

Total No. of Questions : 8]

[Total No. of Printed Pages : 3

Roll No .....

## **IT-504(C)-CBGS**

### **B.Tech., V Semester**

Examination, December 2020

## **Choice Based Grading System (CBGS)**

### **Java Programming**

*Time : Three Hours*

*Maximum Marks : 70*

**Note:** i) Attempt any five questions.

किन्हीं पाँच प्रश्नों को हल कीजिए।

ii) Each question carry equal marks.

सभी प्रश्नों के समान अंक हैं।

iii) In case of any doubt or dispute the English version question should be treated as final.

किसी भी प्रकार के संदेह अथवा विवाद की स्थिति में अंग्रेजी भाषा के प्रश्न को अंतिम माना जायेगा।

1. a) “Write Once Run Anywhere” support this statement with proper reasoning. 7

“एक बार लिखो, कहीं पर रन करो” उचित तर्क के साथ इस कथन का समर्थन करें।

b) What is the difference between overloading and overriding? Explain with example. 7

ओवरलोडिंग और ओवर राइडिंग में क्या अन्तर है? उदाहरण सहित वर्णन कीजिए।

IT-504(C)-CBGS

PTO

2. a) Explain the life cycle of Applet. 7  
एप्लेट के जीवन चक्र की व्याख्या कीजिए।  
b) Explain about various event classes and event Listeners. 7  
विभिन्न इवेंट वर्गों एवं इवेंट श्रोताओं के बारे में बताएं।
  
3. a) What is the genesis of Java? Explain the features of Java language. 7  
जावा की उत्पत्ति क्या है? जावा भाषा की विशेषताएं समझाइए।  
b) What are the methods and classes in Java? Explain in detail. 7  
जावा में मेथड्स और क्लास क्या होती हैं? विस्तार से समझाइए।
  
4. a) Explain exception handling in Java. What is the importance of try and Catch block in exception handling. 7  
जावा में Exception handling को समझाइए। try और Catch ब्लॉक की Exception handling में क्या प्रमुखता है।  
b) Explain thread class and runnable interface with the help of a program. 7  
Thread class और Runnable Interface को एक प्रोग्राम के द्वारा समझाइए।
  
5. a) What are Applets? Write a program for an applet in Java. 7  
Applet क्या हैं? Applet के लिए जावा में एक प्रोग्राम लिखिए।  
b) Explain how can we use objects as software modules. 7  
ऑब्जेक्ट को सॉफ्टवेयर मॉड्यूल की तरह कैसे उपयोग कर सकते हैं। समझाइए।

6. a) Explain in details about MVC-Architecture and explain about Adapter Classes. 7  
MVC-Architecture के बारे में विस्तार से बताए और Adapter Classes के बारे में बताए।  
b) What is destructor? Explain its properties and write a program for this. 7  
Destructor क्या हैं? इसकी विशेषताएँ समझाइए और इसके लिए एक प्रोग्राम लिखिए।
7. a) What is inline function? What are the rules for making functions inline. 7  
इनलाइन फंक्शन क्या हैं? फंक्शन को इनलाइन बनाने के लिए क्या नियम होते हैं।  
b) What are the methods and classes in Java? Explain in detail. 7  
जावा में मेथड्स और क्लास क्या होती है? विस्तार से समझाइए।
8. Explain the following terms with example : 14
  - i) Java Virtual Machines
  - ii) Swing
  - iii) AWT Classes
  - iv) API
 निम्नलिखित को उदाहरण के साथ व्याख्या करें:
  - i) जावा वर्चुअल मशीन
  - ii) स्विंग
  - iii) ए डब्लु टी क्लासेस
  - iv) ए पी आई

\*\*\*\*\*