

இரண்டாம் இடைப்பருவத் தேர்வு – 2025

பதினெணான்றாம் வகுப்பு பதிவு எண் :

நேரம்: 1.30 மணி

கணினி அறிவியல்

மதிப்பெண்கள்:50

1 சரியான விடையை தேர்வு செய்யவும் 10x1=10

1. நிரலின் செயலாக்கம் எந்த செயற்கூறிலிருந்து தொடங்கும் ?
 அ) isalpha() ஆ) isdigit() இ) main() ஈ) islower()
2. add(int, int); என்ற செயற்கூற்றின் முன்வடிவின் திருப்பி அனுப்பும் தரவினத்தின் வகை யாது ?
 அ) int ஆ) float இ) char ஈ) double
3. இவற்றுள் எது வரையெல்லை செயற்குறியாகும்.
 அ) > ஆ) & இ) :: ஈ) %
4. இவற்றுள் எது ஒரே தரவினத்தைச் சேர்ந்த மாறிகளின் திரட்டு மற்றும் அனைத்து உறுப்புகளையும் ஒரே பொதுப் பெயரால் குறிப்பிட இயலும் ?
 அ) int ஆ) float இ) Array ஈ) class
5. int age[]={6,90,20,18,2}; இந்த அணியில் எத்தனை உறுப்புகள் உள்ளன ?
 அ) 2 ஆ) 5 இ) 6 ஈ) 4
6. சரங்கள் தானமைவாக இவற்றுள் எந்த குறியுருவுடன் முடிவடையும் ?
 அ) \0 ஆ) \t இ) \n ஈ) \b
7. பின்வருவனவற்றுள் எது பயனர் வரையறுக்கும் தரவு வகை
 அ) மிதவை ஆ) இனக்குழு இ) பொருள் ஈ) முழுளண்
8. தரவுகளையும் செயற்கூறுகளையும் ஒரு பொருள் என்னும் வரையறைக்குள் ஒன்றாகப் பிணைத்து வைக்கும் செயல்நுட்பம்
 அ) மரபுரிமீம் ஆ) உறைபொதியாக்கம் இ) அருவமாக்கம் ஈ) பல்லுருவாக்கம்
9. இனக்குழுவுக்குள் வரையறுக்கப்படும் செயற்கூறுகள் எந்த செயற்கூறுகளைப் போல் இயங்குகின்றன ?
 அ) inline செயற்கூறுகள் ஆ) inline அல்லாத செயற்கூறுகள்
 இ) Outline செயற்கூறுகள் ஈ) தரவு செயற்கூறு
10. பின்வரும் எந்த அனுகியல்பு வரையறுப்பி தவறுதலான மாற்றங்களிலிருந்து தரவைப் பாதுகாக்கிறது ?
 அ) private ஆ) protected இ) public ஈ) முழுதளாவிய

II பின்வருவனவற்றுள் ஏதேனும் ஜந்து கேள்விகளுக்கு விடையளிக்கவும். 5x2=10

11. செயற்கூறுகள் வரையறை.
12. Void தரவு வகையின் முக்கியத்துவங்கள் என்ன ?
13. சாங்கள் என்றால் என்ன ?
14. இரு பரிமாண அணியை அறிவிக்கும் தொடரியலை எழுதுக.
15. பல்லுருவாக்கம் என்றால் என்ன ?
16. உறுப்புகள் என்றால் என்ன ?
17. பொருள் நோக்கு நிரலாக்கு குறிமுறை (OOP) அடிப்படையில் இனக்குமு மற்றும் பொருள் பற்றி வேறுபடுத்திக் காட்டுக.

III பின்வருவனவற்றுள் ஏதேனும் ஜந்து கேள்விகளுக்கு விடையளிக்கவும். 5x3=15

18. isupper() மற்றும் toupper() செயற்கூறுகளின் வேறுபாடுகள் யாவை ?
19. strcmp() செயற்கூறு பற்றி குறிப்பு வரைக.
20. சாங்களின் அணியைப் பற்றி சிறு குறிப்பு எழுதுக.
21. ஒரு கட்டுரூவின் உறுப்புகளை எவ்வாறு அனுக முடியும் எடுத்துக்காட்டு தருக.
22. கட்டக நிரலாக்கத்தின் சில அம்சங்களைப் பற்றி பட்டியலிடுக.
23. நிரலின் இயங்கு நேரத்தில் ஒரு பொருளை எவ்வாறு தொடங்கி வைப்பது என்பதை ஒரு எடுத்துக்காட்டுடன் எழுது.
24. Public அனுகுமுறையில் ஆக்கிகள், அழிப்பிகள் அறிவிப்பினால் விளையும் நன்மைகள் யாவை ?

IV பின்வருவனவற்றுள் ஏதேனும் மூன்று கேள்விகளுக்கு விடையளிக்கவும். 3x5=15

25. மதிப்பு மூலம் அழைத்தல் முறையை தகுந்த எடுத்துக்காட்டுடன் விளக்குக.
26. மாறியின் வரையெல்லை விதிமுறைகளை எடுத்துக்காட்டுடன் விளக்குக.
27. இரண்டு அணிக்கோவைகளில் உள்ள மதிப்புகளின் வித்தியாசம் கண்டறிய நிரலை எழுதுக.
28. பொருள் நோக்கு நிரலாக்கத்தின் நன்மைகள் யாவை ?
29. ஆக்கி, அழிப்பி வேறுபாடு தருக.