંતરચતુર્ભક્ષોળ	ઇનપુટ/આઉટપુટ	કેટા ઇનપુટ/આઉટપુટ
વર્તુળ	કનેક્ટર	વિવિધ ભાગોને જોડવા
તીર	ફ્લો લાઇન	પ્રવાહની દિશા

## ASCII ડાયાગ્રામ:

```
( Start/End )      [ Process ]      { Decision }

/ Input/Output {      0 Connector      {-}{-}{-} Flow}
```

## મુખ્ય મુદ્દાઓ:

- સ્ટાન્ડર્ડ સિમ્બોલ્સ: સાર્વનિક રીતે માન્ય આકારો
- સ્પષ્ટ ફ્લો: તીરો પ્રોગ્રામની દિશા દર્શાવે છે
- તાકિક માળખું: પ્રોગ્રામ લોજિકને વિગ્રહિત કરવામાં મદદ કરે છે

## મેમરી ટ્રીક

“ટર્મિનલ પ્રોસેસ ડિસિજન્સ ઇનપુટ કનેક્ટર્સ ફ્લો”

## પ્રશ્ન 2(b) [4 ગુણ]

સારા અખ્યારિધમની લાક્ષણિકતાઓ સૂચિબદ્ધ કરો.

### જવાબ

ટેબલ:

લાક્ષણિકતા	વર્ણન
મર્યાદિત	મર્યાદિત પગલાં પછી સમાપ્ત થવું જોઈએ
નિશ્ચિત	દરેક પગલું સ્પષ્ટ રીતે વ્યાખ્યાપિત
ઇનપુટ	શૂન્ય અથવા વધુ ઇનપુટ્સ સ્પષ્ટ
આઉટપુટ	ઓછામાં ઓછું એક આઉટપુટ
અસરકારક	પગલાં સરળ અને શક્ય હોવા જોઈએ
અસ્પષ્ટ નહીં	દરેક પગલાંનો માત્ર એક જ અર્થ

મુખ્ય લાક્ષણિકતાઓ:

- શુદ્ધતા: બધા ચોંચ ઇનપુટ્સ માટે સાચા પરિણામો
- કાર્યક્ષમતા: ન્યૂનતમ સમય અને જગ્યાના સંસાધનોનો ઉપયોગ
- સ્પષ્ટતા: સમજવામાં અને અમલ કરવામાં સરળ

### મેમરી ટ્રીક

"મર્યાદિત નિશ્ચિત ઇનપુટ આઉટપુટ અસરકારક અસ્પષ્ટ નહીં"

## પ્રશ્ન 2(c) [7 ગુણ]

નીચેના ડેટા મૂલ્યોને રજૂ કરવા માટે ચોંચ ડેટા ટાઇપનો ઉપયોગ કરો.

### જવાબ

ડેટા ટાઇપ મેપિંગ ટેબલ:

ડેટા મૂલ્ય	ડેટા ટાઇપ	ઉદાહરણ
(1) અઠવાડિયામાં દિવસોની સંખ્યા	int	days = 7
(2) ગુજરાતનો રહેવારી છે કે નહીં	bool	is_resident = True
(3) મોબાઇલ નંબર	str	mobile = "9876543210"
(4) બેંક ખાતાનો બેલેન્સ	float	balance = 15000.50
(5) એક ગોળાનું ઘનક્રણ	float	volume = 523.33
(6) ચૌરસનો પરિમિતિ	float	perimeter = 20.0
(7) વિદ્યાર્થીનું નામ	str	name = " "

કોડ ઉદાહરણ:

```
\#
days = 7
is_resident = True
mobile = "9876543210"
balance = 15000.50
volume = 523.33
perimeter = 20.0
name = " "
```

મુખ્ય મુદ્દાઓ:

- int: દશાંશ વિના પૂર્ણ સંખ્યાઓ
- float: દશાંશ બિંદુ સાથેની સંખ્યાઓ
- str: કોટ્સમાં ટેક્સ્ટ ડેટા
- bool: માત્ર True/False મૂલ્યો

## મેમરી ટ્રીક

“ઇન્જિઝર્સ ફ્લોટ સ્ટ્રેંગ્સ બુલિયન્સ”

### પ્રશ્ન 2(a OR) [3 ગુણ]

નીચેના કોડનું આઉટપુટ શોધો.

```
num1 = 2+9*((3*12){-}8)/10
print(num1)
```

## જવાબ

પગલાંવાર ગણતરી:

```
num1 = 2+9*((3*12){-}8)/10
\#   1: 3*12 = 36
\#   2: 36{-}8 = 28
\#   3: 9*28 = 252
\#   4: 252/10 = 25.2
\#   5: 2+25.2 = 27.2
```

આઉટપુટ: 27.2

મુખ્ય મુદ્દાઓ:

- BODMAS નિયમ: કૌંસ, ઓર્ડર્સ, ભાગાકાર, ગુણાકાર, સરવાળો, બાદબાકી
- ઓપરેટર પિસિડન્સ: પહેલા કૌંસ, પછી ગુણાકાર/ભાગાકાર
- પરિણામ ટાઇપ: ભાગાકાર ઓપરેશનને કારણે ફ્લોટ

## મેમરી ટ્રીક

“કૌંસ ઓર્ડર્સ ભાગાકાર ગુણાકાર સરવાળો બાદબાકી”

### પ્રશ્ન 2(b OR) [4 ગુણ]

Python માં ઉપયોગમાં લેવાતા વિવિધ પ્રકારના ઓપરેટર્સની સૂચિ બનાવો.

## જવાબ

Python ઓપરેટર્સ ટેબલ:

પ્રકાર	ઓપરેટર્સ	ઉદાહરણ
અરથમેટિક	+, -, *, /, %, **, //	5 + 3 = 8
તુલના	==, !=, >, <, >=, <=	5 > 3 = True
લોજિકલ	and, or, not	True and False = False
એસાઇનમેન્ટ	=, +=, -=, *=, /=	x += 5
બિટવાઈજ	&,  , ^, ~, <<, >>	5 & 3 = 1
મેન્યુશિપ	in, not in	'a' in 'cat' = True
આઇડેન્ટિટી	is, is not	x is y

મુખ્ય મુદ્દાઓ:

- અરથમેટિક: ગાણિતિક ઓપરેશન્સ
- તુલના: મૂલ્યોની તુલના કરે છે અને બુલિયન પરત કરે છે
- લોજિકલ: બુલિયન એક્સપ્રેશન્સને જોડે છે

## મેમરી ટ્રીક

“અરથમેટિક તુલના લોજિકલ એસાઇનમેન્ટ બિટવાઈજ મેન્યુશિપ આઇડેન્ટિટી”

## પ્રશ્ન 2(c OR) [7 ગુણ]

યુઝર દ્વારા દાખલ કરેલા બધા ધન સંખ્યાઓનો સરવાળો અને સરેરાશ શોધવા માટે પ્રોગ્રામ લખો. જ્યારે યુઝર કોઈ નેગેટિવ નંબરમાં એન્ટર કરે ત્યારે યુઝર પાસેથી આગળનું કોઈપણ ઇનપુટ લેવાનું બંધ કરો અને સરવાળો અને સરેરાશ પ્રદર્શિત કરો.

### જવાબ

કોડ:

```
\#
total\_sum = 0
count = 0

print("          (          ) : ")

while True:
    num = float(input("          : "))

    if num == 0:
        break

    total\_sum += num
    count += 1

if count == 0:
    average = total\_sum / count
    print(f"      : \{total\_sum\}")
    print(f"      : \{average\}")
else:
    print("          ")
```

મુખ્ય મુદ્દાઓ:

- લૂપ કંટ્રોલ: break સ્ટેટમેન્ટ સાથે while લૂપ
- ઇનપુટ વેલિડેશન: નેગેટિવ નંબર્સ માટે ચેક કરો
- શૂન્ય દ્વારા ભાગાકાર: જ્યારે કોઈ નંબર દાખલ ન થયા હોય ત્યારે હેન્ડલ કરો

### મેમરી ટ્રીક

“ઇનપુટ લૂપ ચેક કેંદ્ર્યુલેટ ડિસ્પલે”

## પ્રશ્ન 3(a) [3 ગુણ]

ઉદાહરણ સાથે while લૂપ સમજાવો.

### જવાબ

While લૂપ સ્ટ્રક્ચર:

```
while condition:
    # statements
    # update condition
```

ઉદાહરણ:

```
\# 1   5
i = 1
while i <= 5:
    print(i)
    i += 1
```

મુખ્ય મુદ્દાઓ:

- પ્રી-ટેસ્ટેડ લૂપ: એક્ઝિક્યુશન પહેલાં કંડિશન ચેક થાય છે
- અનંત લૂપ જોખમ: કંડિશન આખરે False થવી જોઈએ
- લૂપ વેરિએબલ: લૂપની અંદર અપડેટ થતું જોઈએ

## મેમરી ટ્રીક

“જ્યારે કંડિશન સાચી હોય ત્યારે એક્ઝિક્યુટ કરો”

### પ્રશ્ન 3(b) [4 ગુણ]

યુઝર દ્વારા ઇનપુટ કરેલ પૂર્ણાંક સંખ્યાના ડિજિટનો સરવાળો શોધવા માટે પ્રોગ્રામ લખો.

#### જવાબ

કોડ:

```
\#
num = int(input("           : "))
original\_num = num
digit\_sum = 0

while num {} 0:
    digit = num \% 10
    digit\_sum += digit
    num = num // 10

print(f"\{original\_num\}           \{digit\_sum\} ")
```

મુખ્ય મુદ્દાઓ:

- મોડ્યુલો ઓપરેશન: %10 વાપરીને છેલ્લો ડિજિટ કાઢો
- ઇસ્ટિજર ડિવિઝન: //10 વાપરીને છેલ્લો ડિજિટ હટાવો
- શૂન્ય સુધી લૂપ: ડિજિટ્સ બાકી ન રહે ત્યાં સુધી ચાલુ રાખો

## મેમરી ટ્રીક

“કાઢો ઉમેરો હટાવો પુનરાવર્તન કરો”

### પ્રશ્ન 3(c) [7 ગુણ]

યુઝર-નિર્ધારિત ફંક્શનનો ઉપયોગ કરીને 100 થી 10000 ના વચ્ચેના આર્મ્સ્ટ્રોંગ નંબરો છાપવા માટે પ્રોગ્રામ લખો.

#### જવાબ

કોડ:

```
def is\_armstrong(num):
    """
    original = num
    num\_digits = len(str(num))
    sum\_powers = 0

    while num {} 0:
        digit = num \% 10
        sum\_powers += digit ** num\_digits
        num /= 10

    return sum\_powers == original

def print\_armstrong\_range(start, end):
    """
    print(f"\{start\}           \{end\} :")
    for num in range(start, end + 1):
        if is\_armstrong(num):
```

```

        print(num, end=" ")
print()

#  

print\_armstrong\_range(100, 10000)

```

#### મુખ્ય મુદ્દાઓ:

- ફૂક્શન ડેફનિશન: def કીવડ વાપરીને ફૂક્શન્સ બનાવો
- આમ્સ્ટ્રોંગ લોજિક: ડિજિટ્સનો સરવાળો ડિજિટ્સની સંખ્યાની પાવર સુધી
- રેન્જ ફૂક્શન: સ્પષ્ટ રેન્જમાં નંબર્સ જનરેટ કરો

#### મેમરી ટ્રીક

"ડિફાઇન ચેક કેલક્યુલેટ કમ્પેર પ્રિન્ટ"

### પ્રશ્ન 3(a OR) [3 ગુણ]

નીચેના પેટન છાપવા માટે પ્રોગ્રામ લખો.

```

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

```

#### જવાબ

##### કોડ:

```

#  

for i in range(5, 0, {-}1):  

    for j in range(i, 0, {-}1):  

        print(j, end=" ")  

    print()

```

#### મુખ્ય મુદ્દાઓ:

- નેસ્ટેડ લૂપ્સ: બાહ્ય લૂપ રો માટે, અંદરનું કોલમ માટે
- રિવર્સ રેન્જ: ઘટવા માટે range(start, stop, -1)
- પ્રિન્ટ કંડ્રોલ: સ્પેસ માટે end=" ", newline માટે print()

#### મેમરી ટ્રીક

"બાહ્ય અંદરનું રિવર્સ પ્રિન્ટ"

### પ્રશ્ન 3(b OR) [4 ગુણ]

નેસ્ટેડ if...else સ્ટેમ્પેન્ટ સમજાવો.

#### જવાબ

##### સ્ટ્રક્ચર:

```

if condition1:  

    if condition2:  

        # statements  

    else:  

        # statements  

else:  

    if condition3:  

        # statements  

    else:

```

```
\# statements
```

### ઉદાહરણ:

```
marks = 85

if marks == 50:
    if marks == 90:
        grade = "A+"
    elif marks == 80:
        grade = "A"
    else:
        grade = "B"
else:
    grade = "F"

print(f" : \{grade\}")
```

### મુખ્ય મુદ્દાઓ:

- અંદરની શરતો: બીજા if-else ની અંદર if-else
- અનેક સ્તરો: અનેક સ્તરો સુધી નેસ્ટ કરી શકાય છે
- લોજિકલ ફ્લો: અંદરની શરતો ફક્ત ત્યારે જ એક્ઝિક્યુટ થાય છે જ્યારે બાધ્ય સાચી હોય

### મેમરી ટ્રીક

“બાધ્ય અંદરનું અનેક સ્તરો”

## પ્રશ્ન 3(c OR) [7 ગુણ]

લિસ્ટમાં n નંબરો દાખલ કરવા તેમજ statistics મોડ્યુલનો ઉપયોગ કરીને તેમનો mean, median અને mode શોધવા માટેનો પ્રોગ્રામ લખો.

### જવાબ

#### કોડ:

```
import statistics

\#
n = int(input(" : "))
numbers = []

\#
for i in range(n):
    num = float(input(f" \{i+1\} : "))
    numbers.append(num)

\#
mean_val = statistics.mean(numbers)
median_val = statistics.median(numbers)

try:
    mode_val = statistics.mode(numbers)
except statistics.StatisticsError:
    mode_val = " mode "

\#
print(f" : \{numbers\}")
print(f" : \{mean_val\}")
print(f" : \{median_val\}")
print(f" : \{mode_val\}")
```

### મુખ્ય મુદ્દાઓ:

- **Statistics મોડ્યુલ:** આંકડાકીય ફંક્શન્સ માટે બિલ્ટ-ઇન મોડ્યુલ
- **લિસ્ટ ઇનપુટ:** પ્રોસેસિંગ માટે લિસ્ટમાં નંબર્સ સ્ટોર કરો
- **એક્સોપ્શન હેન્ડલિંગ:** mode કેલ્ક્યુલેશન એરર્સ હેન્ડલ કરો

### મેમરી ટ્રીક

"ઇમ્પોર્ટ ઇનપુટ કેલ્ક્યુલેટ ડિસ્ટ્રિબ્યુન્ટ"

### પ્રશ્ન 4(a) [3 ગુણ]

Python માં for લૂપ અને while લૂપ વચ્ચે તફાવત લખો.

#### જવાબ

તુલના ટેબલ:

ફીચર	For લૂપ	While લૂપ
હેતુ	જાણીતા પુનરાવર્તનો	અજાણ્યા પુનરાવર્તનો
સિટેક્સ	for var in sequence	while condition
ઇનિશિયલાઇઝેશન	ઓટોમેટિક	મેન્યુઅલ
અપડેટ	ઓટોમેટિક	મેન્યુઅલ
ઉપયોગ	કલેક્શન્સ પર પુનરાવર્તન	શરત સુધી પુનરાવર્તન

ઉદાહરણો:

```
\# For
for i in range(5):
    print(i)

\# While
i = 0
while i < 5:
    print(i)
    i += 1
```

### મેમરી ટ્રીક

"For જાણીતા While અજાણ્યા"

### પ્રશ્ન 4(b) [4 ગુણ]

નીચેના જોડકા બનાવો.

#### જવાબ

સાચા મેચિંગ:

- A. If statement → 3.
- B. While loop → 1.
- C. Break statement → 5.
- D. Continue statement → 2.

મુખ્ય મુદ્દાઓ:

- **If Statement:** શરતીવાર એક્ઝિક્યુશન
- **While Loop:** શરત સાથે પુનરાવર્તિત એક્ઝિક્યુશન
- **Break:** લૂપમાંથી સંપૂર્ણ બહાર નીકળો
- **Continue:** માત્ર વર્તમાન પુનરાવર્તન છોડો

## મેમરી ટ્રીક

“If શરતો While પુનરાવર્તન Break બહાર Continue છોડો”

### પ્રશ્ન 4(c) [7 ગુણ]

ઉદાહરણની મદદથી નીચેના તફાવત સમજાવો: a) Argument and Parameter b) Global and Local variable

#### જવાબ

##### a) Argument vs Parameter:

```
def greet(name, age): # name, age
    print(f" \{name\}, \{age\} ")  
  
greet(" ", 20) # " ", 20
```

##### b) Global vs Local Variable:

```
x = 10 # Global variable  
  
def my\_function():
    y = 5 # Local variable
    global x
    x = 15 # Global variable
    print(f"Local y: \{y\}")
    print(f"Global x: \{x\}")  
  
my\_function()
print(f" Global x: \{x\}")
```

તુલના ટેબલ:

પ્રકાર	સ્કોપ	એક્સેસ	ઉદાહરણ
Parameter	ફંકશન ડેફિનિશન	મૂલ્યો મેળવે છે	def func(param):
Argument	ફંકશન કોલ	મૂલ્યો પાસ કરે છે	func(argument)
Global	આખો પ્રોગ્રામ	બધે	x = 10
Local	ફંકશનની અંદર	માત્ર ફંકશનમાં	ફંકશનમાં y = 5

## મેમરી ટ્રીક

“પેરામીટર્સ મેળવે આર્થિક મેન્ટ્સ પાસ કરે Globals બધે Locals ફંકશન”

### પ્રશ્ન 4(a OR) [3 ગુણ]

નીચેના સ્ટેપેન્ટના આઉટપુટ લખો.

#### જવાબ

##### કોડ વિશ્લેષણ:

```
import math
(i) print(math.ceil({-}9.7)) # : {-9}
(ii) print(math.floor({-}9.7)) # : {-10 }
(iii) print(math.fabs({-}12.3)) # : 12.3
```

##### સમજૂતી:

- **ceil(-9.7):** Ceiling નજીકના integer સુધી ઉપર કરે છે = -9
- **floor(-9.7):** Floor નજીકના integer સુધી નીચે કરે છે = -10
- **fabs(-12.3):** Absolute value નેગેટિવ સાઇન દૂર કરે છે = 12.3

### મુખ્ય મુદ્દાઓ:

- Math Module:** ગાણિતિક ફંક્શન્સ માટે ઇમ્પોર્ટ જરૂરી
- નેગેટિવ નંબર્સ:** Ceiling અને floor નેગેટિવ સાથે અલગ રીતે કામ કરે છે
- Absolute Value:** હંમેશા પોઝિટિવ મૂલ્ય પરતા કરે છે

### મેમરી ટ્રીક

“Ceiling ઉપર Floor નીચે Absolute પોઝિટિવ”

## પ્રશ્ન 4(b OR) [4 ગુણ]

Function ના ફાયદા લખો.

### જવાબ

#### ફાયદા ટેબલ:

ફાયદો	વર્ણન
કોડ રીયુઝનિટી	એકવાર લખો, ઘણીવાર વાપરો
મોડ્યુલારિટી	જટિલ સમર્યાઓને નાના ભાગોમાં વિભાજિત કરો
સરળ ડિફિનેશન	એરર્સ સરળતાથી શોધો અને ઠીક કરો
કોડ ઓર્ગનાઇઝેશન	વધુ સારં માળખું અને વાંચવાક્ષમતા
મેન્ટનેનેબિલિટી	અપડેટ અને મોડિફાય કરવું સરળ
જટિલતા ઘટાડવી	જટિલ ઓપરેશન્સને સરળ બનાવો

### મુખ્ય ફાયદાઓ:

- પુનરાવર્તન ટાળો: ફરીથી તે જ કોડ લખવાની જરૂર નથી
- ટીમ કોલેબોરેશન: અલગ લોકો અલગ ફંક્શન્સ પર કામ કરી શકે છે
- ટેસ્ટિંગ: દરેક ફંક્શનને સ્વતંત્ર રીતે ટેસ્ટ કરી શકાય છે

### મેમરી ટ્રીક

“રીયુઝ મોડ્યુલર ડિફગ ઓર્ગનાઇઝ મેન્ટનેન ઘટાડો”

## પ્રશ્ન 4(c OR) [7 ગુણ]

બિલ્ટ ઇન ફંક્શન્સનો ઉપયોગ કચા વિના આપેલ લિસ્ટમાં સૌથી નાનો અને સૌથી મોટો નંબર શોધવા માટે પ્રોગ્રામ લખો.

### જવાબ

#### કોડ:

```
\#      {-                                }
def find\_min\_max(numbers):
    """  {-      minimum      maximum      """}}
    if not numbers:
        return None, None

    smallest = numbers[0]
    largest = numbers[0]

    for num in numbers[1:]:
        if num < smallest:
            smallest = num
        if num > largest:
            largest = num

    return smallest, largest
```

```

\#
n = int(input(" : "))
numbers = []

for i in range(n):
    num = float(input(f" \{i+1\} : "))
    numbers.append(num)

\# min max
min\_num, max\_num = find\_min\_max(numbers)

print(f" : \{numbers\}")
print(f" : \{min\_num\}")
print(f" : \{max\_num\}")

```

#### મુખ્ય મુદ્દાઓ:

- મેન્યુઅલ કમ્પ્યુટરિઝન: min()/max() ની જગ્યાએ if શરતોનો ઉપયોગ કરો
- વેરિએબલ ઇનિશિયલાઇઝ કરો: પહેલા એલિમેન્ટથી શરૂ કરો
- લૂપ થૂં: દરેક એલિમેન્ટને વર્તમાન min/max સાથે કમ્પેર કરો

#### મેમરી ટ્રીક

“ઇનિશિયલાઇઝ કમ્પેર અપડેટ રિટર્ન”

#### પ્રશ્ન 5(a) [3 ગુણ]

Python માં list માટેના sort() અને sorted() મેથડ વર્ચેનો તફાવત સમજાવો.

#### જવાબ

##### તુલના ટેબલ:

ફીચર	sort()	sorted()
રિટર્ન ટાઇપ	None (ઓરિજિનલ બદલે છે)	નવી સોર્ટેડ લિસ્ટ
ઓરિજિનલ લિસ્ટ	ઇન-પ્લેસ બદલે છે	અપરિવર્તિત
ઉપયોગ	list.sort()	sorted(list)
મેમરી	કાર્યક્ષમ	વધારાની મેમરી વાપરે છે

##### ઉદાહરણો:

```

\# sort()
list1 = [3, 1, 4, 2]
list1.sort()
print(list1)  \# [1, 2, 3, 4]

\# sorted()
list2 = [3, 1, 4, 2]
new\_list = sorted(list2)
print(list2)  \# [3, 1, 4, 2] ( )
print(new\_list)  \# [1, 2, 3, 4]

```

#### મેમરી ટ્રીક

“Sort બદલે છે Sorted બનાવે છે”

#### પ્રશ્ન 5(b) [4 ગુણ]

ઉદાહરણ સાથે Python માં સ્ટ્રિંગને ટ્રોવર્સ કરવાની વિવિધ રીત સમજાવો.

## જવાબ

સ્ટ્રિંગ ટ્રાવર્સલ મેથ્ડ્સ:

### 1. For લૂપ વાપરીને:

```
text = "Python"
for char in text:
    print(char, end=" ")  # P y t h o n
```

### 2. ઇન્ડેક્સ વાપરીને:

```
text = "Python"
for i in range(len(text)):
    print(text[i], end=" ")  # P y t h o n
```

### 3. While લૂપ વાપરીને:

```
text = "Python"
i = 0
while i < len(text):
    print(text[i], end=" ")
    i += 1
```

### 4. Enumerate વાપરીને:

```
text = "Python"
for index, char in enumerate(text):
    print(f"\{index}\:\{char\}", end=" ")  # 0:P 1:y 2:t 3:h 4:o 5:n
```

## મેમરી ટ્રીક

“For ઇન્ડેક્સ While Enumerate”

## પ્રશ્ન 5(c) [7 ગુણ]

નીચે આપેલા સ્ક્રિપ્ટનું આઉટપુટ લખો.

## જવાબ

આઉટપુટ પરિણામો:

- (1) s = "Hello, World!"
 print(s[0:5]) #: Hello
- (2) lst = [1, 2, 3, 4, 5]
 print(lst[2:4]) #: [3, 4]
- (3) s = "python"
 print(len(s)) #: : 6
- (4) lst = [5, 2, 3, 1, 8]
 lst.sort() #: lst [1, 2, 3, 5, 8]
- (5) s1 = "hello"
 s2 = "world"
 print(s1 + s2) #: : helloworld
- (6) lst = [1, 2, 3, 4, 5]
 print(sum(lst)) #: : 15
- (7) s = "python"
 print(s[::-1]) #: : nohtyp

### મુખ્ય મુદ્દાઓ:

- સ્લાઇસિંગ: [start:end] સબસ્ટ્રિંગ/સબલિસ્ટ કાઢે છે
- સ્ટ્રિંગ લેન્થ: len() કેરેક્ટરની સંખ્યા પરત કરે છે
- લિસ્ટ સોર્ટિંગ: sort() લિસ્ટને ઇન-પ્લેસ બદલે છે
- સ્ટ્રિંગ કન્કેનેશન: + ઓપરેટર સ્ટ્રિંગ્સ જોડે છે
- Sum ફંક્શન: બધા લિસ્ટ એલિમેન્ટ્સ ઉમેરે છે
- રિવર્સ સ્લાઇસિંગ: [::-1] સિક્વન્સ ઉલટાવે છે

### મેમરી ટ્રીક

“સ્લાઇસ લેન્થ સોર્ટ કન્કેનેટ સમ રિવર્સ”

## પ્રશ્ન 5(a OR) [3 ગુણ]

Python માં type conversion સમજાવો.

### જવાબ

#### ટાઇપ કન્વર્ઝન ટેબલ:

ટાઇપ	ફંક્શન	ઉદાહરણ
int()	ઇન્ટિજરમાં કન્વર્ટ કરો	int("5") → 5
float()	ફ્લોટમાં કન્વર્ટ કરો	float("3.14") → 3.14
str()	સ્ટ્રિંગમાં કન્વર્ટ કરો	str(25) → "25"
bool()	બુલિયનમાં કન્વર્ટ કરો	bool(1) → True
list()	લિસ્ટમાં કન્વર્ટ કરો	list("abc") → ['a', 'b', 'c']

#### ઉદાહરણો:

```
\# Implicit conversion
x = 5 + 3.2  \# int + float = float (8.2)

\# Explicit conversion
num\_str = "123"
num\_int = int(num\_str)  \# "123"  123
```

### મુખ્ય મુદ્દાઓ:

- Implicit: Python આપોઆપ કન્વર્ટ કરે છે
- Explicit: પ્રોગ્રામર મેન્યુઅલી ફંક્શન્સ વાપરીને કન્વર્ટ કરે છે
- ટાઇપ રેફરી: કેટલાક કન્વર્ઝન એરર્સ આપી શકે છે

### મેમરી ટ્રીક

“Implicit આપોઆપ Explicit મેન્યુઅલ”

## પ્રશ્ન 5(b OR) [4 ગુણ]

ઉદાહરણ સાથે string પર કન્કેનેશન અને પુનરાવર્તન કામગીરીને સમજાવો.

### જવાબ

#### સ્ટ્રિંગ ઓપરેશન્સ:

##### 1. કન્કેનેશન (+):

```
str1 = "Hello"
str2 = "World"
result = str1 + " " + str2
print(result)  \# Hello World
```

```
\#
name = "Python"
version = "3.9"
info = "Language: " + name + " Version: " + version
print(info)  \# Language: Python Version: 3.9
```

**\*\*2. પુનરાવર્તન (\*):\*\***

```
text = "Hi! "
repeated = text * 3
print(repeated)  \# Hi! Hi! Hi!
```

  

```
\#
pattern = "{-} * 10
print(pattern)  \# {-{-}{-}{-}{-}{-}{-}{-}{-}{-}{-}{-}{-}{-}{-}{-}{-}{-}{-}{-}{-}{-}
```

**મુખ્ય મુદ્દાઓ:**

- કન્ડેટોશન: + વાપરીને સ્ટ્રિંગસ જોડે છે
- પુનરાવર્તન: \* વાપરીને સ્ટ્રિંગને n વખત રિપીટ કરે છે
- અપરિવર્તનીય: ઓરિજિનલ સ્ટ્રિંગસ અપરિવર્તિત રહે છે

## મેમરી ટ્રીક

"Plus જોડે Star રિપીટ કરે"

## પ્રશ્ન 5(c OR) [7 ગુણ]

શબ્દમાળામાં સ્વર, વંજન, અપરકેસ, લોઅરકેસ અક્ષરોની સંખ્યાની ગાણતરી પ્રદર્શિત કરવા માટેનો પ્રોગ્રામ લખો.

## જવાબ

કોડ:

```
def analyze\_string(text):
    """
    vowels = "aeiouAEIOU"

    vowel\_count = 0
    consonant\_count = 0
    uppercase\_count = 0
    lowercase\_count = 0

    for char in text:
        if char.isalpha():  \#
            if char in vowels:
                vowel\_count += 1
            else:
                consonant\_count += 1

            if char.isupper():
                uppercase\_count += 1
            elif char.islower():
                lowercase\_count += 1

    return vowel\_count, consonant\_count, uppercase\_count, lowercase\_count

\#
text = input("          : ")
\#
vowels, consonants, uppercase, lowercase = analyze\_string(text)
```

```
\#  
print(f" : {}\\{text\\}{{}}")  
print(f" : \\{vowels\\}")  
print(f" : \\{consonants\\}")  
print(f" : \\{uppercase\\}")  
print(f" : \\{lowercase\\}")
```

#### મુખ્ય મુદ્દાઓ:

- કેરેક્ટર કલાસિફિકેશન: isalpha(), isupper(), islower() નો ઉપયોગ કરો
- સ્વર ચેક: સ્વર સ્થિર રાખો કમ્પેર કરો
- લૂપ પ્રોસેસિંગ: દરેક કેરેક્ટરને વ્યક્તિગત રીતે ચેક કરો

#### મેમરી ટ્રીક

"ચેક કલાસિફાય કાઉન્ટ ડિસ્પલે"