

પ્રશ્ન 1(અ) [3 ગુણ]

C લેંગ્વેજના બેઝીક ડેટા ટાઈપ તેની રેંજ સાથે લખો

જવાબ:

ડેટા ટાઈપ	સાઈઝ (બાઈટ્સ)	રેંજ
char	1	-128 થી 127
int	2 અથવા 4	-32,768 થી 32,767 (2 બાઈટ્સ) અથવા -2,147,483,648 થી 2,147,483,647 (4 બાઈટ્સ)
float	4	3.4E-38 થી 3.4E+38
double	8	1.7E-308 થી 1.7E+308

મેમરી ટ્રીક: "CIFD - Computer Is Fundamentally Digital"

પ્રશ્ન 1(બ) [4 ગુણ]

વેરીએબલના નામ માટેના નિયમો સમજાવો.

જવાબ:

નિયમ	ઉદાહરણ
અક્ષર અથવા અંડરસ્કોરથી શરૂ થવું જોઈએ	માન્ય: _count, name / અમાન્ય: 1score
અક્ષરો, અંકો, અંડરસ્કોર ધરાવી શકે	માન્ય: user_1 / અમાન્ય: user-1
કીવર્ડ્સનો ઉપયોગ ન થઈ શકે	માન્ય: integer / અમાન્ય: int
કેસ સેન્સિટિવ	total અને TOTAL અલગ છે

આકૃતિ:

Variable Naming Rules
[A-Z, a-z, _] → [A-Z, a-z, 0-9, _]*

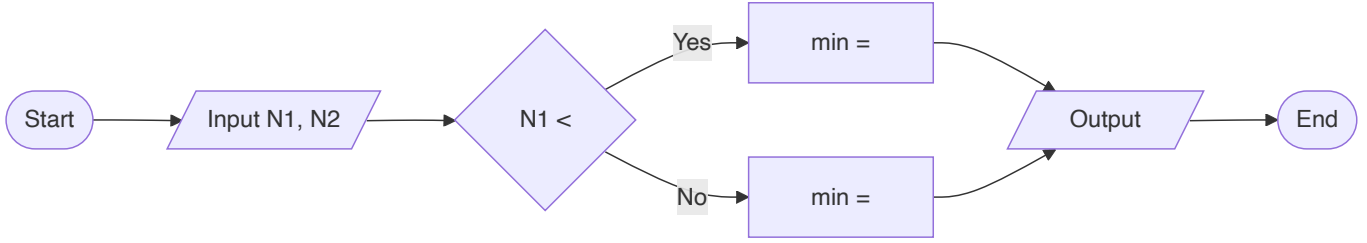
મેમરી ટ્રીક: "LUCK - Letters Underscore Case Keywords"

પ્રશ્ન 1(ક) [7 ગુણ]

ફ્લોચાર્ટની વ્યાખ્યા લખો. બે પૂર્ણાંક નંબર N1 અને N2 માંથી નાનો નંબર શોધવા માટેનો ફ્લોચાર્ટ દોરો.

જવાબ:

ફ્લોચાર્ટ એ એલ્ગોરિધમનું ગ્રાફિકલ રજૂઆત છે જે પ્રમાણિત સિમ્બોલ્સનો ઉપયોગ કરીને એરો દ્વારા જોડાયેલા પગલાંઓની ક્રમને દર્શાવે છે.



- ફ્લોચાર્ટ સિમ્બોલ્સ: તાર્કિક પગલાંઓની દૃશ્ય રજૂઆત
- નિર્ણય ડાયમંડ: શરત તપાસીને વહેણ પથ નક્કી કરે છે
- પ્રોસેસ બોક્સેસ: ગણતરી અથવા ઓપરેશન્સ ધરાવે છે

મેમરી ટ્રીક: "FAST - Flow Analysis Shown Through-charts"

પ્રશ્ન 1(ક OR) [7 ગુણ]

અલગોરિથમની વ્યાખ્યા લખો. વર્તુળનું ક્ષેત્રફળ અને પરિઘ ગણવા માટેનો અલગોરિથમ લખો.

જવાબ:

અલગોરિથમ એ કોઈ ચોક્કસ સમસ્યાને ઉકેલવા માટેની સ્પષ્ટ રીતે વ્યાખ્યાયિત સૂચનાઓની પરિમિત ક્રમમાં પગલે-પગલાની પ્રક્રિયા છે.

વર્તુળની ગણતરી માટેનો અલગોરિથમ:

1. START
2. Input radius r
3. Calculate area = $\pi * r * r$
4. Calculate circumference = $2 * \pi * r$
5. Output area, circumference
6. STOP

પગલું	ઓપરેશન	ફોર્મ્યુલા
1	ત્રિજ્યા મેળવો	Input r
2	ક્ષેત્રફળની ગણતરી	$A = \pi \times r^2$
3	પરિઘની ગણતરી	$C = 2 \times \pi \times r$
4	પરિણામ દર્શાવો	Output A, C

મેમરી ટ્રીક: "SICS - Steps In Clear Sequence"

પ્રશ્ન 2(અ) [3 ગુણ]

printf() અને scanf() વચ્ચેનો તફાવત સમજાવો.

જવાબ:

ફીચર	printf()	scanf()
ઉદ્દેશ	સ્ક્રીન પર ડેટા આઉટપુટ કરે છે	કીબોર્ડથી ડેટા ઇનપુટ લે છે
ફોર્મેટ	printf("format", variables)	scanf("format", &variables)
રિટર્ન	છાપેલા અક્ષરોની સંખ્યા	સફળતાપૂર્વક વાંચેલી આઇટમોની સંખ્યા
એડ્રેસિંગ	વેરિએબલ્સના નામનો ઉપયોગ કરે છે	વેરિએબલ્સના એડ્રેસનો ઉપયોગ કરે છે (&var)

મેમરી ટ્રીક: "IO-AR - Input Output-Address Returns"

પ્રશ્ન 2(બ) [4 ગુણ]

કન્ડીશનલ ઓપરેટરનો ઉપયોગ કરીને બે નંબરમાંથી મોટો નંબર શોધવા માટે C પ્રોગ્રામ બનાવો.

જવાબ:

```
#include <stdio.h>

int main() {
    int num1, num2, max;

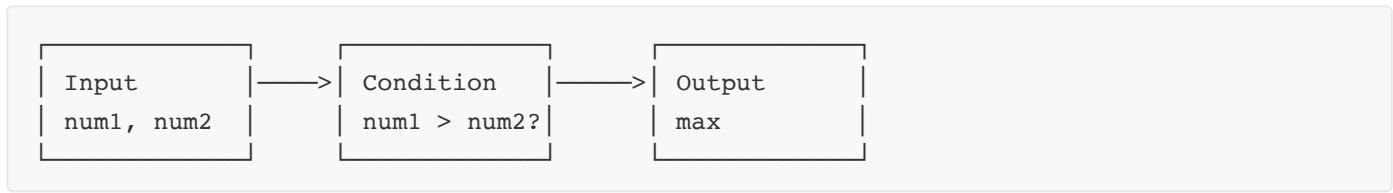
    printf("Enter two numbers: ");
    scanf("%d %d", &num1, &num2);

    max = (num1 > num2) ? num1 : num2;

    printf("Maximum number is: %d", max);

    return 0;
}
```

આકૃતિ:



મેમરી ટ્રીક: "CTO - Condition Then Output"

પ્રશ્ન 2(ક) [7 ગુણ]

એરીથમેટીક અને રીલેશનલ ઓપરેટરો ઉદાહરણ સાથે સમજાવો.

જવાબ:

પ્રકાર	ઓપરેટર્સ	ઉદાહરણ	પરિણામ
એરીથમેટીક ઓપરેટર્સ			
સરવાળો	+	5 + 3	8
બાદબાકી	-	5 - 3	2
ગુણાકાર	*	5 * 3	15
ભાગાકાર	/	5 / 3	1 (પૂર્ણાંક ભાગાકાર)
મોડ્યુલસ	%	5 % 3	2 (શેષ)
રીલેશનલ ઓપરેટર્સ			
સમાન	==	5 == 3	0 (ખોટું)
અસમાન	!=	5 != 3	1 (સાચું)
મોટું	>	5 > 3	1 (સાચું)
નાનું	<	5 < 3	0 (ખોટું)
મોટું અથવા સમાન	>=	5 >= 5	1 (સાચું)
નાનું અથવા સમાન	<=	5 <= 3	0 (ખોટું)

મેમરી ટ્રીક: "ASMDCRO - Add Subtract Multiply Divide Compare Return Output"

પ્રશ્ન 2(અ OR) [3 ગુણ]

જો $(25/3) * 4 - 10 \% 3 + 9/2$ સમીકરણને ઉકેલવામાં આવે તો ઓપરેટરોની અગ્રીમતાને ધ્યાને લઈ દરેક સ્ટેપ અને અંતિમ જવાબ લખો.

જવાબ:

પગલું	ઓપરેશન	ગણતરી	પરિણામ
1	કૌંસ (25/3)	$25/3 = 8$ (પૂર્ણાંક ભાગાકાર)	8
2	મોડ્યુલસ $10 \% 3$	$10 \% 3 = 1$	1
3	ભાગાકાર $9/2$	$9/2 = 4$ (પૂર્ણાંક ભાગાકાર)	4
4	ગુણાકાર $8 * 4$	$8 * 4 = 32$	32
5	બાદબાકી $32 - 1$	$32 - 1 = 31$	31
6	સરવાળો $31 + 4$	$31 + 4 = 35$	35

અંતિમ જવાબ = 35

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

પ્રશ્ન 2(બ OR) [4 ગુણ]

એલ્જેબ્રીક સમીકરણના ઉકેલ માટેનો C પ્રોગ્રામ લખો.

જવાબ:

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

int main() {
    float a, b, c;
    float discriminant, root1, root2;

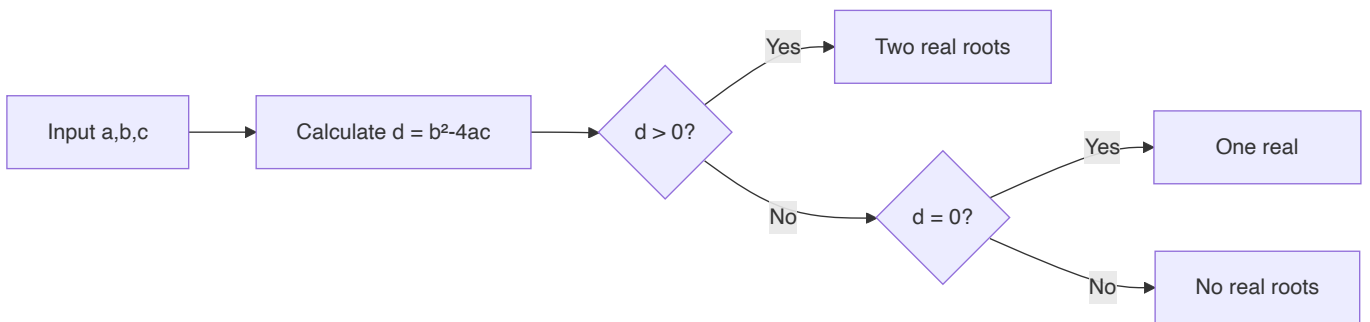
    printf("Enter coefficients a, b, c: ");
    scanf("%f %f %f", &a, &b, &c);

    discriminant = b*b - 4*a*c;

    if (discriminant > 0) {
        root1 = (-b + sqrt(discriminant)) / (2*a);
        root2 = (-b - sqrt(discriminant)) / (2*a);
        printf("Roots: %.2f and %.2f", root1, root2);
    } else if (discriminant == 0) {
        root1 = -b / (2*a);
        printf("Root: %.2f", root1);
    } else {
        printf("No real roots");
    }

    return 0;
}
```

આકૃતિ:



મેમરી ટ્રીક: "QDR - Quadratic Discriminant Roots"

પ્રશ્ન 2(ક OR) [7 ગુણ]

લોજીકલ અને બીટ-વાઈસ ઓપરેટરો ઉદાહરણ સાથે સમજાવો.

જવાબ:

પ્રકાર	ઓપરેટર્સ	ઉદાહરણ	પરિણામ
લોજિકલ ઓપરેટર્સ			
લોજિકલ AND	&&	(5>3) && (4<7)	1 (સાચું)
લોજિકલ OR		(5<3) (4<7)	1 (સાચું)
લોજિકલ NOT	!	!(5>3)	0 (ખોટું)
બિટવાઈઝ ઓપરેટર્સ			
બિટવાઈઝ AND	&	5 & 3 (101 & 011)	1 (001)
બિટવાઈઝ OR		5 3 (101 011)	7 (111)
બિટવાઈઝ XOR	^	5 ^ 3 (101 ^ 011)	6 (110)
બિટવાઈઝ NOT	~	~5 (~ 00000101)	-6 (11111010)
લેફ્ટ શિફ્ટ	<<	5 << 1 (101 << 1)	10 (1010)
રાઈટ શિફ્ટ	>>	5 >> 1 (101 >> 1)	2 (10)

મેમરી ટ્રીક: "LAND BORNs - Logical AND OR NOT, Bitwise OR AND NOT Shift"

પ્રશ્ન 3(અ) [3 ગુણ]

'go to' સ્ટેટમેન્ટનો ઉપયોગ ઉદાહરણ સાથે સમજાવો.

જવાબ:

`goto` સ્ટેટમેન્ટ પ્રોગ્રામમાં લેબલ કરેલા સ્ટેટમેન્ટ પર બિનશરતી જમ્પની મંજૂરી આપે છે.

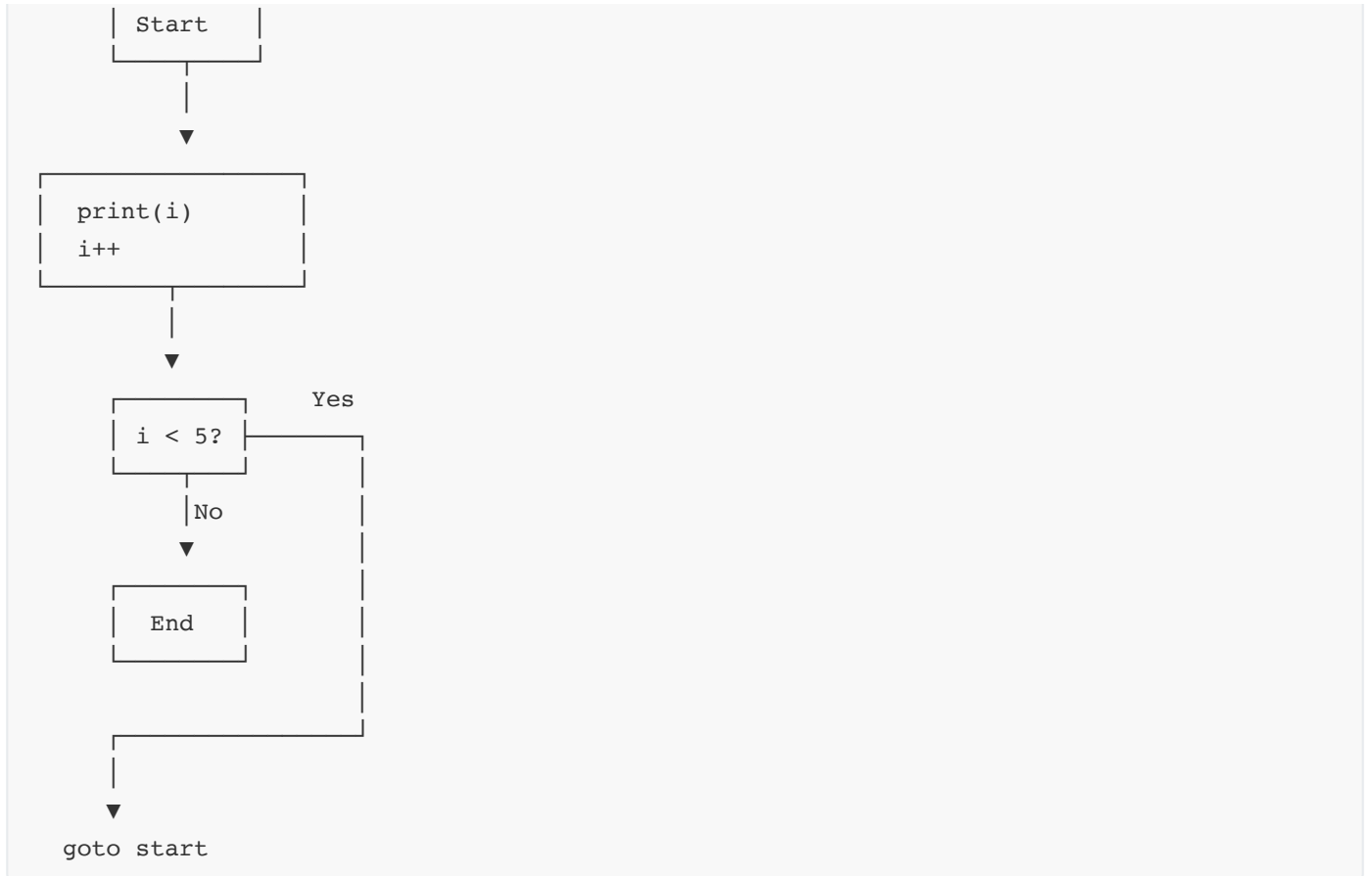
```
#include <stdio.h>

int main() {
    int i = 0;

start:
    printf("%d ", i);
    i++;
    if (i < 5)
        goto start;

    return 0;
}
// આઉટપુટ: 0 1 2 3 4
```

આકૃતિ:



મેમરી ટ્રીક: "JUMP - Just Unconditionally Move Program-counter"

પ્રશ્ન 3(બ) [4 ગુણ]

લીધેલ નંબર એકી છે કે બેકી તે તપાસવા માટેનો C પ્રોગ્રામ લખો.

જવાબ:

```

#include <stdio.h>

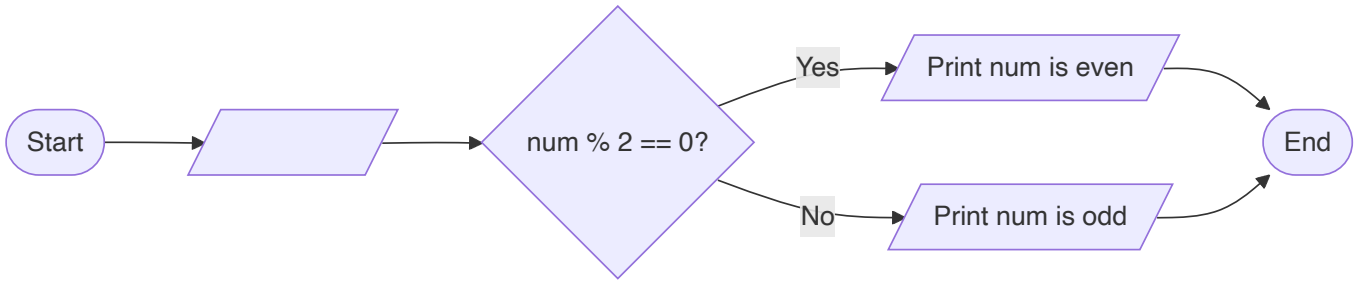
int main() {
    int num;

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

    if (num % 2 == 0)
        printf("%d is even", num);
    else
        printf("%d is odd", num);

    return 0;
}
    
```

આકૃતિ:



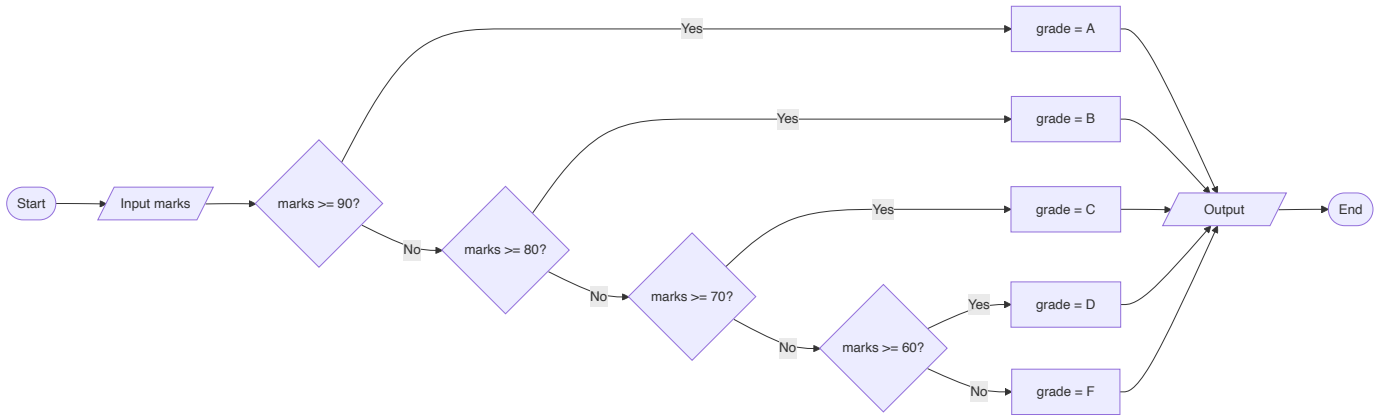
મેમરી ટ્રીક: "MODE - Modulo Odd-Even Determination"

પ્રશ્ન 3(ક) [7 ગુણ]

else if ladder ફ્લોચાર્ટ દોરી ઉદાહરણ સાથે સમજાવો.

જવાબ:

else-if લેડર કદામ શરતોને ક્રમમાં ચકાસવાની મંજૂરી આપે છે, પ્રથમ સાચી શરત સાથે જોડાયેલા બ્લોકને એક્ઝીક્યુટ કરે છે.



```

#include <stdio.h>

int main() {
    int marks;
    char grade;

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

    if (marks >= 90)
        grade = 'A';
    else if (marks >= 80)
        grade = 'B';
    else if (marks >= 70)
        grade = 'C';
    else if (marks >= 60)
        grade = 'D';
    else
        grade = 'F';
  
```



```
printf("Grade: %c", grade);

return 0;
}
```

- **એકાધિક શરતો:** ક્રમાનુસાર શરતો તપાસે છે
- **પ્રથમ મિલન:** માત્ર પ્રથમ સાચી શરત માટે કોડ એક્ઝિક્યુટ કરે છે
- **ડિફોલ્ટ કેસ:** છેલ્લો else બાકીના બધા કેસને સંભાળે છે

મેમરી ટ્રીક: "CAFE - Condition Assess First Eligible"

પ્રશ્ન 3(અ OR) [3 ગુણ]

continue અને break સ્ટેટમેન્ટનો ઉપયોગ સમજાવો.

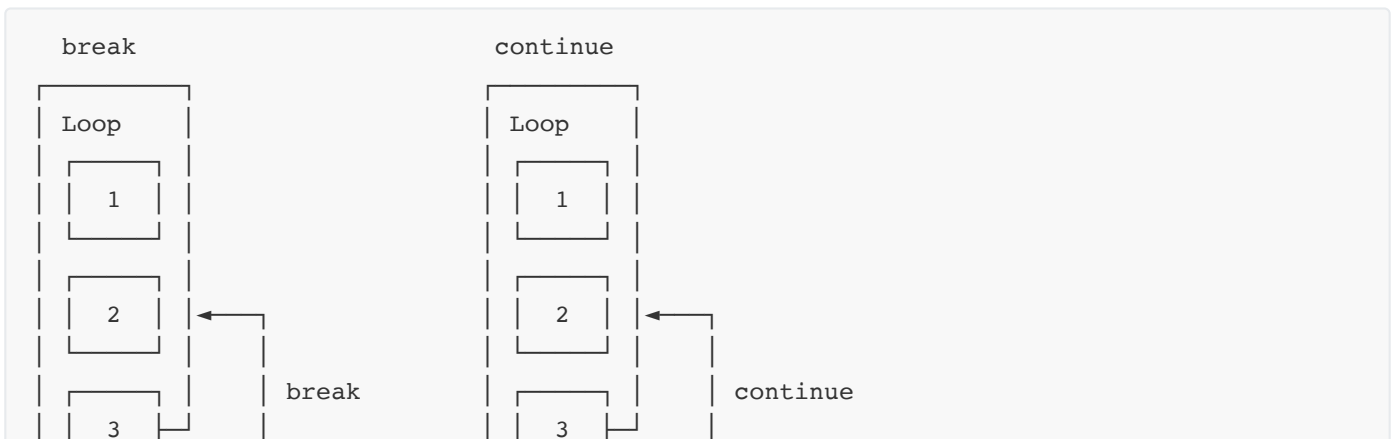
જવાબ:

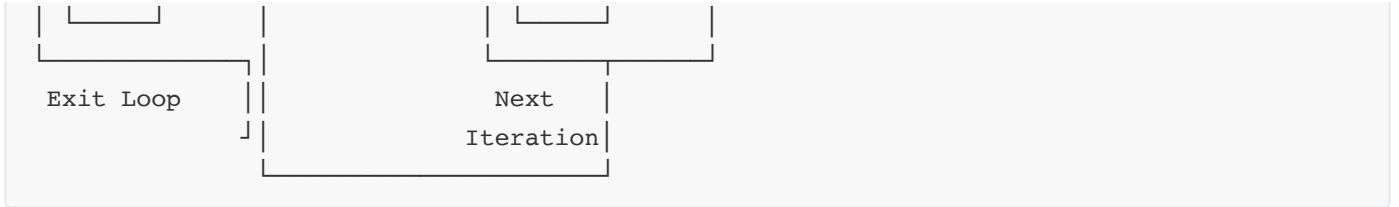
સ્ટેટમેન્ટ	હેતુ	અસર
break	લૂપ અથવા સ્વિચમાંથી બહાર નીકળવું	તરત જ સમગ્ર લૂપ છોડી દે છે
continue	વર્તમાન પુનરાવર્તન છોડવું	લૂપના આગામી પુનરાવર્તન પર જાય છે

```
// break ઉદાહરણ
for(int i=1; i<=10; i++) {
    if(i == 6)
        break;      // i=6 થાય ત્યારે લૂપમાંથી બહાર નીકળે છે
    printf("%d ", i); // આઉટપુટ: 1 2 3 4 5
}

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

આકૃતિ:





મેમરી ટ્રીક: "BEST - Break Exits, Skip with conTinue"

પ્રશ્ન 3(બ OR) [4 ગુણ]

૧ થી ૧૦ નંબરનો સરવાળો પ્રિન્ટ કરવા માટેનો C પ્રોગ્રામ ફોર લૂપનો ઉપયોગ કરીને લખો.

જવાબ:

```
#include <stdio.h>

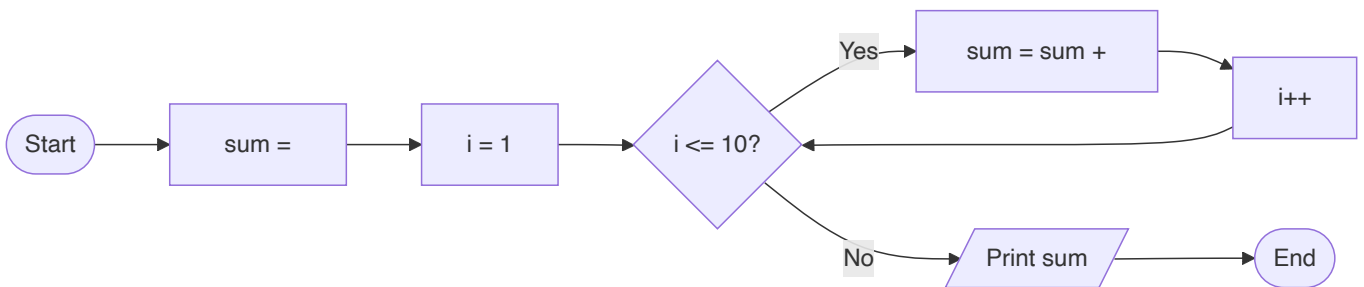
int main() {
    int i, sum = 0;

    for(i = 1; i <= 10; i++) {
        sum += i;
    }

    printf("Sum of numbers from 1 to 10: %d", sum);

    return 0;
}
```

આકૃતિ:



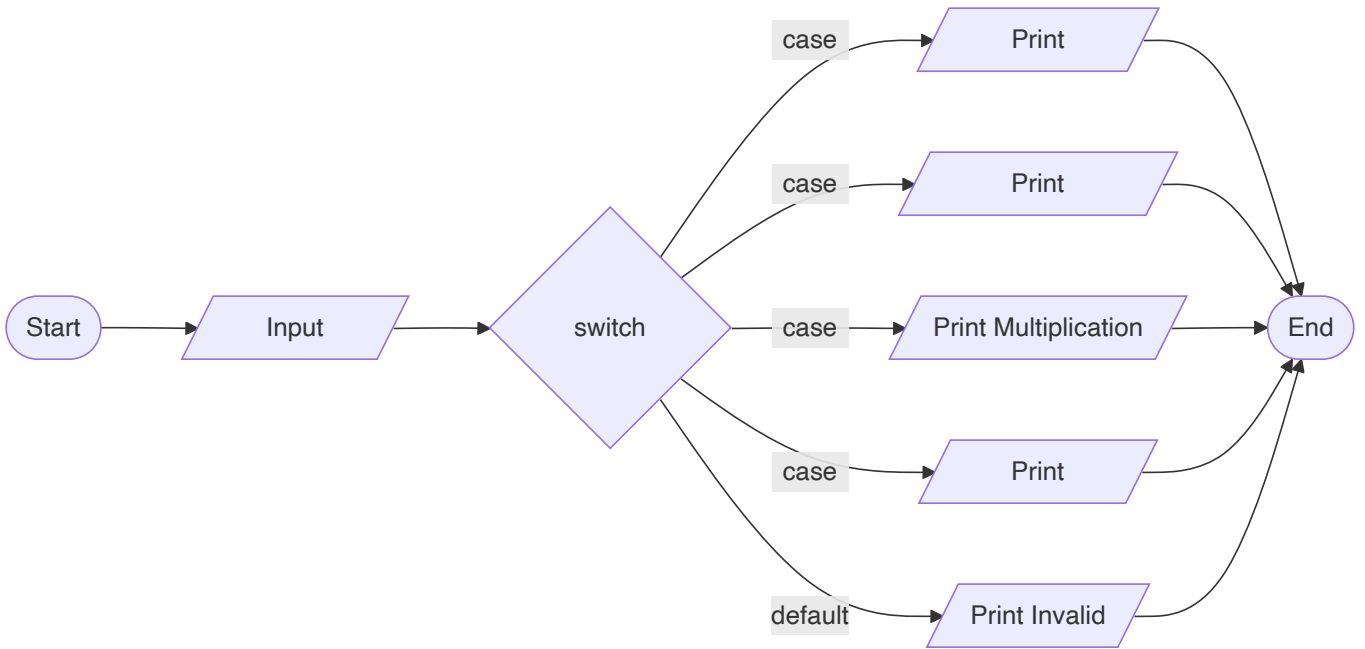
મેમરી ટ્રીક: "SILA - Sum Increment Loop Add"

પ્રશ્ન 3(ક OR) [7 ગુણ]

સ્વીચ સ્ટેટમેન્ટ ફ્લોચાર્ટ દોરી ઉદાહરણ સાથે સમજાવો.

જવાબ:

સ્વીચ સ્ટેટમેન્ટ વેરિએબલની વેલ્યુના આધારે એકાધિક વિકલ્પોમાંથી એક કોડ બ્લોક પસંદ કરે છે.



```

#include <stdio.h>

int main() {
    int choice;

    printf("Enter operation (1-4): ");
    scanf("%d", &choice);

    switch(choice) {
        case 1:
            printf("Addition selected");
            break;
        case 2:
            printf("Subtraction selected");
            break;
        case 3:
            printf("Multiplication selected");
            break;
        case 4:
            printf("Division selected");
            break;
        default:
            printf("Invalid choice");
    }

    return 0;
}
    
```

- **એક્સપ્રેશન:** ઇન્ટિજર અથવા કેરેક્ટર એક્સપ્રેશન લે છે
- **કેસ લેબલ્સ:** કોન્સ્ટન્ટ એક્સપ્રેશન હોવા જોઈએ
- **બ્રેક સ્ટેટમેન્ટ:** આગલા કેસમાં પ્રવેશ થતો અટકાવે છે

- **ડિફોલ્ટ:** કોઈપણ કેસ મેચ ન થાય તો ડેફોલ્ટ કરે છે

મેમરી ટ્રીક: "SCBD - Switch Cases Break Default"

પ્રશ્ન 4(અ) [3 ગુણ]

મોટા કેપિટલ મૂળાક્ષરોને નાના મૂળાક્ષરોમાં રૂપાંતર કરવા માટેનો C પ્રોગ્રામ લખો.

જવાબ:

```
#include <stdio.h>

int main() {
    char upper, lower;

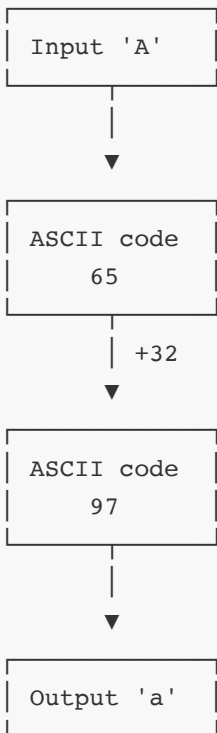
    printf("Enter uppercase letter: ");
    scanf("%c", &upper);

    lower = upper + 32;
    // વૈકલ્પિક: lower = tolower(upper);

    printf("Lowercase letter: %c", lower);

    return 0;
}
```

આકૃતિ:



મેમરી ટ્રીક: "ASCII-32 - Add 32 to Shift Characters Into Lowercase"

પ્રશ્ન 4(બ) [4 ગુણ]

પોઇન્ટર એટલે શું? ઉદાહરણ સાથે સમજાવો.

જવાબ:

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

કોન્સેપ્ટ	સિન્ટેક્સ	વિગત
ડેક્લેરેશન	<code>int *p;</code>	ઇન્ટ પ્રકારનો પોઇન્ટર p ડિક્લેર કરે છે
ઇનિશિયલાઇઝેશન	<code>p = &var;</code>	var નું એડ્રેસ p માં સ્ટોર કરે છે
ડિરેફરન્સિંગ	<code>*p = 10;</code>	પોઇન્ટ થયેલી વેલ્યુને એક્સેસ/મોડિફાઇ કરે છે
પોઇન્ટર ઍરિથમેટિક	<code>p++</code>	આગલા મેમરી લોકેશન પર જાય છે

```
#include <stdio.h>

int main() {
    int num = 10;
    int *ptr;

    ptr = &num; // num નું એડ્રેસ ptr માં સ્ટોર કરે છે

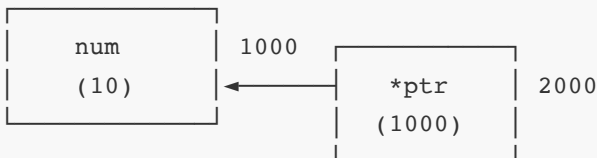
    printf("Value of num: %d\n", num);
    printf("Address of num: %p\n", &num);
    printf("Value of ptr: %p\n", ptr);
    printf("Value pointed by ptr: %d\n", *ptr);

    *ptr = 20; // પોઇન્ટર દ્વારા વેલ્યુ બદલે છે
    printf("New value of num: %d\n", num);

    return 0;
}
```

આકૃતિ:

Memory:



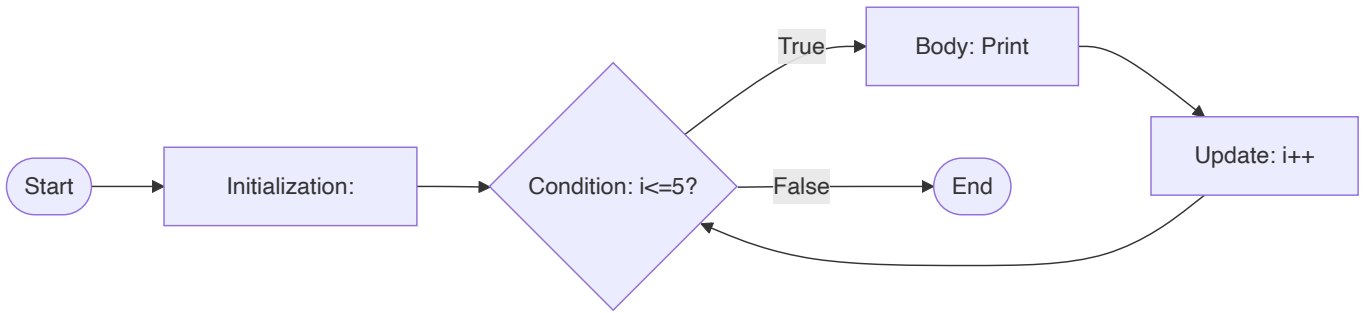
મેમરી ટ્રીક: "SAID - Store Address to Indirectly Dereference"

પ્રશ્ન 4(ક) [7 ગુણ]

ફોર લૂપ ફ્લોચાર્ટ દોરી ઉદાહરણ સાથે સમજાવો.

જવાબ:

ફોર લૂપનો ઉપયોગ કોડના બ્લોકને નિર્દિષ્ટ સંખ્યામાં વાર રિપીટ કરવા માટે થાય છે.



```

#include <stdio.h>

int main() {
    int i;

    // સિન્ટેક્સ: for(initialization; condition; update)
    for(i = 1; i <= 5; i++) {
        printf("%d ", i);
    }
    // આઉટપુટ: 1 2 3 4 5

    return 0;
}
  
```

- **ઇનિશિયલાઇઝેશન:** લૂપ શરૂ થતાં પહેલાં એક વાર એક્ઝિક્યુટ થાય છે
- **કન્ડિશન:** દરેક પુનરાવર્તન પહેલાં ચેક થાય છે
- **અપડેટ:** દરેક પુનરાવર્તન પછી એક્ઝિક્યુટ થાય છે
- **બોડી:** કોડ બ્લોક જે રિપીટ થાય છે

મેમરી ટ્રીક: "ICU-B - Initialize, Check, Update, Body"

પ્રશ્ન 4(અ OR) [3 ગુણ]

ત્રિકોણનું ક્ષેત્રફળ (૧/૨ * પાયો * ઉંચાઈ) શોધવા માટેનો C પ્રોગ્રામ લખો.

જવાબ:

```

#include <stdio.h>

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

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

    printf("Enter height of triangle: ");
  
```

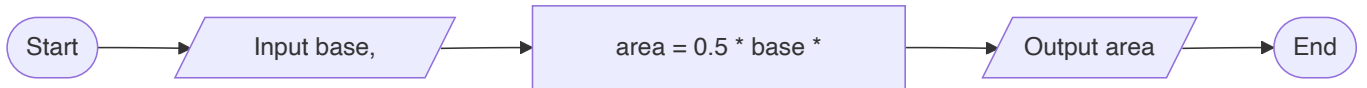
```
scanf("%f", &height);

area = 0.5 * base * height;

printf("Area of triangle: %.2f", area);

return 0;
}
```

આકૃતિ:



મેમરી ટ્રીક: "BHA - Base times Height divided by two equals Area"

પ્રશ્ન 4(બ OR) [4 ગુણ]

પોઇન્ટરનું ડીક્લેરેશન અને ઇનિશિયલાઇઝેશન સમજાવો.

જવાબ:

ઓપરેશન	સિન્ટેક્સ	ઉદાહરણ	વિગત
ડેક્લેરેશન	<code>datatype *pointer_name;</code>	<code>int *ptr;</code>	પોઇન્ટર વેરિએબલ બનાવે છે
ઇનિશિયલાઇઝેશન	<code>pointer_name = &variable;</code>	<code>ptr = &num;</code>	પોઇન્ટરને એડ્રેસ સોંપે છે
કોમ્બાઇન્ડ	<code>datatype *pointer_name = &variable;</code>	<code>int *ptr = &num;</code>	ડેક્લેરેશન સાથે ઇનિશિયલાઇઝેશન
NULL પોઇન્ટર	<code>pointer_name = NULL;</code>	<code>ptr = NULL;</code>	જ્યારે એડ્રેસ ઉપલબ્ધ ન હોય ત્યારે સુરક્ષિત ઇનિશિયલાઇઝેશન

```
#include <stdio.h>

int main() {
    int num = 10;           // સામાન્ય વેરિએબલ
    int *ptr1;              // માત્ર ડેક્લેરેશન
    int *ptr2 = &num;       // ડેક્લેરેશન સાથે ઇનિશિયલાઇઝેશન

    ptr1 = &num;            // ptr1 નું ઇનિશિયલાઇઝેશન

    printf("num value: %d\n", num);
    printf("num address: %p\n", &num);
    printf("ptr1 value: %p\n", ptr1);
    printf("ptr2 value: %p\n", ptr2);
    printf("Value via ptr1: %d\n", *ptr1);
    printf("Value via ptr2: %d\n", *ptr2);
}
```

```
return 0;
}
```

આકૃતિ:

Pointer Declaration:

```
int *ptr;
```

Pointer Initialization:

```
ptr = &num; → num (10)
```

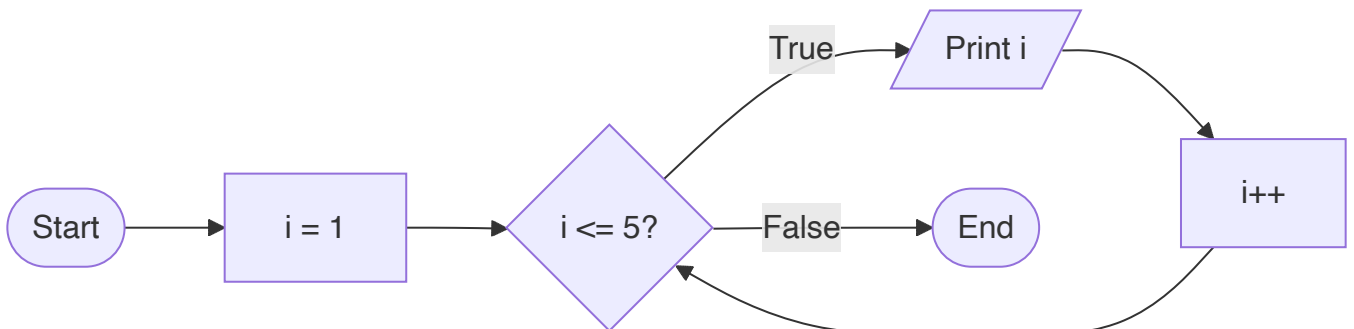
મેમરી ટ્રીક: "PAIN - Pointer Allocate, Initialize, Navigate"

પ્રશ્ન 4(ક OR) [7 ગુણ]

વાઇલ લૂપ ફ્લોચાર્ટ દોરી ઉદાહરણ સાથે સમજાવો.

જવાબ:

વાઇલ લૂપ એક સ્પષ્ટ કરેલી શરત જ્યાં સુધી સાચી હોય ત્યાં સુધી કોડના બ્લોકને રિપીટ કરે છે.



```
#include <stdio.h>

int main() {
    int i = 1;

    // સિન્ટેક્સ: while(condition) { body }
    while(i <= 5) {
        printf("%d ", i);
        i++;
    }
    // આઉટપુટ: 1 2 3 4 5

    return 0;
}
```


- **ઇનિશિયલાઇઝેશન:** લૂપ પહેલાં કરવું જરૂરી છે
- **કન્ડિશન:** દરેક પુનરાવર્તનની શરૂઆતમાં મૂલ્યાંકન થાય છે
- **બોડી:** માત્ર જો શરત સાચી હોય તો જ એક્ઝિક્યુટ થાય છે
- **અપડેટ:** લૂપ બોડીની અંદર હોવું જોઈએ

મેમરી ટ્રીક: "CUBE - Condition check, Update inside Body, Exit when false"

પ્રશ્ન 5(અ) [3 ગુણ]

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

જવાબ:

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

struct Book {
    int book_no;
    char book_title[50];
    char book_author[50];
    float book_price;
};

int main() {
    struct Book book1;

    book1.book_no = 101;
    strcpy(book1.book_title, "Programming in C");
    strcpy(book1.book_author, "Dennis Ritchie");
    book1.book_price = 450.50;

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

    return 0;
}
```

આકૃતિ:

struct Book

book_no	(int)
book_title	(char[50])
book_author	(char[50])
book_price	(float)

મેમરી ટ્રીક: "SNAP - Structure Needs All Properties"

પ્રશ્ન 5(બ) [4 ગુણ]

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

જવાબ:

ફંક્શન	લાઇબ્રેરી	હેતુ	ઉદાહરણ
sqrt()	math.h	વર્ગમૂળ ગણે છે	<code>sqrt(16)</code> આઉટપુટ <code>4.0</code>
pow()	math.h	પાવર ગણે છે	<code>pow(2, 3)</code> આઉટપુટ <code>8.0</code>
strlen()	string.h	સ્ટ્રિંગની લંબાઈ શોધે છે	<code>strlen("hello")</code> આઉટપુટ <code>5</code>
strcpy()	string.h	સ્ટ્રિંગની કોપી કરે છે	<code>strcpy(dest, "hello")</code> dest માં "hello" કોપી કરે છે

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

int main() {
    double sqrtResult = sqrt(25);
    double powResult = pow(2, 4);
    char str[] = "Programming";
    char dest[20];
    int length = strlen(str);

    strcpy(dest, str);

    printf("sqrt(25) = %.2f\n", sqrtResult);
    printf("pow(2, 4) = %.2f\n", powResult);
    printf("Length of '%s' = %d\n", str, length);
    printf("Copied string: %s\n", dest);

    return 0;
}
```

મેમરી ટ્રીક: "SPSS - Square-root Power String-length String-copy"

પ્રશ્ન 5(ક) [7 ગુણ]

એરે અને એરેનું ઇનીશિયલાઇઝેશન ઉદાહરણ સાથે સમજાવો.

જવાબ:

એરે એ સમાન ડેટા એલિમેન્ટ્સનો સમૂહ છે જે સતત મેમરી લોકેશન પર સ્ટોર થાય છે.

પદ્ધતિ	સિન્ટેક્સ	ઉદાહરણ
ડેક્લેરેશન	<code>data_type array_name[size];</code>	<code>int marks[5];</code>
ડેક્લેરેશન સમયે ઇનીશિયલાઇઝેશન	<code>data_type array_name[size] = {values};</code>	<code>int marks[5] = {95, 80, 85, 75, 90};</code>
વ્યક્તિગત એલિમેન્ટ	<code>array_name[index] = value;</code>	<code>marks[0] = 95;</code>
આંશિક ઇનીશિયલાઇઝેશન	<code>int arr[5] = {1, 2};</code>	બાકીના એલિમેન્ટ્સ 0 હોય છે
સાઇઝ વગર	<code>int arr[] = {1, 2, 3};</code>	સાઇઝ એલિમેન્ટ્સ દ્વારા નક્કી થાય છે

```
#include <stdio.h>

int main() {
    // એરે ડેક્લેરેશન અને ઇનીશિયલાઇઝેશન
    int numbers[5] = {10, 20, 30, 40, 50};

    // એરે એલિમેન્ટ્સ ઍક્સેસ કરવા
    printf("First element: %d\n", numbers[0]);
    printf("Third element: %d\n", numbers[2]);

    // એરે એલિમેન્ટ બદલવી
    numbers[1] = 25;

    // બધા એલિમેન્ટ્સ પ્રિન્ટ કરવા
    printf("Array elements: ");
    for(int i = 0; i < 5; i++) {
        printf("%d ", numbers[i]);
    }

    return 0;
}
```

આકૃતિ:

Array in memory:

10	20	30	40	50
----	----	----	----	----

0 1 2 3 4 ← indices

મેમરી ટ્રીક: "CASD - Contiguous Arrangement of Similar Elements with Direct-access"

પ્રશ્ન 5(અ OR) [3 ગુણ]

એરે અને સ્ટ્રક્ચર નો તફાવત લખો.

જવાબ:

ફીચર	એરે	સ્ટ્રક્ચર
ડેટા ટાઈપ્સ	માત્ર એક જ ડેટા ટાઈપ	અલગ અલગ ડેટા ટાઈપ્સ મંજૂર
એક્સેસ	ઇન્ડેક્સ દ્વારા: <code>arr[0]</code>	ડોટ ઓપરેટર દ્વારા: <code>emp.id</code>
મેમરી	સતત ફાળવણી	સતત ન પણ હોઈ શકે
સાઈઝ	ડેક્લેરેશન સમયે ફિક્સ્ડ	સભ્યોના સાઈઝનો સરવાળો
ઇનિશિયલાઇઝેશન	<code>int arr[3] = {1,2,3};</code>	<code>struct emp e = {101,"John",5000};</code>
હેતુ	સમાન આઈટમ્સનો સંગ્રહ	સંબંધિત આઈટમ્સનો સંગ્રહ

આકૃતિ:

Array:

1	2	3
---	---	---

int int int

Structure:

id: 101
name: "John"
salary: 5000.0

int char[] float

મેમરી ટ્રીક: "HASDIP - Homogeneous vs. Assorted, Same vs. Different, Index vs. Point"

પ્રશ્ન 5(બ OR) [4 ગુણ]

યુઝર ડિફાઈન ફંક્શન એટલે શું? ઉદાહરણ સાથે સમજાવો.

જવાબ:

યુઝર-ડિફાઈન ફંક્શન એ એક કોડ બ્લોક છે જે ચોક્કસ કાર્ય કરે છે, પ્રોગ્રામર દ્વારા કોડને ફરીથી ઉપયોગ કરવા અને વ્યવસ્થિત કરવા માટે બનાવવામાં આવે છે.

કોમ્પોનન્ટ	વિગત	ઉદાહરણ
રિટર્ન ટાઇપ	ફંક્શન દ્વારા પરત કરવામાં આવતા ડેટાનો પ્રકાર	<code>int</code> , <code>void</code> , વગેરે
ફંક્શન નામ	ફંક્શન માટેનું આઈડેન્ટિફાયર	<code>sum</code> , <code>findMax</code>
પેરામીટર્સ	કૌંસમાં ઇનપુટ વેલ્યુઝ	<code>(int a, int b)</code>
ફંક્શન બોડી	કર્લી બ્રેસિસ અંદરનો કોડ	<code>{ return a+b; }</code>

```
#include <stdio.h>

// ફંક્શન ડેક્લેરેશન
int sum(int a, int b);

int main() {
    int num1 = 5, num2 = 10;
    int result;

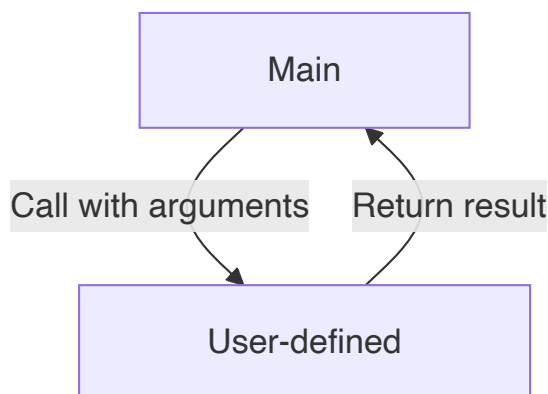
    // ફંક્શન કોલ
    result = sum(num1, num2);

    printf("Sum = %d", result);

    return 0;
}

// ફંક્શન ડેફિનિશન
int sum(int a, int b) {
    return a + b;
}
```

આકૃતિ:



મેમરી ટ્રીક: "CRPB - Create, Return, Pass, Body"

પ્રશ્ન 5(ક OR) [7 ગુણ]

એરેના ઘટકોનો સરવાળો અને સરેરાશ શોધવા માટેનો C પ્રોગ્રામ લખો.

જવાબ:

```
#include <stdio.h>

int main() {
    int arr[100], n, i;
    int sum = 0;
    float avg;

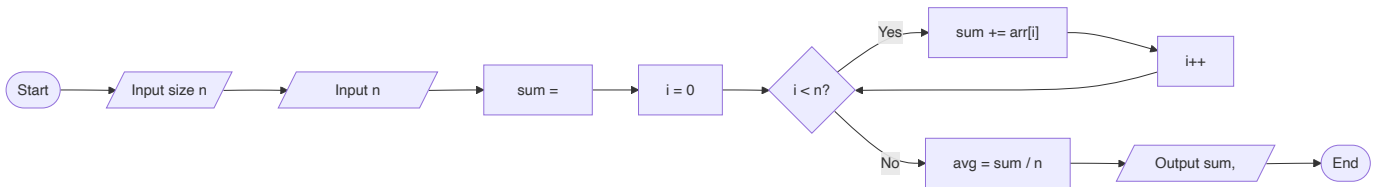
    printf("Enter number of elements: ");
    scanf("%d", &n);

    printf("Enter %d elements:\n", n);
    for(i = 0; i < n; i++) {
        scanf("%d", &arr[i]);
        sum += arr[i]; // દરેક એલિમેન્ટને સરવાળામાં ઉમેરો
    }

    avg = (float)sum / n; // સરેરાશની ગણતરી

    printf("Sum of array elements: %d\n", sum);
    printf("Average of array elements: %.2f", avg);

    return 0;
}
```

આકૃતિ:

પગલું	ઓપરેશન	ઉદાહરણ (એરે [5,10,15,20] માટે)
1	ઇનપુટ એરે	[5,10,15,20]
2	sum = 0 ઇનિશિયલાઇઝ	sum = 0
3	દરેક એલિમેન્ટ ઉમેરો	sum = 0+5+10+15+20 = 50
4	સંખ્યા વડે વિભાજીત કરો	avg = 50/4 = 12.5

મેમરી ટ્રીક: "LISA - Loop, Increment, Sum, Average"