

પ્રશ્ન 1(અ) [3 માર્ક્સ]

કીવર્ડની વ્યાખ્યા લખો. C લેંગ્વેજના કોઈપણ ૪ કીવર્ડ લખો.

જવાબ:

કીવર્ડ એ C ભાષામાં પૂર્વનિર્ધારિત, અનામત શબ્દ છે જેનો કમ્પાઇલર દ્વારા વિશેષ અર્થ હોય છે અને તેનો ઓળખકર્તા તરીકે ઉપયોગ કરી શકાતો નથી.

કોષ્ટક: સામાન્ય C કીવર્ડ્સ

કીવર્ડ	ઉપયોગ
int	પૂર્ણાંક ડેટા પ્રકાર
float	અપૂર્ણાંક ડેટા પ્રકાર
char	અક્ષર ડેટા પ્રકાર
if	શરતી નિવેદન
for	લૂપ નિવેદન
while	લૂપ નિવેદન
void	રિટર્ન પ્રકાર/પેરામીટર
return	ફંક્શનમાંથી મૂલ્ય પાછું આપવું

- અનામત શબ્દો:** કીવર્ડનો વેરિએબલ નામ તરીકે ઉપયોગ કરી શકાતો નથી
- પૂર્વનિર્ધારિત:** તેમનો ભાષામાં નિશ્ચિત અર્થ છે
- કેસ-સેન્સિટિવ:** બધા કીવર્ડ્સ લોઅરકેસમાં હોવા જોઈએ

મેમરી ટ્રીક: "If Vold FoR While" (મહત્વપૂર્ણ કીવર્ડના પ્રથમ અક્ષરો)

પ્રશ્ન 1(બ) [4 માર્ક્સ]

વેરીએબલના નામ માટેના નિયમો સમજાવો.

જવાબ:

C માં વેરીએબલ્સ માન્ય ઓળખકર્તા હોવા માટે ચોક્કસ નિયમોનું પાલન કરવું આવશ્યક છે.

કોષ્ટક: C માં વેરીએબલ નામકરણ નિયમો

નિયમ	વિવરણ	માન્ય ઉદાહરણ	અમાન્ય ઉદાહરણ
પ્રથમ અક્ષર	અક્ષર અથવા અંડરસ્કોર હોવો જોઈએ	age, _count	1value
પછીના અક્ષરો	અક્ષરો, અંકો અથવા અંડરસ્કોર	user_1, total99	user@1
કેસ સંવેદનશીલતા	મોટા અને નાના અક્ષરો અલગ	Value ≠ value	-
કીવર્ડ્સ	અનામત કીવર્ડ્સનો ઉપયોગ ન કરી શકાય	counter	int
લંબાઈ	અર્થપૂર્ણ પરંતુ ખૂબ લાંબી નહીં	studentMarks	sm
વિશેષ અક્ષરો	માન્ય નથી	firstName	first-name

- **વર્ણનાત્મક નામો:** હેતુ દર્શાવતા અર્થપૂર્ણ નામોનો ઉપયોગ કરો
- **સુસંગત શૈલી:** સુસંગત નામકરણ પદ્ધતિનું પાલન કરો
- **સ્પેસ નહીં:** સ્પેસને બદલે અંડરસ્કોર અથવા camelCase નો ઉપયોગ કરો

મેમરી ટ્રીક: "FLASKS" (First Letter, Letters/digits, Avoid keywords, Sensitive case, Keep meaningful, Skip special chars)

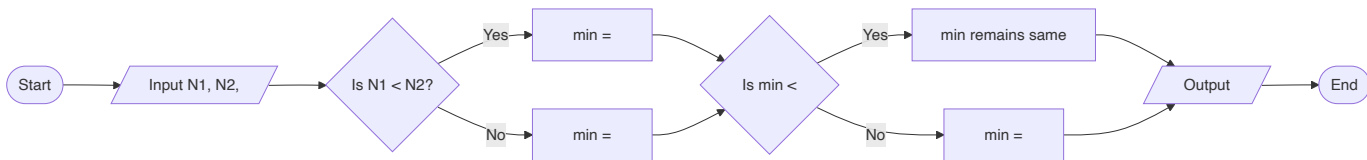
પ્રશ્ન 1(ક) [7 માર્ક્સ]

ફ્લોચાર્ટની વ્યાખ્યા લખો. ત્રણ પૂર્ણાંક નંબર N1, N2 અને N3 માંથી નાનો નંબર શોધવા માટેનો ફ્લોચાર્ટ દોરો.

જવાબ:

ફ્લોચાર્ટ એ એલ્ગોરિથમનું ગ્રાફિકલ નિરૂપણ છે જે પગલાંઓને બોક્સ તરીકે દર્શાવે છે અને તેમના ક્રમને તીરથી જોડીને દર્શાવે છે.

ડાયાગ્રામ:



- **ઉપયોગ કરેલા સિમ્બોલ:** ઓવલ (શરુઆત/અંત), સમાંતર ચતુષ્કોણ (ઇનપુટ/આઉટપુટ), હીરા (નિર્ણય), આયત (પ્રક્રિયા)
- **નિર્ણય બિંદુઓ:** મૂલ્યોની વ્યવસ્થિત સરખામણી
- **તર્કસંગત પ્રવાહ:** તીર કાર્યોનો ક્રમ દર્શાવે છે

મેમરી ટ્રીક: "Start-Input-Compare-Output-End" (SICOE)

પ્રશ્ન 1(ક) OR [7 માર્ક્સ]

અલગોરિથમની વ્યાખ્યા લખો. ત્રણ પૂર્ણાંક નંબર N1, N2 અને N3 માંથી નાનો નંબર શોધવા માટેનો અલગોરિથમ લખો.

જવાબ:

અલગોરિથમ એ પગલાવાર પ્રક્રિયા અથવા ચોક્કસ સમસ્યાને ઉકેલવા માટેની સુવ્યાખ્યાયિત સૂચનાઓનો પરિમિત સમૂહ છે.

ત્રણ સંખ્યાઓમાંથી ન્યૂનતમ શોધવા માટેનો અલગોરિથમ:

પગલું 1: શરૂ કરો
 પગલું 2: ત્રણ સંખ્યાઓ N1, N2, અને N3 ઇનપુટ કરો
 પગલું 3: min = N1 સેટ કરો (પ્રથમ સંખ્યા લઘુત્તમ માની લો)
 પગલું 4: જો N2 < min, તો min = N2 સેટ કરો
 પગલું 5: જો N3 < min, તો min = N3 સેટ કરો
 પગલું 6: min ને લઘુત્તમ સંખ્યા તરીકે આઉટપુટ કરો
 પગલું 7: અંત

કોષ્ટક: અલગોરિથમ લક્ષણો

લક્ષણ	વિવરણ
પરિમિતતા	અલગોરિથમ પરિમિત પગલાં પછી સમાપ્ત થવો જોઈએ
સુવ્યાખ્યાયિતતા	દરેક પગલું ચોક્કસપણે વ્યાખ્યાયિત હોવું જોઈએ
ઇનપુટ	અલગોરિથમ શૂન્ય અથવા વધુ ઇનપુટ લે છે
આઉટપુટ	અલગોરિથમ એક અથવા વધુ આઉટપુટ આપે છે
અસરકારકતા	પગલાં સરળ અને ક્રિયાન્વિત થઈ શકે તેવા હોવા જોઈએ

- અનુક્રમિક પગલાં:** તાર્કિક ક્રમનું પાલન કરે છે
- તુલનાત્મક અભિગમ:** વ્યવસ્થિત રીતે લઘુત્તમ શોધે છે
- સરળતા:** સમજવા અને અમલમાં મૂકવામાં સરળ

મેમરી ટ્રીક: "FIDEO" (Finiteness, Input, Definiteness, Effectiveness, Output)

પ્રશ્ન 2(અ) [3 માર્ક્સ]

gets() અને puts() વચ્ચેનો તફાવત સમજાવો.

જવાબ:

gets() અને puts() એ C માં સ્ટ્રિંગ્સ સાથે ઇનપુટ અને આઉટપુટ ઓપરેશન્સ માટેના સ્ટાન્ડર્ડ લાઇબ્રેરી ફંક્શન્સ છે.

કોષ્ટક: gets() અને puts() ની તુલના

લક્ષણ	gets()	puts()
હેતુ	stdin માંથી સ્ટ્રિંગ વાંચે છે	stdout પર સ્ટ્રિંગ લખે છે
પ્રોટોટાઇપ	char *gets(char *str)	int puts(const char *str)
વર્તન	ન્યુલાઇન સુધી વાંચે છે	આપમેળે ન્યુલાઇન ઉમેરે છે
રિટર્ન વેલ્યુ	સફળતા પર str, નિષ્ફળતા પર NULL	સફળતા પર નોન-નેગેટિવ, એરર પર EOF
સુરક્ષા	અસુરક્ષિત (બફર ઓવરફ્લો જોખમ)	સુરક્ષિત
ભલામણ	ના (અપ્રચલિત)	હા

- **ઇનપુટ/આઉટપુટ:** gets() ઇનપુટ માટે, puts() આઉટપુટ માટે
- **ટર્મિનેશન:** gets() ન્યુલાઇન પર અટકે છે, puts() ન્યુલાઇન ઉમેરે છે
- **સિક્યોરિટી:** gets() બફર લિમિટ ચેક કરતું નથી

મેમરી ટ્રીક: "Gets In, Puts Out" (gets વાંચે છે, puts લખે છે)

પ્રશ્ન 2(બ) [4 માર્ક્સ]

કન્ડિશનલ ઓપરેટરનો ઉપયોગ કરીને લીધેલ નંબર એકી છે કે બેકી તે શોધવા માટે C પ્રોગ્રામ બનાવો.

જવાબ:

આ પ્રોગ્રામ કન્ડિશનલ ઓપરેટરનો ઉપયોગ કરીને નંબર એકી કે બેકી છે તે તપાસે છે.

```
#include <stdio.h>

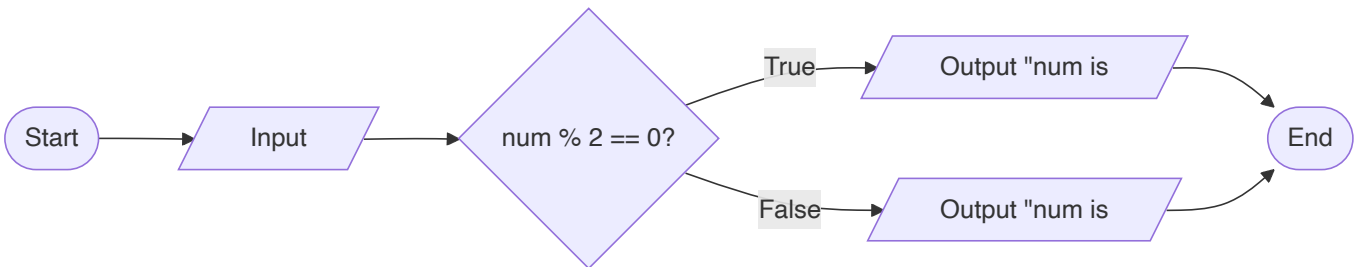
int main() {
    int num;

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

    // કન્ડિશનલ ઓપરેટરનો ઉપયોગ કરીને એકી-બેકી તપાસો
    (num % 2 == 0) ? printf("%d is even\n", num) : printf("%d is odd\n", num);

    return 0;
}
```

ડાયાગ્રામ:



- **કન્ડિશનલ ઓપરેટર:** ? : એ ટ્રિનેરી ઓપરેટર છે
- **મોડ્યુલસ ઓપરેશન:** % લાગાકાર પછી બાકી આપે છે
- **ટેસ્ટ કન્ડિશન:** num % 2 == 0 બેકી સંખ્યા માટે તપાસે છે

મેમરી ટ્રીક: "REMinder 0 = Even" (બાકી 0 એટલે બેકી)

પ્રશ્ન 2(ક) [7 માર્ક્સ]

લોજીકલ અને રીલેશનલ ઓપરેટરો ઉદાહરણ સાથે સમજાવો.

જવાબ:

લોજીકલ અને રીલેશનલ ઓપરેટરો C પ્રોગ્રામમાં શરતો બનાવવા અને નિર્ણયો લેવા માટે વપરાય છે.

કોષ્ટક: રીલેશનલ ઓપરેટરો

ઓપરેટર	અર્થ	ઉદાહરણ	પરિણામ
==	બરાબર	5 == 5	true (1)
!=	બરાબર નથી	5 != 3	true (1)
>	કરતાં મોટું	7 > 3	true (1)
<	કરતાં નાનું	2 < 8	true (1)
>=	કરતાં મોટું અથવા બરાબર	4 >= 4	true (1)
<=	કરતાં નાનું અથવા બરાબર	6 <= 9	true (1)

કોષ્ટક: લોજિકલ ઓપરેટરો

ઓપરેટર	અર્થ	ઉદાહરણ	પરિણામ
&&	લોજિકલ AND	(5>3) && (8>5)	true (1)
	લોજિકલ OR	(5>7) (3<6)	true (1)
!	લોજિકલ NOT	!(5>7)	true (1)

કોડ ઉદાહરણ:

```
int age = 20;
int score = 75;

// રીલેશનલ અને લોજિકલ ઓપરેટરોનો ઉપયોગ
if ((age >= 18) && (score > 70)) {
    printf("Eligible");
}
```

- તુલના: રીલેશનલ ઓપરેટરો મૂલ્યોની તુલના કરે છે
- શરતોનું જોડાણ: લોજિકલ ઓપરેટરો અનેક શરતોને જોડે છે
- સત્ય મૂલ્ય: બધા ઓપરેટરો 1 (સાચું) અથવા 0 (ખોટું) પાછા આપે છે

મેમરી ટ્રીક: "CORNL" (Compare with relational, OR/AND/NOT with logical)

પ્રશ્ન 2(અ) OR [3 માર્ક્સ]

જો $16 + (216 / ((3 + 6) * 12)) - 10$ સમીકરણને ઉકેલવામાં આવે તો ઓપરેટરોની અગ્રીમતાને ધ્યાને લઈ દરેક સ્ટેપ અને અંતિમ જવાબ લખો.

જવાબ:

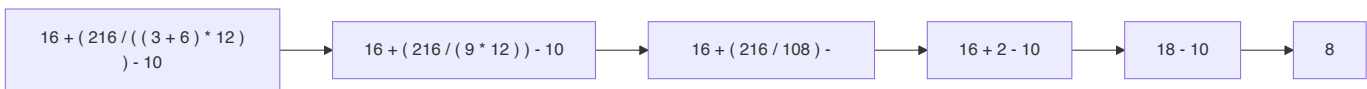
ચાલો $16 + (216 / ((3 + 6) * 12)) - 10$ એક્સપ્રેશનને ઓપરેટર પ્રિસિડન્સને અનુસરીને પગલેવાર મૂલ્યાંકન કરીએ.

કોષ્ટક: પગલેવાર મૂલ્યાંકન

પગલું	ઓપરેશન	આ પગલા પછી એક્સપ્રેશન
1	(3 + 6) ની ગણતરી	$16 + (216 / (9 * 12)) - 10$
2	(9 * 12) ની ગણતરી	$16 + (216 / 108) - 10$
3	(216 / 108) ની ગણતરી	$16 + 2 - 10$
4	16 + 2 ની ગણતરી	$18 - 10$
5	18 - 10 ની ગણતરી	8

અંતિમ જવાબ: 8

ડાયાગ્રામ:



- **પ્રથમ કૌંસમાં:** સૌથી અંદરના કૌંસનું મૂલ્યાંકન પહેલા કરાય છે
- **ગુણાકાર પછી ભાગાકાર:** ડાબેથી જમણે ગણતરી કરો
- **સરવાળો અને બાદબાકી છેલ્લે:** ડાબેથી જમણે ક્રમમાં

મેમરી ટ્રીક: "PEMDAS" (Parentheses, Exponents, Multiplication/Division, Addition/Subtraction)

પ્રશ્ન 2(બ) OR [4 માર્ક્સ]

વર્તુળનું ક્ષેત્રફળ અને પરિઘ શોધવા માટેનો C પ્રોગ્રામ લખો.

જવાબ:

આ પ્રોગ્રામ વર્તુળની ત્રિજ્યાના આધારે વર્તુળનું ક્ષેત્રફળ અને પરિઘ ગણે છે.

```

#include <stdio.h>
#define PI 3.14159

int main() {
    float radius, area, circumference;

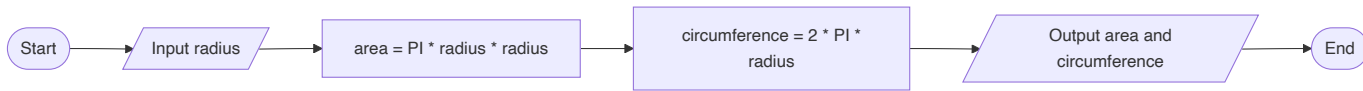
    printf("Enter the radius of circle: ");
    scanf("%f", &radius);

    // ક્ષેત્રફળ અને પરિઘની ગણતરી કરો
    area = PI * radius * radius;
    circumference = 2 * PI * radius;

    printf("Area of circle = %.2f square units\n", area);
    printf("Circumference of circle = %.2f units\n", circumference);

    return 0;
}
  
```

ડાયાગ્રામ:



- ફોર્મ્યુલા: ક્ષેત્રફળ = $\pi \times r^2$ અને પરિઘ = $2\pi \times r$
- કોન્સ્ટન્ટ ડેફિનિશન: PI માટે #define નો ઉપયોગ
- ફ્લોટ વેરિએબલ્સ: દશાંશ ચોકસાઈ માટે

મેમરી ટ્રીક: "PIR²" ક્ષેત્રફળ માટે, "2PIR" પરિઘ માટે

પ્રશ્ન 2(ક) OR [7 માર્ક્સ]

એરીથમેટીક અને બીટ-વાઈસ ઓપરેટરો ઉદાહરણ સાથે સમજાવો.

જવાબ:

એરીથમેટીક ઓપરેટરો ગાણિતિક ઓપરેશન કરે છે જ્યારે બિટ-વાઈસ ઓપરેટરો ઇન્ટીજરના અલગ બિટ્સ સાથે કામ કરે છે.

કોષ્ટક: એરીથમેટીક ઓપરેટરો

ઓપરેટર	વિવરણ	ઉદાહરણ	પરિણામ
+	સરવાળો	5 + 3	8
-	બાદબાકી	7 - 2	5
*	ગુણાકાર	4 * 3	12
/	ભાગાકાર	10 / 3	3 (ઇન્ટીજર ભાગાકાર)
%	મોડ્યુલસ (શેષ)	10 % 3	1
++	ઇનક્રિમેન્ટ	a++	મૂલ્ય વાપર્યા પછી 1 ઉમેરે છે
--	ડિક્રિમેન્ટ	--b	મૂલ્ય વાપરતા પહેલા 1 ઘટાડે છે

કોષ્ટક: બિટવાઈઝ ઓપરેટરો

ઓપરેટર	વિવરણ	ઉદાહરણ (બાઇનરી)	પરિણામ
&	બિટવાઈઝ AND	5 (101) & 3 (011)	1 (001)
	બિટવાઈઝ OR	5 (101) 3 (011)	7 (111)
^	બિટવાઈઝ XOR	5 (101) ^ 3 (011)	6 (110)
~	બિટવાઈઝ NOT	~5 (101)	-6 (બિટ્સ પર આધારિત)
<<	લેફ્ટ શિફ્ટ	5 << 1	10 (1010)
>>	રાઈટ શિફ્ટ	5 >> 1	2 (10)

કોડ ઉદાહરણ:

```
int a = 5, b = 3;
printf("a + b = %d\n", a + b);      // 8
printf("a & b = %d\n", a & b);      // 1
printf("a << 1 = %d\n", a << 1);    // 10
```

- **ગાણિતિક ઓપરેશન્સ:** એરીથમેટીક ઓપરેટરો ગણતરી માટે
- **બિટ મેનિપ્યુલેશન:** બિટવાઈઝ ઓપરેટરો બાઈનરી લેવલ પર કામ કરે છે
- **કાર્યક્ષમતા:** બિટવાઈઝ ઓપરેશન્સ અમુક કાર્યો માટે વધુ ઝડપી છે

મેમરી ટ્રીક: "SAME BARON" (Subtraction Addition Multiplication, Bitwise AND/OR/NOT)

પ્રશ્ન 3(અ) [3 માર્ક્સ]

'go to' સ્ટેટમેન્ટનો ઉપયોગ ઉદાહરણ સાથે સમજાવો.

જવાબ:

goto સ્ટેટમેન્ટનો ઉપયોગ પ્રોગ્રામ કંટ્રોલને બિનશરતી રીતે લેબલવાળા સ્ટેટમેન્ટ પર ટ્રાન્સફર કરવા માટે થાય છે.

```
#include <stdio.h>

int main() {
    int num, sum = 0;

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

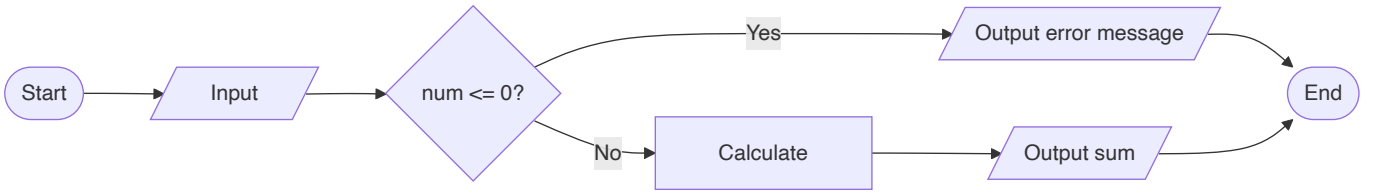
    if (num <= 0) {
        goto error;
    }

    sum = num * (num + 1) / 2;
    printf("Sum of first %d numbers = %d\n", num, sum);
    goto end;

error:
    printf("Error: Please enter a positive number!\n");

end:
    return 0;
}
```

સાચાગ્રામ:



- **લેબલ ડિક્લેરેશન:** લેબલ્સ કોલન (:) સાથે સમાપ્ત થાય
- **જમ્પ સ્ટેટમેન્ટ:** goto કંટ્રોલને લેબલ પર ટ્રાન્સફર કરે છે
- **સાવધાની:** વધારે ઉપયોગ "સ્પેગેટી કોડ" બનાવે છે

મેમરી ટ્રીક: "JUMPing LABEL" (લેબલવાળા સ્ટેટમેન્ટ પર જમ્પ)

પ્રશ્ન 3(બ) [4 માર્ક્સ]

વિદ્યાર્થીએ 5 અલગ અલગ વિષયોમાં મેળવેલ માર્ક્સને કીબોર્ડથી ઈનપુટમાં લો. વિદ્યાર્થીને આ નિયમો પ્રમાણે ગ્રેડ મળે છે: ૯૦ કે તેથી વધુ ટકા માટે- ગ્રેડ A. ૮૦ થી ૮૯ સુધીના ટકા માટે- ગ્રેડ B. ૭૦ થી ૭૯ સુધીના ટકા માટે- ગ્રેડ C. ૬૦ થી ૬૯ સુધીના ટકા માટે- ગ્રેડ D. ૫૦ થી ૫૯ સુધીના ટકા માટે- ગ્રેડ E. ૫૦ થી ઓછા ટકા માટે- ગ્રેડ F. વિદ્યાર્થીએ મેળવેલ ગ્રેડને ડિસ્પ્લે કરવા માટેનો C પ્રોગ્રામ લખો.

જવાબ:

આ પ્રોગ્રામ 5 વિષયોમાં મેળવેલ માર્ક્સના સરેરાશના આધારે ગ્રેડ ગણે છે.

```

#include <stdio.h>

int main() {
    int marks[5], total = 0, i;
    float percentage;
    char grade;

    // 5 વિષયો માટે માર્ક્સ ઈનપુટ
    for (i = 0; i < 5; i++) {
        printf("Enter marks for subject %d (out of 100): ", i+1);
        scanf("%d", &marks[i]);
        total += marks[i];
    }

    // ટકાવારી ગણો
    percentage = total / 5.0;

    // ગ્રેડ નક્કી કરો
    if (percentage >= 90)
        grade = 'A';
    else if (percentage >= 80)
        grade = 'B';
    else if (percentage >= 70)
        grade = 'C';
    else if (percentage >= 60)
        grade = 'D';
    else if (percentage >= 50)
        grade = 'E';
    else

```

```

    grade = 'F';

    printf("Percentage: %.2f%%\n", percentage);
    printf("Grade: %c\n", grade);

    return 0;
}

```

કોષ્ટક: ગ્રેડિંગ માપદંડ

ટકાવારી રેન્જ	ગ્રેડ
≥ 90	A
80-89	B
70-79	C
60-69	D
50-59	E
< 50	F

- **ઇનપુટ ઓરે:** 5 વિષયોના માર્ક્સ સ્ટોર કરે છે
- **ટકાવારી ગણતરી:** સરવાળો વિષયોની સંખ્યા દ્વારા ભાગીને
- **ગ્રેડ નિર્ધારણ:** if-else લેડરનો ઉપયોગ કરીને

મેમરી ટ્રીક: "ABCDEF-90-80-70-60-50" (ગ્રેડ્સ તેમની ટકાવારી ગ્રેથોલ્ડ સાથે)

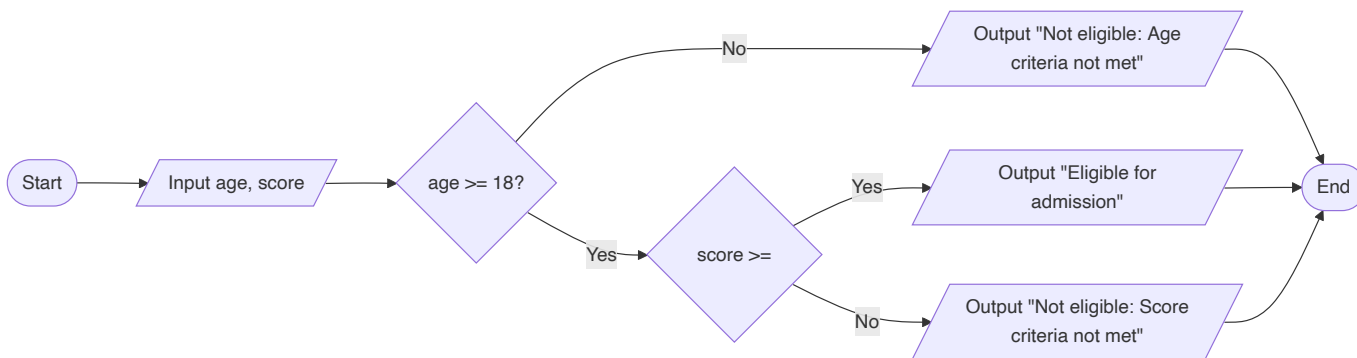
પ્રશ્ન 3(ક) [7 માર્ક્સ]

Nested if-else નો ફ્લોચાર્ટ દોરી ઉદાહરણ સાથે સમજાવો.

જવાબ:

નેસ્ટેડ if-else એ એક કંટ્રોલ સ્ટ્રક્ચર છે જ્યાં if અથવા else સ્ટેટમેન્ટમાં બીજું if-else સ્ટેટમેન્ટ સમાયેલ હોય છે.

સાચાગ્રામ:



કોડ ઉદાહરણ:

```
#include <stdio.h>

int main() {
    int age, score;

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

    if (age >= 18) {
        if (score >= 60) {
            printf("Eligible for admission");
        } else {
            printf("Not eligible: Score criteria not met");
        }
    } else {
        printf("Not eligible: Age criteria not met");
    }

    return 0;
}
```

- **બહુવિધ શરતો:** અનુક્રમે કેટલીક શરતોની તપાસ કરે છે
- **શ્રેણીબદ્ધ નિર્ણય:** અંદરની શરત માત્ર ત્યારે જ મૂલ્યાંકિત થાય છે જો બહારની શરત સાચી હોય
- **ઇન્ડેન્ટેશન:** યોગ્ય ઇન્ડેન્ટેશન સ્ટ્રક્ચર સમજવામાં મદદ કરે છે

મેમરી ટ્રીક: "CONE" (Check Outer, Nest Evaluation inside)

પ્રશ્ન 3(અ) OR [3 માર્ક્સ]

continue અને break સ્ટેટમેન્ટનો ઉપયોગ સમજાવો.

જવાબ:

break અને continue સ્ટેટમેન્ટ્સ અલગ અલગ રીતે લૂપના પ્રવાહને નિયંત્રિત કરે છે.

કોષ્ટક: break અને continue ની તુલના

લક્ષણ	break	continue
હેતુ	લૂપમાંથી તરત જ બહાર નીકળે છે	વર્તમાન પુનરાવર્તન છોડે છે
લૂપ પર અસર	સંપૂર્ણપણે સમાપ્ત કરે છે	આગલા પુનરાવર્તન પર આગળ વધે છે
લાગુ પડે છે	switch, for, while, do-while	for, while, do-while
ઉપયોગ	જ્યારે શરત પૂરી થઈ જાય અને વધુ પુનરાવર્તનની જરૂર ન હોય	જ્યારે વર્તમાન પુનરાવર્તન છોડવું જોઈએ

break સાથે ઉદાહરણ:

```
for (int i = 1; i <= 10; i++) {
    if (i == 5)
        break;    // i 5 થાય ત્યારે લૂપથી બહાર નીકળો
    printf("%d ", i); // આઉટપુટ: 1 2 3 4
}
```

continue સાથે ઉદાહરણ:

```
for (int i = 1; i <= 10; i++) {
    if (i % 2 == 0)
        continue; // બેકી સંખ્યાઓ છોડો
    printf("%d ", i); // આઉટપુટ: 1 3 5 7 9
}
```

- **લૂપ કંટ્રોલ:** બંને લૂપ એક્ઝિક્યુશન મેનેજ કરવા માટે વપરાય છે
- **Break બહાર નીકળે છે:** સંપૂર્ણપણે લૂપ અટકાવે છે
- **Continue છોડે છે:** માત્ર વર્તમાન પુનરાવર્તન છોડે છે

મેમરી ટ્રીક: "BEC" (Break Exits Completely, Continue only current)

પ્રશ્ન 3(બ) OR [4 માર્ક્સ]

નીચે આપેલી પેટર્ન પ્રિન્ટ કરવા માટેનો C પ્રોગ્રામ ફોર લૂપનો ઉપયોગ કરીને લખો.

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

જવાબ:

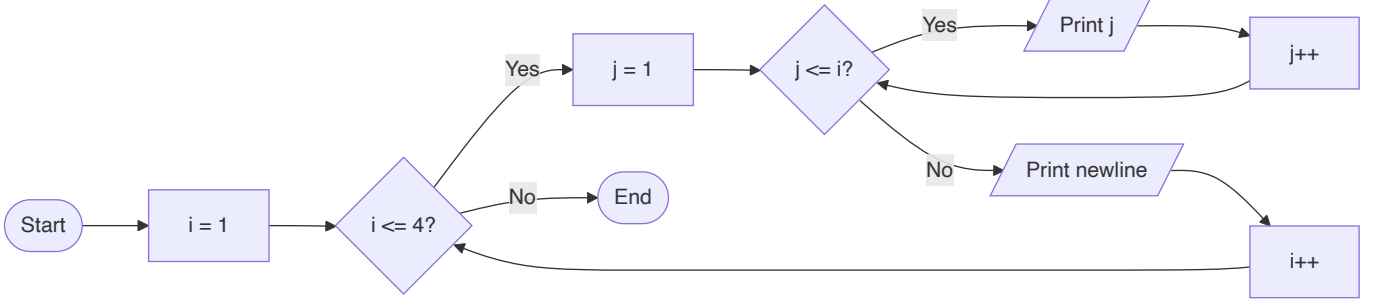
આ પ્રોગ્રામ નેસ્ટેડ ફોર લૂપનો ઉપયોગ કરીને નંબર્સની પેટર્ન પ્રિન્ટ કરે છે.

```
#include <stdio.h>

int main() {
    int i, j;

    // બહારની લૂપ રો માટે (1 થી 4)
    for (i = 1; i <= 4; i++) {
        // અંદરની લૂપ કોલમ માટે (1 થી i)
        for (j = 1; j <= i; j++) {
            printf("%d ", j);
        }
        printf("\n"); // દરેક રો પછી નવી લાઈન
    }

    return 0;
}
```

ડાયાગ્રામ:

- **નેસ્ટેડ લૂપ્સ:** બહારની લૂપ રો માટે, અંદરની કોલમ માટે
- **ડાયનેમિક લિમિટ:** અંદરની લૂપ $j=1$ થી વર્તમાન i સુધી ચાલે છે
- **ઇન્ક્રિમેન્ટલ પેટર્ન:** દરેક રોમાં એક વધુ નંબર હોય છે

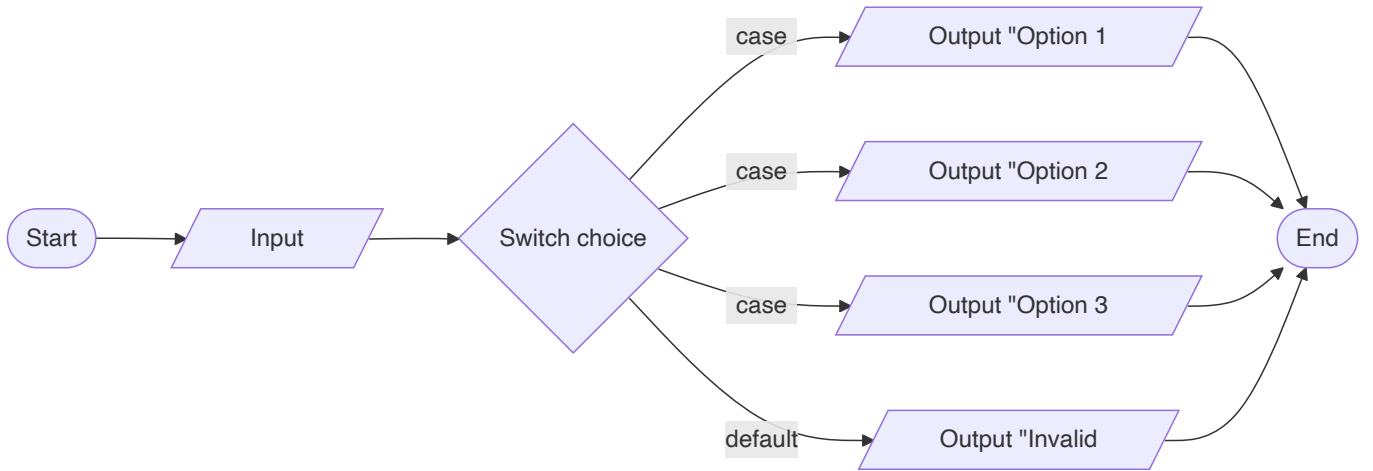
મેમરી ટ્રીક: "RICI" (Row Increases, Column Increases based on row number)

પ્રશ્ન 3(ક) OR [7 માર્ક્સ]

સ્વીચ સ્ટેટમેન્ટ ફ્લોચાર્ટ દોરી ઉદાહરણ સાથે સમજાવો.

જવાબ:

સ્વીચ સ્ટેટમેન્ટ એક મલ્ટિ-વે ડિસિઝન મેકર છે જે વેરિએબલને વિવિધ કેસ વેલ્યુઝ સાથે ટેસ્ટ કરે છે.

ડાયાગ્રામ:**કોડ ઉદાહરણ:**

```

#include <stdio.h>

int main() {
    int choice;

    printf("Menu:\n");
    printf("1. Add\n");
    printf("2. Subtract\n");
  
```

```

printf("3. Multiply\n");
printf("Enter your choice (1-3): ");
scanf("%d", &choice);

switch (choice) {
    case 1:
        printf("Addition selected\n");
        break;
    case 2:
        printf("Subtraction selected\n");
        break;
    case 3:
        printf("Multiplication selected\n");
        break;
    default:
        printf("Invalid choice\n");
}

return 0;
}

```

- **મલ્ટિપલ કેસિઝ:** એક વેરિએબલને અનેક વેલ્યુઝ સાથે ટેસ્ટ કરે છે
- **બ્રેક સ્ટેટમેન્ટ:** આગલા કેસમાં પડતા અટકાવે છે
- **ડિફોલ્ટ કેસ:** કોઈપણ કેસ સાથે મેચ ન થતા વેલ્યુઝને સંભાળે છે
- **કેસ ઓર્ડર:** કોઈપણ ક્રમમાં હોઈ શકે, ડિફોલ્ટ સામાન્ય રીતે છેલ્લે હોય

મેમરી ટ્રીક: "CASED" (Check All Switch Expression's Destinations)

પ્રશ્ન 4(અ) [3 માર્ક્સ]

fahrenheit=((celsius*9)/5)+32 સમીકરણથી સેલ્સિયસમાં આપેલા તાપમાનને ફેરનહીટમાં રૂપાંતર કરવા માટેનો C પ્રોગ્રામ લખો.

જવાબ:

આ પ્રોગ્રામ તાપમાન મૂલ્યને સેલ્સિયસથી ફેરનહાઈટમાં રૂપાંતરિત કરે છે.

```

#include <stdio.h>

int main() {
    float celsius, fahrenheit;

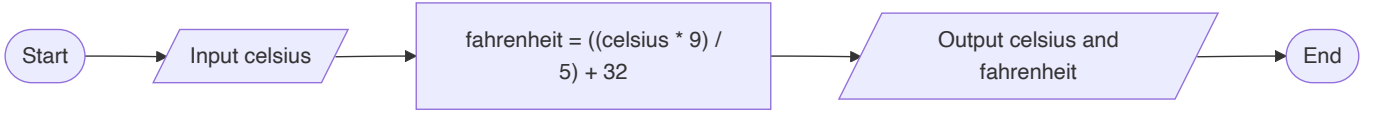
    printf("Enter temperature in Celsius: ");
    scanf("%f", &celsius);

    // સેલ્સિયસને ફેરનહાઈટમાં રૂપાંતરિત કરો
    fahrenheit = ((celsius * 9) / 5) + 32;

    printf("%.2f Celsius = %.2f Fahrenheit\n", celsius, fahrenheit);

    return 0;
}

```

ડાયાગ્રામ:

- ફોર્મ્યુલા: $F = ((C \times 9) \div 5) + 32$
- ફ્લોટ વેરિએબલ્સ: દશાંશ ચોકસાઈ માટે
- ફોર્મેટેડ આઉટપુટ: બે દશાંશ સ્થાન માટે `%.2f` નો ઉપયોગ

મેમરી ટ્રીક: "C95+32=F" (સેલ્સિયસ $\times 9 \div 5 + 32 =$ ફેરનહાઈટ)

પ્રશ્ન 4(બ) [4 માર્ક્સ]

પોઈન્ટર એટલે શું? ઉદાહરણ સાથે સમજાવો.

જવાબ:

પોઈન્ટર એ એક વેરિએબલ છે જે અન્ય વેરિએબલના મેમરી એડ્રેસને સ્ટોર કરે છે.

ડાયાગ્રામ:

મેમરી:

+-----+	+-----+
ptr -----> var	
0x1000	0x2000
+-----+	+-----+
એડ્રેસ	મૂલ્ય: 10
0x2000	
ધરાવે છે	

કોડ ઉદાહરણ:

```

#include <stdio.h>

int main() {
    int var = 10;    // સામાન્ય વેરિએબલ
    int *ptr;        // પોઈન્ટર વેરિએબલ

    ptr = &var;      // var નું એડ્રેસ ptr માં સ્ટોર કરો

    printf("Value of var: %d\n", var);    // આઉટપુટ: 10
    printf("Address of var: %p\n", &var); // આઉટપુટ: મેમરી એડ્રેસ
    printf("Value of ptr: %p\n", ptr);    // આઉટપુટ: એજ મેમરી એડ્રેસ
    printf("Value at address stored in ptr: %d\n", *ptr); // આઉટપુટ: 10

    // પોઈન્ટરનો ઉપયોગ કરીને મૂલ્ય બદલો
    *ptr = 20;
    printf("New value of var: %d\n", var); // આઉટપુટ: 20

    return 0;
  
```

}

કોષ્ટક: પોઈન્ટર ઓપરેશન્સ

ઓપરેશન	સિમ્બોલ	વિવરણ	ઉદાહરણ
એડ્રેસ-ઓફ	&	વેરિએબલનું એડ્રેસ મેળવે છે	&var
ડિરેફરન્સ	*	એડ્રેસ પર વેલ્યુ એક્સેસ કરે છે	*ptr
ડિક્લેરેશન	*	પોઈન્ટર વેરિએબલ બનાવે છે	int *ptr;
એસાઈનમેન્ટ	=	પોઈન્ટરને એડ્રેસ સોંપે છે	ptr = &var;

- મેમરી એડ્રેસ:** પોઈન્ટર મૂલ્ય નહીં પણ સ્થાન સ્ટોર કરે છે
- ઇન્ડાયરેક્શન:** એડ્રેસનો ઉપયોગ કરીને પરોક્ષ રીતે મૂલ્ય એક્સેસ કરે
- મેમરી મેનિપ્યુલેશન:** ડાયનેમિક મેમરી એક્સેસની મંજૂરી આપે છે

મેમરી ટ્રીક: "ADA" (Address Dereferencing Access)

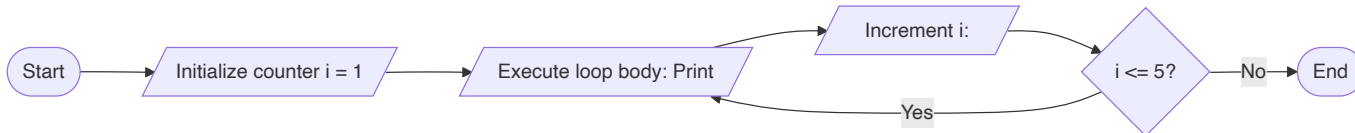
પ્રશ્ન 4(ક) [7 માર્ક્સ]

ડૂ-વાઇલ લૂપ ફોર્મ ઇલોચાર્ટ દોરી ઉદાહરણ સાથે સમજાવો.

જવાબ:

ડૂ-વાઇલ લૂપ એક પોસ્ટ-ટેસ્ટ લૂપ છે જે શરત તપાસતા પહેલાં ઓછામાં ઓછી એક વખત તેના બોડીને એક્ઝિક્યુટ કરે છે.

ડાયાગ્રામ:



કોડ ઉદાહરણ:

```
#include <stdio.h>

int main() {
    int i = 1;

    do {
        printf("%d ", i);
        i++;
    } while (i <= 5); // પ્રથમ એક્ઝિક્યુશન પછી શરત ચેક થાય છે

    // આઉટપુટ: 1 2 3 4 5

    return 0;
}
```


કોષ્ટક: ડૂ-વાઇલ લૂપની લાક્ષણિકતાઓ

લાક્ષણિકતા	વિવરણ
એક્ઝિક્યુશન ક્રમ	પહેલા બોડી, પછી શરત
ન્યૂનતમ પુનરાવર્તન	ઓછામાં ઓછું એક
શરત ચેક	લૂપના અંતે
સમાપ્તિ	જ્યારે શરત ખોટી થાય ત્યારે
સિન્ટેક્સ	do { statements; } while (condition);

- પોસ્ટ-ટેસ્ટ લૂપ:** લૂપ બોડી પછી શરત મૂલ્યાંકન
- ગેરંટેડ એક્ઝિક્યુશન:** લૂપ બોડી હંમેશા ઓછામાં ઓછી એક વખત ચાલે છે
- સેમિકોલોન:** વાઇલ કન્ડિશન પછી જરૂરી છે

મેમરી ટ્રીક: "DECAT" (Do Execute Check After That)

પ્રશ્ન 4(અ) OR [3 માર્ક્સ]

ત્રિકોણનું ક્ષેત્રફળ ($\frac{1}{2} \times \text{પાયો} \times \text{ઉંચાઈ}$) શોધવા માટેનો C પ્રોગ્રામ લખો.

જવાબ:

આ પ્રોગ્રામ ક્ષેત્રફળ = $\frac{1}{2} \times \text{પાયો} \times \text{ઉંચાઈ}$ સૂત્રનો ઉપયોગ કરીને ત્રિકોણનું ક્ષેત્રફળ ગણે છે.

```
#include <stdio.h>

int main() {
    float base, height, area;

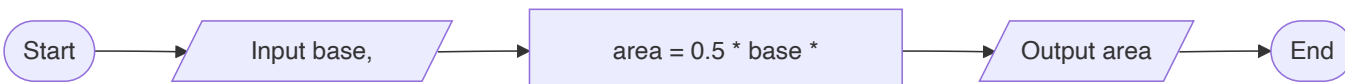
    printf("Enter base of triangle: ");
    scanf("%f", &base);
    printf("Enter height of triangle: ");
    scanf("%f", &height);

    // ક્ષેત્રફળ ગણો
    area = 0.5 * base * height;

    printf("Area of triangle = %.2f square units\n", area);

    return 0;
}
```

સાચાગ્રામ:



- ફોર્મ્યુલા: ક્ષેત્રફળ = $\frac{1}{2} \times$ પાયો \times ઊંચાઈ
- ફ્લોટ વેરિએબલ્સ: દશાંશ ચોકસાઈ માટે
- યુઝર ઇનપુટ: યુઝર પાસેથી પાયો અને ઊંચાઈ મેળવે છે

મેમરી ટ્રીક: "Half-BH" (અડધો ગુણા પાયો ગુણા ઊંચાઈ)

પ્રશ્ન 4(બ) OR [4 માર્ક્સ]

પોઈન્ટરનું ડિક્લેરેશન અને ઇનિશિયલાઇઝેશન સમજાવો.

જવાબ:

પોઈન્ટર ડિક્લેરેશન અને ઇનિશિયલાઇઝેશનમાં પોઈન્ટર વેરિએબલ બનાવવાનો અને તેને મેમરી એડ્રેસ સોંપવાનો સમાવેશ થાય છે.

કોષ્ટક: પોઈન્ટર ડિક્લેરેશન અને ઇનિશિયલાઇઝેશન

ઓપરેશન	સિન્ટેક્સ	ઉદાહરણ	સમજૂતી
ડિક્લેરેશન	<code>data_type *pointer_name;</code>	<code>int *ptr;</code>	int પોઈન્ટર બનાવે છે
ઇનિશિયલાઇઝેશન	<code>pointer_name = &variable;</code>	<code>ptr = #</code>	ptr માં num નું એડ્રેસ સોંપે છે
સંયુક્ત	<code>data_type *pointer_name = &variable;</code>	<code>int *ptr = #</code>	ડિક્લેરેશન અને ઇનિશિયલાઇઝેશન એકસાથે
નલ પોઈન્ટર	<code>pointer_name = NULL;</code>	<code>ptr = NULL;</code>	કંઈ નહીં બતાવે (સુરક્ષિત પદ્ધતિ)

કોડ ઉદાહરણ:

```
#include <stdio.h>

int main() {
    // ડિક્લેરેશન
    int *ptr1;

    // ડિક્લેરેશન અને ઇનિશિયલાઇઝેશન એકસાથે
    int num = 10;
    int *ptr2 = &num;

    // NULL સાથે ઇનિશિયલાઇઝેશન
    int *ptr3 = NULL;

    printf("Value at address ptr2: %d\n", *ptr2); // આઉટપુટ: 10

    return 0;
}
```

- એસ્ટરિસ્ક સિન્ટેક્સ: * નો ઉપયોગ ડિક્લેરેશનમાં પોઈન્ટર બનાવવા માટે
- એડ્રેસ ઓપરેટર: & વેરિએબલનું એડ્રેસ મેળવે છે
- NULL ઇનિશિયલાઇઝેશન: વાઈલ્ડ પોઈન્ટર્સ ટાળવા માટે સુરક્ષિત પદ્ધતિ

- પોઈન્ટર ટાઈપ: જે ડેટા ટાઈપને પોઈન્ટ કરે છે તેને મેમ કરવું જોઈએ

મેમરી ટ્રીક: "DINA" (Declare, Initialize with NULL or Address)

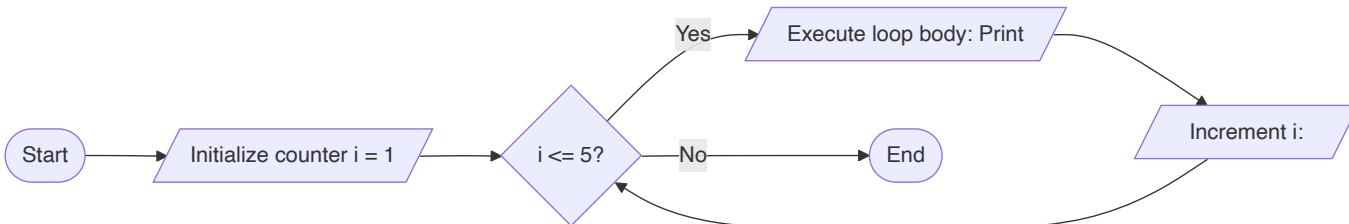
પ્રશ્ન 4(ક) OR [7 માર્ક્સ]

વાઈલ લૂપ ફ્લોચાર્ટ દોરી ઉદાહરણ સાથે સમજાવો.

જવાબ:

વાઈલ લૂપ એક પ્રી-ટેસ્ટ લૂપ છે જે શરત સાચી રહે ત્યાં સુધી તેના બોડીને વારંવાર એક્ઝિક્યુટ કરે છે.

ડાયાગ્રામ:



કોડ ઉદાહરણ:

```
#include <stdio.h>

int main() {
    int i = 1;

    while (i <= 5) { // દરેક એક્ઝિક્યુશન પહેલા શરત ચેક થાય છે
        printf("%d ", i);
        i++;
    }

    // આઉટપુટ: 1 2 3 4 5

    return 0;
}
```

કોષ્ટક: વાઈલ લૂપની લાક્ષણિકતાઓ

લાક્ષણિકતા	વિવરણ
એક્ઝિક્યુશન ક્રમ	પહેલા શરત, પછી બોડી
ન્યૂનતમ પુનરાવર્તન	શૂન્ય (જો શરત પ્રારંભમાં ખોટી હોય)
શરત ચેક	લૂપની શરૂઆતમાં
સમાપ્તિ	જ્યારે શરત ખોટી થાય ત્યારે
સિન્ટેક્સ	while (condition) { statements; }

- **પ્રી-ટેસ્ટ લૂપ:** લૂપ બોડી પહેલા શરત મૂલ્યાંકન
- **શૂન્ય પુનરાવર્તન શક્ય:** જો શરત પ્રારંભમાં ખોટી હોય તો બોડી ક્યારેય એક્ઝિક્યુટ ન થઈ શકે
- **લૂપ વેરિએબલ:** લૂપ પહેલા ઇનિશિયલાઇઝ થવું જોઈએ
- **ઇન્ક્રિનિટ લૂપ:** જો શરત ક્યારેય ખોટી ન થાય તો થાય છે

મેમરી ટ્રીક: "CELT" (Check, Execute, Loop, Terminate)

પ્રશ્ન 5(અ) [3 માર્ક્સ]

બુકની આપેલ માહિતી સ્ટોર કરવાનું સ્ટ્રક્ચર બનાવો: **book_no, book_title, book_author, book_price**

જવાબ:

આ પ્રોગ્રામ સ્પષ્ટ કરેલા ફિલ્ડ્સ સાથે પુસ્તક માહિતી સંગ્રહ કરવા માટે સ્ટ્રક્ચર બનાવે છે.

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>

// પુસ્તક માહિતી માટે સ્ટ્રક્ચર ડેફિનેશન
struct Book {
    int book_no;
    char book_title[50];
    char book_author[30];
    float book_price;
};

int main() {
    // Book સ્ટ્રક્ચરના વેરિએબલની ઘોષણા
    struct Book book1;

    // સ્ટ્રક્ચર મેમ્બર્સને મૂલ્યો સોંપો
    book1.book_no = 101;
    strcpy(book1.book_title, "Programming in C");
    strcpy(book1.book_author, "Dennis Ritchie");
    book1.book_price = 450.75;

    // પુસ્તક માહિતી પ્રદર્શિત કરો
    printf("Book No: %d\n", book1.book_no);
    printf("Title: %s\n", book1.book_title);
    printf("Author: %s\n", book1.book_author);
    printf("Price: Rs. %.2f\n", book1.book_price);

    return 0;
}
```

સાચાગ્રામ:

```

+-----+
| struct Book      |
+-----+
| int book_no      |
| char book_title   |
| char book_author  |
| float book_price  |
+-----+

```

- **સ્ટ્રક્ચર ડેફિનિશન:** કંપોઝિટ ડેટા પ્રકાર વ્યાખ્યાયિત કરવા struct કીવર્ડનો ઉપયોગ કરે છે
- **મેમ્બર એક્સેસ:** સભ્યો એક્સેસ કરવા માટે ડોટ (.) ઓપરેટરનો ઉપયોગ કરે છે
- **સ્ટ્રિંગ કોપિંગ:** કેરેક્ટર એરે માટે strcpy()

મેમરી ટ્રીક: "NTAP" (Number, Title, Author, Price)

પ્રશ્ન 5(બ) [4 માર્ક્સ]

(1)sqrt() (2)pow() (3)strlen() (4)strcpy() ફંક્શનો ઉદાહરણ સાથે સમજાવો.

જવાબ:

આ ફંક્શન C માં ગણિત ગણતરી અને સ્ટ્રિંગ મેનિપ્યુલેશન માટે વપરાતા સ્ટાન્ડર્ડ લાઇબ્રેરી ફંક્શન્સ છે.

કોષ્ટક: લાઇબ્રેરી ફંક્શન્સ

ફંક્શન	હેડર ફાઇલ	હેતુ	ઉદાહરણ	આઉટપુટ
sqrt()	math.h	નંબરનો વર્ગમૂળ	sqrt(16)	4.0
pow()	math.h	નંબરને પાવર કરે	pow(2, 3)	8.0
strlen()	string.h	સ્ટ્રિંગની લંબાઈ	strlen("Hello")	5
strcpy()	string.h	એક સ્ટ્રિંગથી બીજી સ્ટ્રિંગમાં કોપી	strcpy(dest, "Hello")	dest માં "Hello" હોય છે

કોડ ઉદાહરણ:

```

#include <stdio.h>
#include <math.h>
#include <string.h>

int main() {
    // sqrt() અને pow() ઉદાહરણો
    printf("Square root of 25: %.2f\n", sqrt(25));
    printf("2 raised to power 4: %.2f\n", pow(2, 4));

    // strlen() ઉદાહરણ
    char str[] = "C Programming";
    printf("Length of string: %d\n", strlen(str));

    // strcpy() ઉદાહરણ

```

```
char source[] = "Hello";
char destination[10];
strcpy(destination, source);
printf("Copied string: %s\n", destination);

return 0;
}
```

- **મેથ ફંક્શનસ:** ગાણિતિક ગણતરી માટે sqrt() અને pow()
- **સ્ટ્રિંગ ફંક્શનસ:** સ્ટ્રિંગ મેનિપ્યુલેશન માટે strlen() અને strcpy()
- **હેડર ફાઈલ્સ:** આ ફંક્શનસ વાપરવા જરૂરી છે
- **રિટર્ન ટાઈપ્સ:** sqrt() અને pow() double આપે છે, strlen() size_t આપે છે

મેમરી ટ્રીક: "MPSL" (Math Power and String Length)

પ્રશ્ન 5(ક) [7 માર્ક્સ]

અરે અને અરેનું ઈનીશિયલાઇઝેશન ઉદાહરણ સાથે સમજાવો.

જવાબ:

અરે એ એક જ ડેટા પ્રકારના એલિમેન્ટ્સનો સમૂહ છે જે લગાતાર મેમરી લોકેશનમાં સ્ટોર થયેલા હોય છે.

કોષ્ટક: અરે પ્રકારો અને ઈનીશિયલાઇઝેશન પદ્ધતિઓ

અરે પ્રકાર	ડિક્લેરેશન	ડિક્લેરેશન સમયે ઈનીશિયલાઇઝેશન	અલગ ઈનીશિયલાઇઝેશન
ઇન્ટીજર	int arr[5];	int arr[5] = {10, 20, 30, 40, 50};	arr[0] = 10; arr[1] = 20; વગેરે
કેરેક્ટર	char str[10];	char str[10] = "Hello";	strcpy(str, "Hello");
ફ્લોટ	float values[3];	float values[3] = {1.5, 2.5, 3.5};	values[0] = 1.5; વગેરે
આંશિક	int nums[5];	int nums[5] = {1, 2};	બાકીના 0 પર સેટ થાય
સાઇઝ ઇન્ફરન્સ	-	int nums[] = {1, 2, 3};	ઈનીશિયલાઇઝર દ્વારા સાઇઝ નક્કી થાય

કોડ ઉદાહરણ:

```
#include <stdio.h>

int main() {
    // અરે ડિક્લેરેશન અને ઈનીશિયલાઇઝેશન
    int numbers[5] = {10, 20, 30, 40, 50};

    // અરે એલિમેન્ટ્સ એક્સેસ અને ડિસ્પ્લે
    printf("Array elements: ");
    for (int i = 0; i < 5; i++) {
        printf("%d ", numbers[i]);
    }
    printf("\n");
}
```

```
// અરે એલિમેન્ટ મોડીફાઇ કરવું
numbers[2] = 35;
printf("Modified element at index 2: %d\n", numbers[2]);

return 0;
}
```

સાચાગ્રામ:

```
અરે: numbers[5]
+-----+-----+-----+-----+-----+
| 10   | 20   | 30   | 40   | 50   |
+-----+-----+-----+-----+-----+
[ 0]   [ 1]   [ 2]   [ 3]   [ 4]
```

- **ઝીરો-બેઝ્ડ ઇન્ડેક્સિંગ:** પ્રથમ એલિમેન્ટ ઇન્ડેક્સ 0 પર
- **કન્ટિગ્યુઅસ મેમરી:** એલિમેન્ટ્સ લાગલાગટ સ્ટોર થાય છે
- **ફિક્સ્ડ સાઇઝ:** સાઇઝ કમ્પાઇલ ટાઇમે નક્કી થાય છે
- **એલિમેન્ટ એક્સેસ:** સ્કવેર બ્રેકેટ્સ સાથે ઇન્ડેક્સનો ઉપયોગ કરીને

મેમરી ટ્રીક: "DICE" (Declaration, Initialization, Contiguous storage, Element access)

પ્રશ્ન 5(અ) OR [3 માર્ક્સ]

સ્ટ્રક્ચરનું ડિક્લેરેશન ઉદાહરણ સાથે સમજાવો.

જવાબ:

C માં સ્ટ્રક્ચર ડિક્લેરેશનમાં એક નવો ડેટા પ્રકાર વ્યાખ્યાયિત કરવાનો સમાવેશ થાય છે જે વિવિધ ડેટા પ્રકારોને એક નામ હેઠળ જોડે છે.

કોષ્ટક: સ્ટ્રક્ચર ડિક્લેરેશન પદ્ધતિઓ

પદ્ધતિ	સિન્ટેક્સ	ઉદાહરણ
બેઝિક ડિક્લેરેશન	struct tag_name { members; };	struct Student { int id; char name[20]; };
વેરિએબલ સાથે	struct tag_name { members; } variables;	struct Point { int x, y; } p1, p2;
ટેગ વગર	struct { members; } variables;	struct { float real, imag; } c1;
ટાઇપડેફ	typedef struct { members; } alias;	typedef struct { int h, w; } Rectangle;

કોડ ઉદાહરણ:

```
#include <stdio.h>

// સ્ટ્રક્ચર ડિક્લેરેશન
struct Student {
    int id;
    char name[30];
};
```

```

float percentage;
};

int main() {
    // સ્ટ્રક્ચર વેરિએબલ ડિક્લેર
    struct Student s1;

    // સ્ટ્રક્ચર મેમ્બર્સને મૂલ્યો સોંપો
    s1.id = 101;
    strcpy(s1.name, "John");
    s1.percentage = 85.5;

    // સ્ટ્રક્ચર મેમ્બર્સ ડિસ્પ્લે
    printf("Student ID: %d\n", s1.id);
    printf("Name: %s\n", s1.name);
    printf("Percentage: %.2f%%\n", s1.percentage);

    return 0;
}

```

- **સ્ટ્રક્ચર કીવર્ડ:** નવો ડેટા પ્રકાર વ્યાખ્યાયિત કરવા struct નો ઉપયોગ
- **મેમ્બર એક્સેસ:** મેમ્બર્સ એક્સેસ કરવા માટે . (ડોટ) ઓપરેટર
- **વિષમ ડેટા:** વિવિધ ડેટા પ્રકારોને જોડી શકે છે
- **કસ્ટમ ડેટા પ્રકાર:** યુઝર-ડિફાઇન્ડ ડેટા પ્રકાર બનાવે છે

મેમરી ટ્રીક: "SMUVT" (Structure Mostly Uses Various Types)

પ્રશ્ન 5(બ) OR [4 માર્ક્સ]

યુઝર ડીફાઇન્ડ ફંક્શન એટલે શું? ઉદાહરણ સાથે સમજાવો.

જવાબ:

યુઝર-ડિફાઇન્ડ ફંક્શન એ પ્રોગ્રામર દ્વારા લખાયેલો કોડનો બ્લોક છે જે ચોક્કસ કાર્ય કરે છે અને પ્રોગ્રામના અન્ય ભાગોથી કોલ કરી શકાય છે.

કોષ્ટક: ફંક્શન કોમ્પોનન્ટ્સ

કોમ્પોનન્ટ	વિવરણ	ઉદાહરણ
રિટર્ન ટાઇપ	ફંક્શન દ્વારા પરત કરેલ ડેટા પ્રકાર	int, float, void
ફંક્શન નામ	ફંક્શન માટે ઓળખકર્તા	add, findMax
પેરામીટર્સ	કૌંસમાં ઇનપુટ મૂલ્યો	(int a, int b)
ફંક્શન બોડી	ક્લી બ્રેસિસની અંદર કોડ	{ return a + b; }
ફંક્શન કોલ	ફંક્શનને બોલાવવું	result = add(5, 3);

કોડ ઉદાહરણ:


```
#include <stdio.h>

// યુઝર-ડિફાઇન્ડ ફંક્શન ડિક્લેરેશન
int findMax(int a, int b);

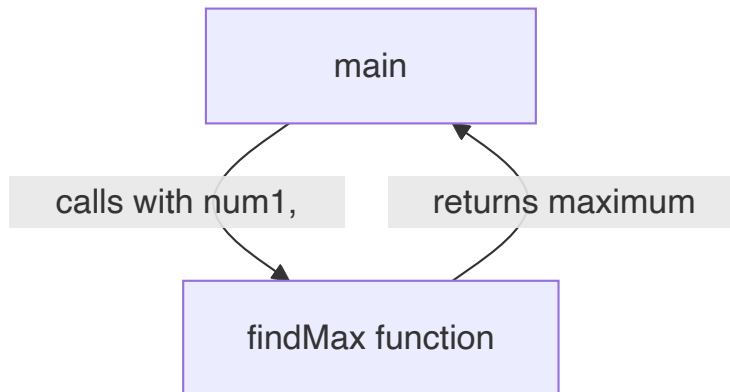
int main() {
    int num1 = 10, num2 = 20, max;

    // ફંક્શન કોલ
    max = findMax(num1, num2);

    printf("Maximum between %d and %d is %d\n", num1, num2, max);

    return 0;
}

// ફંક્શન ડેફિનિશન
int findMax(int a, int b) {
    // ફંક્શન બોડી
    if (a > b)
        return a;
    else
        return b;
}
```

સાચાગ્રામ:

- **મોડ્યુલર કોડ:** મોટા પ્રોગ્રામને નાના ભાગોમાં વિભાજિત કરે છે
- **રીયુઝેબિલિટી:** ફંક્શનને અલગ અલગ જગ્યાએથી અનેક વખત કોલ કરી શકાય
- **ડિક્લેરેશન vs ડેફિનિશન:** ડિક્લેરેશન કમ્પાઇલરને ફંક્શન વિશે જણાવે છે, ડેફિનિશનમાં ખરેખર કોડ હોય છે
- **પેરામીટર્સ:** ફંક્શન કોલ કરતી વખતે મૂલ્યો પાસ કરે છે

મેમરી ટ્રીક: "CDRP" (Create, Define, Return, Pass)

પ્રશ્ન 5(ક) OR [7 માર્ક્સ]

૧૦ નંબરવાળા એરેના ઘટકોને ચઢતા ક્રમમાં ગોઠવવા માટેનો C પ્રોગ્રામ લખો.

જવાબ:

આ પ્રોગ્રામ બબલ સોર્ટ અલ્ગોરિધમનો ઉપયોગ કરીને 10 ઇન્ટીજરના અરેને ચઢતા ક્રમમાં સોર્ટ કરે છે.

```
#include <stdio.h>

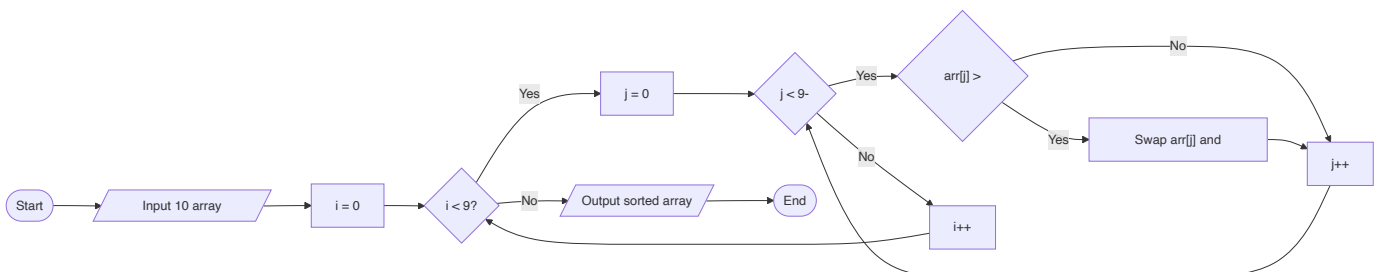
int main() {
    int arr[10], i, j, temp;

    // અરે એલિમેન્ટ્સ ઇનપુટ કરો
    printf("Enter 10 integers: \n");
    for (i = 0; i < 10; i++) {
        scanf("%d", &arr[i]);
    }

    // ચઢતા ક્રમ માટે બબલ સોર્ટ અલ્ગોરિધમ
    for (i = 0; i < 9; i++) {
        for (j = 0; j < 9 - i; j++) {
            if (arr[j] > arr[j + 1]) {
                // જો વર્તમાન એલિમેન્ટ આગળના કરતાં મોટું હોય તો સ્વેપ કરો
                temp = arr[j];
                arr[j] = arr[j + 1];
                arr[j + 1] = temp;
            }
        }
    }

    // સોર્ટેડ અરે ડિસ્પ્લે કરો
    printf("Array in ascending order: \n");
    for (i = 0; i < 10; i++) {
        printf("%d ", arr[i]);
    }

    return 0;
}
```

સાચાગ્રામ:

- **બબલ સોર્ટ:** બાજુના એલિમેન્ટની સરખામણી કરે અને જરૂર હોય તો સ્વેપ કરે
- **નેસ્ટેડ લૂપ્સ:** બહારની લૂપ પાસ માટે, અંદરની તુલના માટે
- **ઓપ્ટિમાઇઝેશન:** દરેક પાસ ઓછામાં ઓછા એક એલિમેન્ટને ફિક્સ કરે છે, તેથી અંદરની લૂપ ઓછી વખત ચાલે છે
- **ટેમ્પરરી વેરિએબલ:** એલિમેન્ટ્સ સ્વેપ કરવા માટે ઉપયોગ થાય છે

મેમરી ટ્રીક: "BSCOT" (Bubble Sort Compares and Orders Things)