Computer Science

Exam Notes

From 6th to 12th Classes

Session 2019-20

Prepared By:

Vikas Kansal (95010-10979)

(Computer Faculty)

Govt. Girls Sen. Sec. School,

Sunam (Sangrur), Punjab

INDEX

6ਵੀਂ ਜਮਾਤ		
ਪਾਠ	ਪਾਠ ਦਾ ਨਾਂ	ਪੇਜ਼ ਨੰ
ਪਾਠ-1	ਕੰਪਿਊਟਰ ਨਾਲ ਜਾਣ-ਪਛਾਣ	5
ਪਾਠ-2	ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਕਾਰਜ-ਪ੍ਰਣਾਲੀ	6
ਪਾਠ-3	ਵਿੰਡੋਜ਼ ਨਾਲ ਜਾਣ ਪਛਾਣ	8
ਪਾਠ-4	ਐਮ. ਐਸ. ਪੇਂਟ - ਭਾਗ 1	10
ਪਾਠ-5	ਐਮ. ਐਸ. ਪੇਂਟ - ਭਾਗ 2	11
ਪਾਠ-6	ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਅਤੇ ਸਾਫਟਵੇਅਰ	13
ਪਾਠ-7	ਇਨਪੁੱਟ ਯੰਤਰ	15
ਪਾਠ-8	ਆਉਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰ	16
ਪਾਠ-9	ਐਮ.ਐਸ. ਵਰਡ ਨਾਲ ਜਾਣ-ਪਛਾਣ	18
7ਵੀਂ ਜਮਾਤ		
ਪਾਠ	ਪਾਠ ਦਾ ਨਾਂ	ਪੇਜ਼ ਨੰ
ਪਾਠ-1	ਟਾਈਪਿੰਗ ਟਿਊਟਰ	20
ਪਾਠ-2	ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪਲੋਰਰ	22
ਪਾਠ-3	ਸਟੋਰੇਜ਼ ਡਿਵਾਇਸਿਜ਼	24
ਪਾਠ-4	ਐਮ.ਐਸ. ਵਰਡ ਵਿਚ ਫਾਰਮੈਟਿੰਗ (ਭਾਗ-1)	25
ਪਾਠ-5	ਐਮ.ਐਸ. ਵਰਡ ਵਿਚ ਫਾਰਮੈਟਿੰਗ (ਭਾਗ-2)	27
ਪਾਠ-6	ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ	29
ਪਾਠ-7	ਐੱਮ ਐਸ ਡਾਸ	30
ਪਾਠ-8	ਡਾਸ ਕਮਾਂਡਜ਼	31
8ਵੀਂ ਜਮਾਤ		
ਪਾਠ	ਪਾਠ ਦਾ ਨਾਂ	ਪੇਜ਼ ਨੰ
ਪਾਠ-1	ਐਮ.ਐਸ. ਵਰਡ ਵਿਚ ਟੇਬਲ ਅਤੇ ਮੇਲ ਮਰਜ ਨਾਲ ਕੰਮ ਕਰਨ	35
ਪਾਠ-2	ਇੰਟਰਨੈਟ	35
ਪਾਠ-3	ਇੰਨਫਰਮੇਸ਼ਨ ਟੈਕਨੋਲੋਜੀ ਨਾਲ ਜਾਣ ਪਛਾਣ	37
ਪਾਠ-4	ਪਾਵਰ ਪੁਆਇੰਟ ਨਾਲ ਜਾਣ ਪਛਾਣ	38
ਪਾਠ-5	ਐਡਵਾਂਸ ਪਾਵਰ ਪੁਆਇੰਟ	40
ਪਾਠ-6	ਐਮ.ਐਸ. ਐਕਸਲ ਨਾਲ ਜਾਣ ਪਛਾਣ	41
ਪਾਠ-7	ਮੈਮਰੀ ਯੂਨਿਟਸ ਅਤੇ ਜਨਰੇਸ਼ਨਜ਼	42
9ਵੀਂ ਜਮਾਤ		
ਪਾਠ	ਪਾਠ ਦਾ ਨਾਂ	ਪੇਜ਼ ਨੰ
ਪਾਠ-1	ਐਮ.ਐਸ. ਐਕਲਸ (ਭਾਗ-1)	47
ਪਾਠ-2	ਐਮ.ਐਸ. ਐਕਲਸ (ਭਾਗ-2)	48
ਪਾਠ-3	ਨੈਟਵਰਕਿੰਗ	51
ਪਾਠ-4	ਡੀ.ਬੀ.ਐੱਮ.ਐੱਸ. ਨਾਲ ਜਾਣ ਪਛਾਣ	54
ਪਾਠ-5	ਐਮ.ਐਸ. ਐਕਸੈਸ ਨਾਲ ਜਾਣ ਪਛਾਣ	55
ਪਾਠ-6	ਇੰਟਰਨੈਟ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ	57
ਪਾਠ-7	ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ	59

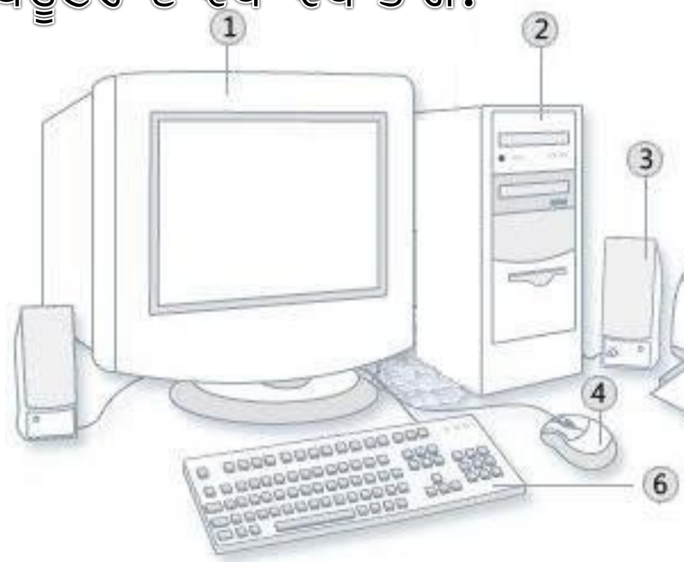
INDEX

10ਵੀਂ ਜਮਾਤ		
ਪਾਠ	**ਪਾਠ ਦਾ ਨਾਂ**	**ਪੇਜ਼ ਨੰ**
ਪਾਠ-1	ਆਫਿਸ ਟੂਲਜ਼	63
ਪਾਠ-2	ਐਚ.ਟੀ.ਐਮ.ਐਲ. ਫੰਡਾਮੈਂਟਲਜ਼	63
ਪਾਠ-3	ਐਚ.ਟੀ.ਐਮ.ਐਲ.-II	65
ਪਾਠ-4	ਵੈਬ ਡਿਵੈਲਪਮੈਂਟ	66
ਪਾਠ-5	ਡੈਸਕਟਾਪ ਪਬਲੀਸ਼ਿੰਗ	67
ਪਾਠ-6	ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ	69
ਪਾਠ-7	ਮਾਈਕਰੋਸੋਫਟ ਪਬਲੀਸ਼ਰ-I	70
ਪਾਠ-8	ਮਾਈਕਰੋਸੋਫਟ ਪਬਲੀਸ਼ਰ-II	71
ਜਮਾਤ 11ਵੀਂ		
ਪਾਠ	**ਪਾਠ ਦਾ ਨਾਂ**	**ਪੇਜ਼ ਨੰ**
ਪਾਠ-1	10ਵੀਂ ਜਮਾਤ ਦੀ ਦੁਹਰਾਈ	75
ਪਾਠ-2	ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਲਈ ਭੂਮਿਕਾ	76
ਪਾਠ-3	ਕਾਂਸਟੈਂਟ, ਵੇਰੀਏਬਲਜ਼ ਅਤੇ ਡਾਟਾ ਟਾਈਪਸ	77
ਪਾਠ-4	ਓਪਰੇਟਰਸ ਅਤੇ ਐਕਸਪ੍ਰੈਸ਼ਨ	79
ਪਾਠ-5	ਕੰਟਰੋਲ ਫਲੋਅ (ਭਾਗ-1)	81
ਪਾਠ-6	ਕੰਟਰੋਲ ਫਲੋਅ (ਭਾਗ-II)	83
ਪਾਠ-7	ਐਰੇਸ (ਭਾਗ-1)	84
ਪਾਠ-8	ਐਰੇਸ (ਭਾਗ-2)	85
ਪਾਠ-9	ਡੈਸਕਟਾਪ ਪਬਲਿਸ਼ਿੰਗ	85
12ਵੀਂ ਜਮਾਤ		
ਪਾਠ	**ਪਾਠ ਦਾ ਨਾਂ**	**ਪੇਜ਼ ਨੰ**
ਪਾਠ-1	11ਵੀਂ ਜਮਾਤ ਦੀ ਦੁਹਰਾਈ	89
ਪਾਠ-2	ਸਟ੍ਰਿੰਗਜ਼	90
ਪਾਠ-3	ਯੂਜ਼ਰ ਡਿਫਾਇੰਡ ਫੰਕਸ਼ਨਜ਼	93
ਪਾਠ-4	ਵਿੰਡੋ ਮੂਵੀ ਮੇਕਰ-I	95
ਪਾਠ-5	ਵਿੰਡੋ ਮੂਵੀ ਮੇਕਰ-II	97
ਪਾਠ-6	ਨੈਟਵਰਕਿੰਗ ਸੰਕਲਪ	98
ਪਾਠ-7	ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨਜ਼	103
ਪਾਠ-8	ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ	107

(BACK TO INDEX)

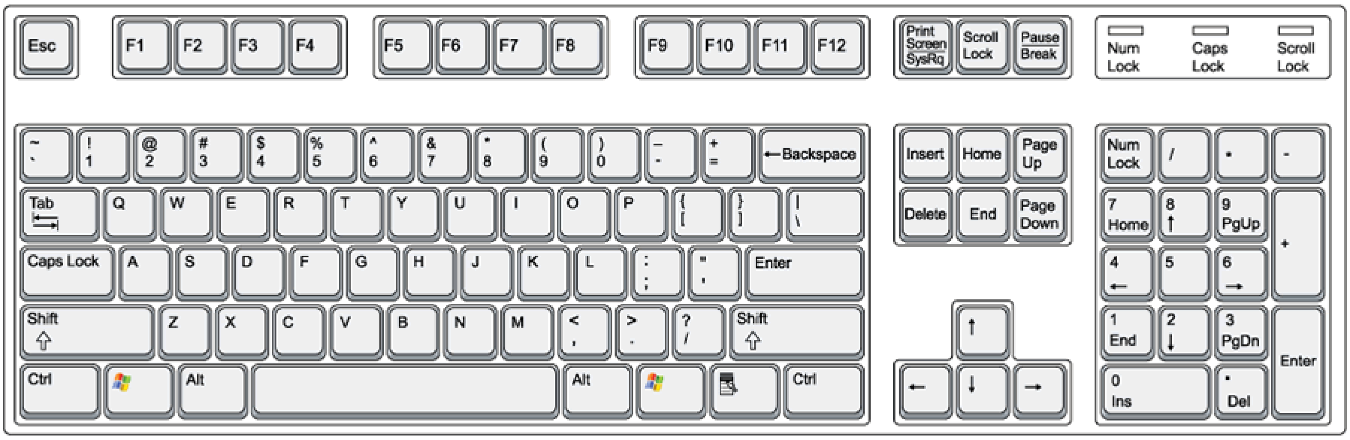
ਕੰਪਿਊਟਰ ਨਾਲ ਜਾਣ- ਪਛਾਣ

ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਭਾਗ:



1. ਮੋਨੀਟਰ
2. ਸਿਸਟਮ ਯੂਨਿਟ
3. ਸਪੀਕਰ
4. ਮਾਊਸ
5. ਪ੍ਰਿੰਟਰ
6. ਕੀਅ-ਬੋਰਡ

ਕੀਅ-ਬੋਰਡ ਅਤੇ ਇਸ ਦੀਆਂ ਕੀਅਜ਼:



ਪਾਠ – 1 (ਕੰਪਿਊਟਰ ਨਾਲ ਜਾਣ-ਪਛਾਣ) (BACK TO INDEX)

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ।

1. ____________________ ਇਲੈਕਟੌਨਿਕ ਮਸ਼ੀਨ ਹੈ।
ੳ. ਸਾਈਕਲ ਅ. ਟਾਈਪ ਰਾਈਟਰ ੲ. **ਕੰਪਿਊਟਰ** ਸ. ਉਪਰੋਕਤ ਸਾਰੇ

2. ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਰਫਤਾਰ ____________________ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
ੳ. **ਤੇਜ਼** ਅ. ਧੀਮੀ ੲ. ਮੱਧਮ ਸ. ਇਹਨਾਂ ਵਿਚੋਂ ਕੋਈ ਨਹੀਂ

3. ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਵਿਸ਼ਾਲ ________________ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
ੳ. ਰਫਤਾਰ ਅ. **ਮੈਮਰੀ** ੲ. ਡਿਸਪਲੇਅ ਸ. ਕੀਅ-ਬੋਰਡ

4. ਵਪਾਰ ਵਿਚ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ _______________ ਤਿਆਰ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
ੳ. ਕੈਸ਼ ਅ. ਟਿਕਟਾਂ ੲ. **ਵਹੀ-ਖਾਤਾ** ਸ. ਕੋਈ ਨਹੀਂ

5. ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਸਿੱਖਿਆ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ___________ ਅਤੇ _______________ ਰਾਹੀਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
ੳ. **ਅਧਿਆਪਕਾਂ, ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ** ਅ. ਵਪਾਰੀਆਂ, ਬੈਂਕਰਾਂ ੲ. ਮਾਪੇ, ਬੱਚਿਆਂ ਸ. ਉਪਰੋਕਤ ਸਾਰੇ

ਸਹੀ ਅਤੇ ਗਲਤ ਦਸੋ

1. ਕੰਪਿਊਟਰ ਹਿਸਾਬ ਕਿਤਾਬ ਦੀਆਂ ਗਣਨਾਵਾਂ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**
2. ਕੰਪਿਊਟਰ ਆਪਣੇ ਆਪ ਕੋਈ ਫੈਂਸਲਾ ਨਹੀਂ ਕਰ ਸਕਦਾ। **(ਸਹੀ)**
3. ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਭੰਡਾਰਣ ਸਮੱਰਥਾ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੀ। **(ਗਲਤ)**
4. ਕੰਪਿਊਟਰ ਗਲਤ ਹਦਾਇਤਾਂ ਨੂੰ ਠੀਕ ਨਹੀਂ ਕਰ ਸਕਦਾ। **(ਸਹੀ)**
5. ਕੰਪਿਊਟਰ ਇਕ ਇਲੈਕਟ੍ਰਿਕ ਮਸ਼ੀਨ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਇਨਪੁੱਟ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਦੀ ਹੈ, ਇਸਨੂੰ ਪ੍ਰੋਸੈਸ ਕਰਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਨਤੀਜਾ ਦਿੰਦੀ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**

ਛੋਟੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਚਿੱਤਰ : ਕੰਪਿਊਟਰ

ਪ੍ਰ: 1. ਕੰਪਿਊਟਰ ਕੀ ਹੈ?

ਉ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਇਕ ਇਲੈਕਟ੍ਰੋਨਿਕ ਮਸ਼ੀਨ ਹੈ। ਇਹ ਸੂਚਨਾ ਨਾਲ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਤਿਆਰ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਸੀ। ਕੰਪਿਊਟਰ ਯੂਜ਼ਰ ਤੋਂ ਡਾਟਾ ਅਤੇ ਹਦਾਇਤਾਂ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇਹਨਾਂ ਉਪਰ ਕੰਮ ਕਰਕੇ ਯੂਜ਼ਰ ਨੂੰ ਨਤੀਜਾ ਦਿੰਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰ: 2. ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਪਰਿਭਾਸ਼ਾ ਦਿਓ।

ਉ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਇਕ ਇਲੈਕਟ੍ਰੋਨਿਕ ਮਸ਼ੀਨ ਹੈ ਜੋ ਯੂਜ਼ਰ ਤੋਂ ਡਾਟਾ ਅਤੇ ਹਦਾਇਤਾਂ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਡਾਟਾ ਉਪਰ ਹਦਾਇਤਾਂ ਅਨੁਸਾਰ ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ ਕਰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਯੂਜ਼ਰ ਨੂੰ ਆਉਟਪੁਟ ਦਿੰਦਾ ਹੈ। ਕੰਪਿਊਟਰ ਇਸ ਆਉਟਪੁਟ ਨੂੰ ਸੇਵ ਕਰਕੇ ਰੱਖ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰ: 3. ਅਸੀਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੇ ਕੀ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਕੋਈ 4 ਕੰਮ ਦੱਸੋ।

ਉ: ਅਸੀਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੇ ਕਈ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦਾ ਕੰਮ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਕੁੱਝ ਆਮ ਕੀਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਕੰਮ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. ਅਸੀਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੇ **ਗਣਨਾਵਾਂ ਕਰ** ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
2. ਅਸੀਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੇ **ਤਸਵੀਰਾਂ ਬਣਾ** ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
3. ਅਸੀਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੇ **ਗੇਮਾਂ ਖੇਡ** ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
4. ਅਸੀਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੇ **ਗਾਣੇ ਸੁਣ** ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
5. ਅਸੀਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੇ **ਫ਼ਿਲਮਾਂ ਦੇਖ** ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
6. **ਰੇਲਵੇ, ਬੱਸਾਂ ਆਦਿ ਦੀਆਂ ਟਿਕਟਾਂ ਬੁੱਕ** ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
7. ਵੱਖ-ਵੱਖ ਥਾਵਾਂ ਦੇ **ਮੌਸਮ ਦੀ ਜਾਣਕਾਰੀ** ਹਾਸਿਲ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
8. **ਸਕੂਲ ਦੀ ਸਮਾਂ ਸਾਰਣੀ ਅਤੇ ਨਤੀਜਾ** ਆਦਿ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

ਪ੍ਰ: 4. ਸਿਹਤ ਅਤੇ ਦਵਾਈਆਂ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਕੰਪਿਊਟਰ ਕਿਵੇਂ ਮਦਦਗਾਰ ਹੈ?

ਉ: ਸਿਹਤ ਅਤੇ ਦਵਾਈਆਂ ਦੇ ਹਰ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ:

- ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਹਸਪਤਾਲਾਂ ਵਿਚ ਮਰੀਜਾਂ ਦਾ ਰਿਕਾਰਡ ਰੱਖਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
- ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਹਸਪਤਾਲਾਂ ਵਿਚ ਮਰੀਜਾਂ ਦੀਆਂ ਬਿਮਾਰੀਆਂ ਦੀ ਜਾਂਚ ਪੜਤਾਲ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
- ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਲੈਬੋਰੇਟਰੀ ਵਿਚ ਮੈਡੀਕਲ ਟੈਸਟ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਪ੍ਰ: 5. ਬੈਂਕਾਂ ਵਿਚ ਕੰਪਿਊਟਰ ਕਿਵੇਂ ਮਦਦਗਾਰ ਹੈ?

ਉ: ਅੱਜ ਕੱਲ ਬੈਕਾਂ ਵਿਚ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਬਹੁਤ ਜਿਆਦਾ ਵੱਧ ਗਈ ਹੈ। ਬੈਂਕਾਂ ਦਾ ਕੰਮ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੋਂ ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਸੰਭਵ ਹੀ ਨਹੀਂ ਰਿਹਾ। ਬੈਂਕਾਂ ਦੇ ਸਾਰੇ ਗ੍ਰਾਹਕਾਂ ਦਾ ਰਿਕਾਰਡ, ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਖਾਤਿਆਂ ਦਾ ਰਿਕਾਰਡ ਆਦਿ ਸਭ ਕੁੱਝ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿਚ ਹੀ ਸਾਂਭ ਕੇ ਰੱਖਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ATM ਮਸ਼ੀਨਾਂ ਵੀ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਉਪਰ ਹੀ ਆਧਾਰਿਤ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ।

ਵੱਡੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਪ੍ਰ: 1. ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਿਹੜੇ ਕਿਹੜੇ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ? ਇਸਦੇ ਬਾਰੇ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਈ ਖੇਤਰਾਂ ਵਿਚ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਕੁੱਝ ਮੁੱਖ ਖੇਤਰ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਸਿੱਖਿਆ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
2. ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਸਿਹਤ ਅਤੇ ਦਵਾਈਆਂ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
3. ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਦੁਕਾਨਾਂ ਵਿਚ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
4. ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਵਪਾਰ ਵਿਚ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
5. ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਬੈਂਕਾਂ ਵਿਚ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
6. ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਮਨੋਰੰਜਨ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਪ੍ਰ: 2. ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀਆਂ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਬਾਰੇ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦੀਆਂ ਬਹੁਤ ਸਾਰੀਆਂ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਹਨ ਜੋ ਕਿ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਕੰਮ ਕਰਨ ਦੀ **ਰਫਤਾਰ** ਬਹੁਤ ਤੇਜ਼ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
2. ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਕੰਮ ਕਰਨ ਦੀ **ਸ਼ੁੱਧਤਾ** ਦਾ ਮਾਪ-ਦੰਡ ਬਹੁਤ ਉੱਚਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।
3. ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਕੋਈ ਵੀ ਥਕਾਵਟ ਜਾਂ ਕੰਮ ਦਾ ਬੋਝ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ।
4. ਕੰਪਿਊਟਰ ਇਕੋ ਸਮੇਂ ਇਕ ਤੋਂ ਵੱਧ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕੰਮਾਂ ਨੂੰ ਕਰਨ ਦੀ ਸਮਰੱਥਾ ਰੱਖਦਾ ਹੈ।
5. ਕੰਪਿਊਟਰ ਮਨੁੱਖ ਦੀ ਦਖ਼ਲ-ਅੰਦਾਜ਼ੀ ਤੋਂ ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਆਪਣਾ ਕੰਮ ਕਰਦਾ ਰਹਿੰਦਾ ਹੈ।
6. ਕੰਪਿਊਟਰ ਬਹੁਤ ਵੱਡੀ ਮਾਤਰਾ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਲੰਬੇ ਸਮੇਂ ਤੱਕ ਸਟੋਰ ਕਰਕੇ ਰੱਖ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰ: 3. ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀਆਂ ਸੀਮਾਵਾਂ ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ।

ਉ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਇਕ ਬਹੁਤ ਤੇਜ਼ ਅਤੇ ਸ਼ਕਤੀਸ਼ਾਲੀ ਮਸ਼ੀਨ ਹੈ, ਪਰ ਫਿਰ ਵੀ ਇਸ ਦੀਆਂ ਕਈ ਸੀਮਾਵਾਂ ਹਨ ਜੋ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. ਕੰਪਿਊਟਰ ਆਪਣੇ ਆਪ ਕੋਈ ਸੂਚਨਾ ਤਿਆਰ ਨਹੀਂ ਕਰ ਸਕਦਾ।
2. ਕੰਪਿਊਟਰ ਕਿਸੇ ਗਲਤ ਹਦਾਇਤ ਨੂੰ ਸਹੀ ਨਹੀਂ ਕਰ ਸਕਦਾ।
3. ਕੰਪਿਊਟਰ ਆਪਣੇ ਆਪ ਕੋਈ ਫੈਂਸਲਾ ਨਹੀਂ ਲੈ ਸਕਦਾ।
4. ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਜਦੋਂ ਤੱਕ ਹਦਾਇਤ ਨਾਂ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇ, ਇਹ ਆਪਣੇ ਆਪ ਕੋਈ ਕੰਮ ਨਹੀਂ ਕਰਦਾ।
5. ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਆਪਣੀ ਕੋਈ ਭਾਵਨਾ ਜਾਂ ਵਿਚਾਰ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੇ।
6. ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਆਪਣੀ ਕੋਈ ਸਮਝ ਜਾਂ ਤਜ਼ਰਬਾ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ।

ਪਾਠ-2 (ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਕਾਰਜ-ਪ੍ਰਣਾਲੀ) (BACK TO INDEX)

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ।

1. ________________ ਨੂੰ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਅਤੇ ਹਦਾਇਤਾਂ ਦਾਖਿਲ ਕਰਨ ਦੀ ਪ੍ਰਕਿਰਿਆ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ੳ. ਇਨਪੁੱਟ ਅ. ਆਉਟਪੁੱਟ ੲ. ਸੀ.ਪੀ.ਯੂ. ਸ. ਇਹਨਾਂ ਵਿਚੋਂ ਕੋਈ ਨਹੀਂ

2. ਡਾਟਾ ਅਤੇ ਹਦਾਇਤਾਂ ਨੂੰ ਪੱਕੇ ਤੌਰ ਤੇ ਸੇਵ ਕਰਨ ਦੀ ਪ੍ਰਕ੍ਰਿਆ ਨੂੰ ____________ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ੳ. ਮੈਮਰੀ ਅ. **ਸਟੋਰੇਜ** ੲ. ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ ਸ. ਆਉਟਪੁੱਟ

3. ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਪ੍ਰੋਸੈਸ ਕਰਕੇ ਮਹਤੱਵਪੂਰਨ ਸੂਚਨਾ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨ ਦੀ ਪ੍ਰਕ੍ਰਿਆ ਨੂੰ ________ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ੳ. ਇਨਪੁੱਟ ਅ. ਆਉਟਪੁੱਟ ੲ. **ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ** ਸ. ਇਹਨਾਂ ਵਿਚੋਂ ਕੋਈ ਨਹੀਂ

4. ਪ੍ਰਾਈਮਰੀ ਮੈਮਰੀ ਨੂੰ ____________ ਮੈਮਰੀ ਦੇ ਨਾਂ ਨਾਲ ਵੀ ਜਾਣਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ੳ. ਸੈਕੰਡਰੀ ਅ. **ਮੁੱਖ** ੲ. ਐਗਜ਼ੂਲਰੀ ਸ. ਇਹ ਸਾਰੇ

5. ਸੈਕੰਡਰੀ ਮੈਮਰੀ ਨੂੰ ____________ ਮੈਮਰੀ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ੳ. ਸੈਕੰਡਰੀ ਅ. ਮੁੱਖ ੲ. **ਐਗਜ਼ੂਲਰੀ** ਸ. ਇਹ ਸਾਰੇ

ਸਹੀ ਗਲਤ ਦੱਸੋ।

1. ਕੰਪਿਊਟਰ ਇਕ ਇਲੈਕਟ੍ਰੋਨਿਕ ਮਸ਼ੀਨ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**
2. ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਅਤੇ ਹਦਾਇਤਾਂ ਦਾਖਿਲ ਕਰਨ ਦੀ ਪ੍ਰਕਿਰਿਆ ਨੂੰ ਆਉਟਪੁੱਟ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। **(ਗਲਤ)**
3. ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ ਦੇ ਵਿਚਲੇ ਨਤੀਜੇ ਸਟੋਰੇਜ ਵਿਚ ਸਟੋਰ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। **(ਸਹੀ)**
4. ਕੰਟਰੋਲ ਯੂਨਿਟ ਅੰਕ-ਗਣਿਤ ਅਤੇ ਲਾਜਿਕਲ ਕੰਮ ਕਰਦਾ ਹੈ। **(ਗਲਤ)**
5. ਮੈਮਰੀ ਦੋ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ: ਪ੍ਰਾਈਮਰੀ ਅਤੇ ਸੈਕੰਡਰੀ **(ਸਹੀ)**

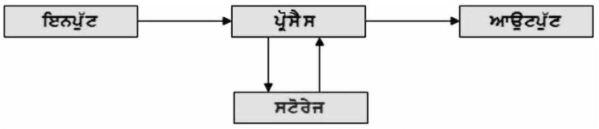
ਪੂਰੇ ਰੂਪ ਲਿਖੋ।

CPU	**(ਸੀ.ਪੀ.ਯੂ.)**	: Central Processing Unit	**(ਸੈਂਟਰਲ ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ ਯੂਨਿਟ)**
ALU	**(ਏ.ਐਲ.ਯੂ.)**	: Arithmetic And Logic Unit	**(ਅਰਿਥਮੈਟਿਕ ਅਤੇ ਲੋਜਿਕ ਯੂਨਿਟ)**
CU	**(ਸੀ.ਯੂ.)**	: Control Unit	**(ਕੰਟਰੋਲ ਯੂਨਿਟ)**
MU	**(ਐਮ.ਯੂ.)**	: Memory Unit	**(ਮੈਮਰੀ ਯੂਨਿਟ)**
RAM	**(ਰੈਮ)**	: Random Access Memory	**(ਰੈਂਡਮ ਐਕਸੈਸ ਮੈਮਰੀ)**
ROM	**(ਰੋਮ)**	: Read Only Memory	**(ਰੀਡ ਓਨਲੀ ਮੈਮਰੀ)**

ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਪ੍ਰ:1. ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਮੁੱਢਲੇ ਕੰਮਾਂ ਦਾ ਚਿੱਤਰ ਬਣਾਓ।

ਉ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਮੁੱਢਲੇ ਕੰਮਾਂ ਦਾ ਚਿੱਤਰ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹੈ:

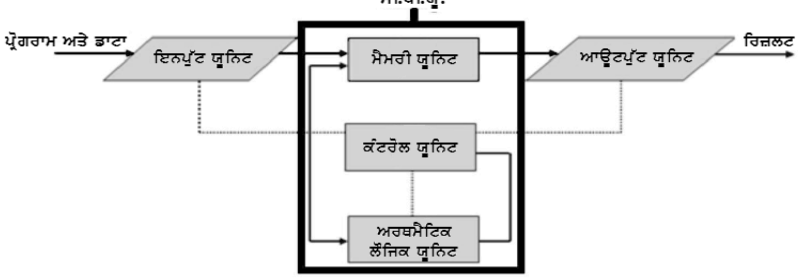


ਚਿੱਤਰ : ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਮੁਢਲੇ ਕੰਮ

ਪ੍ਰ:2. ਸੀ.ਪੀ.ਯੂ. ਦਾ ਬਲਾਕ ਚਿੱਤਰ ਬਣਾਓ ਅਤੇ ਇਸਦੇ ਭਾਗਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਸੀ.ਪੀ.ਯੂ. ਦਾ ਬਲਾਕ ਚਿੱਤਰ ਅਤੇ ਇਸ ਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਭਾਗਾਂ ਦੇ ਨਾਂ:

1. ਅਰਥਮੈਟਿਕ ਲੋਜਿਕ ਯੂਨਿਟ (ALU)
2. ਕੰਟਰੋਲ ਯੂਨਿਟ (CU)
3. ਮੈਮਰੀ ਯੂਨਿਟ (MU)

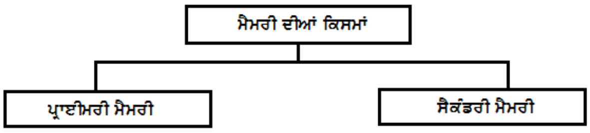


ਚਿੱਤਰ: ਸੀ.ਪੀ.ਯੂ. ਦਾ ਬਲਾਕ-ਚਿੱਤਰ

ਪ੍ਰ:3. ਮੈਮਰੀ ਬਾਰੇ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦਿਓ ਅਤੇ ਮੈਮਰੀ ਦੀਆਂ ਦੋ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਮੈਮਰੀ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਦਾ ਇਕ ਅਹਿਮ ਭਾਗ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਚ ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ ਲਈ ਡਾਟਾ ਅਤੇ ਹਦਾਇਤਾਂ ਨੂੰ ਰੱਖਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਵਿਚ ਦੋ ਕਿਸਮਾਂ ਦੀ ਮੈਮਰੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ:

1. ਪ੍ਰਾਈਮਰੀ ਮੈਮਰੀ
2. ਸੈਕੰਡਰੀ ਮੈਮਰੀ



ਚਿੱਤਰ: ਮੈਮਰੀ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ

ਪ੍ਰ:4. ਲੈਪਟਾਪ ਬਾਰੇ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦਿਓ।

ਉ: ਇਹ ਇਕ ਪੋਰਟੇਬਲ ਪਰਸਨਲ ਕੰਪਿਊਟਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਵਜ਼ਨ ਵਿੱਚ ਹਲਕਾ ਅਤੇ ਆਕਾਰ ਵਿਚ ਛੋਟਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਨੂੰ ਅਸੀਂ ਆਪਣੀ ਗੋਦ ਵਿਚ ਰੱਖ ਕੇ ਵੀ ਚਲਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਇਸਦੀ ਆਪਣੀ ਬੈਟਰੀ ਵੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਜਿਸ ਦੀ ਸਹਾਇਤਾ ਨਾਲ ਅਸੀਂ ਇਸਨੂੰ ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਬਿਜਲੀ ਤੋਂ ਕਾਫੀ ਸਮੇਂ ਲਈ ਚਲਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਲੈਪਟੋਪ ਨੂੰ ਆਸਾਨੀ ਨਾਲ ਇਕ ਥਾਂ ਤੋਂ ਦੂਜੀ ਥਾਂ ਤੇ ਲਿਜਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

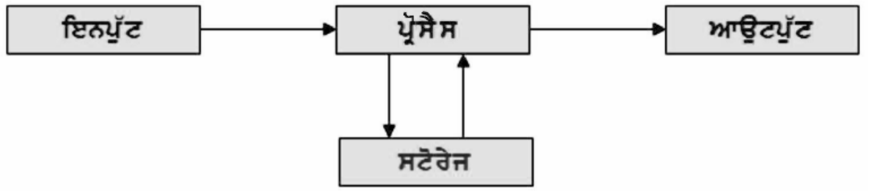
ਪ੍ਰ:4. ਟੈਬਲੇਟ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?

ਉ: ਇਹ ਬਹੁਤ ਹੀ ਪਤਲਾ ਪੋਰਟੇਬਲ ਕੰਪਿਊਟਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਨੂੰ ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਬੈਟਰੀ ਨਾਲ ਸਪਲਾਈ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਦੀ ਸਕ੍ਰੀਨ ਟੱਚ-ਸਕ੍ਰੀਨ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਇਸਨੂੰ ਇਨਪੁੱਟ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਨ ਦਾ ਕੰਮ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਟੈਬਲੇਟ ਨੂੰ ਆਸਾਨੀ ਨਾਲ ਇਕ ਥਾਂ ਤੋਂ ਦੂਜੀ ਥਾਂ ਤੇ ਲਿਜਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਵੱਡੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਪ੍ਰ:1. ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਮੁੱਢਲੇ ਕੰਮਾਂ ਬਾਰੇ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦਿਓ।

ਉ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਮੁਢਲੇ ਕੰਮਾਂ ਨੂੰ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਚਿੱਤਰ ਨਾਲ ਦਰਸ਼ਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।



ਚਿੱਤਰ : ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਮੁਢਲੇ ਕੰਮ

ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਮੁੱਢਲੇ ਕੰਮਾਂ ਨੂੰ ਅਸੀਂ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਬਿਆਨ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ:

1. **ਇਨਪੁੱਟ:** ਇਹ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਅਤੇ ਹਦਾਇਤਾਂ ਦਾਖਿਲ ਕਰਨ ਦੀ ਪ੍ਰਕ੍ਰਿਆ ਹੈ।
2. **ਸਟੋਰੇਜ਼:** ਇਹ ਡਾਟਾ ਅਤੇ ਹਦਾਇਤਾਂ ਨੂੰ ਪੱਕੇ ਤੌਰ ਤੇ ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਰੱਖਣ ਦੀ ਪ੍ਰਕ੍ਰਿਆ ਹੈ।
3. **ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ:** ਇਹ ਡਾਟਾ ਉਪਰ ਕੰਮ ਕਰਨ ਦੀ ਪ੍ਰਕ੍ਰਿਆ ਹੈ।
4. **ਆਉਟਪੁੱਟ:** ਡਾਟਾ ਉਪਰ ਕੰਮ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਕੰਪਿਊਟਰ ਆਉਟਪੁੱਟ ਪੈਦਾ ਕਰਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:2. ਪ੍ਰਾਈਮਰੀ ਮੈਮਰੀ ਅਤੇ ਸੈਕੰਡਰੀ ਮੈਮਰੀ ਵਿਚ ਅੰਤਰ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਪ੍ਰਾਈਮਰੀ ਮੈਮਰੀ ਅਤੇ ਸੈਕੰਡਰੀ ਮੈਮਰੀ ਵਿਚ ਮੁੱਖ ਅੰਤਰ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹੈ।

	ਪ੍ਰਾਈਮਰੀ ਮੈਮਰੀ	**ਸੈਕੰਡਰੀ ਮੈਮਰੀ**
1.	ਇਸ ਨੂੰ ਮੁੱਖ ਮੈਮਰੀ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।	ਇਸ ਨੂੰ ਸਹਾਇਕ (ਐਗਜ਼ੁਲਰੀ) ਮੈਮਰੀ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
2.	ਸੀ.ਪੀ.ਯੂ. ਦੀ ਇਸ ਮੈਮਰੀ ਤੱਕ ਸਿੱਧੀ ਪਹੁੰਚ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।	ਸੀ.ਪੀ.ਯੂ. ਦੀ ਇਸ ਮੈਮਰੀ ਤੱਕ ਸਿੱਧੀ ਪਹੁੰਚ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੀ।
3.	ਇਸ ਮੈਮਰੀ ਦੀ ਸਟੋਰੇਜ਼ ਸਮਰੱਥਾ ਘੱਟ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।	ਇਸ ਮੈਮਰੀ ਦੀ ਸਟੋਰੇਜ਼ ਸਮਰੱਥਾ ਬਹੁਤ ਜ਼ਿਆਦਾ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
4.	ਇਹ ਮੈਮਰੀ ਮਹਿੰਗੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।	ਇਹ ਮੈਮਰੀ ਸਸਤੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
5.	ਇਹ ਵੋਲੇਟਾਈਲ ਮੈਮਰੀ ਹੈ।	ਇਹ ਨਾਨ-ਵੋਲੇਟਾਈਲ ਮੈਮਰੀ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:3. ਕੰਟਰੋਲ ਯੂਨਿਟ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਉ: ਇਹ ਸੀ.ਪੀ.ਯੂ. ਦਾ ਇਕ ਅਹਿਮ ਭਾਗ ਹੈ। ਕੰਟਰੋਲ ਯੂਨਿਟ ਨੂੰ ਕੇਂਦਰੀ ਕੰਟਰੋਲਰ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਭਾਗਾਂ ਨੂੰ ਕੰਟਰੋਲ ਕਰਨ ਲਈ ਦਿਸ਼ਾ ਨਿਰਦੇਸ਼ ਦਿੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਦੇ ਮੁੱਖ ਕੰਮ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

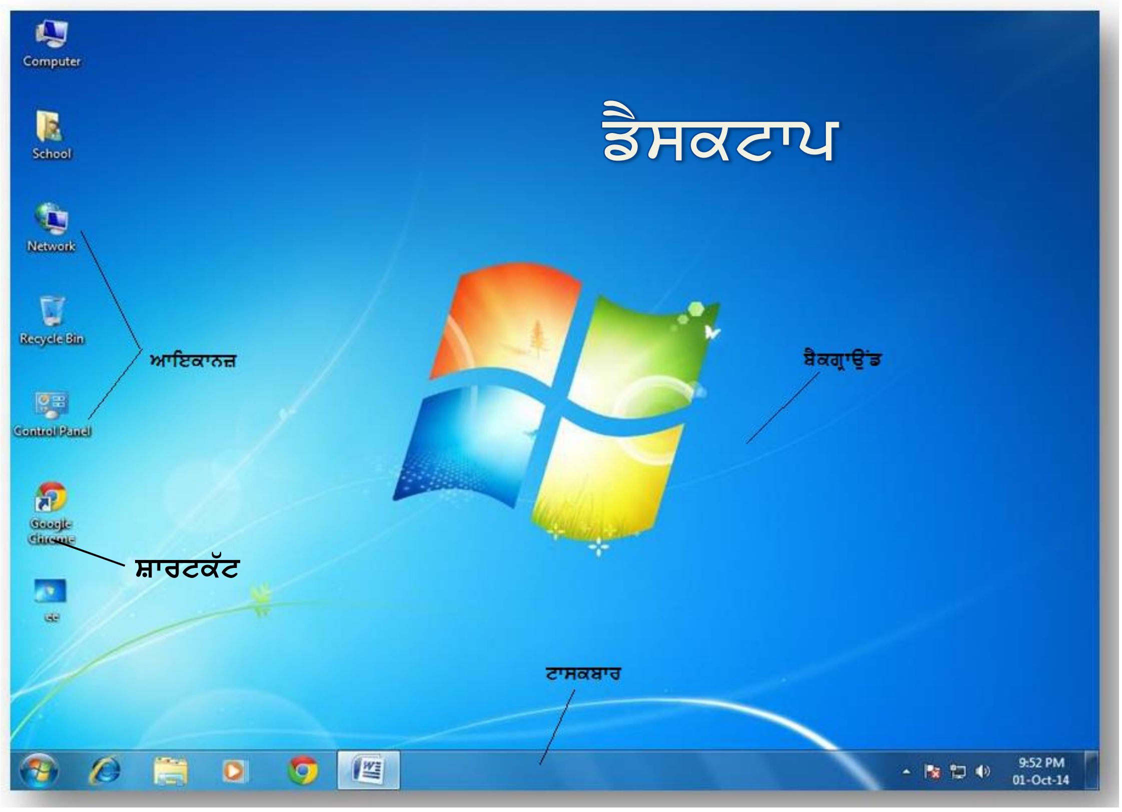
1. ਇਹ ਹਦਾਇਤਾਂ ਦੇ ਕੋਡ ਨੂੰ ਮੁੱਖ ਮੈਮਰੀ ਵਿਚੋਂ ਪੜਦਾ ਹੈ।
2. ਹਦਾਇਤਾਂ ਦਾ ਕੋਡ ਦਾ ਅਨੁਵਾਦ ਕਰਕੇ ਸੀ.ਪੀ.ਯੂ. ਨੂੰ ਮੁਹਈਆ ਕਰਵਾਉਂਦਾ ਹੈ।
3. ਏ.ਐਲ.ਯੂ. ਨੂੰ ਜਰੂਰੀ ਡਾਟਾ ਮੁਹਈਆ ਕਰਵਾਉਂਦਾ ਹੈ।

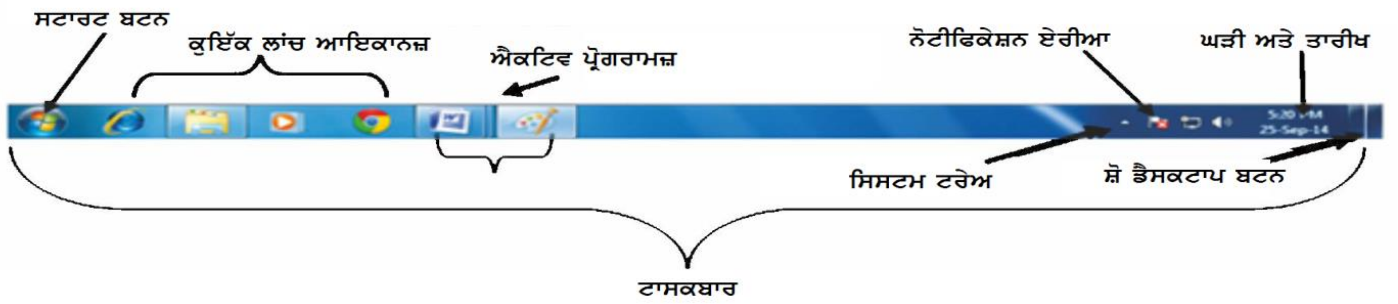
ਪ੍ਰ:4. ਏ.ਐਲ.ਯੂ. ਯੂਨਿਟ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

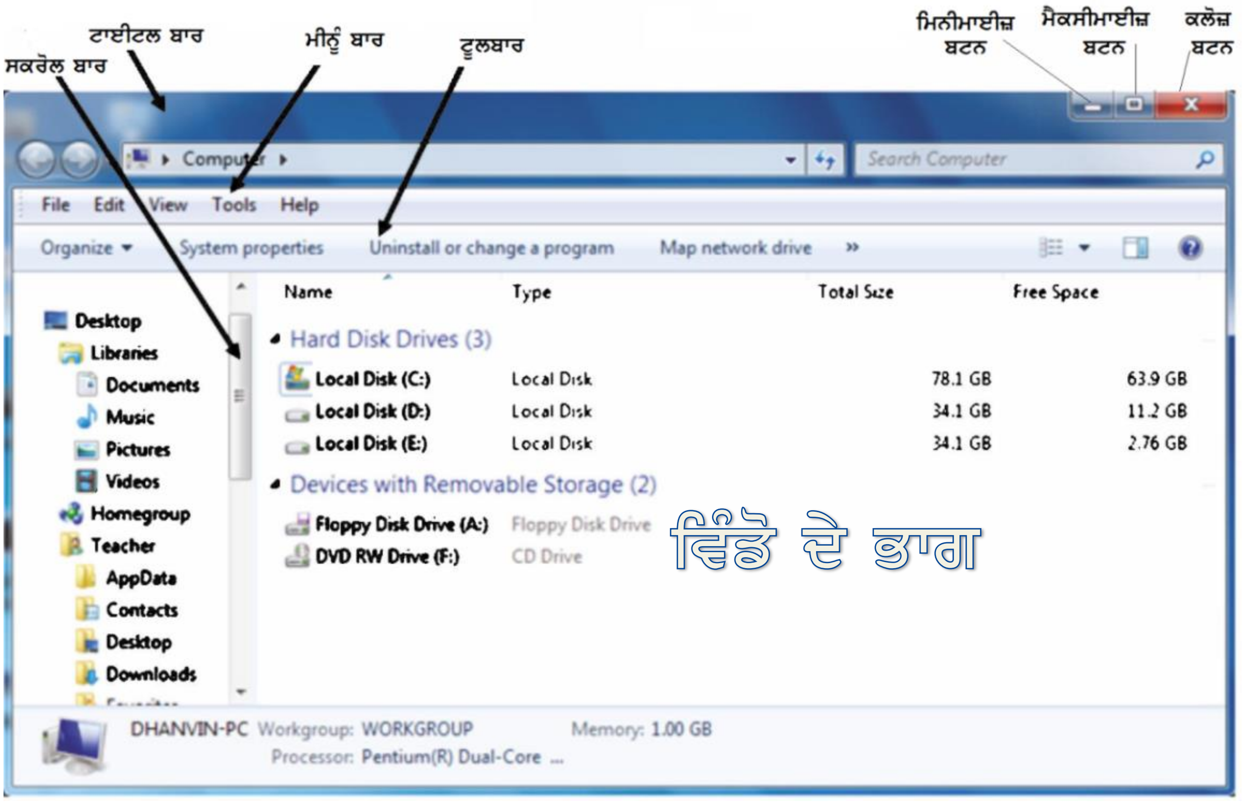
ਉ: ਇਹ ਸੀ.ਪੀ.ਯੂ. ਦਾ ਇਕ ਅਹਿਮ ਭਾਗ ਹੈ। ਇਸ ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ ਅਰਿਥਮੈਟਿਕ ਅਤੇ ਲੋਜਿਕ ਯੂਨਿਟ ਹੈ।ਇਸ ਨੂੰ ਸੀ.ਪੀ.ਯੂ. ਦਾ ਬਿਲਡਿੰਗ ਬਲਾਕ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਕਿਉਂਕਿ ਇਹ ਬਲਾਕ ਹਦਾਇਤਾਂ ਦਾ ਪਾਲਣ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਕੰਮ ਕਰਦਾ ਹੈ:

1. ਇਹ ਅਰਥਮੈਟਿਕ ਕੰਮ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਜੋੜ, ਘਟਾਓ, ਗੁਣਾ. ਭਾਗ ਆਦਿ ਦਾ ਕੰਮ ਕਰਦਾ ਹੈ।
2. ਇਹ ਲਾਜ਼ਿਕਲ ਕੰਮ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਤੋਂ ਘੱਟ, ਤੋਂ ਵੱਧ, ਬਰਾਰਬ ਹੈ ਆਦਿ ਦਾ ਕੰਮ ਕਰਦਾ ਹੈ।

ਪਾਠ-3 (ਵਿੰਡੋਜ਼ ਨਾਲ ਜਾਣ ਪਛਾਣ) (BACK TO INDEX)







ਪਾਠ-3 (ਵਿੰਡੋਜ਼ ਨਾਲ ਜਾਣ ਪਛਾਣ) (BACK TO INDEX)

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ।

1. ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਮੁਢਲੀ ਸਕ੍ਰੀਨ ਨੂੰ ________________ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
ੳ. ਮਾਈ ਨੈਟਵਰਕ ਅ. ਆਈਕਾਨ ੲ. **ਡੈਸਕਟਾਪ** ਸ. ਰੀਸਾਈਕਲ ਬਿੰਨ

2. ਡੈਸਕਟਾਪ ਦੇ ਹੇਠਲੇ ਪਾਸੇ ਲੇਟਵੀਂ ਬਾਰ ਨੂੰ ___________ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
ੳ. ਟਾਈਟਲ ਬਾਰ ਅ. ਸਟੇਟਸ ਬਾਰ ੲ. **ਟਾਸਕ ਬਾਰ** ਸ. ਸਕਰੌਲ ਬਾਰ

3. ਵਿੰਡੋ ਦੇ ਉਪਰਲੇ ਪਾਸੇ ਨਜ਼ਰ ਆਉਂਦੀ ਬਾਰ ਨੂੰ ______________ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
ੳ. ਟਾਈਟਲ ਬਾਰ ਅ. ਸਟੇਟਸ ਬਾਰ ੲ. ਟਾਸਕ ਬਾਰ ਸ. ਸਕਰੌਲ ਬਾਰ

4. ਡਿਲੀਟ ਕੀਤੀਆਂ ਫ਼ਾਈਲਾਂ _______________ ਵਿਚ ਚਲੀਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ।
ੳ. ਮਾਈ ਨੈਟਵਰਕ ਅ. ਮਾਈ ਕੰਪਿਊਟਰ ੲ. ਮਾਈ ਡਾਕੂਮੈਂਟਸ ਸ. **ਰੀਸਾਈਕਲ ਬਿੰਨ**

5. ______________ ਬਟਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਨੂੰ ਬੰਦ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
ੳ. ਮਿਨੀਮਾਈਜ਼ ਅ. ਮੈਕਸੀਮਾਈਜ਼ ੲ. **ਕਲੋਜ਼** ਸ. ਸਟਾਰਟ

ਸਹੀ ਗਲਤ ਲਿਖੋ।

1. ਵਿੰਡੋਜ਼ ਇਕ ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਹੈ। **ਸਹੀ**
2. ਵਿੰਡੋਜ਼ ਦੀ ਮੁਢਲੀ ਸਕ੍ਰੀਨ ਨੂੰ ਮਾਈ ਕੰਪਿਊਟਰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। **ਗਲਤ**
3. ਮਾਈ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਾਨੂੰ ਸਾਡੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿਚ ਲੱਗੀਆਂ ਡਰਾਈਵਜ਼ ਨੂੰ ਦੇਖਣ ਵਿਚ ਮਦਦ ਕਰਦਾ ਹੈ। **ਸਹੀ**
4. ਮੈਕਸੀਮਾਈਜ਼ ਬਟਨ ਵਿੰਡੋ ਨੂੰ ਵੱਡਾ ਕਰਨ ਵਿਚ ਮਦਦ ਕਰਦਾ ਹੈ। **ਸਹੀ**
5. ਮਾਈ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਆਈਕਾਨ ਵਿਚ ਫਾਈਲਾਂ ਅਤੇ ਫੋਲਡਰ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। **ਸਹੀ**
6. ਸਾਨੂੰ ਆਪਣੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਸਿੱਧਾ ਪਾਵਰ ਬਟਨ ਤੋਂ ਬੰਦ ਕਰਨਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। **ਗਲਤ**

ਛੋਟੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?
ਉ: ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਚਲਾਉਣ ਦੇ ਕੰਮ ਆਉਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਤੋਂ ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨਹੀਂ ਚੱਲ ਸਕਦਾ। ਇਹ ਹੋਰ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਾਂ ਨੂੰ ਵੀ ਚੱਲਣ ਵਿਚ ਮਦਦ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਡਾਸ, ਵਿੰਡੋਜ਼, ਲਾਇਨੈਕਸ ਆਦਿ ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮਾਂ ਦੀਆਂ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਹਨ।

2. ਵਿੰਡੋਜ਼ ਕੀ ਹੈ?
ਉ: ਵਿੰਡੋਜ਼ ਮਾਈਕਰੋਸਾਫਟ ਕੰਪਨੀ ਵਲੋਂ ਬਣਾਇਆ ਗਿਆ ਇਕ ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਹੈ। ਇਹ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਸਟਾਰਟ ਕਰਨ ਲਈ ਜਰੂਰੀ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਹੈ। ਇਹ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨਾਲ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਸਾਨੂੰ ਗ੍ਰਾਫਿਕਲ ਯੂਜ਼ਰ ਇੰਟਰਫੇਸ (GUI) ਮੁਹਈਆ ਕਰਵਾਉਂਦਾ ਹੈ।

3. ਡੈਸਕਟਾਪ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?
ਉ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਟਾਰਟ ਹੋਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਅਤੇ ਸਹੀ ਲਾਗ-ਇਨ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਮਾਨੀਟਰ ਤੇ ਨਜ਼ਰ ਆਉਣ ਵਾਲੀ ਮੁਢਲੀ ਸਕ੍ਰੀਨ ਨੂੰ ਡੈਸਕਟਾਪ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਡੈਸਕਟਾਪ ਦੇ ਹੇਠਾਂ ਲਿਖੇ ਤਿੰਨ ਭਾਗ ਹੁੰਦੇ ਹਨ:
1. ਆਈਕਾਨਜ਼ 2. ਟਾਸਕ ਬਾਰ 3. ਸ਼ਾਰਟਕੱਟ

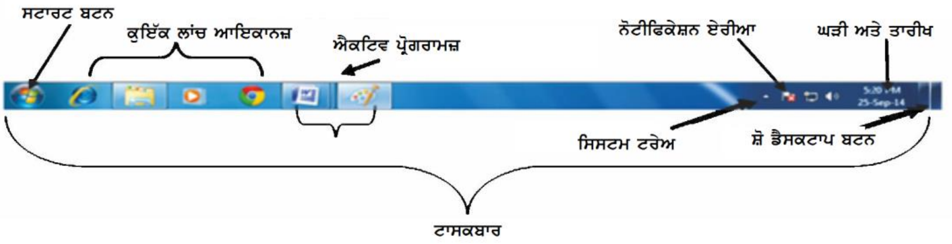
4. ਆਈਕਾਨਜ਼ ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ? ਕੋਈ ਤਿੰਨ ਆਈਕਾਨਜ਼ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।
ਉ: ਡੈਸਕਟਾਪ ਤੇ ਨਜ਼ਰ ਆਉਣ ਵਾਲੀਆਂ ਛੋਟੀਆਂ ਤਸਵੀਰਾਂ ਨੂੰ ਆਈਕਾਨਜ਼ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਕੁੱਝ ਮੁੱਖ ਆਈਕਾਨਜ਼ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:
1. ਮਾਈ ਕੰਪਿਊਟਰ 2. ਨੈਟਵਰਕ
3. ਰੀਸਾਈਕਲ-ਬਿੰਨ

5. ਵਿੰਡੋਜ਼ ਦੇ ਵੱਖਰੇ ਵੱਖਰੇ ਭਾਗਾਂ ਦਾ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।
ਉ: ਵਿੰਡੋਜ਼ ਦੇ ਵੱਖਰੇ-ਵੱਖਰੇ ਭਾਗਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:
1. ਟਾਈਟਲ ਬਾਰ 2. ਮੀਨੂੰ ਬਾਰ 3. ਟੂਲ ਬਾਰ 4. ਸਕਰੌਲ ਬਾਰ

6. ਟਾਸਕਬਾਰ ਦੇ ਸ਼ੋਅ-ਡੈਸਕਟਾਪ ਬਟਨ ਬਾਰ ਦੱਸੋ।
ਉ: ਸ਼ੋਅ-ਡੈਸਕਟਾਪ ਬਟਨ ਟਾਸਕਬਾਰ ਦੇ ਖੱਬੇ ਪਾਸੇ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਜਦੋਂ ਇਸ ਬਟਨ ਉਪਰ ਕਲਿੱਕ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਸਾਰੇ ਖੁੱਲੇ ਹੋਏ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਜ਼ ਮਿਨੀਮਾਈਜ਼ ਹੋ ਜਾਂਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਡੈਸਕਟਾਪ ਦਿਖਾਈ ਦੇਣ ਲੱਗ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਵੱਡੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਟਾਸਕਬਾਰ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।
ਉ: ਡੈਸਕਟਾਪ ਦੇ ਸਭ ਤੋਂ ਹੇਠਲੇ ਪਾਸੇ ਦਿਖਾਈ ਦੇ ਰਹੀ ਲੇਟਵੀਂ ਪੱਟੀ ਨੂੰ ਟਾਸਕਬਾਰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਬਾਰ ਦੇ ਕਈ ਭਾਗ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਭਾਗਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:
1. ਸਟਾਰਟ ਬਟਨ
2. ਕੁਇੱਕ ਲਾਂਚ ਆਇਕਾਨਜ਼
3. ਐਕਟਿਵ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਜ਼
4. ਸਿਸਟਮ ਟਰੇਅ
5. ਨੋਟੀਫੀਕੇਸ਼ਨ ਏਰੀਆ
6. ਘੜੀ ਅਤੇ ਤਾਰੀਖ
7. ਸ਼ੋ ਡੈਸਕਟਾਪ ਬਟਨ



2. ਹੇਠਾਂ ਦਰਸਾਏ ਆਈਕਾਨਜ਼ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਇਹ ਆਈਕਾਨ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਦੇ **ਮਾਈ ਕੰਪਿਊਟਰ** ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਫ਼ਾਈਲਾਂ, ਫੋਲਡਰਾਂ ਅਤੇ ਡਰਾਈਵਜ਼ ਨੂੰ ਦੇਖਣ ਜਾਂ ਇਹਨਾਂ ਉਪਰ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

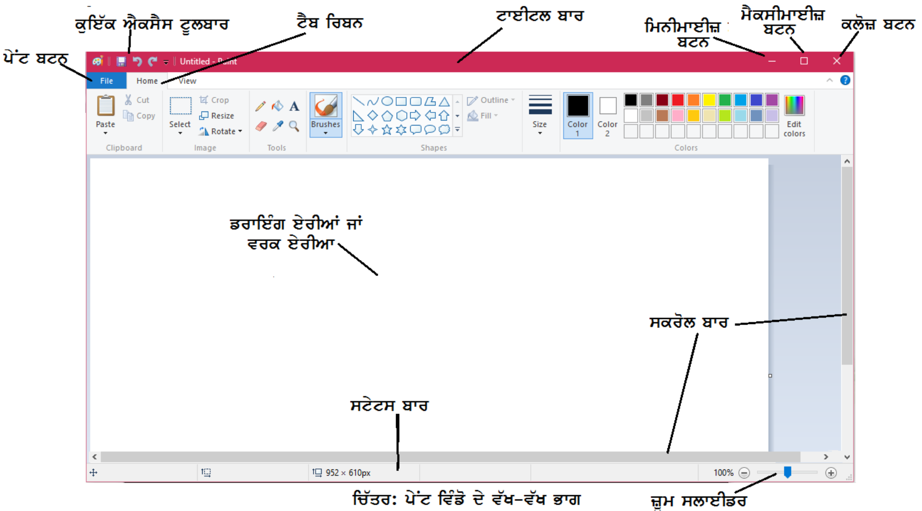
ਇਹ ਆਈਕਾਨ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਦੇ **ਨੈਟਵਰਕ** ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਸਾਡੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨਾਲ ਨੈਟਵਰਕ ਉਪਰ ਜੁੜੇ ਹੋਏ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਤੱਕ ਪਹੁੰਚ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਇਹ ਆਈਕਾਨ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਦੇ **ਯੂਜ਼ਰ ਫਾਈਲਜ਼ ਦੇ ਫੋਲਡਰ** ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਫੋਲਡਰ ਦਾ ਨਾਂ ਯੂਜ਼ਰ ਦੇ ਨਾਂ ਉਪਰ ਆਪਣੇ ਆਪ ਸੈਟ ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ ਜੇ ਯਜ਼ਰ ਦਾ ਨਾਂ School ਹੈ ਤਾਂ ਇਸ ਫੋਲਡਰ ਦਾ ਨਾਂ ਵੀ School ਹੋਵੇਗਾ। ਇਸ ਫੋਲਡਰ ਵਿਚ ਯੂਜ਼ਰ ਵਲੋਂ ਬਣਾਈਆਂ ਫਾਈਲਾਂ ਸਟੋਰ ਹੁੰਦੀਆਂ ਰਹਿੰਦੀਆਂ ਹਨ।

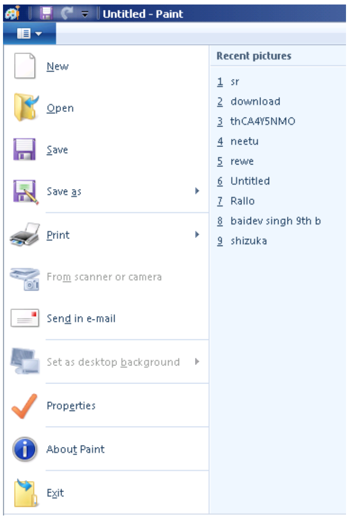
ਪ੍ਰ:3 ਰੀਸਾਈਕਲ ਬਿਨ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?

ਉ: ਇਹ ਆਈਕਾਨ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਦੇ **ਰੀਸਾਈਕਲ ਬਿਨ** ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦਾ ਹੈ। ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿਚੋਂ ਫਾਈਲਾਂ ਜਾਂ ਫੋਲਡਰ ਡਿਲੀਟ ਕਰਨ ਉਪਰੰਤ ਇਸ ਵਿਚ ਆ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ। ਰੀਸਾਈਲ ਬਿਨ ਵਿਚ ਪਈਆਂ ਫਾਈਲਾਂ ਨੂੰ ਅਸੀਂ ਰੀਸਟੋਰ ਵੀ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ ਅਤੇ ਪੱਕੇ ਤੌਰ ਤੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿਚੋਂ ਡਿਲੀਟ ਵੀ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

ਪਾਠ-4 (ਐਮ. ਐਸ. ਪੇਂਟ - ਭਾਗ 1) (BACK TO INDEX)



ਚਿੱਤਰ: ਪੇਂਟ ਵਿੰਡੋ ਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਭਾਗ



ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ।

1. ਪੇਂਟ ਵਿੰਡੋ ਦੇ ਸਭ ਤੋਂ ਉਪਰਲੇ ਪਾਸੇ __________ ਬਾਰ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

ੳ. ਟਾਈਟਲ ਅ.ਸਟੇਟਸ ਬਾਰ ੲ. ਸਕਰੋਲ ਬਾਰ ਸ. ਉਪਰੋਕਤ ਸਾਰੇ

2. ___ ਟੂਲਬਾਰ ਟਾਈਟਲ ਬਾਰ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਸਦੀ ਜਗ੍ਹਾ ਨੂੰ ਰਿਬਨ ਦੇ ਹੇਠਲੇ ਜਾਂ ਉਪਰਲੇ ਪਾਸੇ ਬਦਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ੳ. ਕੁੱਇਕ ਐਕਸੈਸ ਬਾਰ ਅ.ਸਟੇਟਸ ਬਾਰ ੲ. ਸਕਰੋਲ ਬਾਰ ਸ. ਟਾਸਕ ਬਾਰ

3. ਮੀਨੂੰ ਬਾਰ ਤੇ ਖੱਬੇ ਪਾਸੇ ਸਭ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ______________ ਬਟਨ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

ੳ. ਪੇਂਟ ਅ. ਹੈਲਪ ੲ. ਕਲੋਜ਼ ਸ. ਮਿਨੀਮਾਈਜ਼

4. ਸਕਰੌਲ ਬਾਰ ਸਕ੍ਰੀਨ ਨੂੰ ਘੁਮਾਉਣ ਲਈ ਵਰਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ _________ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੀਆਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ।

ੳ. ਦੋ ਅ. ਤਿੰਨ ੲ. ਚਾਰ ਸ. ਪੰਜ

5. ___________ ਆਪਸ਼ਨ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਅਸੀਂ ਤਸਵੀਰ ਦੀ ਇਕ ਹੋਰ ਕਾਪੀ ਕਿਸੇ ਦੂਸਰੀ ਫਾਈਲ ਦੇ ਨਾਂ ਨਾਲ ਸੇਵ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

ੳ. ਸੇਵ ਐਜ਼ ਅ. ਓਪਨ ੲ. ਨਿਊ ਸ. ਐਗਜ਼ਿਟ

ਸਹੀ/ਗਲਤ ਲਿਖੋ।

1. ਪੇਂਟ ਵਿਚਲੀ ਡਰਾਇੰਗ ਨੂੰ ਬਿਟਮੈਪ ਫਾਈਲਾਂ ਵਜੋਂ ਵੀ ਸੇਵ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**
2. ਟਾਈਟਲ ਬਾਰ ਦੇ ਖੱਬੇ ਪਾਸੇ ਪਹਿਲੀ ਚੀਜ਼ ਲਿਟਲ ਪੇਂਟ ਪੈਲੇਟ ਦਿਖਾਈ ਦਿੰਦੀ ਹੈ। **(ਗਲਤ)**
3. ਮਿਨੀਮਾਈਜ਼ ਬਟਨ ਪੇਂਟ ਵਿੰਡੋ ਨੂੰ ਟਾਸਕਬਾਰ ਉੱਤੇ ਮਿਨੀਮਾਈਜ਼ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**
4. ਨਿਊ ਕਮਾਂਡ ਇਕ ਨਵੀਂ ਖਾਲੀ ਤਸਵੀਰ ਫਾਈਲ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਵਰਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**
5. ਡਰਾਇੰਗ ਏਰੀਆ ਵਿਚ ਚਿੱਤਰਕਾਰੀ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**

ਛੋਟੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਪ੍ਰ:1. ਪੇਂਟ ਕੀ ਹੈ?

ਉ: ਪੇਂਟ ਇਕ ਡਰਾਇੰਗ ਟੂਲ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਤਸਵੀਰਾਂ ਬਣਾਉਣ ਵਿਚ ਮਦਦ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਪੇਂਟ ਵਿਚ ਕਈ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਡਰਾਇੰਗ ਟੂਲ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਸੁੰਦਰ ਤਸਵੀਰਾਂ ਆਸਾਨੀ ਨਾਲ ਬਣਾਈਆਂ ਜਾ ਸਕਦੀਆਂ ਹਨ।

ਪ੍ਰ:2. ਪੇਂਟ ਨੂੰ ਸ਼ੁਰੂ ਕਿਵੇਂ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ?

ਉ: ਪੇਂਟ ਨੂੰ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਦੇ ਸਟੈਪ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. ਸਟਾਰਟ ਬਟਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
2. ਆਲ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਜ਼ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
3. ਅਸੈਸਰੀਜ਼ ਆਪਸ਼ਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
4. ਪੇਂਟ ਆਪਸ਼ਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।

Start > All Programs > Accessories > Paint

ਪ੍ਰ:3. ਪੇਂਟ ਵਿੰਡੋ ਦੇ ਭਾਗਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਪੇਂਟ ਵਿੰਡੋ ਦੇ ਕਈ ਭਾਗ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਮੁੱਖ ਭਾਗਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. ਟਾਈਟਲ ਬਾਰ
2. ਕੁਇੱਕ ਐਕਸੈਸ ਟੂਲਬਾਰ
3. ਟੈਬਜ਼ ਅਤੇ ਰਿਬਨ
4. ਸਕਰੋਲ ਬਾਰ
5. ਵਰਕ ਏਰੀਆ ਜਾਂ ਡਰਾਇੰਗ ਏਰੀਆ
6. ਸਟੇਟਸ ਬਾਰ
7. ਜ਼ੂਮ ਸਲਾਈਡਰ

ਪ੍ਰ:4. ਸਕਰੋਲ ਬਾਰ ਦੀਆਂ ਸ਼੍ਰੇਣੀਆਂ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਸਕਰੋਲ ਬਾਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਸਕ੍ਰੀਨ ਨੂੰ ਸਰਕਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਦੋ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ:

1. ਹੋਰੀਜ਼ੋਂਟਲ ਸਕਰੋਲ ਬਾਰ
2. ਵਰਟੀਕਲ ਸਕਰੋਲ ਬਾਰ

ਪ੍ਰ:5. ਵਰਕ ਏਰੀਆ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?

ਉ: ਵਰਕ ਏਰੀਆ ਨੂੰ ਡਰਾਇੰਗ ਏਰੀਆ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਪੇਂਟ ਵਿਚਕਾਰ ਖਾਲੀ ਜਗ੍ਹਾ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਜਿਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਤਸਵੀਰਾਂ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਵੱਡੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਪ੍ਰ:1. ਕੁਇੱਕ ਐਕਸੈਸ ਟੂਲਬਾਰ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ? ਇਸਦੇ ਭਾਗਾਂ ਬਾਰੇ ਵਿਸਥਾਰ ਨਾਲ ਦੱਸੋ।

ਉ: ਕੁਇੱਕ ਐਕਸੈਸ ਟੂਲਬਾਰ ਇਕ ਅਜਿਹੀ ਟੂਲਬਾਰ ਹੈ ਜੋ ਸਾਨੂੰ ਕੁੱਝ ਆਮ ਵਰਤੀਆਂ ਜਾਣ ਵਾਲੀਆਂ ਕਮਾਂਡਜ਼ ਨੂੰ ਤੇਜੀ ਨਾਲ ਵਰਤਣ ਵਿਚ ਸਹਾਇਕ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਟੂਲਬਾਰ ਪਹਿਲਾਂ ਤੋਂ ਹੀ ਟਾਈਟਲ ਬਾਰ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਅਸੀਂ ਇਸ ਟੂਲਬਾਰ ਵਿਚ ਆਪਣੀ ਜਰੂਰਤ ਅਨੁਸਾਰ ਕਮਾਂਡਜ਼ ਨੂੰ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ ਜਾਂ ਹਟਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਕੁੱਇਕ ਐਕਸੈਸ ਟੂਲਬਾਰ ਨੂੰ ਰਿਬਨ ਦੇ ਹੇਠਾਂ ਜਾਂ ਉਪਰ ਲਗਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:2. ਪੇਂਟ ਬਟਨ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ? ਇਸ ਦੀਆਂ ਕਮਾਂਡਾ ਦਾ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਰੀਬਨ ਦੇ ਖੱਬੇ ਪਾਸੇ ਪਹਿਲਾ ਬਟਨ ਪੇਂਟ ਬਟਨ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਬਟਨ ਉਪਰ ਕਲਿੱਕ ਕਰਨ ਨਾਲ ਇੱਕ ਮੀਨੂੰ ਖੁੱਲਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਚ ਕੁੱਝ ਮੁੱਖ ਕਮਾਂਡਜ਼ ਇਸ ਤਰਾਂ ਹਨ:

- **ਨਿਊ**
- **ਓਪਨ**
- **ਸੇਵ**
- **ਸੇਵ ਐਜ਼**
- **ਪ੍ਰਿੰਟ**
- **ਫਰੋਮ ਸਕੈਨਰ ਔਰ ਕੈਮਰਾ**
- **ਸੈਟ ਐਜ਼ ਡੈਸਕਟਾਪ ਬੈਕਗ੍ਰਾਉਂਡ**
- **ਐਗਜ਼ਿਟ**

ਪ੍ਰ:3. ਹੋਮ ਟੈਬ ਰਿਬਨ ਨੂੰ ਬਿਆਨ ਕਰੋ।

ਉ: ਹੋਮ ਟੈਬ ਰਿਬਨ ਪੇਂਟ ਦਾ ਇਕ ਮੁੱਖ ਰਿਬਨ ਹੈ। ਇਹ ਰਿਬਨ ਟਾਈਟਲ ਬਾਰ ਦੇ ਹੇਠਲੇ ਪਾਸੇ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਪੇਂਟ ਵਿਚ ਜ਼ਿਆਦਾਤਰ ਵਰਤੀਆਂ ਜਾਣ ਵਾਲੀਆਂ ਕਮਾਂਡਜ਼ ਇਸ ਰਿਬਨ ਵਿਚ ਹੀ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ। ਸਾਰੇ ਟੂਲਜ਼, ਸ਼ੇਪਸ, ਕਲਰ ਪੈਲੇਟ ਅਤੇ ਹੋਰ ਬਹੁਤ ਸਾਰੀਆਂ ਕਮਾਂਡਜ਼ ਇਸ ਰਿਬਨ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ। ਪੇਂਟ ਵਿਚ ਹਰ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦਾ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਸਾਨੂੰ ਹੋਮ ਟੈਬ ਦੀ ਜਰੂਰਤ ਪੈਂਦੀ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:4. ਸਟੇਟਸ ਬਾਰ ਕੀ ਹੈ? ਇਸਦੇ ਭਾਗਾਂ ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ।

ਉ: ਇਹ ਬਾਰ ਪੇਂਟ ਵਿੰਡੋ ਵਿਚ ਸਭ ਤੋਂ ਹੇਠਲੇ ਪਾਸੇ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਬਾਰ ਪੇਂਟ ਵਿਚ ਕੰਮ ਕਰਦੇ ਹੋਏ ਸਾਡੀ ਮਦਦ ਕਰਦੀ ਹੈ।ਇਸ ਬਾਰ ਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਭਾਗ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜੋ ਸਾਨੂੰ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਿਸਮਾਂ ਦੀ ਸੂਚਨਾ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦੇ ਹਨ। ਇਸ ਬਾਰ ਦੇ ਇਹ ਭਾਗ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

- ਕਰਸਰ ਪੁਜੀਸ਼ਨ
- ਸਲੈਕਸ਼ਨ ਸਾਈਜ਼
- ਇਮੇਜ ਸਾਇਜ਼
- ਡਿਸਕ ਸਾਈਜ਼
- ਜ਼ੂਮ ਸਲਾਈਡਰ

ਪ੍ਰ:5. ਆਪਣੇ ਕੰਮ ਨੂੰ ਸੇਵ ਕਿਵੇਂ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ? ਦੱਸੋ।

ਉ: ਪੇਂਟ ਵਿਚ ਤਸਵੀਰ ਬਨਾਉਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਉਸ ਨੂੰ ਸੰਭਾਲ ਕੇ ਰੱਖਣ ਲਈ ਉਸਨੂੰ ਸੇਵ ਕਰਨਾ ਪੈਂਦਾ ਹੈ। ਪੇਂਟ ਵਿਚ ਨਵੀਂ ਫਾਈਲ ਨੂੰ ਕੀਅ-ਬੋਰਡ ਰਾਹੀਂ ਸੇਵ ਕਰਨ ਦੇ ਸਟੈਪ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. ਕੀਅ-ਬੋਰਡ ਤੋਂ Ctrl + S ਕੀਅਜ਼ ਨੂੰ ਦਬਾਓ।
2. ਸੇਵ ਐਜ਼ ਡਾਇਲਾਗ ਬਾਕਸ ਵਿਚ ਫਾਈਲ ਦਾ ਨਾਂ ਟਾਈਪ ਕਰੋ।
3. ਸੇਵ ਬਟਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।

ਪਾਠ-5 (ਐਮ. ਐਸ. ਪੇਂਟ – ਭਾਗ 2) (BACK TO INDEX)

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ।

1. ਕਲਿੱਪ ਬੋਰਡ ਮੀਨੂੰ ਦੀਆਂ ਤਿੰਨ ਆਪਸ਼ਨਾਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ: ਕੱਟ, ਕਾਪੀ ਅਤੇ ________________

ੳ. **ਪੇਸਟ** ਅ. ਮੂਵ ੲ. ਕਲੋਜ਼ ਸ. ਜ਼ੂਮ

2. ਸਭ ਤੋਂ ਉਪਰਲਾ ਬਟਨ ਜੋ ਕਿ ਡਾਇਮੰਡ ਸ਼ੇਪ ਵਿਚਕਾਰ ਲਾਈਨ ਹੈ ਉਸਨੂੰ __________ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ੳ. ਪੇਸਟ ਅ. ਕੱਟ ੲ. ਕਾਪੀ ਸ. **ਕਰੋਪ**

3. ____________ ਪੈਂਟਾਗਨ ਡਰਾਅ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ੳ. ਟਰੈਂਗਲ ਅ. ਰਿਕਟੈਂਗਲ ੲ. **ਪੈਂਟਾਗਨ** ਸ. ਹੈਕਸਾਗਨ

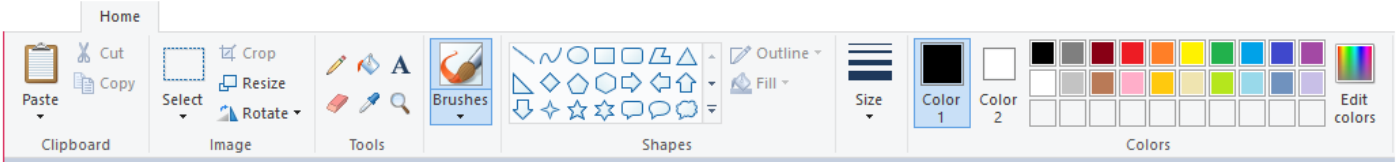
4. ਇਰੇਜ਼ਰ ਟੂਲ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਅਸੀਂ ਮਾਊਸ ਦਾ ____________ ਬਟਨ ਦਬਾਉਂਦੇ ਹੋਏ ਤਸਵੀਰ ਨੂੰ ਮਿਟਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
ੳ. **ਖੱਬਾ** ਅ. ਸੱਜਾ ੲ. ਸਕਰੋਲ ਸ. ਕੋਈ ਨਹੀਂ
5. ਜਦੋਂ ਅਸੀਂ ਮਾਊਸ ਦਾ ___________ ਬਟਨ ਦਬਾਉਂਦੇ ਹਾਂ ਤਾਂ ਕਲਰ-2 ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
ੳ. ਖੱਬਾ ਅ. **ਸੱਜਾ** ੲ. ਸਕਰੋਲ ਸ. ਕੋਈ ਨਹੀਂ

ਸਹੀ/ਗਲਤ ਲਿਖੋ।

1. ਐਲੀਪਸ ਟੂਲ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਅਸੀਂ ਸਕੁਏਅਰ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। **(ਗਲਤ)**
2. ਇਰੇਜ਼ਰ ਟੂਲ ਫਰੀ ਹੈਂਡ ਡਰਾਇੰਗ ਕਰਨ ਦੇ ਕੰਮ ਆਉਂਦਾ ਹੈ। **(ਗਲਤ)**
3. ਬੁਰਸ਼ ਟੂਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਲਰ-ਸਪਰੇਅ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**
4. ਡਰਾਇੰਗ ਜਾਂ ਵਰਕ-ਖੇਤਰ ਉਹ ਥਾਂ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਜਿੱਥੇ ਅਸੀਂ ਤਸਵੀਰਾਂ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। **(ਸਹੀ)**
5. ਟੈਕਸਟ ਟੂਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਤਸਵੀਰ ਵਿਚ ਟੈਕਸਟ ਭਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**

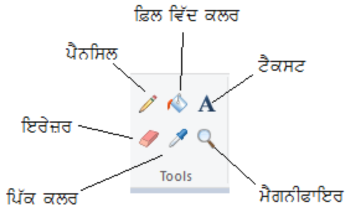
ਛੋਟੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਪ੍ਰ:1. ਹੋਮ ਟੈਬ ਰਿਬਨ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?
ਉ: ਹੋਮ ਟੈਬ ਰਿਬਨ ਪੇਂਟ ਦਾ ਇਕ ਮੁੱਖ ਰਿਬਨ ਹੈ। ਇਹ ਰਿਬਨ ਟਾਈਟਲ ਬਾਰ ਦੇ ਹੇਠਲੇ ਪਾਸੇ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਪੇਂਟ ਵਿਚ ਜ਼ਿਆਦਾਤਰ ਵਰਤੀਆਂ ਜਾਣ ਵਾਲੀਆਂ ਕਮਾਂਡਜ਼ ਇਸ ਰਿਬਨ ਵਿਚ ਹੀ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ। ਪੇਂਟ ਵਿਚ ਹਰ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦਾ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਸਾਨੂੰ ਹੋਮ ਟੈਬ ਦੀ ਜਰੂਰਤ ਪੈਂਦੀ ਹੈ।



ਪ੍ਰ:2. ਹੋਮ ਟੈਬ ਰਿਬਨ ਦੇ ਮੁੱਖ ਭਾਗਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।
ਉ: ਹੋਮ ਟੈਬ ਰਿਬਨ ਦੇ ਮੁੱਖ ਭਾਗਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:
1. ਕਲਿੱਪਬੋਰਡ 2. ਇਮੇਜ਼ 3. ਟੂਲਜ਼
4. ਬ੍ਰਸ਼ਿਜ਼ 5. ਸ਼ੇਪਸ 6. ਸ਼ਾਇਜ਼
7. ਕਲਰਜ਼

ਪ੍ਰ:3. ਟੂਲ ਮੀਨੂੰ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਟੂਲਜ਼ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।
ਉ: ਟੂਲ ਮੀਨੂੰ ਵਿਚ ਕੁੱਲ 6 ਟੂਲਜ਼ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਟੂਲਜ਼ ਦੇ ਨਾਂ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:
1. ਪੈਨਸਿਲ 4. ਇਰੇਜ਼ਰ
2. ਫ਼ਿੱਲ ਵਿੱਦ ਕਲਰ 5. ਪਿੱਕ ਕਲਰ
3. ਟੈਕਸਟ 6. ਮੈਗਨੀਫਾਇਰ

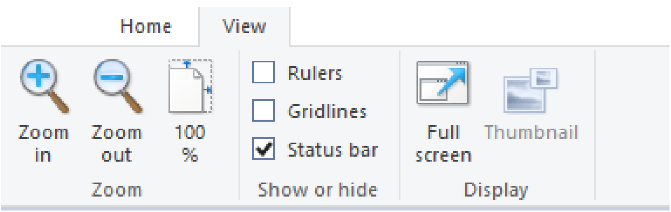


ਪ੍ਰ:4. ਸਾਈਜ਼ ਟੂਲ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?
ਉ: ਸਾਈਜ਼ ਟੂਲ ਇਕ ਅਜਿਹਾ ਟੂਲ ਹੈ ਜਿਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਬੁਰਸ਼ ਦਾ ਸਾਈਜ਼ ਜਾਂ ਕਿਸੇ ਸ਼ੇਪ ਦੀ ਲਾਈਨ ਦੀ ਮੋਟਾਈ ਨੂੰ ਬਦਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਟੂਲ ਉਸ ਸਮੇਂ ਐਕਟਿਵ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜਦੋਂ ਅਸੀਂ ਬੁਰਸ਼ ਜਾਂ ਸ਼ੇਪ ਟੂਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦੇ ਹਾਂ।

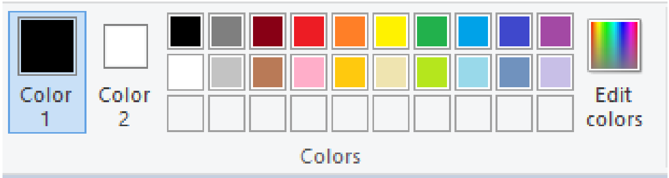
ਪ੍ਰ:5. ਬੁਰਸ਼ ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ।
ਉ: ਬੁਰਸ਼ ਟੂਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਅਸੀਂ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਟੈਕਸਚਰ ਅਤੇ ਬੁਰਸ਼ਾਂ ਦੇ ਆਕਾਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦੇ ਹੋਏ ਡਰਾਇੰਗ ਤਿਆਰ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਬੁਰਸ਼ ਦੇ ਆਕਾਰ ਨੂੰ ਅਸੀਂ ਸਾਈਜ਼ ਟੂਲ ਜਾਂ ਬੁਰਸ਼ ਟੂਲ ਨਾਲ ਕੰਟਰੋਲ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

ਵੱਡੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

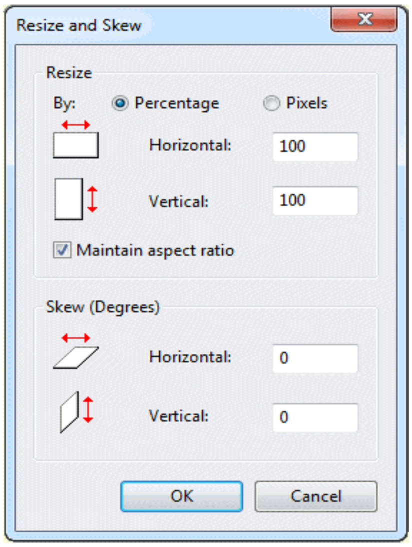
ਪ੍ਰ:1. ਵਿਊ ਟੈਬ ਰਿਬਨ ਦਾ ਵਰਨਣ ਕਰੋ।
ਉ: ਵਿਊ ਟੈਬ ਰਿਬਨ ਪੇਂਟ ਦਾ ਦੂਸਰਾ ਮੁੱਖ ਰਿਬਨ ਹੈ। ਇਸ ਰਿਬਨ ਵਿਚ ਤਸਵੀਰ ਨੂੰ ਦੇਖਣ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਟੂਲਜ਼ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਕੁੱਝ ਮੁੱਖ ਟੂਲਜ਼ ਦੇ ਨਾਂ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:
1. ਜ਼ੂਮ ਟੂਲ
2. ਸ਼ੋਅ ਜਾਂ ਹਾਈਡ
3. ਡਿਸਪਲੇ ਟੂਲ



ਪ੍ਰ:2. ਹੋਮ ਟੈਬ ਰਿਬਨ ਦੇ ਕਲਰ ਸੈਕਸ਼ਨ ਦੇ ਭਾਗਾਂ ਦਾ ਵਰਨਣ ਕਰੋ।
ਉ: ਹੋਮ ਟੈਬ ਰਿਬਨ ਵਿਚ ਕਲਰ ਸੈਕਸ਼ਨ ਇਕ ਮੁੱਖ ਭਾਗ ਹੈ। ਇਸ ਸੈਕਸ਼ਨ ਵਿਚ 3 ਭਾਗ ਹੁੰਦੇ ਹਨ:
1. **ਕਲਰ-1:** ਕਲਰ-1 ਫੋਰਗ੍ਰਾਊਂਡ ਕਲਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ
2. **ਕਲਰ-2:** ਕਲਰ-2 ਬੈਕਗ੍ਰਾਊਂਡ ਕਲਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।
2. **ਕਲਰ-ਪੈਲੇਟ:** ਵੱਖ-ਵੱਖ ਰੰਗਾ ਦੀ ਇਕ ਪੱਟੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

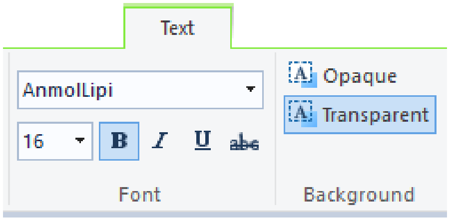


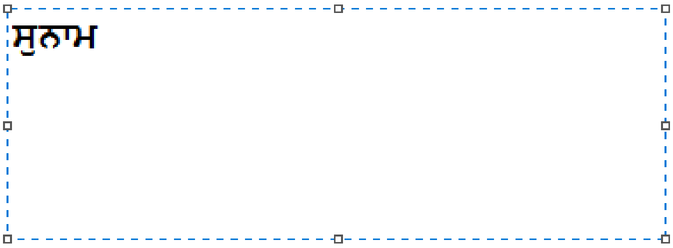
3. **ਐਡਿਟ ਕਲਰ ਬਟਨ:** ਇਸ ਬਟਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਅਸੀਂ ਆਪਣੀ ਪਸੰਦ ਦਾ ਨਵਾਂ ਰੰਗ ਕਲਰ-ਪੈਲੇਟ ਵਿਚ ਸ਼ਾਮਲ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ



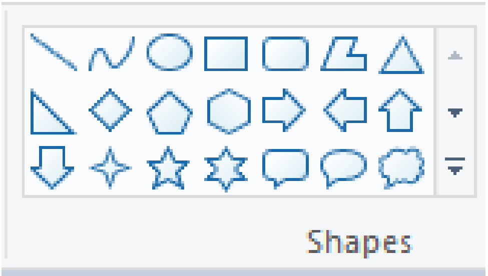
ਪ੍ਰ:3. ਰੀ-ਸਾਈਜ਼ ਅਤੇ ਸਕਿਉ ਆਪਸ਼ਨ ਬਾਰੇ ਲਿਖੋ।
ਉ: ਰੀ-ਸਾਈਜ਼ ਅਤੇ ਸਕਿਉ ਆਪਸ਼ਨ ਹੋਮ ਟੈਬ ਰਿਬਨ ਉੱਤੇ ਮੋਜੂਦ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਅਸੀਂ ਤਸਵੀਰ ਦਾ ਸਈਜ਼ ਘਟਾ-ਵਧਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ ਜਾਂ ਤਸਵੀਰ ਉਪਰ ਸਕੀਉ ਦਾ ਪ੍ਰਭਾਵ ਲਾਗੂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਤਸਵੀਰ ਨੂੰ ਰੀ-ਸਾਈਜ਼ ਕਰਨ ਲਈ ਅਸੀਂ ਪਰਸੈਂਟੇਜ਼ ਜਾਂ ਪਿਕਸਲਜ਼ ਵਿਚ ਮੁੱਲ ਭਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਪਰਤੂੰ ਤਸਵੀਰ ਉਪਰ ਸਕਿਓ ਪ੍ਰਭਾਵ ਲਾਗੂ ਕਰਨ ਲਈ ਸਕਿਉ-ਕੋਨ ਦਾ ਮਾਪ ਡਿਗਰੀ ਵਿਚ ਭਰਨਾ ਪੈਂਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:4. ਟੈਕਸਟ ਟੂਲ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਟੈਕਸਟ ਨੂੰ ਫਾਰਮੈਟ ਕਿਵੇਂ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ?
ਉ: ਇਹ ਟੂਲ ਹੋਮ ਟੈਬ ਦੇ ਟੂਲਜ਼ ਗਰੁਪ ਵਿਚ ਮੋਜੂਦ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਟੂਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਤਸਵੀਰ ਵਿਚ ਟੈਕਸਟ ਭਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਟੂਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਬਾਕਸ ਬਣਾ ਕੇ ਉਸ ਵਿਚ ਲਿਖ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਇਸ ਟੂਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਸਮੇਂ ਇਕ ਹੋਰ ਟੂਲਬਾਰ ਨਜ਼ਰ ਆਉਣ ਲੱਗ ਜਾਂਦੀ ਹੈ, ਜਿਸਨੂੰ ਟੈਕਸਟ-ਟੂਲਬਾਰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਟੂਲਬਾਰ ਟੈਕਸਟ ਉਪਰ ਕਈ ਤਰਾਂ ਦੇ ਓਪਰੇਸ਼ਨ ਲਾਗੂ ਕਰਨ ਵਿਚ ਸਾਡੀ ਮਦਦ ਕਰਦਾ ਹੈ, ਜਿਵੇਂ ਕਿ: ਅੱਖਰਾਂ ਨੂੰ ਬੋਲਡ, ਇਟੈਲਿਕ, ਅੰਡਰਲਾਈਨ ਕਰਨਾ, ਅੱਖਰਾਂ ਦਾ ਆਕਾਰ ਵੱਡਾ ਛੋਟਾ ਕਰਨਾ ਆਦਿ।





ਪ੍ਰ:5. ਸ਼ੇਪਸ ਮੀਨੂੰ ਬਾਰੇ ਵਿਸਤਾਰ ਨਾਲ ਲਿਖੋ।
ਉ: ਇਹ ਮੀਨੂੰ ਹੋਮ ਟੈਬ ਰਿਬਨ ਉਪਰ ਮੋਜੂਦ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਅਸੀਂ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਿਸਮਾਂ ਦੀਆਂ ਆਕ੍ਰਿਤੀਆਂ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ ਜਿਵੇਂ ਕਿ: ਰੈਕਟੈਂਗਲ, ਐਲਿਪਸ, ਕਰਵ, ਪੋਲੀਗਾਨ, ਲਾਈਨ ਆਦਿ। ਕਿਸੇ ਵੀ ਸ਼ੇਪ ਨੂੰ ਡਰਾਅ ਕਰਨ ਲਈ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਸਟੈਪ ਵਰਤੋ:
1. ਜਿਸ ਸ਼ੇਪ ਨੂੰ ਡਰਾਅ ਕਰਨਾ ਹੈ ਉਸ ਉਪਰ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
2. ਡਰਾਇੰਗ ਏਰੀਆ ਵਿਚ ਕਲਿੱਕ ਅਤੇ ਡਰੈਗ ਕਰੋ।
3. ਸ਼ੇਪ ਡਰਾਅ ਹੋ ਜਾਵੇਗੀ।



ਪਾਠ-6 (ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਅਤੇ ਸਾਫਟਵੇਅਰ) (BACK TO INDEX)

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ।

1. ਕੰਪਿਊਟਰ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਅਤੇ _______________ ਦਾ ਸੁਮੇਲ ਹੈ। (**ਸਾਫਟਵੇਅਰ**)
2. ਹਿਦਾਇਤਾਂ ਦੇ ਸਮੂਹ ਨੂੰ _______________ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। (**ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ**)
3. ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਾਂ ਦੇ ਸਮੂਹ ਨੂੰ _______________ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। (**ਸਾਫਟਵੇਅਰ**)
4. ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਮੁੱਖ ਤੌਰ ਤੇ _______________ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। (**ਦੋ**)
5. ਕੰਪਿਊਟਰ __________ ਤੋਂ ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਕੰਮ ਨਹੀਂ ਕਰ ਸਕਦਾ। (**ਸਾਫਟਵੇਅਰ**)

ਸਹੀ ਜਾਂ ਗਲਤ ਲਿਖੋ।

1. ਸਾਫ਼ਟਵੇਅਰ ਦਾ ਦੂਜਾ ਨਾਂ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਹੈ। (**ਗਲਤ**)
2. ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿਚ ਦਿੱਤੀਆਂ ਜਾਣ ਵਾਲੀਆਂ ਹਦਾਇਤਾਂ ਨੂੰ ਸਾਫਰਵੇਅਰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। (**ਸਹੀ**)
3. ਅਸੀਂ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਨੂੰ ਛੂਹ ਨਹੀਂ ਸਕਦੇ। (**ਗਲਤ**)
4. ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਦੀਆਂ ਦੋ ਕਿਸਮਾਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ: ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਅਤੇ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ (**ਸਹੀ**)
5. ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਦੀ ਕਿਮਤ ਜਿਆਦਾ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। (**ਸਹੀ**)

ਹੇਠ ਲਿਖਿਆਂ ਵਿਚੋਂ ਕਿਹੜੇ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਹਨ:

1. ਫ਼ਲੌਪੀ ਡਿਸਕ 2. ਸੀ.ਡੀ.ਰੋਮ 3. ਮਾਉਸ 4. ਐਮ.ਐਸ. ਪੇਂਟ 5. ਪ੍ਰੈਜ਼ੈਂਟੇਸ਼ਨ 6. ਕੀਅ-ਬੋਰਡ

ਉ: ਫਲੋਪੀ ਡਿਸਕ, ਸੀ.ਡੀ.ਰੋਮ., ਮਾਊਸ, ਕੀਅ-ਬੋਰਡ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਹਨ।

ਛੋਟੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

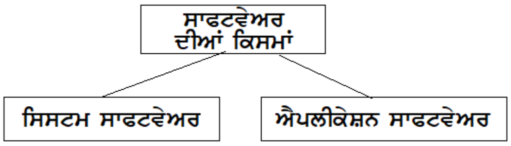
1. ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਕੀ ਹੈ?
ਉ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਭੋਤਿਕ ਭਾਗਾਂ ਨੂੰ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: ਕੀ-ਬੋਰਡ, ਮਾਉਸ, ਮੋਨੀਟਰ, ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਆਦਿ। ਅਸੀਂ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਨੂੰ ਛੂ ਸਕਦੇ ਹਾਂ ਅਤੇ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।ਇਹ ਥਾਂ ਘੇਰਦੇ ਹਨ।

2. ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਕੀ ਹੈ?
ਉ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਹਦਾਇਤਾਂ ਦੀ ਲੋੜ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। ਹਦਾਇਤਾਂ ਦੇ ਸਮੂਹ ਨੂੰ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਦੇ ਸਮੂਹ ਨੂੰ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।ਅਸੀਂ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਨੂੰ ਛੂ ਨਹੀਂ ਸਕਦੇ ਅਤੇ ਨਾਂ ਹੀ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

3. ਦੋ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਕਿਹੜੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?

ਉ: ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਹੇਠ ਲਿਖੀਆਂ ਦੋ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ:

1. ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ
2. ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ



4. ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਦੀਆਂ ਚਾਰ ਉਦਾਹਰਨਾਂ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਦੀਆਂ ਕੁੱਝ ਉਦਾਹਰਨਾਂ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ:

1. ਕੀਅ-ਬੋਰਡ
2. ਮਾਊਸ
3. ਮੋਨੀਟਰ
4. ਪ੍ਰਿੰਟਰ
5. ਸਪੀਕਰ
6. ਸੀ.ਪੀ.ਯੂ.

5. ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਦੀਆਂ ਕੀ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ?

ਉ: ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਵਿਚ ਹੇਠ ਲਿਖੀਆਂ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ:

1. ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਨੂੰ ਅਸੀਂ ਛੂ ਨਹੀਂ ਸਕਦੇ।
2. ਇਹ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਹਦਾਇਤਾਂ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦੇ ਹਨ।
3. ਇਹਨਾਂ ਦਾ ਭਾਰ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ।
4. ਇਹ ਕੀਮਤੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।

ਵੱਡੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

1. ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਅਤੇ ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਵਿਚ ਅੰਤਰ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਅਤੇ ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਵਿਚ ਅੰਤਰ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹੈ:

ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ	ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ
1. ਇਹ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਾਂ ਦਾ ਸਮੂਹ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।	1. ਇਹ ਸਿਸਟਮ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਾਂ ਦਾ ਸਮੂਹ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।
2. ਇਹ ਖਾਸ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।	2. ਇਹ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਕੰਮਕਾਜ ਨੂੰ ਕੰਟਰੋਲ ਕਰਦੇ ਹਨ।
3. ਇਹ ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਤੋਂ ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਨਹੀਂ ਚੱਲ ਸਕਦੇ।	3. ਇਹ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਤੋਂ ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਚੱਲ ਸਕਦੇ ਹਨ।
4. ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਕੀਮਤ ਘੱਟ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।	4. ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਕੀਮਤ ਜ਼ਿਆਦਾ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
5. ਇਹਨਾਂ ਤੋਂ ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਚੱਲ ਸਕਦਾ ਹੈ।	5. ਇਹਨਾਂ ਤੋਂ ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨਹੀਂ ਚੱਲ ਸਕਦਾ।
6. ਉਦਾਹਰਣ: ਵਰਡ ਪ੍ਰੋਸੈਸਰ, ਸਪ੍ਰੈਡਸ਼ੀਟ ਆਦਿ	6. ਉਦਾਹਰਣ: ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ, ਭਾਸ਼ਾ ਟ੍ਰਾਂਸਲੇਟਰ ਆਦਿ

2. ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਨੂੰ ਠੀਕ ਰੱਖਣ ਲਈ ਕਿਹੜੀਆਂ ਗੱਲਾਂ ਦਾ ਧਿਆਨ ਰੱਖਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ?

ਉ: ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਨੂੰ ਠੀਕ ਰੱਖਣ ਲਈ ਹੇਠ ਲਿਖੀਆਂ ਗੱਲਾਂ ਦਾ ਧਿਆਨ ਰੱਖਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ:

1. ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਭਾਗਾਂ ਨੂੰ ਸਾਫ ਰੱਖਣਾ ਚਾਹੀਂਦਾ ਹੈ।
2. ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਵਰਤਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਢੱਕ ਦੇਣਾ ਚਾਹੀਂਦਾ ਹੈ।
3. ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀਆਂ ਤਾਰਾਂ ਨੂੰ ਨਹੀਂ ਖਿਚਣਾ ਚਾਹੀਂਦਾ।
4. ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਨੂੰ ਟੱਟਣ ਤੋਂ ਬਚਾਉਣਾ ਚਾਹੀਂਦਾ ਹੈ।
5. ਚੱਲਦੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਭਾਗਾਂ ਨੂੰ ਸਾਫ ਨਹੀਂ ਕਰਨਾ ਚਾਹੀਂਦਾ।
6. ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਨੇੜੇ ਕੁੱਝ ਖਾਣਾ-ਪੀਣਾ ਨਹੀਂ ਚਾਹੀਂਦਾ।
7. ਕੀਅ-ਬੋਰਡ ਦੀਆਂ ਕੀਜ਼ ਨੂੰ ਜੋਰ ਨਾਲ ਨਹੀਂ ਦਬਾਉਣਾ ਚਾਹੀਂਦਾ।

3. ਵੱਖ-ਵੱਖ ਸਾਫਟਵੇਅਰਜ਼ ਬਾਰੇ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦਿਓ।

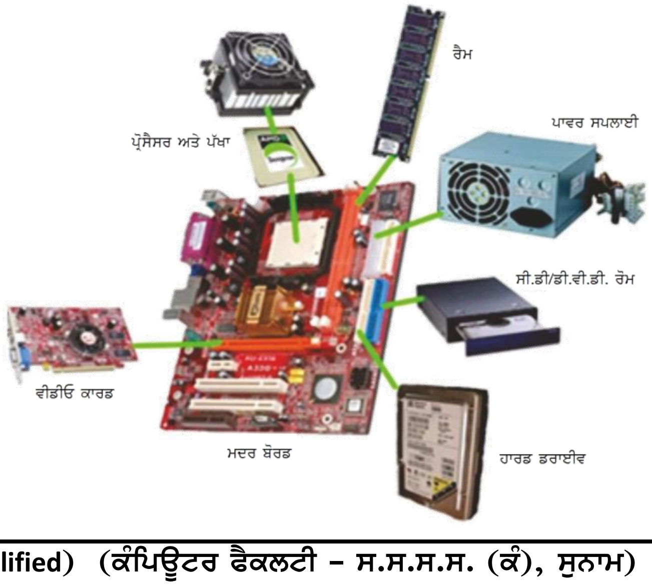
ਉ: ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਹੇਠ ਲਿਖੀਆਂ ਦੋ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ:

1. **ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ**: ਇਹ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਾਂ ਦਾ ਸਮੂਹ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਹ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿਚ ਕੋਈ ਖਾਸ ਕੰਮ ਕਰਦੇ ਹਨ।ਇਹ ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਤੋਂ ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਨਹੀਂ ਚੱਲ ਸਕਦੇ। ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਕੀਮਤ ਘੱਟ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਤੋਂ ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਚੱਲ ਸਕਦਾ ਹੈ।ਉਦਾਹਰਣ: ਵਰਡ ਪ੍ਰੋਸੈਸਰ, ਸਪ੍ਰੈਡਸ਼ੀਟ ਆਦਿ
2. **ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ**: ਇਹ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਾਂ ਦਾ ਸਮੂਹ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।ਇਹ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਕੰਮ ਕਾਜ ਨੂੰ ਕੰਟਰੋਲ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਇਹ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਤੋਂ ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਚੱਲ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਕੀਮਤ ਜ਼ਿਆਦਾ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਤੋਂ ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਚੱਲ ਨਹੀਂ ਸਕਦਾ ਹੈ।ਉਦਾਹਰਣ: ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ, ਭਾਸ਼ਾ ਟ੍ਰਾਂਸਲੇਟਰ ਆਦਿ।

4. ਮਦਰ ਬੋਰਡ ਕੀ ਹੈ? ਇਸਦੇ ਕੋਈ 5 ਭਾਗਾਂ ਬਾਰੇ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦਿਓ।

ਉ: ਮਦਰ ਬੋਰਡ ਇਕ ਪਲਾਸਟਿੱਕ ਦੀ ਸ਼ੀਟ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਉਪਰ ਕਈ ਤਰਾਂ ਦੇ ਸਰਕਟ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਮਦਰਬੋਰਡ ਨਾਲ ਜੁੜਨ ਵਾਲੇ ਕੁੱਝ ਮੁੱਖ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਉਪਕਰਨ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ:

1. **ਹਾਰਡ ਡਰਾਈਵ**: ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਪੱਕੇ ਤੌਰ ਤੇ ਸੇਵ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
2. **ਵੀਡੀਓ ਕਾਰਡ**: ਇਹ ਸੂਚਨਾ ਨੂੰ ਮੋਨੀਟਰ ਤੇ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦਾ ਹੈ।
3. **ਪ੍ਰੋਸੈਸਰ (CPU)**: ਇਹ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦਾ ਦਿਮਾਗ ਮੰਨਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ, ਜੋ ਹਦਾਇਤਾਂ ਨੂੰ ਲਾਗੂ ਕਰਨ ਦਾ ਕੰਮ ਕਰਦਾ ਹੈ।
4. **ਰੈਮ (RAM)**: ਇਹ ਮੁੱਖ ਮੈਮਰੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਤੋਂ ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨਹੀਂ ਚੱਲ ਸਕਦਾ।
5. **ਪਾਵਰ ਸਪਲਾਈ (SMPS)**: ਇਹ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਬਿਜਲੀ ਦੀ ਸਪਲਾਈ ਦਿੰਦਾ ਹੈ।
6. **ਸੀ.ਡੀ/ਡੀ.ਵੀ.ਡੀ. ਰੋਮ**: ਇਹ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿਚ ਸੀ.ਡੀ. ਜਾਂ ਡੀ.ਵੀ.ਡੀ. ਚਲਾਉਣ ਦੇ ਕੰਮ ਆਉਂਦਾ ਹੈ।



ਪਾਠ-7 (ਇਨਪੁੱਟ ਯੰਤਰ) (BACK TO INDEX)

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ।

1. __________ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿਚ ਫੋਟੋਆਂ ਕਲਿੱਕ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।(**ਵੈਬ ਕੈਮਰੇ**)
2. ਆਮ ਵਰਤੋਂ ਵਾਲੇ ਕੀਅ-ਬੋਰਡ ਦੀਆਂ ____________ ਕੀਅਜ਼ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ। (104)
3. ਬਾਰ-ਕੋਡ ਰੀਡਰ ਵਿਚ ___________ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। (**ਲੈਨਜ਼ ਅਤੇ ਲਾਈਟ ਸੈਂਸਰ**)
4. __________ ਇਕ ਪੁਆਇੰਟਿੰਗ ਯੰਤਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। (**ਮਾਊਸ**)
5. _______ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿਚ ਟੈਕਸਟ ਅਤੇ ਤਸਵੀਰਾਂ ਭਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। (**ਸਕੈਨਰ**)
6. _________ ਕੀਅਜ਼ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਸਰ ਨੂੰ ਸਾਰੀਆਂ ਦਿਸ਼ਾਵਾਂ ਵਿਚ ਘੁਮਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।(**ਐਰੋ**)

ਸਹੀ ਜਾਂ ਗਲਤ ਲਿਖੋ।

1. ਵੈਬ ਕੈਮਰਾ ਤਸਵੀਰ ਨੂੰ ਫ਼ਿਲਮ ਰੋਲ ਉਤੇ ਬਣਾਉਂਦਾ ਹੈ। (**ਗਲਤ**)
2. ਸਕਰੌਲ ਬਟਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਸਕ੍ਰੀਨ ਨੂੰ ਸਰਕਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।(**ਸਹੀ**)
3. ਜੁਆਇ ਸਟਿੱਕ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਵੀਡਿਓ ਗੇਮਜ਼ ਨੂੰ ਖੇਡਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।(**ਸਹੀ**)
4. ਡਿਲੀਟ ਕੀਅ ਸਪੈਸ਼ਲ ਕੀਅ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। (**ਸਹੀ**)
5. ਫ਼ੰਕਸ਼ਨ ਕੀਅਜ਼ F1 ਤੋਂ F12 ਤੱਕ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ। (**ਸਹੀ**)

ਛੋਟੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

1. ਇਨਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?

ਉ: ਇਹ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਯੰਤਰ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਡਾਟਾ ਅਤੇ ਹਦਾਇਤਾਂ ਦੇਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਆਮ ਵਰਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਇਨਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਹਨ: ਕੀਅ-ਬੋਰਡ, ਮਾਊਸ, ਮਾਈਕ, ਸਕੈਨਰ, ਵੈਬ ਕੈਮਰਾ, ਲਾਈਟ ਪੈਨ, ਜੁਆਇ ਸਟਿੱਕ ਆਦਿ।

2. ਕੋਈ 6 ਇਨਪੁੱਟ ਯੰਤਰਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਕੁੱਝ ਆਮ ਵਰਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਇਨਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

- ਕੀਅ-ਬੋਰਡ
- ਮਾਊਸ
- ਮਾਈਕ
- ਸਕੈਨਰ
- ਵੈਬ ਕੈਮਰਾ
- ਲਾਈਟ ਪੈਨ
- ਜੁਆਇ ਸਟਿੱਕ

3. ਟਰੈਕ ਬਾਲ ਤੇ ਨੋਟ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਟਰੈਕ ਬਾਲ ਇਕ ਇਨਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਹੈ। ਇਹ ਇਕ ਪੁਆਇੰਟਿੰਗ ਯੰਤਰ ਹੈ। ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਨੋਟਬੁੱਕ ਜਾਂ ਲੈਪਟੋਪ ਵਿਚ ਮਾਊਸ ਦੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਇਕ ਬਾਲ ਦੀ ਤਰਾਂ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਜੋ ਉਭੱਰੀ ਹੋਈ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

4. ਐਮ.ਆਈ.ਸੀ.ਆਰ. (MICR) ਤੇ ਨੋਟ ਲਿਖੋ।

ਉ: MICR ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ ਮੈਗਨੇਟਿਕ ਇੰਕ ਕਰੈਕਟਰ ਰੈਕੋਗਨੀਸ਼ਨ ਹੈ। ਇਹ ਇਕ ਇਨਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਬੈਂਕਾਂ ਵਿਚ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਇਕ ਖਾਸ ਚੁੰਬਕੀ ਸਿਆਹੀ ਵਿਚ ਲਿਖੇ ਕੋਡਜ਼ ਨੂੰ ਪੜ੍ਹਨ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

5. ਮਾਈਕਰੋਫੋਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਦੱਸੋ।

ਉ: ਇਹ ਇਕ ਇਨਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸਨੂੰ ਮਾਈਕ ਦੇ ਨਾਂ ਨਾਲ ਵੀ ਜਾਣਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿਚ ਆਵਾਜ਼ ਰਿਕਾਰਡ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਰਾਹੀਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਹਦਾਇਤਾਂ ਵੀ ਦਿੱਤੀਆਂ ਜਾ ਸਕਦੀਆਂ ਹਨ।

6. ਟੱਚ ਪੈਡ ਕੀ ਹੈ?

ਉ: ਟੱਚ ਪੈਡ ਇਕ ਇਨਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਇਕ ਪੁਆਇੰਟਿੰਗ ਯੰਤਰ ਹੈ। ਇਹ ਲੈਪਟੋਪ ਵਿਚ ਮਾਊਸ ਦੀ ਥਾਂ ਤੇ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਇਸ ਉਪਰ ਵੀ ਦੋ ਬਟਨ ਲੱਗੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ: ਸੱਜਾ ਬਟਨ ਅਤੇ ਖੱਬਾ ਬਟਨ।

7. ਵੈਬ ਕੈਮਰੇ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਦੱਸੋ।

ਉ: ਵੈਬ ਕੈਮਰਾ ਇਕ ਇਨਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਹੈ। ਇਹ ਆਮ ਕੈਮਰੇ ਵਰਗਾ ਹੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿਚ ਤਸਵੀਰਾਂ ਅਤੇ ਛੋਟੀਆਂ ਵੀਡੀਓ ਕਲਿੱਪਾਂ ਕੈਪਚਰ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

8. ਸਕੈਨਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਿੱਥੇ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ?

ਉ: ਸਕੈਨਰ ਇਕ ਇਨਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਹੈ। ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਟੈਕਸਟ ਅਤੇ ਤਸਵੀਰਾਂ ਨੂੰ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿਚ ਸਕੈਨ ਕਰਕੇ ਸਟੋਰ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਫੋਟੋਸਟੇਟ ਮਸ਼ੀਨ ਦੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਕੰਮ ਕਰਦਾ ਹੈ।

ਵੱਡੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

1. ਕੀਅ-ਬੋਰਡ ਅਤੇ ਇਸ ਦੀਆਂ ਕੀਅਜ਼ ਬਾਰੇ ਵਿਸਤਾਰ ਨਾਲ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦਿਓ।

ਉ: ਇਹ ਇਕ ਆਮ ਵਰਤਿਆ ਜਾਣ ਵਾਲਾ ਟੈਕਸਟ ਇਨਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਹੈ।ਇਸਦੇ ਬਟਨਾਂ ਨੂੰ ਕੀਅਜ਼ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।ਆਮ ਵਰਤੋਂ ਵਾਲੇ ਕੀਅ-ਬੋਰਡ ਉਪਰ 104 ਕੀਅਜ਼ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ। ਇਹ ਕੀਅਜ਼ ਹੇਠ ਲਿਖੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਦੀਆਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ:

1. ਅਲਫਾਬੈਟ ਕੀਅਜ਼:A ਤੋਂ Z ਤੱਕ
2. ਨੁਮੈਰਿਕ ਕੀਅਜ਼: 0-9 ਨੰਬਰਾਂ ਤੱਕ
3. ਫੰਕਸ਼ਨ ਕੀਅਜ਼: F1 ਤੋਂ F12 ਤੱਕ
4. ਸਪੈਸ਼ਲ ਕੀਅਜ਼: ਡਿਲੀਟ, ਬੈਕਸਪੇਸ, ਐਂਟਰ, ਸਪੇਸ ਬਾਰ, ਕੰਟਰੋਲ, ਆਲਟ ਕੀਅਜ਼ ਆਦਿ।
5. ਐਰੋ ਕੀਅਜ਼: ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ 4 ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

2. ਬਾਰ ਕੋਡ ਰੀਡਰ ਉਤੇ ਨੋਟ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਇਹ ਇਕ ਇਨਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਹੈ। ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਬਾਰ ਕੋਡ ਨੂੰ ਪੜ੍ਹਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਚ ਇਕ ਲੈਨਜ਼ ਅਤੇ ਲਾਈਟ ਸੈਂਸਰ ਲੱਗਿਆ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਆਪਟੀਕਲ ਤਰੰਗਾਂ ਨੂੰ ਇਲੈਕਟ੍ਰੀਕਲ ਤਰੰਗਾਂ ਵਿਚ ਤਬਦੀਲ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਵੱਡੇ ਵੱਡੇ ਸਟੋਰਾਂ ਵਿਚ ਵਸਤੂ ਦੀ ਕੀਮਤ ਪਤਾ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

3. ਮਾਊਸ ਬਾਰੇ ਤੁਸੀਂ ਕੀ ਜਾਣਦੇ ਹੋ? ਵਿਸਤਾਰ ਵਿਚ ਦੱਸੋ।

ਉ: ਮਾਊਸ ਇਕ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਇਨਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਹੈ। ਇਹ ਇਕ ਪੁਆਇੰਟਿੰਗ ਯੰਤਰ ਹੈ। ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਸਕ੍ਰੀਨ ਉਪਰ ਨਜ਼ਰ ਆਉਣ ਵਾਲੇ ਕਰਸਰ (ਤੀਰ) ਨੂੰ ਕੰਟਰੋਲ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਕਰਸਰ ਨੂੰ ਕੰਟਰੋਲ ਕਰਨ ਲਈ ਇਸਨੂੰ ਪੱਧਰੇ ਤੱਲ ਉਪਰ ਘੁਮਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਇਸ ਉਪਰ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਤਿੰਨ ਬਟਨ ਲੱਗੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ:

1. **ਖੱਬਾ ਬਟਨ**
2. **ਸੱਜਾ ਬਟਨ**
3. **ਸਕਰੌਲ ਬਟਨ**

ਪਾਠ–8 (ਆਉਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰ) (BACK TO INDEX)

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ।

1. ਮੋਨੀਟਰ ਸਾਫਟ ਅਤੇ ________________ ਹਾਰਡ ਆਉਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਹੈ।(**ਪ੍ਰਿੰਟਰ**)
2. _________ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੋਂ ਗਾਣੇ ਸੁਨਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।(**ਸਪੀਕਰ**)
3. ________ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਕਿਸੇ ਚੀਜ਼ ਨੂੰ ਬਿੰਦੀਆਂ ਦੇ ਮੇਲ ਨਾਲ ਛਾਪਦੇ ਹਨ।(**DMP –ਡਾਟ ਮੈਟ੍ਰੀਕਸ ਪ੍ਰਿੰਟਰ**)
4. ਮੋਨੀਟਰ ________ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। **(ਦੋ)**
5. _____________ ਆਉਟਪੁੱਟ ਨੂੰ ਕਾਗਜ਼ ਉੱਤੇ ਛਾਪਦੇ ਹਨ। **(ਪ੍ਰਿੰਟਰ)**
6. ਹੈਡਫੋਨ ਨੂੰ _________________ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਸਹੀ ਜਾਂ ਗਲਤ ਲਿਖੋ।

1. ਆਊਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੋਂ ਸੂਚਨਾ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਦੇ ਹਨ।(**ਸਹੀ**)
2. ਅਸੀਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੋਂ ਗਾਣੇ ਨਹੀਂ ਸੁਣ ਸਕਦੇ । (**ਗਲਤ**)
3. ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਇਕ ਸਾਫਟ ਆਉਟਪੁਟ ਯੰਤਰ ਹੈ।(**ਗਲਤ**)
4. ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਅਤੇ ਪਲੋਟਰ ਵਿਚ ਕੋਈ ਫਰਕ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ।(**ਗਲਤ)**
5. ਅੱਜ ਕੱਲ ਬਲੈਕ ਐਂਡ ਵਾਈਟ ਮੋਨੀਟਰ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।(**ਗਲਤ**)

ਛੋਟੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

1. ਆਉਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰਾਂ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਆਉਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਦੋ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ:

1. **ਸਾਫਟ ਕਾਪੀ ਆਊਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰ**: ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: ਮੋਨੀਟਰ, ਸਪੀਕਰ, ਪ੍ਰੋਜੈਕਟਰ, ਹੈੱਡਫੋਨ ਆਦਿ।
2. **ਹਾਰਡ ਕਾਪੀ ਆਊਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰ**: ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: ਪ੍ਰਿੰਟਰ, ਪਲੋਟਰ ਆਦਿ।

2. ਮੋਨੀਟਰ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਮੋਨੀਟਰ ਇਕ ਸਾਫਟਕਾਪੀ ਆਉਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਹੈ। ਇਹ ਹੇਠ ਲਿਖੀਆਂ ਦੋ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ:

- ਕੈਥੌਡ ਰੇਅ ਟਿਊਬ (CRT) ਮੋਨੀਟਰ
- ਫਲੈਟ ਪੈਨਲ ਡਿਸਪਲੇਅ ਮੋਨੀਟਰ

3. ਪ੍ਰੋਜੈਕਟਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਿਥੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ?

ਉ: ਪ੍ਰੋਜੈਕਟਰ ਇਕ ਸਾਫਟਕਾਪੀ ਆਊਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਹੈ। ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਮੀਟਿੰਗਾਂ ਵਿਚ ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਪ੍ਰੈਜ਼ਨਟੇਸ਼ਨਾਂ ਦੇਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

4. ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਇਕ ਹਾਰਡਕਾਪੀ ਆਊਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਹੈ। ਇਹ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਤਿੰਨ੍ਹ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ:

- ਡਾਟ ਮੈਟ੍ਰਿਕਸ ਪ੍ਰਿੰਟਰ
- ਇੰਕਜੈਟ ਪ੍ਰਿੰਟਰ
- ਲੇਜ਼ਰ ਪ੍ਰਿੰਟਰ

5. ਪਲੋਟਰ ਤੇ ਨੋਟ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਪਲੋਟਰ ਇਕ ਹਾਰਡਕਾਪੀ ਆਊਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਹੈ। ਇਹ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੋਂ ਮਿਲੀ ਕਮਾਂਡ ਦੇ ਆਧਾਰ ਤੇ ਕਾਗਜ਼ ਤੇ ਤਸਵੀਰ ਬਣਾਉਂਦਾ ਹੈ।ਇਹ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਨਾਲੋਂ ਵੱਖਰੇ ਅਤੇ ਮਹਿੰਗੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਇੰਜਨੀਅਰਿੰਗ ਅਤੇ CAD ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨਾਂ ਵਿਚ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਵੱਡੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

1. ਮੋਨੀਟਰ ਅਤੇ ਇਸ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਵਾਰੇ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਮੋਨੀਟਰ ਇਕ ਆਮ ਵਰਤਿਆ ਜਾਣ ਵਾਲਾ ਸਾਫਟਕਾਪੀ ਆਊਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਹੈ। ਇਹ ਦੋ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ:

1. **ਕੈਥੌਡ ਰੇਅ ਟਿਊਬ (CRT) ਮੋਨੀਟਰ**: ਇਹ ਟੈਲੀਵੀਜ਼ਨ ਦੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦਿਖਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਵਿਚ ਕੈਥੌਡ ਰੇਅ ਟਿਊਬ ਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਵਿਚ ਬਿਜਲੀ ਦੀ ਖਪਤ ਜ਼ਿਆਦਾ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਇਹ ਜ਼ਿਆਦਾ ਗਰਮੀ ਪੈਦਾ ਕਰਦੇ ਹਨ।
2. **ਫਲੈਟ ਪੈਨਲ ਡਿਸਪਲੇਅ ਮੋਨੀਟਰ**: ਇਹ CRT ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਘੱਟ ਭਾਰੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਨੂੰ ਦੀਵਾਰ ਤੇ ਵੀ ਲਗਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਵਿਚ ਬਿਜਲੀ ਦੀ ਖਪਤ ਘੱਟ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। LCD, LED, ਪਲਾਜ਼ਮਾ ਆਦਿ ਇਹਨਾਂ ਦੀਆਂ ਕੁੱਝ ਉਦਾਹਰਣਾ ਹਨ।

2. ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ? ਤਿੰਨ੍ਹ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਪ੍ਰਿੰਟਰਾਂ ਬਾਰੇ ਦਸੋ।

ਉ: ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਇਕ ਹਾਰਡਕਾਪੀ ਆਊਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਹੈ। ਇਹ ਆਊਟਪੁੱਟ ਨੂੰ ਕਾਗਜ਼ ਉਪਰ ਛਾਪਦਾ ਹੈ।ਇਹ ਹੇਠ ਲਿਖੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ:

- **ਡਾਟ ਮੈਟ੍ਰਿਕਸ ਪ੍ਰਿੰਟਰ (DMP)**: ਇਹ ਬਿੰਦੀਆਂ ਦੇ ਮੇਲ ਨਾਲ ਕਾਗਜ਼ ਉਪਰ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਦੇ ਹਨ।
- **ਇੰਕਜੈਟ ਪ੍ਰਿੰਟਰ**: ਇਹ ਸਿਆਹੀ ਦੀਆਂ ਬੂੰਦਾਂ ਨਾਲ ਛਿੜਕਾਅ ਕਰਦੇ ਹੋਏ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਦੇ ਹਨ।
- **ਲੇਜ਼ਰ ਪ੍ਰਿੰਟਰ**: ਇਹ ਲੇਜ਼ਰ ਬੀਮ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਦੇ ਹਨ।

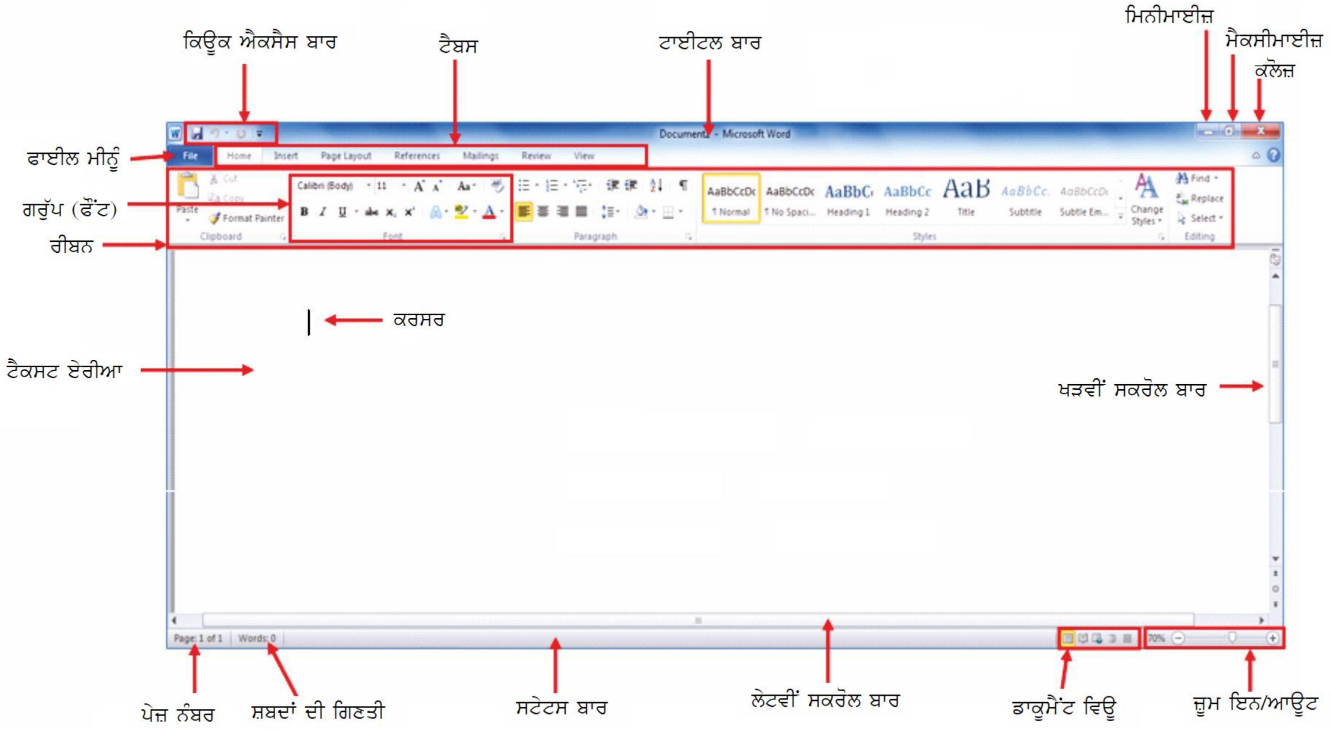
3. CRT ਅਤੇ ਫਲੈਟ ਪੈਨਲ ਡਿਸਪਲੇ ਵਿਚ ਅੰਤਰ ਦਸੋ।

ਉ: CRT ਅਤੇ ਫਲੈਟ ਪੈਨਲ ਡਿਸਪਲੇ ਵਿਚ ਅੰਤਰ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹੈ।

CRT	ਫਲੈਟ ਪੈਨਲ ਡਿਸਪਲੇਅ
1. ਇਹ ਆਕਾਰ ਵਿਚ ਛੋਟੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।	1. ਇਹ ਆਕਾਰ ਵਿਚ ਵੱਡੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।
2. ਇਹਨਾਂ ਵਿਚ ਬਿਜਲੀ ਦੀ ਖਪਤ ਜਿਆਦਾ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।	2. ਇਹਨਾਂ ਵਿਚ ਬਿਜਲੀ ਦੀ ਖਪਤ ਘੱਟ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
3. ਇਹ ਜਿਆਦਾ ਗਰਮੀ ਪੈਦਾ ਕਰਦੇ ਹਨ।	3. ਇਹ ਘੱਟ ਗਰਮੀ ਪੈਦਾ ਕਰਦੇ ਹਨ।
4. ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਮੋਟਾਈ ਜਿਆਦਾ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।	4. ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਮੋਟਾਈ ਘੱਟ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
5. ਇਹਨਾਂ ਨੂੰ ਦੀਵਾਰ ਤੇ ਨਹੀਂ ਲਗਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ।	5. ਇਹਨਾਂ ਨੂੰ ਦੀਵਾਰ ਤੇ ਲਗਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਯੰਤਰ	ਯੰਤਰ ਦਾ ਨਾਂ	ਇਨਪੁੱਟ/ਆਊਟਪੁੱਟ	ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਅਤੇ ਕੰਮ ਲਿਖੋ।

ਪਾਠ – 9 (ਐਮ.ਐਸ. ਵਰਡ ਨਾਲ ਜਾਣ-ਪਛਾਣ) (BACK TO INDEX)



ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ

1. Ctrl+S _______________ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। (**Save**)
2. ਰੂਲਰ ਦੇ ਹੇਠਲੇ ਪਾਸੇ ਵਾਲੀ ਵੱਡੀ ਥਾਂ ਨੂੰ _________________ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
3. ਵਰਡ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਵਿਚ ਦੋ ਸਕਰੋਲ ਬਾਰ ਹੁੰਦੇ ਹਨ: ____________ ਅਤੇ ______________ (**ਹੌਰੀਜੋਂਟਲ ਅਤੇ ਵਰਟੀਕਲ**)
4. ਨਵੀਂ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਫਾਈਲ ਖੋਲਣ ਲਈ ਕੀਅ ਬੋਰਡ ਤੋਂ __________ ਕੀਅਜ਼ ਦਬਾਈਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ। (**Ctrl+N**)
5. ________ ਵਿਊ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਨੂੰ ਉਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦਿਖਾਉਂਦਾ ਹੈ, ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਨ ਸਮੇਂ ਨਜ਼ਰ ਆਉਂਦਾ ਹੈ। (**ਪ੍ਰਿੰਟ ਪ੍ਰੀਵਿਊ**)

ਸਹੀ ਜਾਂ ਗਲਤ ਲਿਖੋ

1. ਡਾਇਲਾਗ ਬਾਕਸ ਲਾਂਚਰ ਹਰ ਇਕ ਗਰੁੱਪ ਦੇ ਹੇਠਲੇ ਪਾਸੇ ਨਜ਼ਰ ਆਉਂਦਾ ਹੈ। (**ਸਹੀ**)
2. ਨੋਟ ਪੈਡ ਇਕ ਸਾਧਾਰਨ ਟੈਕਸਟ ਐਡੀਟਰ ਹੈ ਜਿਸ ਨਾਲ ਅਸੀਂ ਸਾਧਾਰਨ ਟੈਕਸਟ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਤਿਆਰ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।(**ਸਹੀ**)
3. ਟਾਈਟਲ ਬਾਰ ਵਰਡ ਦੀ ਵਿੰਡੋ ਦੀ ਸਭ ਤੋਂ ਹੇਠਲੀ ਬਾਰ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।(**ਸਹੀ**)
4. ਆਊਟ ਲਾਈਨ ਵਿਊ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਨੂੰ ਆਊਟ ਲਾਈਨ ਫਾਰਮ ਵਿਚ ਦਿਖਾਉਂਦਾ ਹੈ। (**ਸਹੀ**)

ਛੋਟੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਨੋਟ ਪੈਡ ਨੂੰ ਕਿਵੇਂ ਸ਼ੁਰੂ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ?

ਉ: ਨੋਟਪੈਡ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਦੇ ਸਟੈਪ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

Start -> All Programs -> Accessories -> Notepad

2. ਵਰਡ ਪੈਡ ਵਿੰਡੋ ਦੇ ਭਾਗਾਂ ਦੀ ਸੂਚੀ ਬਣਾਓ।

ਉ: ਵਰਡਪੈਡ ਵਿੰਡੋ ਦੇ ਭਾਗ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

- ਵਰਡਪੈਡ ਬਟਨ
- ਕਇੱਕ ਐਕਸੈਸ ਟੈਲਬਾਰ
- ਟੈਬਜ਼
- ਟਾਈਟਲ ਬਾਰ
- ਰਿਬਨ
- ਰੂਲਰ
- ਟੈਕਸਟ ਏਰੀਆ
- ਸਟੇਟਸ ਬਾਰ

3. ਡਾਇਲਾਗ ਬਾਕਸ ਲਾਂਚਰ ਨੂੰ ਬਿਆਨ ਕਰੋ।

ਉ: ਇਹ ਆਪਸ਼ਨ ਰਿਬਨ ਵਿਚ ਹਰੇਕ ਗਰੁੱਪ ਦੇ ਹੇਠਲੇ ਸੱਜੇ ਕੋਨੇ ਵਿਚ ਮੋਜੂਦ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਆਪਸ਼ਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰਨ ਨਾਲ ਉਸ ਗਰੁੱਪ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਕਮਾਂਡਾਂ ਦਾ ਡਾਇਲਾਗ ਬਾਕਸ ਖੁੱਲਦਾ ਹੈ।

4. ਟੈਕਸਟ ਏਰੀਆ ਨੂੰ ਬਿਆਨ ਕਰੋ।

ਉ: ਐਮ.ਐਸ. ਵਰਡ ਵਿਚ ਰੂਲਰ ਦੇ ਹੇਠਲੇ ਪਾਸੇ ਵੱਡੇ ਖੇਤਰ ਨੂੰ ਟੈਕਸਟ ਏਰੀਆ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। ਅਸੀਂ ਆਪਣ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਇਸ ਸੈਕਸਟ ਏਰੀਆ ਵਿਚ ਟਾਈਪ ਕਰਦੇ ਹਾਂ। ਇਸ ਵਿਚ ਇਕ ਟਿਮਟਿਮਾਉਂਦੀ ਡੰਡੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ, ਜਿਸਨੂੰ ਕਰਸਰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਉਸ ਪੁਆਇੰਟ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦੀ ਹੈ ਜਿੱਥੇ ਅਸੀਂ ਟੈਕਸਟ ਟਾਈਪ ਕਰਨਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

5. ਸਟੇਟਸ ਬਾਰ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?

ਉ: ਐਮ.ਐਸ. ਵਰਡ ਵਿੰਡੋ ਵਿਚ ਸਟੇਟਸ ਬਾਰ ਹੇਠਲੇ ਪਾਸੇ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਬਾਰ ਵਰਡ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਬਾਰੇ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਸੂਚਨਾ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਜਿਵੇਂ ਕਿ: ਪੇਜ਼ ਨੰਬਰ, ਸ਼ਬਦਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ ਆਦਿ। ਇਸ ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਵਿਊਜ਼ ਅਤੇ ਜੂਮ ਇਨ/ਆਊਟ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਸੂਚਨਾ ਵੀ ਇਸ ਬਾਰ ਉਪਰ ਉਪਲਬਧ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

ਵੱਡੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

1. ਐਮ.ਐਸ. ਵਰਡ ਦੀਆਂ ਖਾਸ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਦਾ ਵਰਨਣ ਕਰੋ।

ਉ: ਐਮ.ਐਸ. ਵਰਡ ਦੀਆਂ ਖਾਸ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਦਾ ਵਰਨਣ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹੈ:

1. ਇਸ ਵਿਚ ਲਿਖੇ ਟੈਕਸਟ ਵਿਚ ਬਦਲਾਵ ਕਰਨਾ ਆਸਾਨ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।
2. ਇਸ ਵਿਚ ਅਸੀਂ ਆਪਣੀ ਜਰੂਰ ਅਨੁਸਾਰ ਪੇਜ਼ ਦਾ ਸਾਈਜ਼ ਅਤੇ ਮਾਰਜਨ ਆਦਿ ਸੈਟ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
3. ਇਸ ਵਿਚੋਂ ਕਿਸੇ ਸ਼ਬਦ ਨੂੰ ਆਸਾਨੀ ਨਾਲ ਲੱਭਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
4. ਇਸ ਵਿਚ ਅਸੀਂ ਹਰ ਪੇਜ਼ ਉਪਰ ਆਸਾਨੀ ਨਾਲ ਹੈਡਰ ਅਤੇ ਫੁੱਟਰ ਲਗਾ ਸਕਦਾ ਹਾਂ।
5. ਇਹ ਸਾਨੂੰ ਸਪੈਲਿੰਗ ਅਤੇ ਗਰਾਮਰ ਚੈੱਕ ਕਰਨ ਦੀ ਸੁਵਿਧਾ ਵੀ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ।
6. ਇਸ ਵਿਚ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਡਿਜ਼ਾਈਨਾਂ ਦੇ ਫੌਂਟ ਅਤੇ ਭਾਸ਼ਾਵਾਂ ਵਿਚ ਟਾਈਪ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
7. ਇਸ ਵਿਚ ਮੇਲ ਮਰਜ਼ ਆਪਸ਼ਨ ਨਾਲ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਪਤਿਆਂ ਉਪਰ ਭੇਜਣ ਵਲੋ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਆਸਾਨੀ ਨਾਲ ਤਿਆਰ ਕਰ ਸਕਦੇ ਜਾਂ।

2. ਐਮ.ਐਸ.ਵਰਡ ਵਿਚ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਵਿਊ ਬਾਰੇ ਵਿਸਤਾਰ ਨਾਲ ਦੱਸੋ।

ਉ: ਐਮ.ਐਸ.ਵਰਡ ਵਿਚ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਵਿਊ ਕਰਨ (ਦੇਖਣ) ਦੇ 5 ਤਰੀਕੇ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. **ਪ੍ਰਿੰਟ ਲੇਅ-ਆਊਟ ਵਿਊ**: ਇਹ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਨੂੰ ਉਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦਿਖਾਉਂਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਉਹ ਪ੍ਰਿੰਟ ਹੋਵੇਗਾ।
2. **ਫੁੱਲ ਸਕ੍ਰੀਨ ਲੇਅ-ਆਊਟ ਵਿਊ**: ਇਹ ਵਿਊ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਨੂੰ ਆਸਾਨੀ ਨਾਲ ਪੜ੍ਹਨ ਯੋਗ ਬਣਾਉਂਦਾ ਹੈ।
3. **ਵੈਬ ਲੇਅ-ਆਊਟ ਵਿਊ**: ਇਹ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਨੂੰ ਵੈਬ ਬ੍ਰਾਊਜ਼ਰ ਵਿਚ ਦਿਖਣ ਯੋਗ ਬਣਾਉਂਦਾ ਹੈ।
4. **ਆਊਟ ਲਾਈਨ ਵਿਊ**: ਇਹ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਨੂੰ ਆਊਟਲਾਈਨ ਫਾਰਮ ਵਿਚ ਦਿਖਾਉਂਦਾ ਹੈ।
5. **ਡਰਾਫਟ ਵਿਊ**: ਇਸ ਵਿਊ ਵਿਚ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਵਿਚ ਆਸਾਨੀ ਨਾਲ ਤਬਦੀਲੀ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ।

3. ਐਮ.ਐਸ.ਵਰਡ ਵਿਚ ਫਾਈਲ ਕਿਵੇਂ ਬਣਾਈ ਅਤੇ ਸੇਵ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ?

ਉ: ਐਮ ਐਸ ਵਰਡ ਵਿਚ ਨਵੀਂ ਫਾਈਲ ਬਨਾਉਣ ਦੇ ਸਟੈਪ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਹਨ:

1. File ਮੀਨੂੰ ਵਿਚ New ਆਪਸ਼ਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
2. Blank ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਆਪਸ਼ਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
3. Create ਬਟਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।

ਐਮ ਐਸ ਵਰਡ ਵਿਚ ਫਾਈਲ ਸੇਵ ਕਰਨ ਦੇ ਸਟੈਪ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਹਨ:

1. File ਮੀਨੂੰ ਵਿਚ Save ਆਪਸ਼ਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
2. Save As ਡਾਇਲਾਗ ਬਾਕਸ ਵਿਚ ਫਾਈਲ ਦਾ ਨਾਂ ਟਾਈਪ ਕਰੋ।
3. Save ਬਟਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।

FULL FORMS: (BACK TO INDEX)

CPU	:	ਸ਼ੈਂਟਰਲ ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ ਯੂਨਿਟ
ALU	:	ਅਰਥਮੈਟਿਕ ਲੌਜਿਕ ਯੂਨਿਟ
CU	:	ਕੰਟਰੋਲ ਯੂਨਿਟ
MU	:	ਮੈਮਰੀ ਯੂਨਿਟ
RAM	:	ਰੈਂਡਮ ਐਕਸੈਸ ਮੈਮਰੀ
ROM	:	ਰੀਡ ਓਨਲੀ ਮੈਮਰੀ
GUI	:	ਗ੍ਰਾਫੀਕਲ ਯੂਜ਼ਰ ਇੰਟਰਫੇਸ
SMPS	:	ਸਵਿੱਚ ਮੋਡ ਪਾਵਰ ਸਪਲਾਈ
CD	:	ਕੰਪੈਕਟ ਡਿਸਕ
DVD	:	ਡੀਜੀਟਲ ਵੀਡੀਓ ਡਿਸਕ
BCR	:	ਬਾਰ ਕੋਡ ਰੀਡਰ
VDU	:	ਵੀਡੀਓ ਡਿਸਪਲੇਅ ਯੂਨਿਟ
MICR	:	ਮੈਗਨੇਟਿਕ ਇੰਕ ਕਰੈਕਟਰ ਰੀਕੋਗਨੀਸ਼ਨ
CRT	:	ਕੈਥੋਡ ਰੇਅ ਟਿਊਬ
LCD	:	ਲਿਕੁਏਡ ਕ੍ਰਿਸਟਲ ਡਿਸਪਲੇਅ
LED	:	ਲਾਈਟ ਐਮਿਟਿੰਗ ਡਾਇਡ
DMP	:	ਡਾਟ ਮੈਟ੍ਰਿਕਸ ਪ੍ਰਿੰਟਰ
CAD	:	ਕੰਪਿਊਟਰ ਏਡਿਡ ਡਿਜਾਇਨ
MS Paint	:	ਮਾਈਕ੍ਰੋ ਸਾਫਟ ਪੇਂਟ

SHORTCUT KEYS (MS WORD) (BACK TO INDEX)

Ctrl+N	:	New File	ਨਵੀਂ ਫਾਈਲ ਬਨਾਉਣ ਲਈ
Ctrl+S	:	Save File	ਫਾਈਲ ਸੇਵ ਕਰਨ ਲਈ
Ctrl+O	:	Open File	ਪੁਰਾਣੀ ਫਾਈਲ ਖੋਲਣ ਲਈ
Ctrl+W	:	Close	ਖੋਲੀ ਹੋਈ ਫਾਈਲ ਨੂੰ ਬੰਦ ਕਰਨ ਲਈ
Alt+F4	:	Exit	ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਬੰਦ ਕਰਨ ਲਈ
Ctrl+P	:	Print File	ਫਾਈਲ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਨ ਲਈ
Ctrl+X	:	Cut	ਸਲੈਕਟ ਕੀਤੀ ਚੀਜ਼ ਕੱਟ ਕਰਨ ਲਈ
Ctrl+C	:	Copy	ਸਲੈਕਟ ਕੀਤੀ ਚੀਜ਼ ਕਾਪੀ ਕਰਨ ਲਈ
Ctrl+V	:	Paste	ਕੱਟ ਜਾਂ ਕਾਪੀ ਕੀਤੀ ਚੀਜ਼ ਪੇਸਟ ਕਰਨ ਲਈ
Ctrl+Z	:	Undo	ਅੰਤਿਮ ਕੀਤਾ ਕੰਮ ਵਾਪਿਸ ਕਰਨ ਲਈ
Ctrl+Y	:	Redo	ਅੱਨਡੂ ਕੀਤਾ ਕੰਮ ਵਾਪਿਸ ਲਿਆਉਣ ਲਈ
F12	:	Save As	ਫਾਈਲ ਦੀ ਕਾਪੀ ਬਨਾਉਣ ਲਈ।

ਪਾਠ -1 (ਟਾਈਪਿੰਗ ਟਿਊਟਰ) (BACK TO INDEX)

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ

1. ਨੰਬਰ ਪੈਡ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਲਈ ________________ ਕੀਅ ਆਨ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਂਦੀ ਹੈ।
ੳ. **Num Lock** ਅ. Caps Lock ੲ. Scroll Lock ਸ. ਕੋਈ ਨਹੀਂ
2. ਹੋਮ ਰੋਅ ਵਿਚ ਖੱਬੇ ਹੱਧ ਦੀ ਸਭ ਤੋਂ ਛੋਟੀ ਉਂਗਲੀ ਨਾਲ ________ ਕੀਅ ਦਬਾਈ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
ੳ. **A** ਅ. S ੲ. D ਸ. F
3. ਹੋਮ ਰੋਅ ਵਿਚ ਸੱਜੇ ਹੱਥ ਦੀ ਵਿਚਲੀ ਉਂਗਲ ਨਾਲ _________________ ਕੀਅ ਦਬਾਈ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
ੳ. J ਅ. **K** ੲ. L ਸ. ;
4. ਦੂਸਰੀ ਰੋਅ ਵਿਚ ਖੱਬੇ ਹੱਥ ਦੀ ਰਿੰਗ ਉਂਗਲ ਨਾਲ ________________ ਕੀਅ ਦਬਾਈ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
ੳ. Q ਅ. **W** ੲ. E ਸ. R
5. ਤਿਸਰੀ ਰੋਅ ਵਿਚ ਸੱਜੇ ਹੱਥ ਦੀ ਇੰਡੈਕਸ ਉਂਗਲੀ ਨਾਲ ____________ ਕੀਅ ਦਬਾਈ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
ੳ. B ਅ. N ੲ. M ਸ. **M ਅਤੇ N**

ਸਹੀ ਜਾਂ ਗਲਤ ਲਿਖੋ

1. ਟਾਈਪਿੰਗ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਅ-ਬੋਰਡ ਨੂੰ ਦੋ ਭਾਗਾਂ ਵਿਚ ਵੰਡਿਆ ਗਿਆ ਹੈ: ਪਹਿਲਾ ਭਾਗ ਖੱਬਾ ਪਾਸਾ ਅਤੇ ਦੁਸਰਾ ਭਾਗ ਸੱਜਾ ਪਾਸਾ। **ਸਹੀ**
2. ਟੱਚ ਟਾਈਪਿੰਗ ਇਕ ਅਜਿਹੀ ਤਕਨੀਕ ਹੈ ਜਿਸ ਰਾਹੀਂ ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਕੀਅ-ਬੋਰਡ ਨੂੰ ਦੇਖੇ ਤੇਜ਼ ਰਫ਼ਤਾਰ ਨਾਲ ਟਾਈਪਿੰਗ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। **ਸਹੀ**
3. ਅਨਮੋਲ ਲਿੱਪੀ ਫੌਂਟ ਨਾਲ ਅਸੀਂ ਆਸਾਨੀ ਨਾਲ ਪੰਜਾਬੀ ਵਿਚ ਟਾਈਪਿੰਗ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। **ਸਹੀ**
4. ਸਪੇਸ-ਬਾਰ ਦਬਾਉਣ ਲਈ ਅਸੀਂ ਆਪਣੇ ਸੱਜੇ ਹੱਥ ਦੇ ਅੰਗੂਠੇ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦੇ ਹਾਂ। **ਸਹੀ**
5. ਐਂਟਰ ਕੀਅ ਅਗਲੀ ਲਾਈਨ ਤੇ ਜਾਣ ਲਈ ਵਰਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। **ਸਹੀ**

ਛੋਟੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

ਪ੍ਰ:1. ਟੱਚ-ਟਾਈਪਿੰਗ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?
ੳ: ਟੱਚ ਟਾਈਪਿੰਗ ਇਕ ਅਜਿਹੀ ਤਕਨੀਕ ਹੈ ਜਿਸ ਰਾਹੀਂ ਅਸੀਂ ਕੀਅ-ਬੋਰਡ ਨੂੰ ਦੇਖੇ ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਸਹੀ ਅਤੇ ਤੇਜ਼ ਰਫ਼ਤਾਰ ਨਾਲ ਟਾਈਪਿੰਗ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

ਪ੍ਰ:2. ਹੋਮ ਰੋਅ ਉਪਰ ਉਂਗਲਾਂ ਦੀ ਸਥਿਤੀ ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ।
ੳ:

ਛੋਟੀ (ਲਿਟਲ/ਪਿੰਕੀ) ਉਂਗਲੀ	A
ਰਿੰਗ ਉਂਗਲੀ	S
ਮਿਡਲ (ਵਿਚਲੀ) ਉਂਗਲੀ	D
ਇਨਡੈਕਸ(ਪਹਿਲੀ) ਉਂਗਲੀ	F ਅਤੇ G

ਛੋਟੀ (ਲਿਟਲ/ਪਿੰਕੀ) ਉਂਗਲੀ	;
ਰਿੰਗ ਉਂਗਲੀ	L
ਮਿਡਲ (ਵਿਚਲੀ) ਉਂਗਲੀ	K
ਇਨਡੈਕਸ(ਪਹਿਲੀ) ਉਂਗਲੀ	J ਅਤੇ H

ਚਿਤਰ : ਦੋਵੇਂ ਹੱਥਾਂ ਦੀਆਂ ਹੋਮ-ਰੋਅ ਦੀਆਂ ਕੀਜ਼

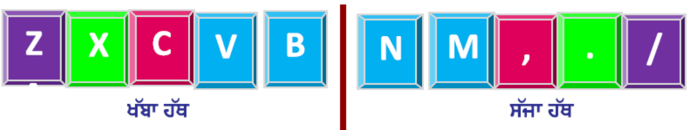
ਪ੍ਰ:3. ਦੂਜੀ ਰੋਅ ਉਪਰ ਉਂਗਲਾਂ ਦੀ ਸਥਿਤੀ ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ।
ੳ:

ਛੋਟੀ (ਲਿਟਲ/ ਪਿੰਕੀ) ਉਂਗਲੀ	Q
ਰਿੰਗ ਉਂਗਲੀ	W
ਮਿਡਲ (ਵਿਚਲੀ) ਉਂਗਲੀ	E
ਇਨਡੈਕਸ(ਪਹਿਲੀ) ਉਂਗਲੀ	R ਅਤੇ T

ਛੋਟੀ (ਲਿਟਲ/ਪਿੰਕੀ) ਉਂਗਲੀ	P
ਰਿੰਗ ਉਂਗਲੀ	O
ਮਿਡਲ (ਵਿਚਲੀ) ਉਂਗਲੀ	I
ਇਨਡੈਕਸ(ਪਹਿਲੀ) ਉਂਗਲੀ	U ਅਤੇ Y

ਚਿਤਰ : ਦੋਂਹਾਂ ਹੱਥਾਂ ਦੀਆਂ ਦੂਜੀ ਰੋਅ ਦੀਆਂ ਕੀਜ਼

ਪ੍ਰ:4. ਤੀਜੀ ਰੋਅ ਉਪਰ ਉਂਗਲਾਂ ਦੀ ਸਥਿਤੀ ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ।
ੳ:

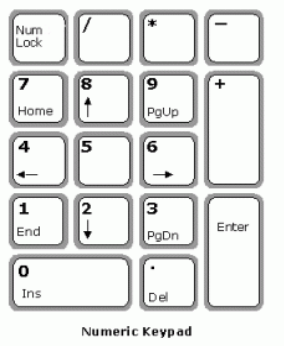


ਛੋਟੀ (ਲਿਟਲ/ਪਿੰਕੀ) ਉਂਗਲੀ	Z
ਰਿੰਗ ਉਂਗਲੀ	X
ਮਿਡਲ (ਵਿਚਲੀ) ਉਂਗਲੀ	C
ਇਨਡੈਕਸ(ਪਹਿਲੀ) ਉਂਗਲੀ	V ਅਤੇ B

ਛੋਟੀ (ਲਿਟਲ/ਪਿੰਕੀ) ਉਂਗਲੀ	/
ਰਿੰਗ ਉਂਗਲੀ	.
ਮਿਡਲ (ਵਿਚਲੀ) ਉਂਗਲੀ	,
ਇਨਡੈਕਸ(ਪਹਿਲੀ) ਉਂਗਲੀ	M ਅਤੇ N

ਚਿਤਰ : ਦੋਂਹਾਂ ਹੱਥਾਂ ਦੀਆਂ ਤੀਜੀ ਰੋਅ ਦੀਆਂ ਕੀਜ਼

ਪ੍ਰ:5. ਨੁਮੈਰਿਕ ਕੀਅ-ਪੈਡ ਤੋਂ ਅੰਕ ਟਾਈਪ ਕਰਨ ਸਮੇਂ ਕਿਸ ਹੱਥ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨੀ ਚਾਹੀਂਦੀ ਹੈ? ਅਤੇ ਨੁਮੈਰਿਕ ਕੀਅ-ਪੈਡ ਉੱਤੇ ਉਂਗਲਾਂ ਦੀ ਸਥਿਤੀ ਬਾਰੇ ਦਸੋ।



ਉ: ਨੁਮੈਰਿਕ ਕੀਅ-ਪੈਡ ਤੋਂ ਅੰਕ ਟਾਈਪ ਕਰਨ ਸਮੇਂ ਸੱਜੇ ਹੱਥ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨੀ ਚਾਹੀਂਦੀ ਹੈ। ਨੁਮੈਰਿਕ ਕੀਅ-ਪੈਡ ਉਤੇ ਉਗਲਾਂ ਦੀ ਸਥਿਤੀ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹੈ।

- ਸੱਜੇ ਹੱਥ ਦਾ ਅੰਗੂਠਾ '0' ਉੱਤੇ
- ਸੱਜੇ ਹੱਥ ਦੀ ਪਹਿਲੀ ਉਂਗਲ਼ '4' ਉੱਤੇ
- ਸੱਜੇ ਹੱਥ ਦੀ ਦੂਸਰੀ ਉਂਗਲ਼ '5' ਉੱਤੇ
- ਸੱਜੇ ਹੱਥ ਦੀ ਚੌਥੀ ਉਂਗਲ਼ '6' ਉੱਤੇ

ਵੱਡੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

ਪ੍ਰ:1. ਅਨਮੋਲ ਲਿੱਪੀ ਕੀਅ ਮੈਪ ਬਣਾਓ।

ਪ੍ਰ:2. ਟਾਈਪਿੰਗ ਸਪੀਡ ਨੂੰ ਕਿਵੇਂ ਵਧਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ?

ਉ: ਟਾਈਪਿੰਗ ਸਪੀਡ ਵਧਾਉਣ ਲਈ ਹੇਠ ਲਿਖੀਆਂ ਹਦਾਇਤਾਂ ਦਾ ਧਿਆਨ ਰੱਖਣਾ ਚਾਹਿਦਾ ਹੈ:

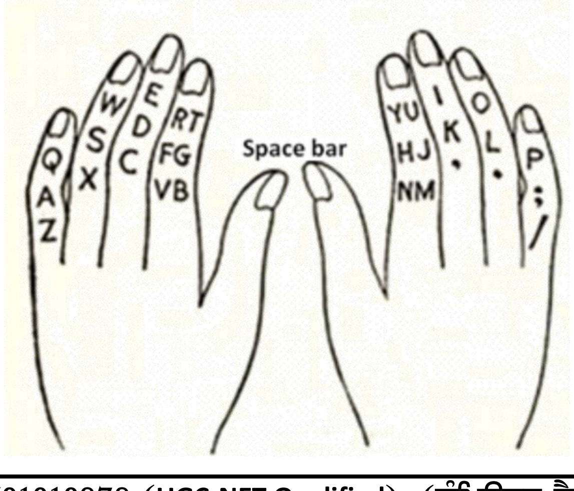
1. ਉਂਗਲਾਂ ਦੀ ਸਥਿਤੀ ਹਮੇਸ਼ਾ ਹੋਮ ਰੋਅ ਉਤੇ ਹੋਣੀ ਚਾਹਿਦੀ ਹੈ।
2. ਸਾਨੂੰ ਹੋਮ ਰੋਅ ਪੁਜੀਸ਼ਨ ਤੋਂ ਹੋਰਨਾਂ ਕੀਜ਼ ਤੱਕ ਪਹੁੰਚ ਕਰਨੀ ਚਾਹੀਂਦੀ ਹੈ।
3. ਸਾਨੂੰ ਆਪਣਾ ਧਿਆਨ ਰਫਤਾਰ ਨਾਲੋਂ ਸਹੀ ਕੀਅ ਦਬਾਉਣ ਉੱਤੇ ਰੱਖਣਾ ਚਾਹੀਂਦਾ ਹੈ।
4. ਟਾਈਪ ਕਰਦੇ ਸਮੇਂ ਕੀਅ-ਬੋਰਡ ਉੱਤੇ ਨਹੀਂ ਦੇਖਣਾ ਚਾਹਿਦਾ।
5. ਲਾਗਾਤਾਰ, ਆਰਾਮ ਨਾਲ ਅਤੇ ਸਹੀ ਟਾਈਪ ਕਰਨ ਵੱਲ ਧਿਆਨ ਦੇਣਾ ਚਾਹਿਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:3. ਟਾਈਪਿੰਗ ਕਰਦੇ ਸਮੇਂ ਬੈਠਨ ਦੇ ਸਹੀ ਤਰੀਕੇ ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ।

ਉ: ਟਾਈਪਿੰਗ ਕਰਦੇ ਸਮੇਂ ਬੈਠਦਣ ਦਾ ਸਹੀ ਤਰੀਕੇ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹੈ।

1. ਸਾਨੂੰ ਬਿਲਕੁੱਲ ਸਿੱਧਾ ਬੈਠਣਾ ਚਾਹੀਂਦਾ ਹੈ।
2. ਕੀ-ਬੋਰਡ ਦੇ ਬਿਲਕੁੱਲ ਸਾਹਮਣੇ ਬੈਠਣਾ ਚਾਹਿਦਾ ਹੈ।
3. ਸਾਡੇ ਪੈਰ ਜਮੀਨ ਉਤੇ ਸਿੱਧੇ ਹੋਣੇ ਚਾਹਿਦੇ ਹਨ।
4. ਮੌਨੀਟਰ ਸਾਡੀਆਂ ਅੱਖਾਂ ਦੇ ਬਰਾਬਰ ਅਤੇ ਸਾਹਮਣੇ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।
5. ਸਾਡੀ ਨਜ਼ਰ ਮੋਨੀਟਰ ਜਾਂ ਕਾਪੀ ਉੱਤੇ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ।
6. ਸਾਨੂੰ ਕੀਅਜ਼ ਨੂੰ ਜਲਦੀ ਨਾਲ ਦਬਾ ਕੇ ਵਾਪਿਸ ਹੋਮ-ਰੋਅ ਉਤੇ ਆਉਣਾ ਚਾਹਿਦਾ ਹੈ।

ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ ਦੇ ਯਾਦ ਰੱਖਣ ਲਈ:



ਪਾਠ-2 (ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪਲੋਰਰ) (BACK TO INDEX)

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ।

1. ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪਲੋਰਰ ਦੇ ਦੋ ਪੇਨਜ਼ ਹੁੰਦੇ ਹਨ: ਇਹ ਹਨ ____________ ਅਤੇ ______________
ੳ. ਪਹਿਲਾ, ਦੂਜਾ **ਅ.** **ਖੱਬਾ, ਸੱਜਾ** **ੲ.** ਉੱਪਰਲਾ, ਹੇਠਲਾ **ਸ.** ਫ਼ਾਈਲ, ਫੋਲਡਰ

2. _________ ਵਿਊ ਫ਼ਾਈਲ ਦਾ ਸਾਈਜ਼, ਕਿਸਮ ਅਤੇ ਸੋਧਣ ਦੀ ਮਿਤੀ ਦੱਸਦਾ ਹੈ।
ੳ. **ਡਿਟੇਲ** **ਅ.** ਟਾਈਲਜ਼ **ੲ.** ਲਿਸਟ **ਸ.** ਕੰਨਟੈਂਟ

3. ___________ ਆਪਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਫ਼ਾਈਲਾਂ ਅਤੇ ਫ਼ੋਲਡਰਾਂ ਨੂੰ ਲੱਭਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
ੳ. ਫਾਈਲ **ਅ.** ਸਲੈਕਟ **ੲ.** **ਸਰਚ** **ਸ.** ਡਿਲੀਟ

4. ਕੈਲਕੁਲੇਟਰ ਨੂੰ ਰਨ-ਬਾਕਸ ਵਿਚ __________ ਟਾਈਪ ਕਰਕੇ ਖੋਲਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
ੳ. Calculator **ਅ.** Cal **ੲ.** **Calc** **ਸ.** ਇਹਨਾਂ ਵਿਚੋਂ ਕੋਈ ਨਹੀਂ

5. __________ ਕਮਾਂਡ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਿਸੇ ਆਈਟਮ ਨੂੰ ਉਸਦੀ ਥਾਂ ਤੋਂ ਕੱਟਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
ੳ. ਕਾਪੀ **ਅ.** ਪੇਸਟ **ੲ.** **ਕੱਟ** **ਸ.** ਡਿਲੀਟ

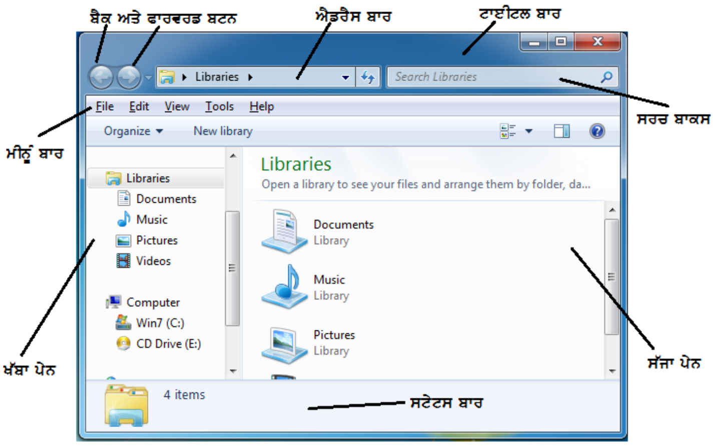
ਸਹੀ ਜਾਂ ਗਲਤ ਲਿਖੋ।

1. ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪਲੋਰਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਫਾਈਲਾਂ ਦਾ ਉਚਿਤ ਪ੍ਰਬੰਧ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**
2. ਇਕ ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਕਈ ਫ਼ਾਈਲਾਂ ਅਤੇ ਫੋਲਡਰ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ। **(ਗਲਤ)**
3. ਵਿੰਡੋਜ਼-ਐਕਸਪਲੋਰਰ ਨੂੰ ਖੋਲਣ ਦਾ ਤਰੀਕਾ ਹੈ - ਵਿੰਡੋਜ਼ + R ਕੀਅ ਦਬਾਓ, ਰਨ ਬਾਕਸ ਵਿਚ ਐਕਸਪਲੋਰਰ ਟਾਈਪ ਕਰੋ। **(ਸਹੀ)**
4. ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪਲੋਰਰ ਇਕ ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਹੈ। **(ਗਲਤ)**
5. "ਕਾਪੀ" ਆਪਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਿਸੇ ਆਈਟਮ ਦੀ ਡੁਪਲੀਕੇਟ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ **(ਸਹੀ)**

ਛੋਟੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਪ੍ਰ:1. ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪਲੋਰਰ ਦੇ ਕਿੰਨ੍ਹੇ ਪੇਨ ਹੁੰਦੇ ਹਨ? ਉਹਨਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।
ਉ: ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪਲੋਰਰ ਦੇ ਦੋ ਪੇਨਜ਼ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਹ ਹਨ:
1. ਖੱਬਾ ਪੇਨ
2. ਸੱਜਾ ਪੇਨ

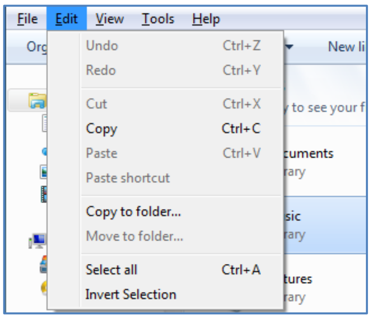
ਪ੍ਰ:2. ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪਲੋਰਰ ਦੇ ਭਾਗਾਂ ਦੀ ਸੂਚੀ ਬਣਾਓ।
ਉ: ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪਲੋਰਰ ਦੇ ਭਾਗਾਂ ਦੀ ਸੂਚੀ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹੈ:
1. ਟਾਈਟਲ ਬਾਰ
2. ਬੈਕ ਅਤੇ ਫਾਰਵਰਡ ਬਟਨ
3. ਐਡਰੈਸ ਬਾਰ
4. ਸਰਚ ਬਾਕਸ
5. ਮੀਨੂੰ ਬਾਰ
6. ਟੂਲ ਬਾਰ
7. ਸਟੇਟਸ ਬਾਰ



ਚਿੱਤਰ : ਵਿੰਡੋ ਐਕਸਪਲੋਰਰ ਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਪੇਨਜ਼ ਅਤੇ ਭਾਗਾਂ ਦੇ ਨਾਂ

ਪ੍ਰ:3. ਕੀਅ-ਬੋਰਡ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਅਸੀਂ ਨਵਾਂ ਫੋਲਡਰ ਕਿਵੇਂ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ?
ਉ: ਵਿੰਡੋਜ਼ ਵਿਚ ਅਸੀਂ ਕੀਅ-ਬੋਰਡ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਵੀ ਨਵਾਂ ਫੋਲਡਰ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਕੀਅ-ਬੋਰਡ ਰਾਹੀਂ ਨਵਾਂ ਫੋਲਡਰ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਹੇਠ ਦਿੱਤੀਆਂ ਕੀਅਜ਼ ਨੂੰ ਇਕੱਠਾ ਦਬਾਓ।

Ctrl + Shift + N



ਪ੍ਰ4:ਕਾਪੀ ਅਤੇ ਪੇਸਟ ਆਪਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਕਿਸੇ ਆਈਟਮ ਨੂੰ ਕਿਵੇਂ ਕਾਪੀ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ?
ਉ: ਕਾਪੀ ਅਤੇ ਪੇਸਟ ਆਪਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਕਿਸੇ ਆਈਟਮ ਨੂੰ ਕਿਵੇਂ ਕਾਪੀ ਕਰਨ ਦੇ ਸਟੈਪ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:
1. ਜਿਸ ਆਈਟਮ ਨੂੰ ਕਾਪੀ ਕਰਨਾ ਹੈ ਉਸ ਨੂੰ ਸਲੈਕਟ ਕਰੋ।
2. ਐਡੀਟ (Edit) ਮੀਨੂੰ ਵਿਚ ਕਾਪੀ (Copy) ਆਪਸ਼ਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
3. ਆਈਟਮ ਨੂੰ ਪੇਸਟ ਕਰਨ ਲਈ ਨਵੀਂ ਥਾਂ ਨਿਰਧਾਰਤ ਕਰੋ।
4. ਐਡੀਟ (Edit) ਮੀਨੂੰ ਵਿਚ ਪੇਸਟ (Paste) ਆਪਸ਼ਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।

ਪ੍ਰ:5. ਸਕ੍ਰੀਨ ਸੇਵਰ ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ।
ਉ: ਸਕ੍ਰੀਨ ਸੇਵਰ ਇਕ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਪ੍ਰੋਗ੍ਰਾਮ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਜੇਕਰ ਕੰਪਿਊਟਰ ਕੁੱਝ ਖਾਸ ਸਮੇਂ ਲਈ ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਬਰਤੇ ਚਲਦਾ ਰਹੇ ਤਾਂ ਸਕ੍ਰੀਨ ਸੇਵਰ ਆਪਣੇ ਆਪ ਚੱਲ ਪੈਂਦਾ ਹੈ। ਸਕ੍ਰੀਨ ਸੇਵਰ ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਐਨੀਮੇਟਿਡ ਤਸਵੀਰਾਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ। ਸਕ੍ਰੀਨ ਸੇਵਰ ਨੂੰ ਮੋਨੀਟਰ ਦੀ ਫਾਸਫੋਰਸ ਕੋਟਿੰਗ ਨੂੰ ਸੜਨ ਤੋਂ ਬਚਾਉਣ ਲਈ ਬਣਾਇਆ ਗਿਆ ਸੀ।

ਵੱਡੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਪ੍ਰ:1. ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪਲੋਰਰ ਕੀ ਹੈ? ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪਲੋਰਰ ਨੂੰ ਖੋਲ੍ਹਣ ਦੇ ਸਟੈਪ ਲਖੋ।
ਉ: ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪਲੋਰਰ ਨੂੰ **ਫਾਈਲ ਐਕਸਪਲੋਰਰ** ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਦੀ ਇਕ ਮਹਤੱਵਪੂਰਨ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਹੈ। ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਡਰਾਈਵਜ਼, ਫਾਈਲਾਂ ਅਤੇ ਫੋਲਡਰਾਂ ਨੂੰ ਦੇਖਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪਲੋਰਰ ਨੂੰ ਖੋਲਣ ਦਾ ਤਰੀਕਾ:
1. ਵਿੰਡੋਜ਼ ਕੀਅ + R ਬਟਨ ਇੱਕਠੇ ਦਬਾਓ।

2. ਰਨ ਬਾਕਸ ਖੁਲੇਗਾ। ਇਸ ਵਿਚ explorer ਟਾਈਪ ਕਰੋ।
3. OK ਬਟਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।

ਪ੍ਰ:2. ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪਲੋਰਰ ਦੇ ਵੱਖਰੇ-ਵੱਖਰੇ ਵਿਊ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪਲੋਰਰ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਫਾਈਲ, ਫੋਲਡਰ ਅਤੇ ਡਰਾਈਵਜ਼ ਨੂੰ ਦੇਖਣ ਦੇ ਕਈ ਤਰੀਕੇ ਹਨ। ਇਹ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਵਿਊਜ਼ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹੈ।

1. ਸਮਾਲ ਆਈਕਨ ਵਿਊ
2. ਮੀਡੀਅਮ ਆਈਕਨ ਵਿਊ
3. ਲਾਰਜ ਆਈਕਨ ਵਿਊ
4. ਐਕਸਟਰਾ ਲਾਰਜ ਆਈਕਨ ਵਿਊ
5. ਟਾਈਟਲਜ਼ ਆਈਕਾਨ ਵਿਊ
6. ਲਿਸਟ ਆਈਕਨ ਵਿਊ
7. ਡਿਟੇਲ ਆਈਕਨ ਵਿਊ
8. ਕਨਟੈਂਟ ਆਈਕਨ ਵਿਓ

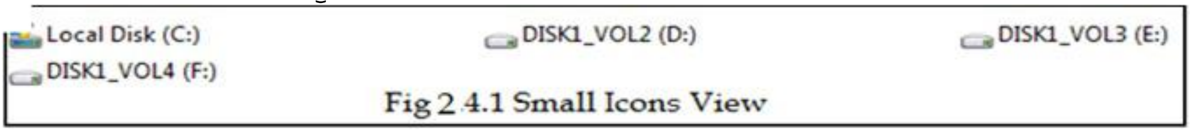


Fig 2.4.1 Small Icons View

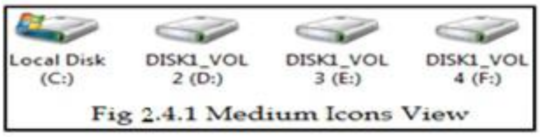


Fig 2.4.1 Medium Icons View

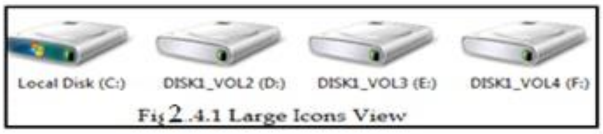


Fig 2.4.1 Large Icons View

Fig 2.4.1 Extra Large Icons View

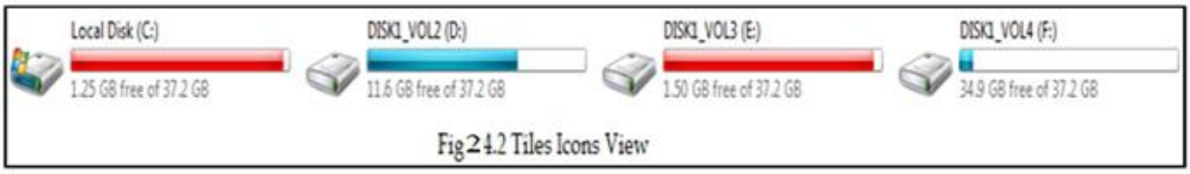


Fig 2.4.2 Tiles Icons View

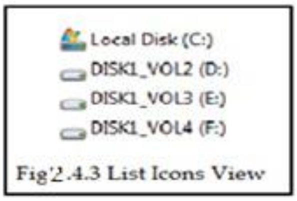


Fig 2.4.3 List Icons View

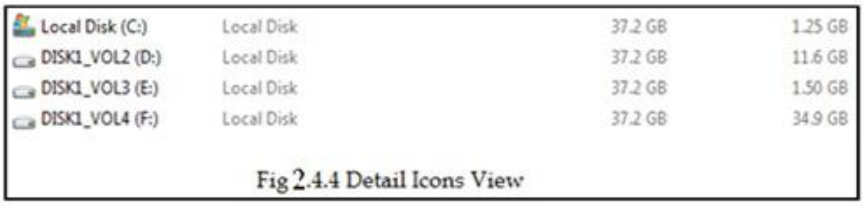


Fig 2.4.4 Detail Icons View

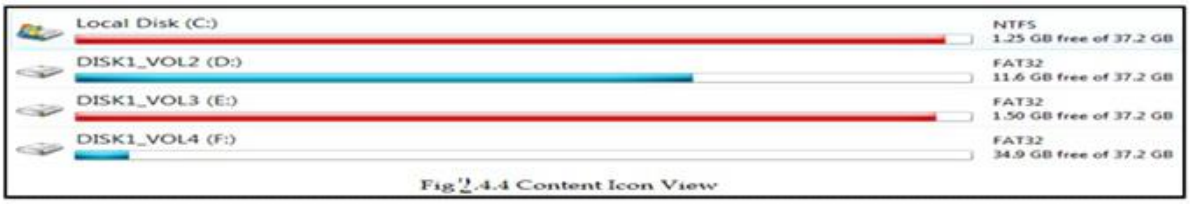
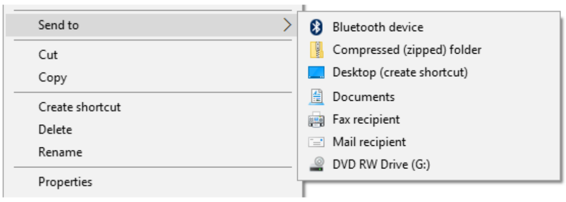


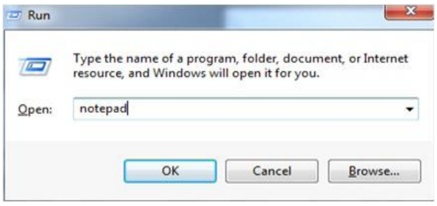
Fig 2.4.4 Content Icon View

ਪ੍ਰ:3. ਸੈਂਡ ਟੂ ਆਪਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਕਿਸੇ ਆਈਟਮ ਨੂੰ ਕਿਵੇਂ ਕਾਪੀ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ?

ਉ: ਸੈਂਡ ਟੂ (Send To) ਆਪਸ਼ਨ ਆਈਟਮਜ਼ ਨੂੰ ਨਵੀਂ ਥਾਂ ਉਤੇ ਕਾਪੀ ਕਰਨ ਦਾ ਸੌਖਾ ਤਰੀਕਾ ਹੈ। ਸੈਂਡ ਟੂ ਆਪਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਕਿਸੇ ਆਈਟਮ ਨੂੰ ਕਾਪੀ ਕਰਨ ਦੇ ਸਟੈਪ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:



1. ਜਿਸ ਆਈਟਮ ਨੂੰ ਕਾਫ ਕਰਨਾ ਹੈ ਉਸਦੀ ਚੋਣ ਕਰੋ।
2. ਚੋਣ ਕੀਤੀ ਆਈਟਮ ਉਪਰ ਮਾਊਸ ਨਾਲ ਰਾਈਟ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
3. ਪ੍ਰਾਪਰਟੀਜ਼ ਮੀਨੂੰ ਵਿਚੋਂ Send To ਆਪਸ਼ਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
4. ਨਵੇਂ ਖੁੱਲੇ ਸਬ-ਮੀਨੂੰ ਵਿਚੋਂ ਉਸ ਥਾਂ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰੋ ਜਿੱਥੇ ਆਈਟਮ ਨੂੰ ਕਾਪੀ ਕਰਨਾ ਹੈ।



ਪ੍ਰ:4. ਹੇਠ ਲਿਖਿਆਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ: ਰਨ-ਕਮਾਂਡ, ਸਰਚ-ਕਮਾਂਡ, ਕੈਲਕੁਲੇਟਰ

ਰਨ-ਕਮਾਂਡ: ਰਨ ਕਮਾਂਡ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਦੀ ਇਕ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਹੈ। ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਿਸੇ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਨੂੰ ਸਿੱਧੇ ਤੌਰ ਤੇ ਚਲਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਰਨ ਕਮਾਂਡ ਚਲਾਉਣ ਲਈ ਵਿੰਡੋ ਕੀਅ + R ਬਟਨ ਦਬਾਓ।

ਸਰਚ-ਕਮਾਂਡ: ਸਰਚ ਕਮਾਂਡ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਦੀ ਇਕ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਹੈ। ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਿਸੇ ਫਾਈਲ ਜਾਂ ਫੋਲਡਰ ਨੂੰ ਆਸਾਨੀ ਨਾਲ ਲੱਭਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਸਰਚ ਕਰਨ ਲਈ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਕਸਪਲੋਰਰ ਵਿਚ ਸਰਚ ਬਾਕਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਕੈਲਕੁਲੇਟਰ: ਕੈਲਕੁਲੇਟਰ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਦੀ ਇਕ ਸਾਧਾਰਨ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਹੈ। ਇਹ ਆਮ ਕੈਲਕੁਲੇਟਰ ਦੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਗਣਨਾਵਾਂ ਕਰਨਵਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਰਨ ਬਾਕਸ ਵਿਚ calc ਟਾਈਪ ਕਰਕੇ ਇਸਨੂੰ ਖੋਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:5. ਬੈਕ-ਗ੍ਰਾਉਂਡ ਬਦਲਣ ਦੇ ਸਟੈਪ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਬੈਕ-ਗ੍ਰਾਉਂਡ ਬਦਲਣ ਦੇ ਸਟੈਪ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. ਡੈਸਕਟਾਪ ਦੇ ਖਾਲੀ ਭਾਗ ਵਿਚ ਮਾਊਸ ਨਾਲ ਰਾਈਟ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
2. ਪਰਸਨਲਾਈਜ਼ (Personalize) ਆਪਸ਼ਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
3. ਪਰਸਨਲਾਈਜ਼ ਡਾਇਲਾਗ ਬਾਕਸ ਖੁਲੇਗਾ। ਇਸ ਵਿਚ ਡੈਸਕਟਾਪ ਬੈਕਗ੍ਰਾਉਂਡ ਆਪਸ਼ਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
4. ਪਸੰਦ ਅਨੁਸਾਰ ਤਸਵੀਰ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰੋ।
5. ਸੇਵ ਚੇਂਜਿਜ਼ (Save Changes) ਬਟਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।

ਪਾਠ-3 (ਸਟੋਰੇਜ਼ ਡਿਵਾਇਸਿਜ਼) (BACK TO INDEX)

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ।

1. ਪ੍ਰਾਈਮਰੀ ਮੈਮਰੀ ਨੂੰ ____________ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ੳ. **ਇਨਟਰਨਲ ਮੈਮਰੀ** ਅ. ਐਕਸਟਰਨਲ ਮੈਮਰੀ ੲ. ਫਿਜੀਕਲ ਮੈਮਰੀ ਸ. ਐਗਜ਼ੁਲਰੀ ਮੈਮਰੀ

2. _____________ ਮੈਮਰੀ ਰੀਡ ਓਨਲੀ ਮੈਮਰੀ ਹੈ।

ੳ. **ROM** ਅ. PROM ੲ. EPROM ਸ. RAM

3. ਇਕ ਪੋਰਟੇਬਲ ਸਟੋਰੇਜ਼ ਡਿਵਾਈਸ ਨਹੀਂ ਹੈ।

ੳ. ਅਕਸਟਰਨਲ ਹਾਰਡ ਡਿਸਕ ਅ. ਪੈਨ ਡਰਾਈਵ ੲ. **ਹਾਰਡ ਡਿਸਕ ਡਰਾਈਵ** ਸ. ਮੈਮਰੀ ਕਾਰਡ

4. ਮੈਮਰੀ ਦੇ ਛੋਟੇ-ਛੋਟੇ ਭਾਗਾਂ ਨੂੰ ________ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ੳ. **ਸੈੱਲ** ਅ. ਏਰੀਆ ੲ. ਇਨਟਰਸੈਕਸ਼ਨ ਸ. ਕੋਈ ਨਹੀਂ

5. USB ਦਾ ਮਤਲਬ ________________ ਹੈ।

ੳ. ਯੂਨੀਫਾਰਮ ਸਰਵਿਸ ਬੁੱਕ ਅ. **ਯੂਨੀਵਰਸਲ ਸੀਰੀਅਲ ਬੱਸ** ੲ. ਯੂਨੀਵਰਸਲ ਸਟਰੇਟ ਬੱਸ ਸ. ਯੂਨੀਫਾਰਮ ਸੀਰੀਅਲ ਬੱਸ

ਸਹੀ/ਗਲਤ ਲਿਖੋ।

1. ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਫਲਾਪੀ ਡਿਸਕ 3.5 ਇੰਚ ਦੇ ਸਾਈਜ਼ ਦੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਇਸ ਵਿਚ 1.44 MB ਡਾਟਾ ਸਟੋਰ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ। (ਸਹੀ)
2. ਕੰਪੈਕਟ ਡਿਸਕ (CD) ਇਕ ਪੋਰਟੇਬਲ ਡਿਸਕ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿਚ 650-700 MB ਤੱਕ ਦਾ ਡਾਟਾ ਸਟੋਰ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ। (ਸਹੀ)
3. ਪਰਸਨਲ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਹਾਰਡ ਡਿਸਕ ਦੀ ਸਟੋਰੇਜ ਸਮਰੱਥਾ 20 GB ਤੋਂ 500 GB ਤੱਕ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। (ਸਹੀ)
4. DVD ਦੀ ਸਟੋਰੇਜ਼ ਸਮਰੱਥਾ CD ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਘੱਟ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। (ਗਲਤ)
5. CD/DVD ਦੇ ਚਮਕੀਲੇ ਪਾਸੇ ਪੈੱਨ ਜਾਂ ਪੈਨਸਿਲ ਨਾਲ ਲਿਖਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। (ਗਲਤ)

ਪੂਰੇ ਰੂਪ ਲਿਖੋ।

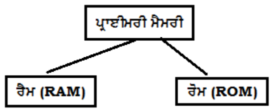
RAM: Random Access Memory (ਰੈਂਡਮ ਐਕਸੈਸ ਮੈਮਰੀ)
ROM: Read Only Memory (ਰੀਡ ਓਨਲੀ ਮੈਮਰੀ)
RPM: Rotations Per Minute (ਰੋਟੇਸ਼ਨ ਪਰ ਮਿੰਟ)
MB: Mega Byte (ਮੈਗਾ ਬਾਈਟ)
GB: Giga Byte (ਗੀਗਾ ਬਾਈਟ)
USB: Universal Serial Bus (ਯੂਨੀਵਰਸਲ ਸੀਰੀਅਲ ਬੱਸ)
CD: Compact Disk (ਕੰਪੈਕਟ ਡਿਸਕ)
DVD: Digital Video Disk (ਡਿਜੀਟਲ ਵਿਡੀਓ ਡਿਸਕ)
CD-R: Compact Disk – Read Only (ਕੰਪੈਕਟ ਡਿਸਕ - ਰੀਡ ਓਨਲੀ)
CD-RW: Compact Disk – Read & Write (ਕੰਪੈਕਟ ਡਿਸਕ - ਰੀਡ ਐਂਡ ਰਾਈਟ)

ਛੋਟੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

ਪ੍ਰ:1 ਪ੍ਰਾਈਮਰੀ ਮੈਮਰੀ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਦੱਸੋ।

ਉ: ਪ੍ਰਾਈਮਰੀ ਮੈਮਰੀ ਦੋ ਕਿਸਮ ਦੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

1. ਰੈਮ - ਰੈਂਡਮ ਐਕਸੈਸ ਮੈਮਰੀ
2. ਰੋਮ - ਰੀਡ ਓਨਲੀ ਮੈਮਰੀ



ਚਿੱਤਰ : ਪ੍ਰਾਈਮਰੀ ਮੈਮਰੀ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ

ਪ੍ਰ:2 ਕਿਸੇ ਚਾਰ ਸੈਕੰਡਰੀ ਮੈਮਰੀ ਦੇ ਨਾਂ ਦੱਸੋ।

ਉ: ਸੈਕੰਡਰੀ ਮੈਮਰੀ ਦੇ ਨਾਂ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਹਨ:

1. ਹਾਰਡ ਡਿਸਕ
2. ਫਲਾਪੀ ਡਿਸਕ
3. ਕੰਪੈਕਟ ਡਿਸਕ (CD)
4. ਡਿਜ਼ੀਟਲ ਵਿਡੀਓ ਡਿਸਕ (DVD)
5. ਪੈੱਨ ਡਰਾਈਵ
6. ਮੈਮਰੀ ਕਾਰਡ
7. ਐਕਸਟਰਨਲ ਹਾਰਡ ਡਿਸਕ
8. ਮੈਗਨੇਟਿਕ ਟੇਪ

ਪ੍ਰ:3 CD/DVD ਵਰਤਦੇ ਸਮੇਂ ਵਰਤੀਆਂ ਜਾਣ ਵਾਲੀਆਂ ਸਾਵਧਾਨੀਆਂ ਲਿਖੋ।

ਉ: CD/DVD ਵਰਤਦੇ ਸਮੇਂ ਹੇਠ ਲਿਖੀਆਂ ਸਾਵਧਾਨੀਆਂ ਵਰਤਨੀਆਂ ਚਾਹੀਦੀਆਂ ਹਨ:

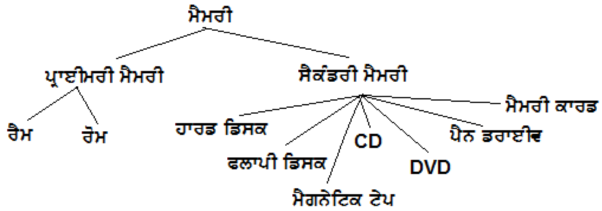
1. CD/DVD ਨੂੰ ਕਵਰ ਵਿਚ ਸਾਂਭ ਕੇ ਰੱਖਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।
2. CD/DVD ਦੇ ਚਮਕੀਲੇ ਪਾਸੇ ਨੂੰ ਛੂਹਣਾ ਨਹੀਂ ਚਾਹੀਦਾ।
3. CD/DVD ਦੇ ਚਮਕੀਲੇ ਪਾਸੇ ਪੈੱਨ ਜਾਂ ਪੈਨਸਲ ਨਾਲ ਨਹੀਂ ਲਿਖਣਾ ਚਾਹੀਦਾ।

4. CD/DVD ਨੂੰ ਮੋੜਨਾ ਨਹੀਂ ਚਾਹੀਦਾ।
5. CD/DVD ਨੂੰ ਸਾਫ ਕਰਨ ਲਈ ਨਰਮ ਕਪੜੇ ਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਕਰਨਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:4 ਮੈਮਰੀ ਦੀਆਂ ਦੋ ਮੁੱਖ ਸ਼੍ਰੇਣੀਆਂ ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ।

ਉ: ਮੈਮਰੀ ਦੀਆਂ ਦੋ ਮੁੱਖ ਸ਼੍ਰੇਣੀਆਂ ਇਹ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ:

1. ਪ੍ਰਾਈਮਰੀ ਮੈਮਰੀ
   ੳ. ਰੈਮ   ਅ. ਰੋਮ
2. ਸੈਕੰਡਰੀ ਮੈਮਰੀ



ਪ੍ਰ:5 ਪੈੱਨ ਡਰਾਈਵ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?

ਉ: ਪੈੱਨ ਡਰਾਈਵ ਪੋਰਟੇਬਲ ਸੈਕੰਡਰੀ ਮੈਮਰੀ ਹੈ। ਇਹ USB ਅਧਾਰਿਤ ਮੈਮਰੀ ਡਿਵਾਈਸ ਹੈ। ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਇਕ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੋਂ ਦੂਸਰੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੇ ਟਰਾਂਸਫਰ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਦਾ ਆਕਾਰ ਬਹੁਤ ਛੋਟਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਰਫਤਾਰ ਤੇਜ਼ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਸਟੋਰੇਜ਼ ਸਮਰੱਥਾ ਵੀ ਵੱਧ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

ਵੱਡੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

ਪ੍ਰ:1 ਮੈਮਰੀ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ? ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ।

ਉ: ਕੋਈ ਵੀ ਮਾਧਿਅਮ ਜਿਸ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਸਟੋਰ ਕਰਕੇ ਰੱਖਣ ਦੀ ਸਮਰੱਥਾ ਹੋਵੇ, ਨੂੰ ਮੈਮਰੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਮੈਮਰੀ ਬਹੁਤ ਸਾਰੇ ਛੋਟੇ - ਛੋਟੇ ਹਿੱਸਿਆਂ ਵਿਚ ਵੰਡੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ, ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਸੈਲ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।ਮੈਮਰੀ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਡਾਟਾ ਅਤੇ ਹਦਾਇਤਾਂ ਨੂੰ ਸਟੋਰ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।ਪ੍ਰੋਸੈਸ ਕਰਨ ਲਈ ਡਾਟਾ ਅਤੇ ਹਦਾਇਤਾਂ ਨੂੰ ਮੁੱਖ ਮੈਮਰੀ ਵਿਚ ਰੱਖਿਆਂ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਜਦੋਂ ਕਿ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਪੱਕੇ ਤੌਰ ਤੇ ਸਟੋਰ ਕਰਨ ਲਈ ਸੈਕੰਡਰੀ ਮੈਮਰੀ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:2 ਮੈਮਰੀ ਕਾਰਡ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ? ਵਿਸਥਾਰ ਨਾਲ ਦੱਸੋ।

ਉ: ਮੈਮਰੀ ਕਾਰਡ ਪੋਰਟੇਬਲ ਸੈਕੰਡਰੀ ਮੈਮਰੀ ਹੈ। ਇਸਨੂੰ ਫਲੈਸ਼ ਮੈਮਰੀ ਕਾਰਡ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਮੋਬਾਈਲਾਂ, ਡਿਜ਼ੀਟਲ ਕੈਮਰਿਆਂ, MP3 ਪਲੇਅਰਾਂ ਆਦਿ ਵਿਚ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਤਸਵੀਰਾਂ, ਫ਼ਿਲਮਾਂ, ਗਾਣੇ ਅਤੇ ਹੋਰ ਡਾਟਾ ਸਟੋਰ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:3 ਫ਼ਲੋਪੀ ਡਿਸਕ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ? ਵਿਸਥਾਰ ਨਾਲ ਦੱਸੋ।

ਉ: ਫ਼ਲੋਪੀ ਡਿਸਕ ਪੋਰਟੇਬਲ ਸੈਕੰਡਰੀ ਮੈਮਰੀ ਹੈ।ਇਹ ਪਲਾਸਟਿਕ ਦੀਆਂ ਛੋਟੀਆਂ ਡਿਸਕਾਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ। ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਫ਼ਲੋਪੀ ਡਿਸਕ 3.5 ਇੰਚ ਦੇ ਆਕਾਰ ਦੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਦੀ ਸਟੋਰੇਜ਼ ਸਮਰੱਥਾ ਘੱਟ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਚ 1.44 MB ਤੱਕ ਡਾਟਾ ਸਟੋਰ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਡਾਟਾ ਫਾਈਲਾਂ ਨੂੰ ਇਕ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੋਂ ਦੂਸਰੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੇ ਟਰਾਂਸਫਰ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।ਇਹ ਜਲਦੀ ਖਰਾਬ ਹੋ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ ਜਿਸ ਕਾਰਣ ਇਹ ਜਿਆਦਾ ਭਰੋਸੇਯੋਗ ਨਹੀਂ ਹਨ।

ਪ੍ਰ:4 CD ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ? ਇਸ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਦਾ ਚਰਨਣ ਕਰੋ।

ਉ: CD ਪੋਰਟੇਬਲ ਸੈਕੰਡਰੀ ਮੈਮਰੀ ਹੈ। CD ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ ਕੰਪੈਕਟ ਡਿਸਕ ਹੈ। ਫਲਾਪੀ ਡਿਸਕ ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਇਸਦੀ ਸਟੋਰੇਜ਼ ਸਮਰੱਥਾ ਕਾਫੀ ਜਿਆਦਾ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਚ 650-700 MB ਤੱਕ ਦਾ ਡਾਟਾ ਸਟੋਰ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਚ ਸਟੋਰ ਸੂਚਨਾ ਨੂੰ ਅਸੀਂ ਸਿਰਫ ਪੜ੍ਹ ਸਕਦੇ ਹਾਂ ਪਰ ਦੁਬਾਰਾ ਲਿਖ ਨਹੀਂ ਸਕਦੇ। ਇਸਦਾ ਇਕ ਪਾਸਾ ਬਹੁਤ ਚਮਕੀਲਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਉਪਰ ਡਾਟਾ ਅਤੇ ਸੂਚਨਾ ਸਟੋਰ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਇਕ ਭਰੋਸੇਯੋਗ ਮੈਮਰੀ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:5 ਐਕਸਟਰਨਲ ਹਾਰਡ ਡਿਸਕ ਡਰਾਈਵ ਕੀ ਹੈ? ਇਸਦੇ ਲਾਭ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਐਕਸਟਰਨਲ ਹਾਰਡ ਡਿਸਕ ਪੋਰਟੇਬਲ ਸੈਕੰਡਰੀ ਮੈਮਰੀ ਹੈ। ਇਹ USB ਆਧਾਰਿਤ ਮੈਮਰੀ ਡਿਵਾਈਸ ਹੈ। ਇਸ ਦੀ ਸਟੋਰੇਜ਼ ਸਮਰੱਥਾ ਬਹੁਤ ਜਿਆਦਾ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਡਾਟਾ ਦਾ ਬੈਕਅੱਪ ਲੈਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਸਟੋਰ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਇਸਨੂੰ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੋਂ ਹਟਾ ਕੇ ਕਿਸੇ ਕਿਸੇ ਸੁਰੱਖਿਆ ਜਗ੍ਹਾਂ ਤੇ ਰੱਖਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਪਾਠ -4 (ਐਮ.ਐਸ. ਵਰਡ ਵਿਚ ਫਾਰਮੈਟਿੰਗ (ਭਾਗ-1)) (BACK TO INDEX)

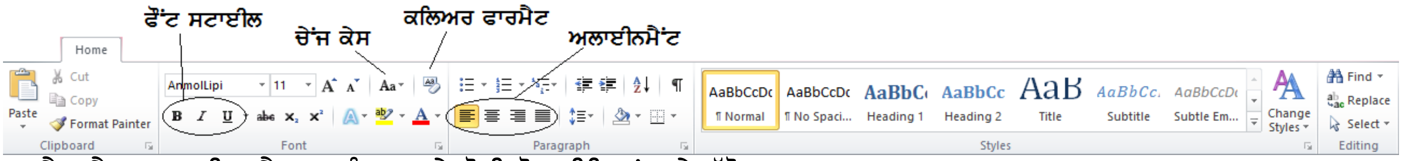
ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ।

1. ਪੂਰੇ ਵਰਡ ਨੂੰ ਚੁਣਨ ਲਈ ਉਸ ਉਤੇ ____________________ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
ੳ. ਸਿੰਗਲ (ਇਕ ਵਾਰ)   ਅ. **ਡਬਲ (ਦੋ ਵਾਰ)**   ੲ. ਟਰਪਿਲ (ਤਿੰਨ ਵਾਰ)   ਸ. ਕੋਈ ਨਹੀਂ
2. __________ ਗਰੁੱਪ ਸਾਨੂੰ ਟੈਕਸਟ ਫੌਂਟ, ਸਟਾਈਲ, ਸਾਈਜ਼, ਰੰਗ ਅਤੇ ਹੋਰ ਕਈ ਚੀਜਾਂ ਬਦਲਣ ਦੀ ਆਗਿਆ ਦਿੰਦਾ ਹੈ।
ੳ. ਫੌਂਟ   ਅ. ਸਟਾਈਲ   ੲ. ਪੈਰਾਗ੍ਰਾਫ   ਸ. ਐਡੀਟਿੰਗ
3. __________ ਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ ਅੱਖਰਾਂ ਨੂੰ ਲਿਖਦੇ ਹੋਏ ਉਸਦੇ ਹੇਠਾਂ ਲਾਈਨ ਖਿਚੱਣਾ।
ੳ. ਬੋਲਡ   ਅ. ਇਟੈਲਿਕ   ੲ. **ਅੰਡਰਲਾਈਨ**   ਸ. ਕੋਈ ਨਹੀਂ
4. ________ ਆਪਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਟੈਕਸਟ ਇਕ ਹਾਈਲਾਈਟਰ ਪੈਨ ਨਾਲ ਮਾਰਕ ਕੀਤਾ ਹੋਇਆ ਨਜ਼ਰ ਆਉਂਦਾ ਹੈ।
ੳ. ਫੌਂਟ ਕਲਰ   ਅ. ਟੈਕਸਟ ਕਲਰ   ੲ. **ਟੈਕਸਟ ਹਾਈਲਾਈਟ ਕਲਰ**   ਸ. ਉਪਰੋਕਤ ਸਾਰੇ।
5. ਸ਼ੇਪ ਨੂੰ ਦਾਖਲ ਕਰਨ ਉਪਰੰਤ ਇਕ ਨਵਾਂ ਟੈਬ ਦਿਖਾਈ ਦਿੰਦਾ ਹੈ ਜਿਸਨੂੰ ________ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
ੳ. ਡਰਾਇੰਗ ਟੂਲ ਫਾਰਮੈਟ ਅ. ਸ਼ੇਪ ਟੂਲ ਫਾਰਮੈਟ   ੲ. ਡਰਾਇੰਗ ਸ਼ੇਪ ਫਾਰਮੈਟ   ਸ. ਕੋਈ ਨਹੀਂ

ਸਹੀ/ਗਲਤ ਲਿਖੋ।

1. ਅਸੀਂ ਕਲਿੱਪ ਆਰਟ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਆਪਣੇ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਵਿਚ ਟੈਕਸਟ ਨੂੰ ਸਪੈਸ਼ਲ ਇਫੈਕਟ ਦੇ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। **(ਸਹੀ)**
2. ਟੈਕਸਟ ਬਾਕਸ ਇਕ ਆਬਜੈਕਟ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਨਾਲ ਅਸੀਂ ਇਸਨੂੰ ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਕਿਤੇ ਵੀ ਰੱਖ ਕੇ ਟਾਈਪ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। **(ਸਹੀ)**
3. ਟੈਕਸਟ ਇਫੈਕਟ ਵਿਚ Outline, Shadow, Glow ਅਤੇ Reflection ਹੁੰਦਾ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**
4. ਬੋਲਡ ਟੈਕਸਟ ਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ ਅੱਖਰਾਂ ਨੂੰ ਤਿਰਛਾ ਕਰਕੇ ਲਿਖਣਾ। **(ਗਲਤ)**
5. ਕੀਅ ਬੋਰਡ ਤੋਨਂ Ctrl+[ਅਤੇ Ctrl+] ਕੀਅਜ਼ ਨੂੰ ਇਕਠਿਆਂ ਦਬਾ ਕੇ ਵੀ ਟੈਕਸਟ ਦਾ ਸਾਈਜ਼ ਵੱਡਾ ਜਾਂ ਛੋਟਾ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। **(ਸਹੀ)**

ਛੋਟੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:



1. ਐਮ.ਐਸ. ਵਰਡ ਵਿਚ ਟੈਕਸਟ ਨੂੰ ਚੁਣਨ ਦੇ ਕੋਈ ਦੋ ਤਰੀਕਿਆਂ ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ।

ਉ: ਐਮ.ਐਸ. ਵਰਡ ਵਿਚ ਟੈਕਸਟ ਨੂੰ ਚੁਣਚ ਦੇ ਦੋ ਤਰੀਕੇ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. ਮਾਊਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ (ਕਲਿੱਕ ਅਤੇ ਡਰੈਗ ਕਰਕੇ)
2. ਕੀਅ-ਬੋਰਡ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ (ਸ਼ਿਫਟ ਅਤੇ ਐਰੋ (Arrow) ਕੀਅਜ਼ ਨਾਲ)

2. ਅਨ-ਡੂ (Undo) ਕਮਾਂਡ ਬਾਰੇ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਟੈਕਸਟ ਨੂੰ ਐਡਿਟ ਕਰਦੇ ਹੋਏ ਜੇਕਰ ਕੋਈ ਗਲਤੀ ਹੋ ਜਾਵੇ ਤਾਂ Undo ਕਮਾਂਡ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਇਸ ਨੂੰ ਠੀਕ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।ਗਲਤੀ ਹੁੰਦੇ ਸਾਰ ਉਸਨੂੰ ਠੀਕ ਕਰਨ ਲਈ ਕਇੱਕ ਐਕਸੈਸ ਬਾਰ ਤੋਂ Undo ਕਮਾਂਡ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ ਜਾਂ ਕੀਅ-ਬੋਰਡ ਤੋਂ Ctrl+Z ਕੀਅਜ਼ ਦਬਾਓ।

3. ਤਿੰਨ ਮੁੱਖ ਫੌਂਟ ਸਟਾਈਲ ਕਿਹੜੇ ਹਨ?

ਉ: ਤਿੰਨ ਮੁੱਖ ਫੌਂਟ ਸਟਾਈਲ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. ਬੋਲਡ 2. ਇਟੈਲਿਕ 3. ਅੰਡਰਲਾਈਨ

4. ਅਸੀਂ ਟੈਕਸਟ ਇਫੈਕਟ ਨੂੰ ਕਿਵੇਂ ਹਟਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

ਉ: ਟੈਕਸਟ ਉਪਰ ਇਫੈਕਟ ਨੂੰ ਹਟਾਉਣ ਦੇ ਸਟੈਪ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. ਉਸ ਟੈਕਸਟ ਨੂੰ ਸਲੈਕਟ ਕਰੋ ਜਿਸ ਉਪਰੋਂ ਇਫੈਕਟ ਨੂੰ ਹਟਾਉਣਾ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹੋ।
2. Home ਟੈਬ ਵਿਚ ਫੌਂਟ ਗਰੁੱਪ ਵਿਚੋਂ Clear ਆਪਸ਼ਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।

5. ਐਮ. ਐਸ. ਵਰਡ ਵਿਚ ਕਿੰਨੇ ਕੇਸ ਬਦਲਣ (Change Case) ਦੇ ਆਪਸ਼ਨ ਹਨ? ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਐਮ.ਐਸ. ਵਰਡ ਵਿਚ ਕੇਸ ਬਦਲਣ ਦੇ 5 ਆਪਸ਼ਨ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. ਸੰਟੈਂਸ ਕੇਸ	Sentence case
2. ਲੋਅਰ ਕੇਸ	lowercase
3. ਅਪਰ ਕੇਸ	UPPERCASE
4. ਕੈਪੀਟਲਾਈਜ਼ ਈਚ ਵਰਡ	Capitalize Each Word
5. ਟੋਗਲ ਕੇਸ	tOGGLE cASE

6. ਐਮ.ਐਸ.ਵਰਡ ਵਿਚ ਕਿੰਨ੍ਹੇ ਅਲਾਈਨਮੈਂਟ ਹਨ? ਉਹਨਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਅਤੇ ਸ਼ਾਰਟਕੱਟ ਕੀਅਜ਼ ਦੱਸੋ।

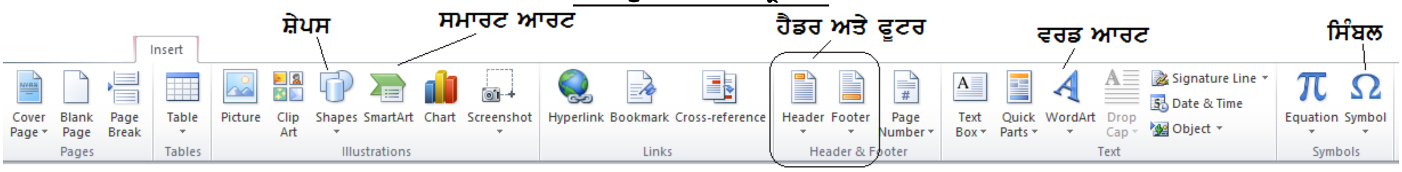
ਉ: ਐਮ.ਐਸ. ਵਰਡ ਵਿਚ ਅਲਾਈਨਮੈਂਟ ਕਰਨ ਦੇ 4 ਤਰੀਕੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਅਤੇ ਸ਼ਾਰਟਕੱਟ ਕੀਅਜ਼ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. ਲੈਫਟ ਅਲਾਈਨ	–	Ctrl + L	3. ਰਾਈਟ ਅਲਾਈਨ	–	Ctrl + R
2. ਸੈਂਟਰ ਅਲਾਈਨ	–	Ctrl + E	4. ਜਸਟੀਫਾਈ	–	Ctrl + J

7. ਅਸੀਂ ਐਮ.ਐਸ. ਵਰਡ ਵਿਚ ਪੇਜ਼ ਬ੍ਰੇਕ ਕਿਵੇਂ ਦਾਖਲ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ?

ਉ: ਜਦੋਂ ਅਸੀਂ ਪੇਜ਼ ਦੇ ਅੰਤ ਵਿਚ ਪਹੁੰਚ ਜਾਂਦੇ ਹਾਂ ਤਾਂ ਵਰਡ ਆਪਣੇ ਆਪ ਪੇਜ਼ ਬ੍ਰੇਕ ਦਾਖਲ ਕਰ ਦਿੰਦਾ ਹੈ। ਪਰੰਤੂ ਅਸੀਂ ਪੇਜ਼ ਵਿਚ ਕਿਸੇ ਵੀ ਖਾਸ ਥਾਂ ਤੇ ਪੇਜ਼ ਬ੍ਰੇਕ ਦਾਖਲ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਪੇਜ਼ ਬ੍ਰੇਕ ਦਾਖਲ ਕਰਨ ਲਈ Ctrl + Enter ਕੀ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ।

ਵੱਡੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:



1. ਅਸੀਂ ਐਮ.ਐਸ. ਵਰਡ ਵਿਚ ਹੈਡਰ ਅਤੇ ਫੁਟਰ ਨੂੰ ਕਿਵੇਂ ਲਗਾ ਅਤੇ ਹਟਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

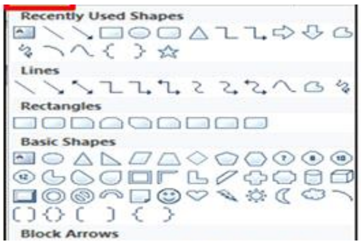
ਉ: **ਹੈਡਰ ਅਤੇ ਫੁਟਰ ਲਗਾਉਣ ਦੇ ਸਟੈਪ:**

1. Insert ਟੈਬ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
2. ਹੈਡਰ ਅਤੇ ਫੁਟਰ ਗਰੁਪ ਵਿਚ ਹੈਡਰ ਜਾਂ ਫੁਟਰ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
3. ਪੇਜ਼ ਦੇ ਹੈਡਰ ਜਾਂ ਫੁਟਰ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਟੈਕਸਟ ਟਾਈਪ ਕਰੋ।
4. ਕਲੋਜ਼ ਹੈਡਰ ਅਤੇ ਫੁਟਰ ਬਟਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।

ਹੈਡਰ ਜਾਂ ਫੁਟਰ ਹਟਾਉਣ ਦੇ ਸਟੈਪ:

1. Insert ਟੈਬ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
2. ਹੈਡਰ ਅਤੇ ਫੁਟਰ ਗਰੁਪ ਵਿਚ ਹੈਡਰ ਜਾਂ ਫੁਟਰ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
3. ਹੈਡਰ ਜਾਂ ਫੁਟਰ ਮੀਨੂੰ ਖੁੱਲੇਗਾ।
4. Remove Header ਜਾਂ Remove Footer ਆਪਸ਼ਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।

2. ਸ਼ੇਪਸ ਬਾਰੇ ਲਿਖੋ।ਸ਼ੇਪ ਨੂੰ ਦਾਖਲ ਕਰਨ ਦੇ ਸਟੈਪ ਵੀ ਲਿਖੋ।



ਉ: ਸ਼ੇਪਸ ਪਹਿਲਾਂ ਤੋਂ ਹੀ ਬਣੀਆਂ ਬਣਾਈਆਂ ਆਕ੍ਰਿਤੀਆਂ (ਸ਼ਕਲਾਂ) ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ, ਜਿਵੇਂ ਕਿ: ਲਾਈਨ, ਸਟਾਰ, ਰੈਕਟੈਂਗਲ, ਸਰਕਲ ਆਦਿ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਵਿਚ ਦਾਖਿਲ ਕਰਨ ਦੇ ਸਟੈਪ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਹਨ:

1. Insert ਟੈਬ ਤੇ ਕਲਿਕ ਕਰੋ।
2. Illustration ਗਰੁੱਪ ਵਿਚ Shapes ਆਪਸਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
3. ਆਪਣੀ ਜਰੂਰਤ ਅਨੁਸਾਰ ਸ਼ੇਪ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰੋ।
4. ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਵਿਚ ਕਲਿੱਕ ਅਤੇ ਡਰੈਗ ਕਰਦੇ ਹੋਏ ਸ਼ੇਪ ਨੂੰ ਡਰਾਅ ਕਰੋ।

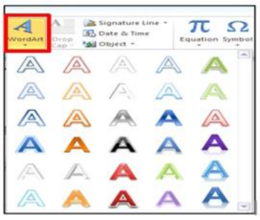
3. ਸਮਾਰਟ ਆਰਟ ਗ੍ਰਾਫਿਕ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ? ਅਸੀਂ ਇਸ ਨੂੰ ਕਿਵੇਂ ਦਾਖਲ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

ਉ:ਇਹ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਕਿਸਮ ਦੇ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਸੂਚਨਾ ਨੂੰ ਤਸਵੀਰ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿਚ ਪੇਸ਼ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਸਮਾਰਟ ਆਰਟ ਨੂੰ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਵਿਚ ਦਾਖਿਲ ਕਰਨ ਦੇ ਸਟੈਪ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. Insert ਟੈਬ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
2. Illustration ਗਰੁੱਪ ਵਿਚ Smart Art ਆਪਸਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
3. ਆਪਣੀ ਜਰੂਰਤ ਅਨੁਸਾਰ ਸਮਾਰਟ ਆਰਟ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰੋ।
4. ਸਮਾਰਟ ਆਰਟ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਵਿਚ ਸੂਚਨਾ ਦਾਖਿਲ ਕਰੋ।

4. ਵਰਡ ਆਰਟ ਬਾਰੇ ਲਿਖੋ। ਵਰਡ ਆਰਟ ਨੂੰ ਦਾਖਲ ਕਰਨ ਦੇ ਸਟੈਪ ਵੀ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਵਿਚ ਵਰਡ ਆਰਟ ਦੀ ਵਰਤੋਂ **ਸਪੈਸ਼ਲ ਟੈਕਸਟ ਇਫੈਕਟ** ਦਾਖਲ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਵਰਡ ਆਰਟ ਟੈਕਸਟ ਆਬਜੈਕਟ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਵਰਡ ਆਰਟ ਨੂੰ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਵਿਚ ਦਾਖਲ ਕਰਨ ਦੇ ਸਟੈਪ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:



1. Insert ਟੈਬ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
2. Text ਗਰੁੱਪ ਵਿਚ Word Art ਆਪਸਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
3. ਆਪਣੀ ਜਰੂਰਤ ਅਨੁਸਾਰ ਵਰਡ ਆਰਟ ਆਬਜੈਕਟ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰੋ।
4. ਵਰਡਆਰਟ ਵਿਚ ਟੈਕਸਟ ਦਾਖਿਲ ਕਰੋ।

5. ਸਿੰਬਲ ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ? ਸਿੰਬਲ ਨੂੰ ਦਾਖਲ ਕਿਵੇਂ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ?

ਉ: ਸਿੰਬਲ ਕੁੱਝ ਖਾਸ ਚਿੰਨ੍ਹ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜੋ ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਕੀ-ਬੋਰਡ ਉਪਰ ਉਪਲਬਧ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੇ। ਇਹਨਾਂ ਚਿੰਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਅਸੀਂ ਆਪਣੇ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਵਿਚ ਦਾਖਲ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ ਜਿਸ ਦੇ ਸਟੈਪ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. Insert ਟੈਬ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
2. Symbol ਗਰੁੱਪ ਵਿਚ Symbol ਬਟਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
3. ਆਪਣੀ ਜਰੂਰਤ ਅਨੁਸਾਰ Symbol ਉਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।

ਪਾਠ -5 (ਐਮ.ਐਸ. ਵਰਡ ਵਿਚ ਫਾਰਮੈਟਿੰਗ (ਭਾਗ-2)) (BACK TO INDEX)

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ।

1. ਤਸਵੀਰ ਨੂੰ ਸਲੈਕਟ ਕਰਨ ਉਪਰੰਤ ____________ ਟੈਬ ਦਿਖਾਈ ਦਿੰਦਾ ਹੈ।

ੳ. **ਫਾਰਮੈਟ** ਅ. ਪੇਜ ਲੇਅ-ਆਊਟ ੲ. ਇਨਸਰਟ ਸ. ਵਿਊ

2. ਅਸੀਂ ਰੈਪ ਟੈਕਸਟ ਕਰਦੇ ਹੋਏ ____________ ਆਪਸ਼ਨ ਵਰਤ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

ੳ. ਸਕੇਅਰ ਅ. ਟਾਈਟ ੲ. ਬੀਹਾਈਂਡ ਟੈਕਸਟ ਸ. **ਉਪਰੋਕਤ ਸਾਰੇ**

3. ਤਸਵੀਰ ਦੇ ਬੇਲੋੜੇ ਹਿੱਸੇ ਨੂੰ ਹਟਾਉਣ ਲਈ ________ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ੳ. **ਕਰਾਪ** ਅ. ਰੋਟੇਟ ੲ. ਗਰੁੱਪ ਸ. ਕੰਪਰੈਸ

4. ਅਸੀਂ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਵਿਚ ਵੱਖਰੇ-ਵੱਖਰੇ ਰੰਗ, ਟੈਕਸਚਰ ਜਾਂ ਤਸਵੀਰਾਂ ਨੂੰ ____________ ਆਪਸ਼ਨ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਲਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

ੳ. ਪੇਜ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਅ. **ਪੇਜ਼ ਬੈਕਗ੍ਰਾਊਂਡ** ੲ. ਪੇਜ ਕਲਰ ਸ. ਪੇਜ ਸਟਾਈਲ

5. ਅਸੀਂ ਅੱਖਰਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ ਨੂੰ ਵਿੰਡੋ ਦੇ ਹੇਠਲੇ ਪਾਸੇ ____________ ਵਿਚ ਲੱਭ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

ੳ. ਟਾਸਕ ਬਾਰ ਅ. **ਸਟੇਟਸ ਬਾਰ** ੲ. ਟਾਈਟਲ ਬਾਰ ਸ. ਸਕਰੌਲ ਬਾਰ

ਸਹੀ/ਗਲਤ ਲਿਖੋ।

1. ਕਾਲਮ ਆਪਸ਼ਨ ਟੈਕਸਟ ਨੂੰ ਦੋ ਜਾਂ ਵੱਧ ਭਾਗਾਂ ਵਿਚ ਵੰਡਦਾ ਹੈ। (ਸਹੀ)
2. ਲੈਂਡਕਸੇਪ ਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ ਕਿ ਪੇਜ ਨੂੰ ਹੋਰੀਜੰਟਲੀ (ਲੇਟਵੀਂ) ਸੈਟ ਕੀਤਾ ਹੋਇਆ ਹੈ। (ਸਹੀ)
3. ਗਰੁੱਪ ਆਪਸ਼ਨ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਦੋ ਜਾਂ ਵੱਧ ਤਸਵੀਰਾਂ ਇਕੱਠੀਆਂ ਹੋ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਉਹ ਇਕ ਹੀ ਆਬਜੈਕਟ ਹੋਵੇ।(ਸਹੀ)
4. 3D ਰੋਟੇਸ਼ਨ ਪਿਕਚਰ ਇਫੈਕਟ ਦੀ ਇਕ ਕਿਸਮ ਹੈ। (ਸਹੀ)
5. ਸਾਨੂੰ ਤਸਵੀਰ ਦੀ ਬੈਕਗ੍ਰਾਊਂਡ ਹਟਾਉਣ ਦੇ ਨਾਲ, ਤਸਵੀਰ ਦੀ ਸਾਫ ਦਿੱਖ ਪ੍ਰਾਪਤ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। (ਸਹੀ)

ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

1. ਕਲਰ ਆਪਸ਼ਨ ਦੀਆਂ ਤਿੰਨ੍ਹ ਸ਼੍ਰੇਣੀਆਂ ਕਿਹੜੀਆਂ ਹਨ?

ਉ: ਕਲਰ ਆਪਸ਼ਨ ਦੀਆਂ ਤਿੰਨ੍ਹ ਸ਼੍ਰੇਣੀਆਂ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. ਕਲਰ ਸੈਚੂਰੇਸ਼ਨ
2. ਕਲਰ ਟੋਨ
3. ਰੀ-ਕਲਰ

2. ਕੰਪਰੈਸ ਪਿਕਚਰ ਤੋਂ ਤੁਸੀਂ ਕੀ ਸਮਝਦੇ ਹੋ?

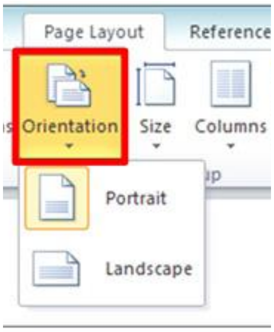
ਉ: ਕੰਪਰੈਸ ਪਿਕਚਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਫਾਈਲ ਦੇ ਸਾਈਜ਼ ਨੂੰ ਘਟਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।ਇਹ ਆਪਸ਼ਨ ਤਸਵੀਰਾਂ ਦੀ ਰੈਜ਼ੋਲੂਸ਼ਨ ਘਟਾ ਕੇ, ਕਰਾਪ ਕੀਤੇ ਖੇਤਰ ਨੂੰ ਮਿਟਾ ਕੇ ਫਾਈਲ ਦੇ ਸਾਈਜ਼ ਨੂੰ ਘਟਾ ਦਿੰਦੀ ਹੈ।ਇਹ ਆਪਸ਼ਨ **ਫਾਰਮੈਟ ਟੈਬ** ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

3. ਰੀਸੈੱਟ ਪੀਕਚਰ ਬਾਰੇ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਇਸ ਆਪਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਤਸਵੀਰ ਵਿਚ ਕੀਤੀ ਹੋਈ ਫਾਰਮੈਟਿੰਗ ਅਤੇ ਬਦਲਾਵ ਨੂੰ ਖਤਮ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਆਪਸ਼ਨ **ਫਾਰਮੈਟ ਟੈਬ** ਦੇ **ਐਡਜਸਟ ਗਰੁੱਪ** ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

4. ਕਰਾਪ ਆਪਸ਼ਨ ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ।

ਉ: ਇਸ ਆਪਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਤਸਵੀਰ ਦੇ ਬੇਲੋੜੇ ਭਾਗਾਂ ਨੂੰ ਹਟਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।ਇਹ ਆਪਸ਼ਨ **ਫਾਰਮੈਟ ਟੈਬ** ਦੇ **ਸਾਈਜ਼ ਗਰੁੱਪ** ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।



5. ਔਰੀਐਂਟੇਸ਼ਨ ਤੋਂ ਤੁਸੀਂ ਕੀ ਸਮਝਦੇ ਹੋ?

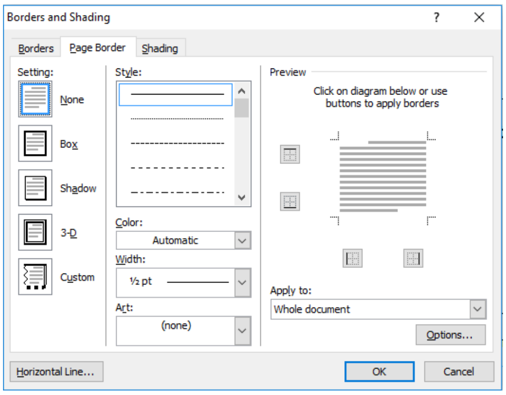
ਉ: ਔਰੀਐਂਟੇਸ਼ਨ ਪੇਜ਼ ਦੀ ਖੜਵੀਂ ਜਾਂ ਲੇਟਵੀਂ ਦਿਸ਼ਾ ਨੂੰ ਨਿਰਧਾਰਿਤ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਪੇਜ਼ ਦੀ ਔਰੀਐਂਟੇਸ਼ਨ ਪੋਰਟਰੇਟ ਜਾਂ ਲੈਂਡਸਕੇਪ ਸੈਟ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਪੋਰਟਰੇਟ ਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ ਪੇਜ਼ ਨੂੰ ਖੜਵੀਂ ਦਿਸ਼ਾ ਵਿਚ ਸੈਟ ਕਰਨਾ ਅਤੇ ਲੈਂਡਸਕੇਪ ਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ ਪੇਜ਼ ਨੂੰ ਲੇਟਵੀਂ ਦਿਸ਼ਾ ਵਿਚ ਸੈਟ ਕਰਨਾ।

ਵੱਡੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

1. ਵਾਟਰ ਮਾਰਕ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ? ਵਰਡ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਵਿਚ ਵਾਟਰ ਮਾਰਕ ਦਾਖਲ ਕਰਨ ਦੇ ਸਟੈਪ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਵਾਟਰ ਮਾਰਕ ਟੈਕਸਟ ਜਾਂ ਤਸਵੀਰਾਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ ਜੋ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਟੈਕਸਟ ਦੇ ਪਿਛੇ ਨਜ਼ਰ ਆਉਂਦੀਆਂ ਹਨ। ਵਰਡ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਵਿਚ ਵਾਟਰ ਮਾਰਕ ਦਾਖਲ ਕਰਨ ਦੇ ਸਟੈਪ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

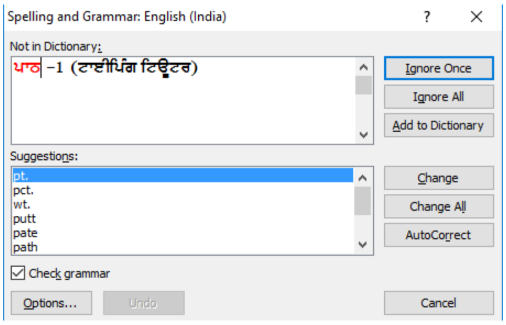
1. ਪੇਜ਼ ਲੇ-ਆਉਟ ਟੈਬ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
2. ਪੇਜ਼ ਬੈਕਗ੍ਰਾਊਂਡ ਗਰੁੱਪ ਵਿਚ ਵਾਟਰ ਮਾਰਕ ਆਪਸ਼ਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
3. ਵਾਟਰ ਮਾਰਕ ਗਲਰੀ ਵਿਚ ਜਰੂਰਤ ਅਨੁਸਾਰ ਵਾਟਰ ਮਾਰਕ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰੋ।



2. ਅਸੀਂ ਆਪਣਾ ਪੇਜ਼ ਬਾਡਰ ਕਿਵੇਂ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ? ਦੱਸੋ।

ਉ: ਪੇਜ਼ ਬਾਡਰ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਕਰਨ ਲਈ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਸਟੈਪ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ:

1. ਪੇਜ਼ ਲੇ-ਆਉਟ ਟੈਬ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
2. ਪੇਜ਼ ਬੈਕਗ੍ਰਾਊਂਡ ਗਰੁੱਪ ਵਿਚ ਪੇਜ਼ ਬਾਰਡਰ ਆਪਸ਼ਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
3. ਬਾਰਡਰ ਐਂਡ ਸ਼ੇਡਿੰਗ ਡਾਇਲਾਗ ਬਾਕਸ ਖੁਲੇਗਾ। ਇਸ ਵਿਚ Setting ਵਿਚ ਜਾਕੇ ਮਨਪਸੰਦ ਬਾਰਡਰ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰੋ।
4. ਸਟਾਈਲ, ਕਲਰ, ਵਿਡਥ ਆਦਿ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰੋ।
5. OK ਬਟਨ ਉਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।



3. ਸਪੈਲਿੰਗ ਅਤੇ ਗਰਾਮਰ ਚੈਕ ਕਰਨ ਦੇ ਸਟੈਪ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਸਪੈਲਿੰਗ ਅਤੇ ਗਰਾਮਰ ਚੈਕ ਕਰਨ ਦੇ ਸਟੈਪ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. Review ਟੈਬ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
2. ਸਪੈਲਿੰਗ ਅਤੇ ਗਰਾਮਰ ਕਮਾਂਡ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
3. ਸਪੈਲਿੰਗ ਅਤੇ ਗਰਾਮਰ ਡਾਇਲਾਗ ਬਾਕਸ ਵਿਚ ਦਿੱਤੇ ਗਏ ਸੁਝਾਵ ਅਨੁਸਾਰ ਜਾਂ ਆਪਣੀ ਸਮਝ ਅਨੁਸਾਰ ਗਲਤੀਆਂ ਠੀਕ ਕਰੋ।
4. Close ਬਟਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।

4. ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਨੂੰ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਨ ਦੇ ਸਟੈਪ ਲਿਖੋ।

ਉ: **ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਨੂੰ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਨ ਦੇ ਸਟੈਪ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:**

1. **ਕੀ-ਬੋਰਡ ਤੋਂ Ctrl+P ਕੀਅ ਦਬਾਓ।**
2. Print Pane ਨਜ਼ਰ ਆਵੇਗਾ। ਇਸ ਵਿਚ ਉਨ੍ਹਾਂ ਪੇਜ਼ਾਂ ਦੀ ਰੇਂਜ ਸਲੈਕਟ ਕਰੋ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਤੁਸੀਂ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਨਾ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹੋ।
3. Number of Copies ਦੀ ਚੋਣ ਕਰੋ।
4. ਜਰੂਰਤ ਅਨੁਸਾਰ ਹੋਰ ਆਪਸ਼ਨਾਂ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰੋ।
5. Print ਬਟਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।

5. ਆਰਟਿਸਟਿਕ ਇਫੈਕਟ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ? ਆਰਟਿਸਟਿਕ ਇਫੈਕਟ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਿਵੇਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ?

ਉ: ਆਰਟਿਸਟਿਕ ਇਫੈਕਟ ਇਕ ਖਾਸ ਕਿਸਮ ਦੇ ਪ੍ਰਭਾਵ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜੋ ਤਸਵੀਰ ਉਪਰ ਲਗਾਏ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਇਸ ਨਾਲ ਅਸੀਂ ਕਿਸੇ ਤਸਵੀਰ ਦੀ ਦਿਖ ਨੂੰ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਉਹ ਹੱਥ ਨਾਲ ਬਣਾਈ ਜਾਂ ਪੇਂਟ ਕੀਤੀ ਗਈ ਹੋਵੇ।ਆਰਟਿਸਟਿਕ ਇਫੈਕਟ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਤਰੀਕੇ ਅਨੁਸਾਰ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ:

1. ਤਸਵੀਰ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰੋ।
2. ਫਾਰਮੈਟ ਟੈਬ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰੋ।
3. ਆਰਟਿਸਟਿਕ ਇਫੈਕਟ ਡਰਾਪ ਡਾਊਨ ਐਰੋ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
4. ਜਰੂਰਤ ਅਨੁਸਾਰ ਸਟਾਈਲ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰੋ।

ਪਾਠ-6 ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ (BACK TO INDEX)

1. ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਸ਼ਬਦ ਦੋ ਸ਼ਬਦਾਂ ਦਾ ਸੁਮੇਲ ਹੈ: ਇਹ ਹਨ _______ ______ਅਤੇ ____________ **(ਮਲਟੀ, ਮੀਡੀਆ)**
ੳ. ਤਸਵੀਰਾਂ, ਅਵਾਜਾਂ ਅ. ਆਡੀਓ, ਵੀਡੀਓ ੲ. ਮਲਟੀ, ਮੀਡੀਆ ਸ. ਹਾਰਡਵੇਅਰ, ਸਾਫਟਵੇਅਰ
2. ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ ਦੋ ਤਰਾਂ ਦੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ, ਇਹ ਹਨ ______ ਅਤੇ __________ (ਪਾਥ, ਫਰੇਮ)
ੳ. ਐਨਾਲਾਗ, ਡਿਜਿਟਲ ਅ. ਸਟੈਟਿਕ, ਹਾਈਪਰ ੲ. ਰਾਸਟਰ, ਬਿਟਮੈਪ ਸ. ਪਾਥ, ਫਰੇਮ
3. ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਲਈ _____ ਅਤੇ ______ ਜਰੂਰਤਾਂ ਹਨ। (ਹਾਰਡਵੇਅਰ, ਸਾਫਟਵੇਅਰ)
ੳ. ਤਸਵੀਰਾਂ, ਆਵਾਜਾਂ ਅ. ਐਨਾਲਾਗ, ਡਿਜਿਟਲ ੲ. ਹਾਰਡਵੇਅਰ, ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਸ. ਮਲਟੀ, ਮੀਡੀਆ
4. ਇਨਪੁੱਟ ਯੰਤਰਾਂ ਵਿਚ ________ ਅਤੇ _______ ਸ਼ਾਮਿਲ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। (ਕੀਅ-ਬੋਰਡ, ਮਾਊਸ)
ੳ. ਮਾਨੀਟਰ, ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਅ. ਰੈਮ , ਹਾਰਡ ਡਿਸਕ ੲ. ਕੀਅ-ਬੋਰਡ, ਮਾਊਸ ਸ. ਹਾਰਡਵੇਅਰ, ਸਾਫਟਵੇਅਰ
5. ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਵਿਚ ਟੈਕਸਟ ______ ਅਤੇ _________ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। (ਸਟੈਟਿਕ ਅਤੇ ਹਾਇਪਰ)
ੳ. ਐਨਾਲਾਗ, ਡਿਜਿਟਲ ਅ. ਰਾਸਟਰ, ਬਿਟਮੈਪ ੲ. ਸਟੈਟਿਕ, ਹਾਈਪਰ ਸ. ਪਾਥ, ਫਰੇਮ

ਸਹੀ/ਗਲਤ ਲਿਖੋ।

1. ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਲਈ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਅਤੇ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਜ਼ਰੂਰੀ ਤੱਤ ਹਨ। **(ਸਹੀ)**
2. ਵੀਡੀਓ ਦੀਆਂ ਦੋ ਕਿਸਮਾਂ ਹਨ - ਐਨਾਲਾਗ ਅਤੇ ਡੀਜ਼ੀਟਲ ਵੀਡੀਓ। **(ਸਹੀ)**
3. ਟੈਕਸਟ ਦੀਆਂ ਤਿੰਨ੍ਹ ਕਿਸਮਾਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ। **(ਗਲਤ)**
4. ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ ਦੀਆਂ 2 ਕਿਸਮਾਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ - ਪਾਥ ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ ਅਤੇ ਟੈਕਸਟ ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ **(ਗਲਤ)**
5. ਸਿੱਖਿਆ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਦੀ ਕੋਈ ਜਰੂਰਤ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੀ। **(ਗਲਤ)**

ਛੋਟੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

1. ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਤੋਂ ਕੀ ਭਾਵ ਹੈ।
ਉ: ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਸ਼ਬਦ ਦੋ ਸ਼ਬਦਾਂ ਮਲਟੀ ਅਤੇ ਮੀਡੀਆ ਤੋਂ ਮਿਲ ਕੇ ਬਣਿਆ ਹੈ। ਮਲਟੀ ਤੋਂ ਭਾਵ ਹੈ ਦੋ ਜਾਂ ਦੋ ਤੋਂ ਵੱਧ ਅਤੇ ਮੀਡੀਆ ਤੋਂ ਭਾਵ ਹੈ ਮਾਧਿਅਮ। ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਇਕ ਅਜਿਹੀ ਤਕਨੀਕ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿਚ ਕਈ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਮਧਿਅਮਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਸੂਚਨਾ ਦਾ ਪ੍ਰਸਾਰ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

2. ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?
ਉ: ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਦਾ ਇਕ ਭਾਗ ਹੈ। ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ ਵਿਚ ਸਥਿਰ ਤਸਵੀਰਾਂ ਨੂੰ ਹਿਲਜੁੱਲ ਕਰਦੀਆਂ ਦਿਖਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਗਤੀਮਾਨ ਕਰਨ ਲਈ ਇਹਨਾਂ ਤਸਵੀਰਾਂ ਉਤੇਂ ਕਈ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਪ੍ਰਭਾਵ ਭਰੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਪਾਵਰ-ਪੁਆਇੰਟ, ਫਲੈਸ਼ ਆਦਿ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।

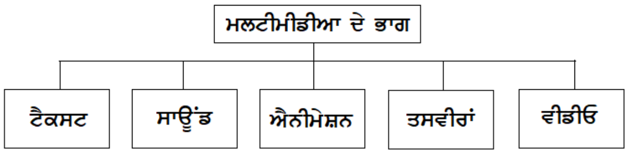
3. ਵੀਡੀਓ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?
ਉ: ਵੀਡੀਓ ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਦਾ ਇਕ ਭਾਗ ਹੈ। ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਵਿਚ ਵੀਡੀਓ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਿਸੇ ਸੂਚਨਾ ਨੂੰ ਵਧੀਆ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਪੇਸ਼ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਵੀਡੀਓ ਵਿਚ ਗਤੀਮਾਨ ਕਰਦੀਆਂ ਤਸਵੀਰਾਂ ਦੇ ਨਾਲ ਨਾਲ ਆਵਾਜ਼ ਨੂੰ ਵੀ ਚਲਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

4. ਸਲਾਈਡ ਪ੍ਰੈਜ਼ੈਨਟੇਸ਼ਨ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?
ਉ: ਸਲਾਈਡ ਪ੍ਰੈਜ਼ੈਨਟੇਸ਼ਨ ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਦੀ ਇਕ ਵਧੀਆ ਉਦਾਹਰਣ ਹੈ। ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦੇ ਹੋਏ ਕਿਸੇ ਵਿਸ਼ੇ ਨੂੰ ਪ੍ਰਭਾਵਸ਼ਾਲੀ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਪੇਸ਼ ਕੀਤਾ ਜਾਂ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਪ੍ਰੈਜ਼ੈਂਟੇਸ਼ਨ ਦੇ ਮੁੱਖ ਭਾਗਾਂ-ਟੈਕਸਟ, ਸਾਊਂਡ, ਵੀਡੀਓ, ਤਸਵੀਰਾਂ ਆਦਿ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।

5. ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਕਾਨਫਰੈਂਸਿੰਗ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?
ਉ: ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਕਾਨਫਰੈਂਸਿੰਗ ਨੂੰ ਵੀਡੀਓ ਕਾਨਫਰੈਂਸਿੰਗ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਸੂਚਨਾ ਟੈਕਨੋਲੋਜੀ ਦਾ ਇਕ ਪ੍ਰਭਾਵਸ਼ਾਲੀ ਖੇਤਰ ਹੈ। ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਦੂਰ-ਦੁਰਾਡੇ ਬੈਠੇ ਵਿਅਕਤੀਆਂ ਨਾਲ ਫੇਸ ਟੂ ਫੇਸ (Face to Face) ਗੱਲਬਾਤ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ।

ਵੱਡੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਦੇ ਭਾਗਾਂ ਬਾਰੇ ਲਿਖੋ।
ਉ: ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਦੇ ਭਾਗਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਹਨ:



ਚਿੱਤਰ: ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਦੇ ਭਾਗਾਂ ਦੇ ਨਾਂ

- **ਟੈਕਸਟ:** ਲਿਖਤੀ ਸੂਚਨਾ ਨੂੰ ਟੈਕਸਟ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
- **ਸਾਊਂਡ**: ਇਹ ਆਵਾਜ਼ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਜੋ ਕਿਸੇ ਵਿਚਾਰ ਨੂੰ ਸਪਸ਼ਟਤਾ ਨਾਲ ਸਮਝਾਉਂਣ ਵਿਚ ਮਦਦ ਕਰਦੀ ਹੈ।
- **ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ**: ਇਹ ਸਥਿਰ ਤਸਵੀਰਾਂ ਨੂੰ ਹਿਲਜੁੱਲ ਦਾ ਪ੍ਰਭਾਵ ਪੈਦਾ ਕਰਦੀ ਹੈ।
- **ਤਸਵੀਰਾਂ:** ਤਸਵੀਰਾਂ ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਦਾ ਜਰੂਰੀ ਭਾਗ ਹਨ।
- **ਵੀਡੀਓ:** ਵੀਡੀਓ ਵਿਚ ਗਤੀਮਾਨ ਕਰਦੀਆਂ ਤਸਵੀਰਾਂ ਦੇ ਨਾਲ ਨਾਲ ਆਵਾਜ਼ ਵੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

2. ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਲਈ ਕੀ ਜਰੂਰਤਾਂ ਹਨ?
ਉ: ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਲਈ ਮੁਢਲੀਆਂ ਜਰੂਰਤਾਂ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਅਤੇ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਹਨ। ਇਹ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਜਰੂਰਤਾਂ:
1. ਇਨਪੁੱਟ ਯੰਤਰ 2. ਆਊਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰ 3.ਸਟੋਰੇਜ਼ ਯੰਤਰ

ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਜਰੂਰਤਾਂ:
ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਦੇ ਤੱਤਾਂ ਵਿਚ ਬਦਲਾਵ ਕਰਨ ਅਤੇ ਪ੍ਰਬੰਧਿਤ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: ਅਡੋਬ ਡਾਇਰੈਕਟਰ, ਮੀਡੀਆ ਬਲੈਂਡਰ, ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਬਿਲਡਰ ਆਦਿ।

3. ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਪ੍ਰੈਜ਼ੈਨਟੇਸ਼ਨ ਕੀ ਹੈ? ਇਸਨੂੰ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਹੇਠਾਂ ਲਿਖੀਆਂ ਗੱਲਾਂ ਦਾ ਧਿਆਨ ਰੱਖਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।
ਉ: ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਪ੍ਰੈਜ਼ੈਨਟੇਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦੇ ਹੋਏ ਕਿਸੇ ਵਿਸ਼ੇ ਨੂੰ ਪ੍ਰਭਾਵਸ਼ਾਲੀ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਪੇਸ਼ ਕੀਤਾ ਜਾਂ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਪ੍ਰੈਜ਼ੈਂਟੇਸ਼ਨ ਦੇ ਮੁੱਖ ਭਾਗਾਂ-ਟੈਕਸਟ, ਸਾਊਂਡ, ਵੀਡੀਓ, ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ ਅਤੇ ਤਸਵੀਰਾਂ ਆਦਿ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।

ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਪ੍ਰੈਜ਼ੈਂਟੇਸ਼ਨ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਧਿਆਨ ਰੱਖਣਯੋਗ ਗੱਲਾਂ:

1. ਇਸ ਵਿਚ ਟੈਕਸਟ ਘੱਟ ਤੋਂ ਘੱਟ ਰੱਖਣਾ ਚਾਹੀਂਦਾ ਹੈ।
2. ਆਵਾਜ਼ ਦੀ ਕੁਆਲਿਟੀ ਵਧੀਆ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਂਦੀ ਹੈ।
3. ਯੂਜ਼ਰ ਨੂੰ ਕੀਅ-ਬੋਰਡ ਅਤੇ ਮਾਊਸ ਵਰਤਣ ਦੀ ਸਹੂਲਤ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਂਦੀ ਹੈ।
4. ਇਸਦਾ ਆਕਾਰ ਛੋਟਾ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਂਦਾ ਹੈ।

4. ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਦੇ ਖੇਤਰਾਂ ਬਾਰੇ ਲਿਖੋ।

ੳ: ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਬਹੁਤ ਸਾਰੇ ਖੇਤਰਾਂ ਵਿਚ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਕੁੱਝ ਮਹਤੱਵਪੂਰਨ ਖੇਤਰ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ:

1. ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਸਿੱਖਿਆ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
2. ਮੈਡੀਕਲ ਸਾਇੰਸ ਵਿਚ ਮਨੁੱਖੀ ਸ਼ਰੀਰ ਦੇ ਮਾਡਲ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
3. ਮਨੋਰੰਜਨ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
4. ਰੇਲਵੇ ਸਟੇਸ਼ਨਾਂ, ਬੈਂਕਾਂ ਆਦਿ ਵਿਚ ਗ੍ਰਾਹਕਾਂ ਨੂੰ ਸੂਚਨਾ ਦੇਣ ਲਈ ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
5. ਦੂਰ-ਦੁਰਾਡੇ ਬੈਠੇ ਵਿਅਕਤੀਆਂ ਨਾਲ ਫੇਸ ਟੂ ਫੇਸ (Face to Face) ਗੱਲਬਾਤ ਕਰਨ ਲਈ ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਪਾਠ-7 (ਐੱਮ ਐਸ ਡਾਸ) (BACK TO INDEX)

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ

1. ______________ ਇੰਟਰਫੇਸ ਵਿਚ ਅਸੀਂ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦੇ ਹਾਂ। **(GUI)**
ੳ. GUI ਅ. CUI ੲ. DOS ਸ. WINDOWS

2. ਡਾਸ ਇਕ _____________ਯੂਜ਼ਰ ਸਿਸਟਮ ਹੈ। **(ਸਿੰਗਲ)**
ੳ. ਸਿੰਗਲ (Single) ਅ. ਮਲਟੀਪਲ (Multiple) ੲ. ਜ਼ੀਰੋ ਸ. ਦੋ

3. ਡਾਸ ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ ਹੈ ______________ **(ਡਿਸਕ ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ)**
ੳ. ਡਾਟਾ ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਅ. ਡੱਲ ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ੲ. ਡਿਸਕ ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਸ. ਡਿਵਾਈਸ ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ

4. ਡਾਸ ਇਕ ਉਦਾਹਰਨ ਹੈ _______________ **(CUI)**
ੳ. GUI ਅ. CUI ੲ. CCLI ਸ. CLI

5. __________ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀਆਂ ਕਮਾਂਡਾ ਨੂੰ ਟਾਈਪ ਕਰਨ ਦਾ ਇਕ ਐਂਟਰੀ ਪੁਆਇੰਟ ਹੈ। **(ਕਮਾਂਡ ਪ੍ਰਾਂਪਟ)**
ੳ. ਕਮਾਂਡ ਪ੍ਰੋਮਪਟ ਅ. ਕੋਮਨ ਪ੍ਰੋਮਪਟ ੲ. ਕਰਸਰ ਸ. ਬਲੈਕ ਸਕ੍ਰੀਨ

ਸਹੀ/ਗਲਤ ਲਿਖੋ।

1. ਇਕ ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਦੇ ਸਾਰੇ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਅਤੇ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਦਾ ਪ੍ਰਬੰਧ ਕਰਦਾ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**
2. ਜੀ.ਯੂ.ਆਈ. ਅਤੇ ਸੀ.ਯੂ.ਆਈ. ਅਲਗ-ਅਲਗ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਯੂਜ਼ਰ ਇੰਟਰਫੇਸ ਸਿਸਟਮ ਹਨ। **(ਸਹੀ)**
3. ਐਮ.ਐਸ. ਡਾਸ ਵਿਚ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਕਮਾਂਡ ਦੇਣ ਲਈ ਟੈਕਸਟ ਟਾਈਪ ਕਰਨਾ ਪੈਂਦਾ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**
4. ਜੀ.ਯੂ.ਆਈ. ਇੰਟਰਫੇਸ ਦੀ ਸਕ੍ਰੀਨ ਤੇ ਕੋਈ ਵੀ ਚਿੱਤਰ ਜਾਂ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ। **(ਗਲਤ)**
5. ਐਮ.ਐਸ. ਡਾਸ ਕਮਾਂਡ ਪ੍ਰੋਮਪਟ ਦੀ ਵਿੰਡੋ ਖੋਲਣ ਲਈ ਰਨ ਕਮਾਂਡ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**

ਛੋਟੇ ਉਤੁਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਡਾਸ (DOS) ਕੀ ਹੈ?

ੳ: ਡਾਸ ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ ਡਿਸਕ ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਹੈ। ਇਹ ਇਕ ਸਿੰਗਲ ਯੂਜ਼ਰ ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਚ ਕਰੈਕਟਰ ਯੂਜ਼ਰ ਇੰਟਰਫੇਸ (CUI) ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸਨੂੰ ਮਾਈਕਰੋਸਾਫਟ ਕੰਪਨੀ ਦੁਆਰਾ ਤਿਆਰ ਕੀਤਾ ਗਿਆ।

2. ਜੀ.ਯੂ.ਆਈ. (GUI) ਕੀ ਹੈ?

ੳ: ਜੀ.ਯੂ.ਆਈ ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ ਗ੍ਰਾਫਿਕਲ ਯੂਜ਼ਰ ਇੰਟਰਫੇਸ ਹੈ। ਅੱਜ-ਕੱਲ ਦੇ ਆਧੁਨਿਕ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਵਿਚ GUI ਇੰਟਰਫੇਸ ਹੀ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਵਿਚ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੇ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਕਮਾਂਡ ਲਿਖਣ ਦੀ ਲੋੜ ਨਹੀਂ ਪੈਂਦੀ।ਇਹਨਾਂ ਵਿਚ ਮਾਊਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਕੰਮ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ ਵਿੰਡੋ ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ।

3. ਸੀ.ਯੂ.ਆਈ. (CUI) ਕੀ ਹੈ?

ੳ: ਸੀ.ਯੂ.ਆਈ ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ ਕਰੈਕਟਰ ਯੂਜ਼ਰ ਇੰਟਰਫੇਸ ਹੈ। ਅੱਜ-ਕੱਲ ਦੇ ਆਧੁਨਿਕ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਵਿਚ CUI ਇੰਟਰਫੇਸ ਨਹੀਂ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਵਿਚ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੇ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਕਮਾਂਡ ਲਿਖਣੀ ਪੈਂਦੀ ਹੈ।ਇਹਨਾਂ ਵਿਚ ਮਾਊਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਕੰਮ ਨਹੀਂ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ DOS।

4. ਕਮਾਂਡ ਪ੍ਰੋਮਪਟ ਕੀ ਹੈ?

ੳ: ਕਮਾਂਡ ਪ੍ਰੋਮਪਟ ਨੂੰ ਡਾਸ ਪ੍ਰੋਮਪਟ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਡਾਸ ਵਿਚ ਕਮਾਂਡ ਟਾਈਪ ਕਰਨ ਦੇ ਐਂਟਰੀ ਪੁਆਇੰਟ ਨੂੰ ਕਮਾਂਡ ਪ੍ਰੋਮਪਟ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੋਂ ਕੋਈ ਕੰਮ ਕਰਵਾਉਣ ਲਈ ਕਮਾਂਡ ਪ੍ਰੋਮਪਟ ਉਪਰ ਕਮਾਂਡ ਟਾਈਪ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਚਿੱਤਰ: ਕਮਾਂਡ ਪ੍ਰੋਮਪਟ

ਵੱਡੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਡਾਸ ਵਿਚ ਕਮਾਂਡ ਲਿਖਣ ਦੀ ਪ੍ਰਕਿਰਿਆ ਦਾ ਵਰਨਣ ਕਰੋ।

ੳ: ਡਾਸ ਵਿਚ ਕਮਾਂਡ ਲਿਖਣ ਦੀ ਪ੍ਰਕੀਰਿਆ ਦਾ ਵਰਨਣ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹੈ:

1. ਕਮਾਂਡ ਪ੍ਰਾਮਪਟ ਨੂੰ ਖੋਲੋ।
2. ਕਮਾਂਡ ਪ੍ਰਾਮਪਟ ਤੇ ਕਮਾਂਡ ਟਾਈਪ ਕਰੋ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: DATE
3. ਐਂਟਰ ਕੀਅ ਦਬਾਓ।

2. ਸੀ.ਯੂ.ਆਈ. ਅਤੇ ਜੀ.ਯੂ.ਆਈ. ਵਿਚ ਤੁਲਨਾ ਕਰੋ।

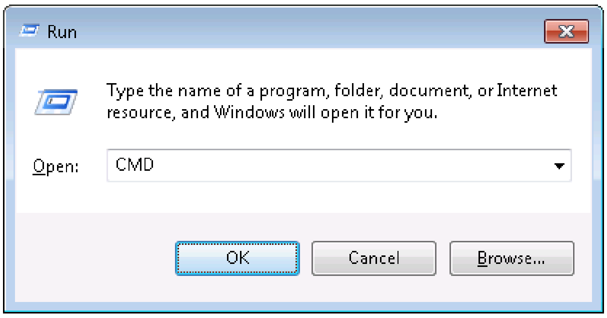
ਉ: ਸੀ.ਯੂ.ਆਈ. ਅਤੇ ਜੀ.ਯੂ.ਆਈ. ਵਿਚ ਤੁਲਨਾ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹੈ:

ਸੀ.ਯੂ.ਆਈ.	ਜੀ.ਯੂ.ਆਈ.
1. ਸੀ.ਯੂ.ਆਈ ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ ਕਰੈਕਟਰ ਯੂਜ਼ਰ ਇੰਟਰਫੇਸ ਹੈ	1. ਜੀ.ਯੂ.ਆਈ ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ ਗ੍ਰਾਫਿਕਲ ਯੂਜ਼ਰ ਇੰਟਰਫੇਸ ਹੈ।
2. ਅੱਜ-ਕੱਲ ਦੇ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਵਿਚ CUI ਨਹੀਂ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ।	2. ਅੱਜ-ਕੱਲ ਦੇ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਵਿਚ GUI ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।
3. ਇਹਨਾਂ ਵਿਚ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਕਮਾਂਡ ਲਿਖਣੀ ਪੈਂਦੀ ਹੈ।	3. ਇਹਨਾਂ ਵਿਚ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਕਮਾਂਡ ਲਿਖਣ ਦੀ ਲੋੜ ਨਹੀਂ ਪੈਂਦੀ।
4. ਇਹਨਾਂ ਵਿਚ ਮਾਊਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਹੀਂ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦੀ।	4. ਇਹਨਾਂ ਵਿਚ ਮਾਊਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਕੰਮ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
5. ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ DOS।	5. ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ ਵਿੰਡੋ ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ।

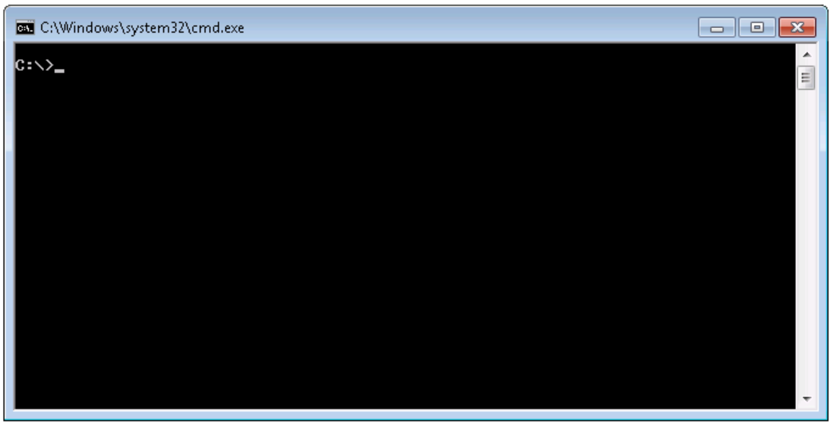
3. ਡਾਸ ਨੂੰ ਕਿਵੇਂ ਖੋਲਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ? ਦੱਸੋ।

ਉ: ਡਾਸ ਨੂੰ ਖੋਲਣ ਦੇ ਸਟੈਪ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. Window+R ਕੀਅ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਰਨ ਬਾਕਸ ਖੋਲੋ।
2. ਇਸ ਵਿਚ CMD ਟਾਈਪ ਕਰੋ।



3. OK ਬਟਨ ਉੱਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
4. ਸਕ੍ਰੀਨ ਤੇ ਕਮਾਂਡ ਪ੍ਰੋਮਪਟ ਵਿੰਡੋ ਨਜ਼ਰ ਆਵੇਗੀ।



ਪਾਠ-8 (ਡਾਸ ਕਮਾਂਡਜ਼) [(BACK TO INDEX)]

1. _________ ਫਾਈਲ ਤੈਅ ਕਰਦੀ ਹੈ ਕਿ ਕਿਸੇ ਖਾਸ ਕਮਾਂਡ ਲਈ ਕਿਸ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਨਾਲ ਜੁੜਨਾ ਹੈ। **(IO.SYS)**
ੳ. IO.SYS ਅ. MS.SYS ੲ. MSDOS.SYS ਸ. COMMAND.COM

2. ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੇ ਕਿਸੇ ਕੰਮ ਨੂੰ ਕਰਵਾਉਣ ਲਈ ਦਿੱਤੀ ਗਈ ਹਦਾਇਤ ਨੂੰ _________ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। **(ਕਮਾਂਡ)**
ੳ. ਲਾਈਨ ਅ. ਕਮਾਂਡ ੲ. ਵਾਕ ਸ. ਹਦਾਇਤ

3. _____________ ਡਾਇਰੈਕਟਰੀ ਨੂੰ ਮੇਨ ਡਾਇਰੈਕਟਰੀ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। **(ROOT / ਰੂਟ)**
ੳ. ਸਬ (SUB) ਅ. ਮੌਜੂਦਾ (CURRENT) ੲ. ਫਾਈਲ (FILE) ਸ. ਰੂਟ (ROOT)

4. ਇੰਟਰਨਲ ਕਮਾਂਡਜ਼ _________ ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ। **(COMMAND.COM)**
ੳ. IO.SYS ਅ. MS.SYS ੲ. MSDOS.SYS ਸ. COMMAND.COM

5. ਕਈ ਕਮਾਂਡਾ ਨੂੰ ਇੱਕ ਕਮਾਂਡ ਵਿਚ ਇਕੱਠਿਆਂ ਕਰਨ ਲਈ ________ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ **(BATCH FILE / ਬੈਚ ਫਾਈਲ)**
ੳ. ਬੈਚ ਫ਼ਾਈਲ (BATCH FILE) ਅ. ਐਡਿਟ (EDIT) ੲ. COPY CON ਸ. ATTRIB

ਸਹੀ ਗਲਤ ਲਿਖੋ।

1. ਗਲਤ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਐਡਿਟ ਹੋਈ ਫਾਈਲ ਕੰਪਿਊਟਰ ਲਈ ਖਤਰਾ ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**
2. ਕਿਸੇ ਗਲਤੀ ਕਾਰਨ ਫਾਈਲਾਂ ਵਿਚ ਹੋਣ ਵਾਲੇ ਬਦਲਾਵ ਨੂੰ ਰੋਕਣ ਲਈ ATTRIB ਕਮਾਂਡ ਵਰਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**
3. ਨੋਟਪੈਡ ਕਮਾਂਡ ਲਾਈਨ ਟੈਕਸਟ ਐਡੀਟਰ ਹੈ ਇਹ ਤੁਹਾਨੂੰ ਤੁਹਾਡੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਉਪਰ ਫਾਈਲਾਂ ਨੂੰ ਦੇਖਣ, ਬਨਾਉਣ ਅਤੇ ਬਦਲਾਵ ਕਰਨ ਦੀ ਆਗਿਆ ਦਿੰਦਾ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**
4. ਬੈਚ ਫਾਈਲ ਦੀ ਐਕਸਟੈਂਸ਼ਨ BAT ਹੁੰਦੀ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**
5. ਪ੍ਰੋਮਪਟ ਇਕ ਐਕਸਟਰਨਲ ਕਮਾਂਡ ਹੈ। **(ਗਲਤ)**

ਛੋਟੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਰੂਟ ਡਾਇਰੈਕਟਰੀ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?

ਉ: ਰੂਟ ਡਾਇਰੈਕਟਰੀ ਮੇਨ ਡਾਇਰੈਕਟਰੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਬਾਕੀ ਸਾਰੀਆਂ ਡਾਇਰੈਕਟਰੀਆਂ ਇਸ ਡਾਇਰੈਕਟਰੀ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਸਬ-ਡਾਇਰੈਕਟਰੀਆਂ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਬੂਟਿੰਗ ਤੋਂ ਤੁਰੰਤ ਬਾਅਦ ਰੂਟ ਡਾਇਰੈਕਟਰੀ ਮੇਨ ਡਾਇਰੈਕਟਰੀ ਬਣ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

2. ਇੰਟਰਨਲ ਕਮਾਂਡ ਦੀਆਂ ਕੋਈ ਚਾਰ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਦਿਓ।

ਉ: ਇੰਟਰਨਲ ਕਮਾਂਡਾ COMMAND.COM ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਕਮਾਂਡਾਂ ਦੀਆਂ ਉਦਾਹਰਣਾ ਹੇਠ ਲਿਖੀਆਂ ਹਨ:

1. DATE	3. TIME	5. CLS	7. COPY
2. RD	4. CD	6. MD	8. MOVE

3. ਬੈਚ ਫਾਈਲ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?

ਉ: ਬੈਚ ਫਾਈਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਈ ਕਮਾਂਡਾ ਨੂੰ ਇਕ ਕਮਾਂਡ ਵਿਚ ਇਕੱਠੀਆਂ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਕਮਾਂਡ ਪ੍ਰੋਮਪਟ ਤੇ ਇਕ ਖਾਸ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਬੈਚ ਫਾਈਲ ਦੀ ਐਕਸਟੈਂਸ਼ਨ **.BAT** ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

4. ਐਮ.ਐਸ. ਡਾਸ ਐਡੀਟਰ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹਾਂ?

ਉ: ਇਹ ਇਕ ਕਮਾਂਡ ਲਾਈਨ ਟੈਕਸਟ ਐਡੀਟਰ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਚ ਅਸੀਂ ਆਪਣੀਆਂ ਫਾਂਈਲਾਂ ਨੂੰ ਖੋਲ ਕੇ ਦੇਖ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਇਸ ਵਿਚ ਨਵੀਆਂ ਫਾਈਲਾਂ ਵੀ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ ਅਤੇ ਪਹਿਲਾਂ ਤੋਂ ਬਣੀਆਂ ਫਾਈਲਾਂ ਵਿਚ ਬਦਲਾਵ ਵੀ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

ਵੱਡੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਬੈਚ ਫਾਈਲ ਬਨਾਉਣ ਦੇ ਤਰੀਕੇ ਦਾ ਵਰਨਣ ਕਰੋ।

ਉ: ਬੈਚ ਫਾਈਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਈ ਕਮਾਂਡਾ ਨੂੰ ਇਕ ਕਮਾਂਡ ਵਿਚ ਇਕੱਠੀਆਂ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਨੂੰ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਤਰੀਕੇ ਅਨੁਸਾਰ ਬਣਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ:

1. ਡਾਸ ਪ੍ਰੋਮਪਟ ਤੇ EDIT ਕਮਾਂਡ ਟਾਈਪ ਕਰੋ।
2. ਡਾਸ ਐਡੀਟਰ ਵਿਚ ਕਮਾਂਡਾਂ ਟਾਈਪ ਕਰੋ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: ⇨
3. ਫਾਈਲ ਨੂੰ **.BAT** ਐਕਸਟੈਂਸ਼ਨ ਨਾਲ ਸੇਵ ਕਰੋ।
4. ਡਾਸ ਐਡੀਟਰ ਨੂੰ ਬੰਦ ਕਰੋ।

```
CLS
DATE
TIME
```

2. ਕੋਈ ਤਿੰਨ ਐਕਸਟਰਨਲ ਕਮਾਂਡਜ਼ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਉ: ਐਕਸਟਰਨਲ ਕਮਾਂਡਾ COMMAND.COM ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੀਆਂ।ਇਹਨਾਂ ਵਿਚੋਂ 3 ਕਮਾਂਡਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਹੈ:

1. **SORT**: ਇਹ ਕਮਾਂਡ ਡਾਟੇ ਨੂੰ ਕ੍ਰਮਵਾਰ ਲਗਾ ਕੇ ਸਕ੍ਰੀਨ ਤੇ ਦਿਖਾਉਂਣ ਲਈ ਵਰਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
2. **EDIT**: ਇਹ ਕਮਾਂਡ ਡਾਸ ਐਡੀਟਰ ਖੋਲਣ ਲਈ ਵਰਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
3. **SCANDISK**: ਇਹ ਕਮਾਂਡ ਡਿਸਕ ਦਾ ਸਟੇਟਸ ਚੈਕ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

3. ਇੰਟਰਨਲ ਅਤੇ ਐਕਸਟਰਨਲ ਕਮਾਂਡ ਵਿਚ ਅੰਤਰ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਇੰਟਰਨਲ ਅਤੇ ਐਕਸਟਰਨਲ ਕਮਾਂਡਾਂ ਵਿਚ ਅੰਤਰ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹੈ:

ਇੰਟਰਨਲ ਕਮਾਂਡਾਂ	ਐਕਸਟਰਨਲ ਕਮਾਂਡਾਂ
1. ਇਹ ਕਮਾਂਡਾ COMMAND.COM ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ।	1. ਇਹ ਕਮਾਂਡਾ COMMAND.COM ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੀਆਂ।
2. ਇਹ ਕਮਾਂਡਾ ਮੈਮਰੀ ਵਿਚ ਆਪਣੇ ਆਪ ਲੋਡ ਹੋ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ।	2. ਇਹਨਾਂ ਕਮਾਂਡਾਂ ਨੂੰ ਮੈਮਰੀ ਵਿਚ ਲੋਡ ਕਰਨਾ ਪੈਂਦਾ ਹੈ।
3. ਇਹ ਇਨ-ਬਿਲਟ ਕਮਾਂਡਜ਼ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ।	3. ਇਹ ਇਨ-ਬਿਲਟ ਕਮਾਂਡਜ਼ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੀਆਂ।
4. ਇਹਨਾਂ ਕਮਾਂਡਾਂ ਨੂੰ ਵਰਤਣ ਲਈ ਬਾਹਰੀ ਫਾਈਲਾਂ ਦੀ ਲੋੜ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੀ।	4. ਇਹਨਾਂ ਕਮਾਂਡਾਂ ਨੂੰ ਵਰਤਣ ਲਈ ਬਾਹਰੀ ਫਾਈਲਾਂ ਦੀ ਲੋੜ ਪੈਂਦੀ ਹੈ।
5. ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: DATE, TIME ਆਦਿ	5. ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: EDIT, SORT ਆਦਿ

4. ਹੇਠਾਂ ਦਿਤੀਆਂ ਕਮਾਂਡਾ ਦੀ ਬਣਤਰ ਲਿਖੋ: RD, COPY, TYPE, ATTRIB, EDIT

ਉ: ਇਹਨਾਂ ਕਮਾਂਡਾਂ ਦੀਆਂ ਬਣਤਰਾਂ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

RD	:	**C:\> RD <directory name>**
COPY	:	**C:\> COPY <source file name> <target file name>**
TYPE	:	**C:\> TYPE <file name>**
ATTRIB	:	**C:\> ATTRIB +R/-R/+H/-H/+A/-A <filename>**
EDIT	:	**C:\> EDIT <file name>**

FULL FORMS (BACK TO INDEX)

1. CPU	:	ਸੈਂਟਰਲ ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ ਯੂਨਿਟ	**(CENTRAL PROCESSING UNIT)**
2. RAM	:	ਰੈਂਡਮ ਐਕਸੈਸ ਮੈਮਰੀ	**(RANDOM ACCESS MEMORY)**
3. ROM	:	ਰੀਡ ਓਨਲੀ ਮੈਮਰੀ	**(READ ONLY MEMORY)**
4. CD	:	ਕੰਪੈਕਟ ਡਿਸਕ	**(COMPACT DISK)**
5. DVD	:	ਡਿਜ਼ੀਟਲ ਵੀਡੀਓ ਡਿਸਕ	**(DIGITAL VIDEO DISK)**
6. USB	:	ਯੂਨੀਵਰਸਲ ਸੀਰੀਅਲ ਬਸ	**(UNIVERSAL SERIAL BUS)**
7. BMP	:	ਬਿੱਟਮੈਪ ਪਿਕਚਰ	**(BITMAP PICTURE)**
8. JPEG	:	ਜੁਆਇੰਟ ਪਿਕਚਰ ਐਕਸਪਰਟ ਗਰੁੱਪ	**(JOINT PICTURE EXPERT GROUP)**
9. RTF	:	ਰਿੱਚ ਟੈਕਸਟ ਫਾਰਮੇਟ	**(RICH TEXT FORMAT)**
10. GIF	:	ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਇੰਟਰਚੇਂਜ਼ ਫਾਰਮੇਟ	**(GRAPHICS INTERCHANGE FORMAT)**

11. PNG	:	ਪੋਰਟੇਬਲ ਨੈਟਵਰਕ ਗ੍ਰਾਫੀਕਸ	**(PORTABLE NETWORK GRAPHICS)**
12. MPEG	:	ਮੂਵਿੰਗ ਪਿਕਚਰ ਐਕਸਪਰਟ ਗਰੁੱਪ	**(MOVING PICTURE EXPERT GROUP)**
13. MIDI	:	ਮਿਊਜ਼ਿਕਲ ਇੰਸਟਰੂਮੈਂਟ ਡਿਜਿਟਲ ਆਈਡੈਂਟੀਫਾਇਰ	**(MUSICAL INSTRUMENT DIGITAL IDENTIFIER)**
13. DOS	:	ਡਿਸਕ ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ	**(DISK OPERATING SYSTEM)**
14. CUI	:	ਕਰੈਕਟਰ ਯੂਜ਼ਰ ਇੰਟਰਫੇਸ	**(CHARACTER USER INTERFACE)**
15. GUI	:	ਗ੍ਰਾਫੀਕਲ ਯੂਜ਼ਰ ਇੰਟਰਫੇਸ	**(GRAPHICAL USER INTERFACE)**
16. IBM	:	ਇੰਟਰਨੈਸ਼ਨਲ ਬਿਜ਼ਨਸ ਮਸ਼ੀਨ	**(INTERNATIONAL BUSINESS MACHINE)**
17. CLS	:	ਕਲੀਅਰ ਸਕ੍ਰੀਨ	**(CLEAR SCREEN)**
18. VER	:	ਵਰਜ਼ਨ	**(VERSION)**
19. MD	:	ਮੇਕ ਡਾਇਰੈਕਟਰੀ	**(MAKE DIRECTORY)**
20. RD	:	ਰੀਮੂਵ ਡਾਇਰੈਕਟਰੀ	**(REMOVE DIRECTORY)**
21. CD	:	ਚੇਂਜ ਡਾਇਰੈਕਟਰੀ	**(CHANGE DIRECTORY)**
22. REN	:	ਰੀਨੇਮ	**(RENAME)**
23. DIR	:	ਡਾਇਰੈਕਟਰੀ	**(DIRECTORY)**
24. WWW	:	ਵਰਲਡ ਵਾਈਡ ਵੈਬ	**(WORLD WIDE WEB)**
25. PC	:	ਪਰਸਨਲ ਕੰਪਿਊਟਰ	**(PERSONAL COMPUTER)**
26. KB	:	ਕਿਲੋ ਬਾਈਟ	**(KILOBYTE)**
27. MB	:	ਮੈਗਾ ਬਾਈਟ	**(MEGABYTE)**
28. GB	:	ਗੀਗਾ ਬਾਈਟ	**(GIGABYTE)**
29. TB	:	ਟੈਰਾ ਬਾਈਟ	**(TERABYTE)**

SHORTCUT KEYS (FOR MS WORD) (BACK TO INDEX)

1. Ctrl+A	:	**Select All**	(ਸਾਰਾ ਟੈਕਸਟ ਸਲੈਕਟ ਕਰਨ ਲਈ)
2. Ctrl+B	:	**Bold**	(ਟੈਕਸਟ ਨੂੰ ਬੋਲਡ ਕਰਨ ਲਈ)
3. Ctrl+C	:	**Copy**	(ਕਾਪੀ ਕਰਨ ਲਈ)
4. Ctrl+D	:	**Font Dialoog Box**	(ਫੌਂਟ ਡਾਇਲਾਗ ਬਾਕਸ ਖੋਲਣ ਲਈ)
5. Ctrl+E	:	**Center Align**	(ਸੈਂਟਰ ਅਲਾਈਨਮੈਂਟ ਕਰਨ ਲਈ)
6. Ctrl+F	:	**Find**	(ਲੱਭਣ ਲਈ)
7. Ctrl+G	:	**Goto line/page no etc.**	(ਕਿਸੇ ਲਈਨ ਜਾਂ ਪੇਜ਼ ਆਦਿ ਤੇ ਜਾਣ ਲਈ)
8. Ctrl+H	:	**Replace**	(ਇਕ ਚੀਜ਼ ਨੂੰ ਦੂਜੀ ਚੀਜ਼ ਨਾਲ ਬਦਲਣ ਲਈ)
9. Ctrl+I	:	**Italic**	(ਟੈਕਸਟ ਨੂੰ ਟੇਢਾ ਕਰਨ ਲਈ)
10. Ctrl+J	:	**Justify**	(ਜਸਟੀਫਾਈ ਕਰਨ ਲਈ)
11. Ctrl+K	:	**Hyperlink**	(ਹਾਈਪਰਲਿੰਕ ਬਨਾਉਣ ਲਈ)
12. Ctrl+L	:	**Left Align**	(ਖੱਬੇ ਪਾਸੇ ਅਲਾਈਨ ਕਰਨ ਲਈ)
13. Ctrl+M	:	**Increase Indent**	(ਇਨਡੈਂਟ ਵਧਾਉਣ ਲਈ)
14. Ctrl+N	:	**New File**	(ਨਵੀਂ ਫਾਈਲ ਖੋਲਣ ਲਈ)
15. Ctrl+O	:	**Open File**	(ਪਹਿਲਾਂ ਤੋਂ ਬਣੀ ਫਾਈਲ ਖੋਲਣ ਲਈ)
16. Ctrl+P	:	**Print**	(ਫਾਈਲ ਨੂੰ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਨ ਲਈ)
17. Ctrl+Q	:	**Clear Indents and Tabs**	(ਇਨਡੈਂਟਸ ਅਤੇ ਟੈਬਜ਼ ਨੂੰ ਖਤਮ ਕਰਨ ਲਈ)
18. Ctrl+R	:	**Right Align**	(ਸੱਜੇ ਪਾਸੇ ਅਲਾਈਨ ਕਰਨ ਲਈ)
19. Ctrl+S	:	**Save File**	(ਫਾਈਲ ਨੂੰ ਸੇਵ ਕਰਨ ਲਈ)
20. Ctrl+T	:	**Increase Hanging Indent**	(ਹੈਂਗਿੰਗ ਇਨਡੈਂਟ ਵਧਾਉਣ ਲਈ)
21. Ctrl+U	:	**Underline**	(ਅੰਡਰਲਾਈਨ ਕਰਨ ਲਈ)
22. Ctrl+V	:	**Paste**	(ਕੱਟ ਜਾਂ ਕਾਪੀ ਕੀਤੀ ਚੀਜ਼ ਨੂੰ ਪੇਸਟ ਕਰਨ ਲਈ)
23. Ctrl+W	:	**Close File**	(ਫਾਈਲ ਨੂੰ ਬੰਦ ਕਰਨ ਲਈ)
24. Ctrl+X	:	**Cut**	(ਕੱਟ ਕਰਨ ਲਈ)
25. Ctrl+Y	:	**Redo**	(ਅੱਨਡੂ ਕੀਤੀ ਚੀਜ਼ ਨੂੰ ਵਾਪਿਸ ਲਿਆਉਣ ਲਈ)
26. Ctrl+Z	:	**Undo**	(ਅੱਨਡੂ ਕਰਨ ਲਈ)
27. Ctrl+1	:	**Single Line Spacing**	(ਇਕਹਰੀ ਲਾਈਨ ਸਪੇਸ ਸੈਟ ਕਰਨ ਲਈ)
28. Ctrl+2	:	**Double Line Spacing**	(ਡਬਲ ਲਾਈਨ ਸਪੇਸ ਸੈਟ ਕਰਨ ਲਈ)
29. Ctrl+5	:	**1.5 Line Spacing**	(1.5 ਲਾਈਨ ਸਪੇਸਿੰਗ ਸੈਟ ਕਰਨ ਲਈ)
30. Ctrl+]	:	**Increase Font Size**	(ਫੌਂਟ ਸਾਈਜ਼ ਵਧਾਉਣ ਲਈ)
31. Ctrl+[	:	**Decrease Font Size**	(ਫੌਂਟ ਸਾਈਜ਼ ਘਟਾਉਣ ਲਈ)
32. F3	:	**Change Case**	(ਅੱਖਰਾਂ ਦਾ ਕੇਸ ਬਦਲਣ ਲਈ)
33. F7	:	**Spelling and Grammer Check**	(ਸਪੈਲਿੰਗ ਅਤੇ ਗਰਾਮਰ ਚੈਕ ਕਰਨ ਲਈ)
34. Alt+F4	:	**Close Program**	(ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਬੰਦ ਕਰਨ ਲਈ)

ਸੈਸ਼ਨ 2019-20 (BACK TO INDEX)
ਜਮਾਤ 8ਵੀਂ

ਲਿਖਤੀ - 50 ਅੰਕ
ਸੀ.ਸੀ.ਈ. - 10 ਅੰਕ
ਪ੍ਰੈਕਟੀਕਲ - 40 ਅੰਕ
ਕੁੱਲ - 100 ਅੰਕ

ਅਗਵਾਈ ਲੀਹਾਂ (ਲਿਖਤੀ ਪ੍ਰੀਖਿਆ)

1. ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਪੱਤਰ ਚਾਰ ਭਾਗਾਂ (ਭਾਗ-ੳ, ਅ, ੲ ਅਤੇ ਸ) ਵਿਚ ਵੰਡਿਆ ਹੋਵੇਗਾ।

2. ਭਾਗ-ੳ ਆਬਜੈਕਟਿਵ ਟਾਈਪ ਹੋਵੇਗਾ ਜਿਸ ਵਿਚ 1 ਤੋਂ 10 ਤੱਕ 1-1 ਅੰਕ ਦੇ 10 ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹੋਣਗੇ।

3. ਭਾਗ-ਅ ਵਿਚ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਨੰ 11 ਤੋਂ 15 ਤੱਕ 2-2 ਅੰਕ ਦੇ 5 ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹੋਣਗੇ।

4. ਭਾਗ-ੲ ਵਿਚ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਨੰ 16 ਤੋਂ 21 ਤੱਕ 3-3 ਅੰਕ ਦੇ 6 ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹੋਣਗੇ।

5. ਭਾਗ-ਸ ਵਿਚ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਨੰ 22 ਤੋਂ 23 ਤੱਕ 6-6 ਅੰਕ ਦੇ 2 ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹੋਣਗੇ।

6. ਭਾਗ-ੳ, ਅ, ੲ, ਅਤੇ ਸ ਦੇ ਸਾਰੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਜਰੂਰੀ ਹੋਣਗੇ। ਭਾਗ-ਸ ਵਿਚ ਹਰ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਦੇ 2 ਭਾਗ ਵੀ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਭਾਗ-ਸ ਵਿਚ ਅੰਦਰੂਨੀ ਛੋਟ ਹੋਵੇਗੀ।

ਲੜੀ ਨੰ	ਅਧਿਆਇ ਦਾ ਨਾਂ	ਕੁੱਲ ਅੰਕ	1 ਅੰਕ ਦੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ	2 ਅੰਕ ਦੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ	3 ਅੰਕ ਦੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ	6 ਅੰਕ ਦੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ
1	ਐਮ.ਐਸ. ਵਰਡ ਵਿਚ ਟੇਬਲ ਅਤੇ ਮੇਲ ਮਰਜ ਨਾਲ ਕੰਮ ਕਰਨ	5	2		1	
2	ਇੰਟਰਨੈਟ	9	1	1		1
3	ਇੰਨਫਰਮੇਸ਼ਨ ਟੈਕਨੋਲੋਜੀ ਨਾਲ ਜਾਣ ਪਛਾਣ	7	2	1	1	C
4	ਪਾਵਰ ਪੁਆਇੰਟ ਨਾਲ ਜਾਣ ਪਛਾਣ	6	1	1	1	C
5	ਐਡਵਾਂਸ ਪਾਵਰ ਪੁਆਇੰਟ	6	1	1	1	
6	ਐਮ.ਐਸ. ਐਕਸਲ ਨਾਲ ਜਾਣ ਪਛਾਣ	7	2	1	1	
7	ਮੈਮਰੀ ਯੂਨਿਟਸ ਅਤੇ ਜਨਰੇਸ਼ਨਜ਼	10	1		1	1
	ਕੁੱਲ ਜੋੜ	**50**	**10**	**10**	**18**	**12**

ਪਾਠ-1 (ਐਮ.ਐਸ. ਵਰਡ ਵਿਚ ਟੇਬਲ ਅਤੇ ਮੇਲ ਮਰਜ ਦੇ ਨਾਲ ਕੰਮ ਕਰਨਾ) (BACK TO INDEX)

ਸਹੀ ਉੱਤਰ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰਕੇ ਖ਼ਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ-

1) ਵੱਖ-ਵੱਖ ਸੈੱਲਾਂ ਵਿੱਚ ਅੱਗੇ ਜਾਣ ਲਈ ਟੇਬਲ ਵਿਚ ਟੈਬ ਕੀਅ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ।
ੳ. ਕੰਟਰੋਲ ਅ. ਸ਼ਿਫਟ ੲ. ਟੈਬ ਸ. ਹੋਮ

2) ਟੇਬਲ ਬਟਨ ਇਨਸਰਟ ਟੈਬ ਵਿੱਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ।
ੳ. ਹੋਮ ਅ. ਲੇਆਊਟ ੲ. ਇਨਸਰਟ ਸ. ਵਿਊ ਹ. ਕੋਈ ਵੀ ਨਹੀਂ

3) ਅਸੀਂ ਕਾਲਮ ਦੀ ਚੌੜਾਈ ਟੇਬਲ ਗਰੁੱਪ ਦੇ ਪ੍ਰਾਪਰਟੀਜ਼ ਬਟਨ ਤੋਂ ਬਦਲ ਸਕਦੇ ਹਾਂ ।
ੳ. ਸਲੈਕਟ ਅ. ਵਿਊ ੲ. ਗਰਿੱਡ ਲਾਈਨ ਸ. ਪ੍ਰਾਪਰਟੀਜ਼ ਹ. ਕੋਈ ਵੀ ਨਹੀਂ

4) ਮਰਜ਼ਡ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਵਿੱਚ ਟੈਕਸਟ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜੋ ਸਾਰੀਆਂ ਚਿੱਠੀਆਂ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨ ਵਾਲਿਆਂ ਨੂੰ ਭੇਜਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ।
ੳ. ਡਾਟਾ ਸੋਰਸ ਅ. ਮਰਜਡ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ੲ. ਸਾਰੇ ਹੀ ਸ. ਕੋਈ ਵੀ ਨਹੀਂ

5) ਡਾਟਾ ਸੋਰਸ ਵਿੱਚ ਮੇਲਿੰਗ ਲਿਸਟ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ।
ੳ. ਡਾਟਾ ਸੋਰਸ ਅ. ਮਰਜਡ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ੲ. ਸਾਰੇ ਹੀ ਸ. ਕੋਈ ਵੀ ਨਹੀਂ

ਸਹੀ/ਗ਼ਲਤ ਦੱਸੋ-

1) Shift + Tab ਕੀਅ ਨਾਲ ਅਗਲੇ ਸੈੱਲ ਵਿੱਚ ਜਾਂਦੇ ਹਨ । ਗ਼ਲਤ
2) ਰੋਅ ਅਤੇ ਕਾਲਮ ਦੇ ਕਾਟ ਨੂੰ ਸੈੱਲ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ । ਸਹੀ
3) ਡਾਟਾ ਸੋਰਸ ਵਰਡ ਦਾ ਉਹ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿਚ ਦੂਸਰਿਆਂ ਨੂੰ ਭੇਜੀ ਜਾਣ ਵਾਲੀ ਸੂਚਨਾ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਗ਼ਲਤ
4) ਟੇਬਲ ਗਰੁੱਪ ਵਿੱਚ ਸਪਲਿੱਟ ਆਪਸ਼ਨ ਹੁੰਦੀ ਹੈ । ਸਹੀ
5) ਸੈੱਲਾਂ ਨੂੰ ਟੇਬਲ ਵਿੱਚ ਮਰਜ਼ ਨਹੀਂ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ । ਗ਼ਲਤ

ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 1. ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਵਿਚ ਟੇਬਲ ਇਨਸਰਟ ਕਰਨ ਦੇ ਕਿਸੇ ਇਕ ਤਰੀਕੇ ਦਾ ਨਾਂ ਦੱਸੋ।
ਉੱਤਰ- ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਵਿਚ ਟੇਬਲ ਇਨਸਰਟ ਕਰਨ ਦੇ ਕਈ ਤਰੀਕੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਵਿਚੋਂ ਮੁੱਖ ਤਰੀਕੇ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ:
- ਡਰਾਅ ਟੇਬਲ
- ਟੇਬਲ ਬਟਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ
- ਇਨਸਰਟ ਟੇਬਲ ਆਪਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 2. ਸਪਲਿੱਟ ਸੈੱਲ ਆਪਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ।
ਉੱਤਰ- ਸਪਲਿੱਟ ਸੈੱਲ ਆਪਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਟੇਬਲ ਦੇ ਕਿਸੇ ਸੈੱਲ ਨੂੰ ਦੋ ਜਾਂ ਜ਼ਿਆਦਾ ਸੈੱਲਾਂ ਵਿਚ ਵੰਡਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।ਇਸ ਆਪਸ਼ਨ ਨਾਲ ਇਕ ਸੈਲ ਨੂੰ ਕਈ ਰੋਅਜ਼ ਜਾਂ ਕਾਲਮਾਂ ਵਿਚ ਵੰਡਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 3. ਕੋਈ ਇੱਕ ਤਰੀਕਾ ਦੱਸੋ, ਜਿਸ ਦੁਆਰਾ ਕਾਲਮ ਦੀ ਚੌੜਾਈ ਬਦਲ ਸਕਦੇ ਹਾਂ ?
ਉੱਤਰ- ਕਾਲਮ ਦੀ ਚੌੜਾਈ ਬਦਲਣ ਦੇ ਕਈ ਤਰੀਕੇ ਹਨ।ਮਾਊਸ ਦੀ ਸਹਾਇਤਾ ਨਾਲ ਕਾਲਮ ਦੀ ਚੌੜਾਈ ਅਸਾਨੀ ਨਾਲ ਬਦਲੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਕਾਲਮ ਦੀ ਚੌੜਾਈ ਬਦਲਣ ਲਈ ਮਾਊਸ ਪੁਆਇੰਟਰ ਨੂੰ ਕਾਲਮ ਦੀ ਬਾਡਰ ਲਾਈਨ ਤੇ ਲੈ ਕੇ ਜਾਉ ਅਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰਕੇ ਬਾਡਰ ਨੂੰ ਲੋੜੀਂਦੀ ਚੌੜਾਈ ਤਕ ਖਿੱਚੋ। ਫਿਰ ਮਾਊਸ ਬਟਨ ਛੱਡ ਦਿਉ। ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਕਾਲਮ ਦੀ ਚੌੜਾਈ ਬਦਲ ਜਾਵੇਗੀ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 4. ਮਰਜਡ ਸੈੱਲ ਆਪਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਦੱਸੋ।
ਉੱਤਰ- ਮਰਜਡ ਸੈੱਲ ਆਪਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਅਸੀਂ ਦੋ ਜਾਂ ਦੋ ਤੋਂ ਵੱਧ ਸੈੱਲਾਂ ਨੂੰ ਮਰਜ ਕਰਕੇ ਇਕ ਸੈੱਲ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 5. ਡਾਟਾ ਸੋਰਸ ਕੀ ਹੈ ?
ਉੱਤਰ- ਡਾਟਾ ਸੋਰਸ ਐਮ.ਐਸ. ਵਰਡ ਵਿਚ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਪਤਿਆਂ (Addresses) ਦੀ ਇਕ ਲਿਸਟ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਮੇਲ ਮਰਜ਼ ਆਪਸ਼ਨ ਵਿਚ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 6. ਮੁੱਖ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ?
ਉੱਤਰ- ਐਮ.ਐਸ. ਵਰਡ ਵਿਚ ਮੁੱਖ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਉਹ ਦਸਤਾਵੇਜ਼ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿਚ ਦੂਸਰਿਆਂ ਨੂੰ ਭੇਜੀ ਜਾਣ ਵਾਲੀ ਸਾਂਝੀ ਸੂਚਨਾ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਮੇਲ ਮਰਜ਼ ਆਪਸ਼ਨ ਵਿਚ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਪਾਠ-2 (ਇੰਟਰਨੈਟ) (BACK TO INDEX)

ਖਾਲੀ ਥਾਂਵਾਂ ਭਰੋ

1) ਇਟਰਨੈਸ਼ਨਲ ਨੈੱਟਵਰਕ ਆਫ਼ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ **ਇੰਟਰਨੈੱਟ** ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
2) WWW ਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ **ਵਰਲਡ ਵਾਈਡ ਵੈੱਬ**।
3) **ਚੈਟਿੰਗ** ਦੁਆਰਾ ਆਨਲਾਈਨ ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਤੇ ਗੱਲਬਾਤ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
4) **ਈ-ਮੇਲ** ਮੇਲ ਭੇਜਣ ਦਾ ਸਭ ਤੋਂ ਤੇਜ਼ ਤਰੀਕਾ ਹੈ।
5) **ਮੋਡਮ** ਇੱਕ ਯੰਤਰ ਹੈ ਜੋ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਟੈਲੀਫੋਨ ਨਾਲ ਜੋੜਦਾ ਹੈ।

ਸਹੀ/ਗ਼ਲਤ ਦੱਸੋ

1) ਵੈਬ ਪੇਜ ਵੈਬਸਾਈਟ ਦੇ ਸਮੂਹ ਨੂੰ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। **ਗ਼ਲਤ**
2) ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਐਕਸਪਲੋਰਰ ISP ਦੇ ਨਾਮ ਨੂੰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। **ਗ਼ਲਤ**
3) ਫੇਸ ਬੁੱਕ ਇੱਕ ਪ੍ਰਸਿੱਧ ਸੋਸ਼ਲ ਨੈੱਟਵਰਕਿੰਗ ਸਾਈਟ ਹੈ। **ਸਹੀ**
4) ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੈੱਟਵਰਕ ਦੁਆਰਾ ਸੰਚਾਰ ਕਰਦੇ ਹਨ। **ਸਹੀ**
5) ਵੈੱਬ ਸਾਈਟ ਇੱਕ ਸਾਫ਼ਟਵੇਅਰ ਹੈ ਜੋ ਵੈੱਬ ਤੋਂ ਸੂਚਨਾ ਦੇਖਣ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। **ਗ਼ਲਤ**

ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 1. ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਕੀ ਹੈ ?

ਉੱ: ਇੰਟਰਨੈਟ ਦਾ ਅਰਥ ਹੈ ਇੰਟਰਨੈਸ਼ਨਲ ਨੈਟਵਰਕ ਆਫ ਕੰਪਿਊਟਰਜ਼। ਇਸ ਨੂੰ ਨੈਟਵਰਕ ਆਫ ਨੈਟਵਰਕਸ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦਾ ਉਹ ਨੈੱਟਵਰਕ ਹੈ ਜੋ ਸਾਰੀ ਦੁਨੀਆਂ ਵਿਚ ਫੈਲਿਆ ਹੋਇਆ ਹੈ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 2. ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਸਰਵਿਸ ਪ੍ਰੋਵਾਈਡਰ ਦੀ ਉਦਾਹਰਨ ਦਿਉ।

ਉ- ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਸਰਵਿਸ ਪ੍ਰੋਵਾਈਡਰਾਂ ਦੀਆਂ ਆਮ ਉਦਾਹਰਨ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

- BSNL (ਬੀ.ਐਸ.ਐਨ.ਐਲ.)
- Airtel (ਏਅਰਟੈੱਲ)
- JIO (ਜੀਓ)
- Idea (ਆਇਡੀਆ)

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 3. ਈ-ਕਾਮਰਸ ਤੋਂ ਤੁਸੀਂ ਕੀ ਸਮਝਦੇ ਹੋ ?

ਉ-ਈ-ਕਾਮਰਸ ਦਾ ਪੂਰਏ ਨਾਂ ਇਲੈਕਟ੍ਰੋਨਿਕ ਕਾਮਰਸ। ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਦੀ ਮੱਦਦ ਨਾਲ ਵਪਾਰ ਕਰਨ ਨੂੰ ਈ-ਕਾਮਰਸ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। ਈ-ਕਾਮਰਸ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਅਸੀਂ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਮੇਂ ਘਰ ਬੈਠੇ ਕੋਈ ਵੀ ਚੀਜ਼ ਖਰੀਦ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 4. WWW ਕੀ ਹੈ ? ਦੱਸੋ।

ਉ- WWW ਦਾ ਅਰਥ ਹੈ ਵਰਲਡ ਵਾਇਬ ਵੈੱਬ। ਇਸਨੂੰ web ਜਾਂ W3 ਦੇ ਨਾਂ ਨਾਲ ਵੀ ਜਾਣਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਵੈਬ ਸਰਵਰਾਂ ਦਾ ਇਕ ਸਮੂਹ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਵਰਲਡ ਵਾਈਡ ਵੈਬ ਵਿਚ ਸੂਚਨਾ ਨੂੰ ਵੈਬ ਪੇਜਾਂ ਵਿਚ ਸਟੋਰ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਵੈਬਪੇਜ਼ਾਂ ਨੂੰ ਦੇਖਣ ਲਈ ਵੈਬ-ਬ੍ਰਾਉਜ਼ਰ (web-browser) (ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਐਕਸਪਲੋਰਰ ਆਦਿ) ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 5. ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਕੁਨੈਕਸ਼ਨ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਦੱਸੋ।

ਉ- ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਕੁਨੈਕਸ਼ਨ ਦੀਆਂ ਹੇਠ ਲਿਖੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਹਨ-

- ਡਾਇਲ ਅਪ (Dial Up)
- ਬ੍ਰਾਡ ਬੈਂਡ (Broadband)
- ਵਾਇਰਲੈਸ (Wireless)
- ਡੀ.ਐੱਸ.ਐੱਲ (DSL)
- ਆਈ.ਐੱਸ.ਡੀ.ਐੱਨ (ISDN)

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 6. ਈ-ਮੇਲ ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ।

ਉ- ਈ-ਮੇਲ ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ ਇਲੈਕਟ੍ਰੋਨਿਕ ਮੇਲ ਹੈ। ਇਹ ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਦੀ ਉਹ ਸੁਵਿਧਾ ਹੈ ਜਿਸ ਰਾਹੀਂ ਅਸੀਂ ਦੁਨੀਆਂ ਵਿਚ ਕਿਸੇ ਵੀ ਵਿਅਕਤੀ ਨੂੰ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਮੇਂ ਸੰਦੇਸ਼ ਭੇਜ ਸਕਦੇ ਹਾਂ ਅਤੇ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਈ ਮੇਲ ਰਾਹੀਂ ਟੈਕਸਟ, ਤਸਵੀਰ ਜਾਂ ਕਿਸੇ ਵੀ ਕਿਸਮ ਦੀ ਫਾਈਲ ਭੇਜੀ ਅਤੇ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 7. ਵੈੱਬ ਸਰਚਿੰਗ ਕੀ ਹੈ?

ਉ- ਸਰਚਿੰਗ ਦਾ ਅਰਥ ਹੈ ਕੁੱਝ ਲੱਭਣਾ। ਵੈੱਬ ਸਰਚ ਵੈੱਬ ਪੇਜਾਂ ਨੂੰ ਲੱਭਣ ਦੀ ਪ੍ਰਕਿਰਿਆ ਹੈ। ਵੈਬ ਪੇਜ਼ਾਂ ਨੂੰ ਲੱਭਣ ਲਈ ਸਰਚ ਇੰਜਣ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਸਰਚ ਇੰਜਣ ਇਕੋ ਜਿਹੇ ਵੈੱਬ ਪੇਜਾਂ ਨੂੰ ਇੱਕੋ ਥਾਂ ਤੇ ਇਕੱਤਰ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਗੂਗਲ (Google) ਸਰਚ ਇੰਜਣ ਸਭ ਤੋਂ ਵੱਧ ਵਰਤਿਆ ਜਾਣ ਵਾਲਾ ਸਰਚ ਇੰਜਣ ਹੈ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 8. ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਵਾਸਤੇ ਕਿਹੜੀਆਂ-ਕਿਹੜੀਆਂ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹਨ?

ਉ- ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਜ਼ਰੂਰਤਾਂ-

- ਇਕ ਪਰਸਨਲ ਕੰਪਿਊਟਰ (PC)
- 128 MB ਜਾਂ ਇਸ ਤੋਂ ਵੱਧ ਰੈਮ (RAM)
- ਟੈਲੀਫੋਨ ਲਾਈਨ ਕੁਨੈਕਸ਼ਨ
- ਮੋਡਮ (MODEM)

ਵੱਡੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 1. ਮੋਡਮ ਕੀ ਹੈ ? ਮੋਡਮ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਅਤੇ ਰਫਤਾਰ ਦੱਸੋ।

ਉੱਤਰ-- ਮਾਡਮ ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾ ਮਾਡੂਲੇਟਰ ਡਿਮਾਡੂਲੇਟਰ (**Mo**dulator **Dem**odulator) ਹੈ। ਇਹ ਇਕ ਸੰਚਾਰ ਯੰਤਰ ਹੈ। ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਡਿਜ਼ੀਟਲ ਸਿਗਨਲ (digital signal) ਨੂੰ ਐਨਾਲਾਗ ਸਿਗਨਲ (Analogue singal) ਅਤੇ ਐਨਾਲਾਗ ਸਿਗਨਲ ਨੂੰ ਡਿਜ਼ੀਟਲ ਸਿਗਨਲ ਵਿਚ ਤਬਦੀਲ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਚਲਾਉਣ ਵਾਸਤੇ ਇਸਦੀ ਜ਼ਰੂਰਤ ਪੈਂਦੀ ਹੈ।

ਮੋਡਮ ਦੋ ਪ੍ਰਕਾਰ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ-

1) **ਅੰਦਰੂਨੀ ਮੋਡਮ**: ਇਸਨੂੰ ਸਿਸਟਮ ਯੂਨਿਟ ਦੇ ਅੰਦਰ ਲਗਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸਦੀ ਰਫਤਾਰ ਬਾਹਰੀ ਮਾਡਮ ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਘੱਟ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
2) **ਬਾਹਰੀ ਮੋਡਮ**: ਇਹ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੋਂ ਅਲੱਗ ਇਕ ਵੱਖਰਾ ਯੰਤਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸਦੀ ਰਫਤਾਰ ਅਮਦਰੂਨੀ ਮਾਡਮ ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਜਿਆਦਾ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਮਾਡਮ ਦੀ ਰਫਤਾਰ 56Kbps ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 2. ਨੈੱਟਵਰਕ ਅਤੇ ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਦੁਆਰਾ ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ ਕੰਮਾਂ ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ।

ਉੱਤਰ-- ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਤੇ ਕਈ ਪ੍ਰਕਾਰ ਦੇ ਕੰਮ ਕੀਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ ਜਿਹਨਾਂ ਵਿਚੋਂ ਕੁੱਝ ਕੰਮ ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੇ ਗਏ ਹਨ:

1) ਇੰਟਰਨੈਟ ਸਾਨੂੰ ਦੁਨੀਆਂ ਦੀਆਂ ਖਬਰਾਂ ਅਤੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਵਿਸ਼ਿਆਂ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਜਾਣਕਾਰੀ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ।

2) ਇਹ ਕਲਾ ਅਤੇ ਮਨੋਰੰਜਨ ਦਾ ਸਾਧਨ ਹੈ।
3) ਇਸ ਨਾਲ ਅਸੀਂ ਕਈ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੀਆਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਘਰ ਬੈਠੇ ਖਰੀਦ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
4) ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਅਸੀਂ ਦੁਨੀਆ ਦੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਕੋਨੇ ਵਿਚ ਸੰਦੇਸ਼ ਮਿੰਟਾਂ ਸਕਿੰਟਾਂ ਵਿਚ ਭੇਜ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
5) ਇਸ ਰਾਹੀਂ ਅਸੀਂ ਸਿਹਤ ਅਤੇ ਤੰਦਰੁਸਤੀ ਸੰਬੰਧੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਹਾਸਿਲ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
6) ਇਸ ਨਾਲ ਅਸੀਂ ਚੈਟਿੰਗ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
7) ਇਸ ਨਾਲ ਅਸੀਂ ਘਰ ਬੈਠੇ ਹੀ ਰੇਲਵੇ, ਜਹਾਜਾਂ ਆਦਿ ਦੀਆਂ ਟਿਕਟਾਂ ਬੁੱਕ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
8) ਇਹ ਸਾਨੂੰ ਵੀਡੀਓ ਕਾਨਫਰੈਂਸਿੰਗ ਦੀ ਸੁਵਿਧਾ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 3. ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਦੀਆਂ ਸੇਵਾਵਾਂ ਬਾਰੇ ਵਿਸਥਾਰ ਨਾਲ ਦੱਸੋ।

ਉੱਤਰ- ਇੰਟਰਨੈਟ ਦੀਆਂ ਮੁੱਖ ਸੇਵਾਵਾਂ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ:

1) ਈ-ਮੇਲ- ਇਸ ਰਾਹੀਂ ਦੁਨੀਆਂ ਵਿਚ ਕਿਤੇ ਵੀ ਸੰਦੇਸ਼ ਭੇਜਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2) ਚੈਟਿੰਗ- ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਰਾਹੀਂ ਗੱਲਬਾਤ ਕਰਨ ਨੂੰ ਚੈਟਿੰਗ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
3) ਈ ਕਾਮਰਸ- ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਦੀ ਮੱਦਦ ਨਾਲ ਵਪਾਰ ਕਰਨ ਦੀ ਸੇਵਾ ਨੂੰ ਈ-ਕਾਮਰਸ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ।
4) ਸਰਚਿੰਗ- ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਤੇ ਅਸੀਂ ਕਿਸੇ ਵੀ ਪ੍ਰਕਾਰ ਦੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਲੱਭ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
5) ਸਰਫਿੰਗ- ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਤੇ ਵੈਬਸਾਈਟ ਦੇਖਣ ਦੀ ਪ੍ਰਕਿਰਿਆ ਨੂੰ ਸਰਫਿੰਗ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
6) ਵੀਡੀਓ ਕਾਨਫਰੈਂਸਿੰਗ- ਵੀਡੀਓ ਕਾਨਫਰੈਂਸਿੰਗ ਕੈਮਰੇ ਦੀ ਮੱਦਦ ਨਾਲ ਗੱਲਬਾਤ ਕਰਨ ਦੀ ਸਹੂਲਤ ਹੈ।
7) ਫਾਈਲਾਂ ਨੂੰ ਡਾਊਨਲੋਡ ਕਰਨਾ- ਇੰਟਰਨੈਟ ਤੋਂ ਅਸੀਂ ਹਰ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੀਆਂ ਫਾਈਲਾਂ ਡਾਊਨਲੋਡ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

ਪਾਠ-3 (ਇਨਫਾਰਮੇਸ਼ਨ ਟੈਕਨੌਲੋਜੀ ਨਾਲ ਜਾਣ ਪਛਾਣ) (BACK TO INDEX)

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ

1) ਡਾਊਨਲੋਡਿੰਗ ਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ ਕਿ ਕੰਪਿਊਟਰ ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਤੋਂ ਡਾਟਾ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰ ਰਿਹਾ ਹੈ।
2) ਵੈਬਸਾਈਟ ਦਾ ਜਿਹੜਾ ਪੇਜ ਖੁੱਲ੍ਹਦਾ ਹੈ, ਉਸ ਨੂੰ ਵੈੱਬ ਪੇਜ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
3) ਔਨਲਾਈਨ ਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ, ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਨਾਲ ਜੁੜੇ ਹੋਣਾ।
4) ਸਰਫ਼ਿੰਗ ਦਾ ਅਰਥ ਹੈ ਕਿ ਇੱਕ ਵੈੱਬਸਾਈਟ ਤੋਂ ਦੂਜੇ ਵੈਬਸਾਈਟ ਤੇ ਜਾਣਾ।
5) ਈ-ਕਾਮਰਸ ਇੱਕ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੀ ਇਲੈਕਟਰਾਨਿਕ ਕਾਮਰਸ ਹੈ ਜੋ ਉਪਭੋਗਤਾ ਨੂੰ ਸਿੱਧਾ ਹੀ ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਤੋਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਦੀ ਖਰੀਦਦਾਰੀ ਕਰਨ ਦੀ ਆਗਿਆ ਦਿੰਦੀ ਹੈ।

ਸਹੀ/ਗਲਤ ਦੱਸੋ

1) ਕਿਸੇ ਵੀ ਬੋਰਡ ਜਾਂ ਯੂਨੀਵਰਸਿਟੀ ਦਾ ਰਿਜ਼ਲਟ ਆਨਲਾਈਨ ਵੇਖਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।	**ਸਹੀ**
2) ਅਸੀਂ ਜੇਕਰ ਆੱਫਲਾਈਨ ਹਾਂ ਤਾ ਵੀ ਵੈੱਬ ਸਰਫ਼ਿੰਗ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।	**ਗ਼ਲਤ**
3) ਵੈੱਬ ਸਾਈਟ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਹੀ ਵੈੱਬ ਪੇਜ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।	**ਗ਼ਲਤ**
4) ਵੈੱਬ ਸਰਚ ਨਾਲ ਅਸੀਂ ਆਪਣੇ ਵੈੱਬ ਪੇਜਾਂ ਨੂੰ ਦੇਖ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।	**ਸਹੀ**
5) ਹਰ ਵੈੱਬ ਪੇਜ ਦਾ ਆਪਣਾ ਵੈੱਬਸਾਈਟ ਐਡਰੇਸ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।	**ਸਹੀ**

ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ-

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 1. ਇਨਫਰਮੇਸ਼ਨ ਟੈਕਨੋਲੋਜੀ (IT)ਕੀ ਹੈ?

ਉੱਤਰ- ਇਨਫਰਮੇਸ਼ਨ ਟੈਕਨੋਲੋਜੀ ਕੰਪਿਊਟਰ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਅਤੇ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਹੈ। ਇਸਨੂੰ IT ਨਾਂ ਨਾਲ ਵੀ ਜਾਣਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਸੂਚਨਾਵਾਂ ਨੂੰ ਪ੍ਰੋਸੈਸ ਕਰਨ, ਸਟੋਰ ਕਰਨ ਅਤੇ ਟ੍ਰਾਂਸਫਰ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਕਿਸੇ ਵੀ ਦੇਸ਼ ਦੀ ਤਰੱਕੀ ਵਿਚ ਇਨਫਾਰਮੇਸ਼ਨ ਟੈਕਨੋਲੋਜੀ ਦਾ ਵੱਡਾ ਯੋਗਦਾਨ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 2. ਵੈੱਬ ਸਾਈਟ ਕੀ ਹੈ?

ਉੱਤਰ- ਇੱਕ ਜਾਂ ਇੱਕ ਤੋਂ ਜ਼ਿਆਦਾ ਵੈਬ ਪੇਜਾਂ ਦੇ ਇੱਕਠ ਨੂੰ ਵੈੱਬ ਸਾਈਟ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਵੈਬਸਾਈਟ ਦੇ ਪੇਜ਼ ਆਪਸ ਵਿਚ ਹਾਈਪਰਲਿੰਕਸ ਦੀ ਸਹਾਇਤਾ ਨਾਲ ਲਿੰਕ ਕੀਤੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਹਰੇਕ ਵੈਬ ਪੇਜ਼ ਦਾ ਇੱਕ ਵਿਲੱਖਣ ਐਡਰੈਸ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜਿਸਨੂੰ URL ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 3. ਮੋਬਾਈਲ ਟੈਕਨੋਲੋਜੀ ਦਾ ਕੀ ਅਰਥ ਹੈ?

ਉੱਤਰ- ਮੋਬਾਈਲ ਟੈਕਨੋਲੋਜੀ ਇਨਫਾਰਮੇਸ਼ਨ ਟੈਕਨੋਲੋਜੀ ਦਾ ਇੱਕ ਭਾਗ ਹੈ। ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਸੰਸਾਰ ਦੇ ਦੂਰ-ਦੁਰਾਡੇ ਇਲਾਕਿਆਂ ਨਾਲ ਸੰਚਾਰ ਸੰਭਵ ਹੋ ਸਕਿਆ ਹੈ। ਇਸ ਟੈਕਨੋਲੋਜੀ ਨੇ ਸੰਚਾਰ ਦਾ ਚਿਹਰਾ ਪੂਰੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਬਦਲ ਦਿੱਤਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 4. ਔਨਲਾਈਨ ਸ਼ਾਪਿੰਗ ਕੀ ਹੈ?

ਉੱਤਰ- ਔਨਲਾਈਨ ਸ਼ਾਪਿੰਗ ਇਲੈਕਟ੍ਰੋਨਿਕ ਕਾਮਰਸ ਜਾਂ ਵਪਾਰ ਦਾ ਇਕ ਤਰੀਕਾ ਹੈ।ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਰਾਹੀਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਜਾਂ ਸੇਵਾਵਾਂ ਨੂੰ ਖਰੀਦਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਆਨਲਾਈਨ ਸ਼ਾਪਿੰਗ ਨਾਲ ਅਸੀਂ ਘਰ ਬੈਠੇ ਕੋਈ ਵੀ ਚੀਜ਼ ਆਸਾਨੀ ਨਾਲ ਖਰੀਦ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 5. ਨੈੱਟ ਬੈਂਕਿੰਗ ਕੀ ਹੈ?

ਉੱਤਰ- ਨੈਟ-ਬੈਂਕਿੰਗ ਨੂੰ ਆਨਲਾਈਨ ਬੈਂਕਿੰਗ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਨੈੱਟ ਬੈਂਕਿੰਗ ਨੇ ਬੈਂਕਾਂ ਵਿਚ ਕੰਮ ਕਾਜ ਦਾ ਤਰੀਕੇ ਪੂਰੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਬਦਲ ਕੇ ਰੱਖ ਦਿੱਤਾ ਹੈ। ਨੈੱਟ-ਬੈਂਕਿੰਗ ਨਾਲ ਅਸੀਂ ਇੰਟਰਨੈਟ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਬੈਂਕਾਂ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਕੰਮ ਕਾਜ ਘਰ ਬੈਠੇ ਹੀ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: ਆਪਣੇ ਬੈਂਕ ਖਾਤੇ ਦੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨਾ, ਪੈਸੇ ਟ੍ਰਾਂਸਫਰ ਕਰਨਾ, ਬਿੱਲ ਭਰਨਾ ਆਦਿ।

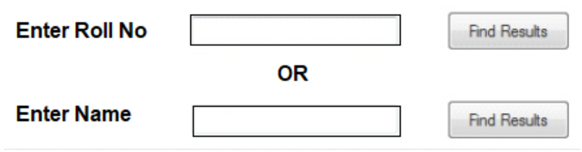
ਪ੍ਰਸ਼ਨ 6. ਡਾਊਨਲੋਡਿੰਗ ਤੋਂ ਤੁਸੀਂ ਕੀ ਸਮਝਦੇ ਹੋ?

ਉੱਤਰ-- ਡਾਊਨਲੋਡਿੰਗ ਦਾ ਅਰਥ ਹੈ ਕਿ ਸਾਡਾ ਕੰਪਿਊਟਰ ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਦੇ ਜ਼ਰੀਏ ਡਾਟਾ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰ ਰਿਹਾ ਹੈ। ਅਸੀਂ ਇੰਟਰਨੈਟ ਤੋਂ ਕਈ ਕਿਸਮਾਂ ਦੀਆਂ ਫਾਈਲਾਂ ਡਾਊਨਲੋਡ ਕਰਕੇ ਵਰਤ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 7. ਵੈੱਬ ਸਰਫ਼ਿੰਗ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?
ਉੱਤਰ- ਵੈੱਬ ਸਰਫਿੰਗ ਤੋਂ ਭਾਵ ਹੈ ਕਿਸੇ ਜਾਣਕਾਰੀ ਨੂੰ ਲੱਭਦੇ ਹੋਏ ਇੱਕ ਵੈੱਬ ਸਾਈਟ ਤੋਂ ਦੂਜੀ ਵੈੱਬ ਸਾਈਟ ਤੋਂ ਜਾਣਾ। ਇਸ ਦਾ ਇਕ ਹੋਰ ਅਰਥ ਹੈ - ਇੰਟਰਨੈਟ ਉੱਤੇ ਸਮਾਂ ਬਿਤਾਉਣਾ।

ਵੱਡੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 1. ਆਨਲਾਈਨ ਰਿਜ਼ਲਟ ਦੇਖਣ ਦਾ ਤਰੀਕਾ ਦੱਸੋ।
ਉ- ਆਨਲਾਈਨ ਰਿਜ਼ਲਟ ਦੇਖਣ ਦਾ ਤਰੀਕਾ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹੈ।
1) ਸਭ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਵੈੱਬ ਬ੍ਰਾਊਜ਼ਰ ਖੋਲ੍ਹੋ।
2) ਐਡਰੈਸ ਬਾਰ ਵਿਚ ਵੈੱਬ ਸਾਈਟ ਦਾ ਅਡਰੈਸ pseb.ac.in ਟਾਈਪ ਕਰੋ ਅਤੇ ਐਂਟਰ ਕੀਅ ਦਬਾਉ।
3) Result ਆਪਸ਼ਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
4) Matriculation Examination Result ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
5) Year of examination ਚੁਣੋ।
6) ਆਪਣਾ ਰੋਲ ਨੰਬਰ ਜਾਂ ਨਾਂ ਭਰੋ।
7) Find Result ਬਟਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
8) ਤੁਹਾਡਾ ਰਿਜ਼ਲਟ ਸਕਰੀਨ ਤੇ ਆ ਜਾਵੇਗਾ।



ਪ੍ਰਸ਼ਨ 2. ਸਰਫ਼ਿੰਗ ਅਤੇ ਸਰਚਿੰਗ ਵਿਚ ਕੀ ਫ਼ਰਕ ਹੈ?
ਉੱਤਰ-- ਸਰਫ਼ਿੰਗ ਅਤੇ ਸਰਚਿੰਗ ਵਿਚ ਹੇਠ ਲਿਖਿਆ ਫ਼ਰਕ ਹੈ-

ਸਰਫ਼ਿੰਗ	ਸਰਚਿੰਗ
1) ਸਰਫ਼ਿੰਗ ਦਾ ਅਰਥ ਹੈ ਕਿਸੇ ਵੈਬ ਸਾਈਟ ਨੂੰ ਦੇਖਣਾ। 2) ਇਹ ਸਰਚਿੰਗ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਲੋੜੀਂਦੀ ਵੈਬਸਾਈਟ ਦੇਖਣ ਦੀ ਪ੍ਰਕਿਰਿਆ ਹੈ। 3) ਸਰਫ਼ਿੰਗ ਵਾਸਤੇ ਸਰਚ ਇੰਜਣ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਹੀਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।	1) ਸਰਚਿੰਗ ਦਾ ਅਰਥ ਹੈ ਜਾਣਕਾਰੀ ਲੱਭਣਾ। 2) ਸਰਚਿੰਗ ਉਦੋਂ ਵਰਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਜਦੋਂ ਸਾਨੂੰ ਵੈਬਸਾਈਟ ਬਾਰੇ ਪੂਰੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੀ। 3) ਸਰਚਿੰਗ ਵਾਸਤੇ ਸਰਚ ਇੰਜਣ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 3. ਆੱਨਲਾਈਨ ਅਤੇ ਆੱਫ਼ਲਾਈਨ ਵਿਚ ਕੀ ਫ਼ਰਕ ਹੈ?
ਉੱਤਰ-- ਆੱਨਲਾਈਨ ਅਤੇ ਆੱਫ਼ਲਾਈਨ ਵਿਚ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅੰਤਰ ਹਨ-

ਆੱਨਲਾਈਨ	ਆੱਫ਼ਲਾਈਨ
1) ਆੱਨਲਾਈਨ ਦਾ ਅਰਥ ਹੈ ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਨਾਲ ਜੁੜੇ ਹੋਣਾ। 2) ਆੱਨਲਾਈਨ ਵਿਚ ਫਾਈਲਾਂ ਸਰਵਰ ਜਾਂ ਵੈਬ ਸਾਈਟਾਂ ਤੇ ਖੋਲ੍ਹੀਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ।	1) ਆੱਫ਼ਲਾਈਨ ਦਾ ਅਰਥ ਹੈ ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਨਾਲ ਜੁੜੇ ਨਾ ਹੋਣਾ। 2) ਆੱਫ਼ਲਾਈਨ ਵਿਚ ਫਾਈਲਾਂ, ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੇ ਖੋਲ੍ਹੀਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 4. ਇਨਫਰਮੇਸ਼ਨ ਟੈਕਨੋਲੋਜੀ ਦੀ ਜ਼ਰੂਰਤ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।
ਉੱਤਰ-- ਇਨਫਰਮੇਸ਼ਨ ਟੈਕਨੋਲੋਜੀ ਦੀ ਜ਼ਰੂਰਤ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਖੇਤਰਾਂ ਵਿਚ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨ ਲਈ ਪਈ-
1) **ਵਪਾਰ ਅਤੇ ਉਦਯੋਗਾਂ ਲਈ**- ਵਪਾਰ ਅਤੇ ਉਦਯੋਗਾਂ ਵਿਚ ਕੰਮਕਾਰ ਸੌਖਾ ਕਰਨ ਲਈ ਇਨਫਰਮੇਸ਼ਨ ਟੈਕਨੋਲੋਜੀ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
2) **ਘਰਾਂ ਵਿਚ**- ਘਰਾਂ ਵਿਚ ਇਨਫਰਮੇਸ਼ਨ ਟੈਕਨੋਲੋਜੀ ਦੀ ਲੋੜ ਸੰਚਾਰ, ਸਿੱਖਿਆ ਅਤੇ ਮਨੋਰੰਜਨ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
ਸਿਖਲਾਈ ਲਈ- ਇਨਫਰਮੇਸ਼ਨ ਟੈਕਨੋਲੋਜੀ ਦੀ ਲੋੜ ਗਿਆਨ ਹਾਸਲ ਕਰਨ ਲਈ ਅਤੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਖੇਤਰਾਂ ਵਿਚ ਸਿਖਲਾਈ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਪਾਠ-4 (ਪਾਵਰਪੁਆਇੰਟ ਨਾਲ ਜਾਣ ਪਛਾਣ) (BACK TO INDEX)

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ

1) ਪਾਵਰ-ਪੁਆਇੰਟ ਇੱਕ ਪ੍ਰੈਜ਼ਨਟੇਸ਼ਨ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਹੈ।
2) ਪਾਵਰ-ਪੁਆਇੰਟ ਦੇ 5 ਵਿਊ ਹਨ।
3) ਸਲਾਈਡ ਸੋਰਟਰ ਵਿਊ ਵਿੱਚ ਤੁਸੀਂ ਸਲਾਈਡ ਵਿਚਲੀ ਸਮੱਗਰੀ ਦੀ ਕਾਂਟ-ਛਾਂਟ ਨਹੀਂ ਕਰ ਸਕਦੇ।
4) ਪ੍ਰੈਜ਼ਨਟੇਸ਼ਨ ਨੂੰ 6 ਤਰੀਕਿਆਂ ਰਾਹੀਂ ਬਣਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
5) ਸਮਾਰਟ ਆਰਟ ਦੀਆਂ 8 ਸ਼੍ਰੇਣੀਆਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ।

ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 1. ਪਾਵਰ-ਪੁਆਇੰਟ ਕੀ ਹੈ?
ਉੱਤਰ- ਪਾਵਰ-ਪੁਆਇੰਟ ਇਕ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫ਼ਟਵੇਅਰ ਹੈ। ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਪ੍ਰਭਾਵਸ਼ਾਲੀ ਪ੍ਰਜ਼ੈਨਟੇਸ਼ਨ ਤਿਆਰ ਕਰਨ ਵਾਸਤੇ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਮਾਈਕਰੋ ਸਾਫ਼ਟ ਕੰਪਨੀ ਦਾ ਉਤਪਾਦ ਹੈ ਅਤੇ ਐਮ.ਐਸ. ਆਫ਼ਿਸ ਦਾ ਇਕ ਭਾਗ ਹੈ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 2. ਪ੍ਰੈਜ਼ਨਟੇਸ਼ਨ 'ਤੇ ਨੋਟ ਲਿਖੋ।
ਉੱਤਰ- ਪ੍ਰੈਜ਼ਨਟੇਸ਼ਨ ਕਈ ਸਲਾਈਡਾਂ ਦਾ ਸਮੂਹ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਕਿਸੇ ਖ਼ਾਸ ਵਿਸ਼ੇ ਤੇ ਬਣੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਪ੍ਰੈਜ਼ਨਟੇਸ਼ਨ ਵਿਚ ਪਿਕਚਰ, ਟੈਕਸਟ, ਗ੍ਰਾਫ਼, ਚਾਰਟ, ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ ਆਦਿ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਇਹ ਪਾਵਰ-ਪੁਆਇੰਟ ਦੀ ਇਕ ਫ਼ਾਈਲ ਵਿਚ ਸੇਵ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 3. ਪ੍ਰੈਜ਼ਨਟੇਸ਼ਨ ਤਿਆਰ ਕਰਨ ਦੇ ਅਲੱਗ-ਅਲੱਗ ਤਰੀਕਿਆਂ ਦੇ ਨਾਂ ਦੱਸੋ।
ਉੱਤਰ- ਪ੍ਰੈਜ਼ਨਟੇਸ਼ਨ ਤਿਆਰ ਕਰਨ ਦੇ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਤਰੀਕੇ ਹਨ-

1. ਬਲੈਂਕ ਪ੍ਰੈਜ਼ਨਟੇਸ਼ਨ
2. Ehwਸ
3. ਰੀਸੈਂਟ ਟੈਮਪਲੇਟ
4. ਮਾਈ ਟੈਪਲੇਟ
5. ਸੈਂਪਲ ਟੈਮਪਲੇਟ
6. ਨਿਊ ਫਰੋਮ ਐਗਜਿਸਟਿੰਗ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 4. ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ ਕੀ ਹੈ?

ਉੱਤਰ- ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਪ੍ਰਭਾਵਸ਼ਾਲੀ ਪ੍ਰੈਜ਼ਨਟੇਸ਼ਨ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਪਹਿਲਾਂ ਤੋਂ ਬਣੇ ਬਣਾਏ ਵੀਜ਼ੁਅਲ ਇਫ਼ੈਕਟਸ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਪਾਵਰਪੁਆਇੰਟ ਵਿਚ ਇਹਨਾਂ ਨੂੰ ਕਿਸੇ ਵੀ ਵਸਤੂ ਤੇ ਲਗਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਜਿਸ ਵਸਤੂ ਉਪਰ ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ ਲਾਗਾਈ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਇਹ ਉਸ ਵਸਤੂ ਨੂੰ ਗਤੀਮਾਨ ਕਰ ਦਿੰਦੇ ਹੈ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 5. ਸਲਾਈਡ 'ਤੇ ਨੋਟ ਲਿਖੋ।

ਉੱਤਰ- ਸਲਾਈਡ ਪਾਵਰ-ਪੁਆਇੰਟ ਦੇ ਇਕ ਪੇਜ ਨੂੰ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ । ਇਸ ਪੇਜ ਤੇ ਹੋਰ ਆਬਜੈਟ ਦਿਖਾਏ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਪ੍ਰਜੈਨਟੇਸ਼ਨ ਦਿਖਾਉਣ ਦੇ ਵਕਤ ਇਕ ਸਮੇਂ ਇਕ ਸਲਾਈਡ ਦਿਖਾਈ ਦਿੰਦੀ ਹੈ। ਕਈ ਸਾਰੀਆਂ ਸਲਾਈਡਾਂ ਮਿਲ ਕੇ ਇਕ ਪ੍ਰੈਜ਼ਨਟੇਸ਼ਨ ਬਣਾਉਂਦੀਆਂ ਹਨ।

ਵੱਡੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 1. ਪਾਵਰ-ਪੁਆਇੰਟ ਵਿਚ ਉਪਲੱਬਧ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਵਿਊ ਬਾਰੇ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦਿਉ।

ਉੱਤਰ-- ਪਾਵਰ-ਪੁਆਇੰਟ ਵਿਚ ਹੇਠ ਲਿਖੇ 5 ਵਿਊ ਉਪਲੱਬਧ ਹੁੰਦੇ ਹਨ-

1) **ਨਾਰਮਲ ਵਿਊ-** ਇਹ ਡਿਫਾਲਡ ਅਤੇ ਮੁੱਖ ਵਿਊ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਚ ਅਸੀਂ ਸਲਾਈਡ ਬਣਾ ਅਤੇ ਐਡਿਟ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
2) **ਸਲਾਈਡ ਸਾਰਟਰ ਵਿਊ-** ਇਸ ਵਿਊ ਵਿਚ ਸਲਾਈਡਾਂ ਦੇ ਥੰਮਨੇਲਜ਼ ਦਿਖਾਈ ਦਿਖਾਈ ਦਿੰਦੇ ਹਨ। ਇਸ ਵਿਊ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਸਲਾਈਡਾਂ ਦਾ ਕ੍ਰਮ ਬਦਲਣ ਵਾਸਤੇ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਊ ਵਿਚ ਅਸੀਂ ਸਲਾਈਡਾਂ ਐਡਿਟ ਨਹੀਂ ਕਰ ਸਕਦੇ।
3) **ਨੋਟਸ ਵਿਊ-** ਇਸ ਵਿਊ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਸਲਾਈਡ ਬਾਰੇ ਜਾਣਕਾਰੀ ਲਿਖਣ ਵਾਸਤੇ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਲਿਖੀ ਸੂਚਨਾ ਨੂੰ ਨੋਟਸ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ।
4) **ਰੀਡਿੰਗ ਵਿਊ-** ਇਸ ਵਿਊ ਨੂੰ ਪਰੂਫ਼ ਰੀਡਿੰਗ (Proof Reading) ਵਾਸਤੇ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
5) **ਮਾਸਟਰ ਵਿਊ-** ਇਸ ਨੂੰ ਹੈਂਡ ਆਊਟ ਨੋਟ ਵਿਊ ਵੀ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। ਇਹ ਮੁੱਖ ਸਲਾਈਡਾਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ ਜਿਸ ਵਿਚ ਪ੍ਰੈਣਨਟੇਸ਼ਨ ਦੀ ਸਾਰੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 2. ਹੇਠ ਲਿਖਿਆਂ ਬਾਰੇ ਸੰਖੇਪ ਨੋਟ ਲਿਖੋ -

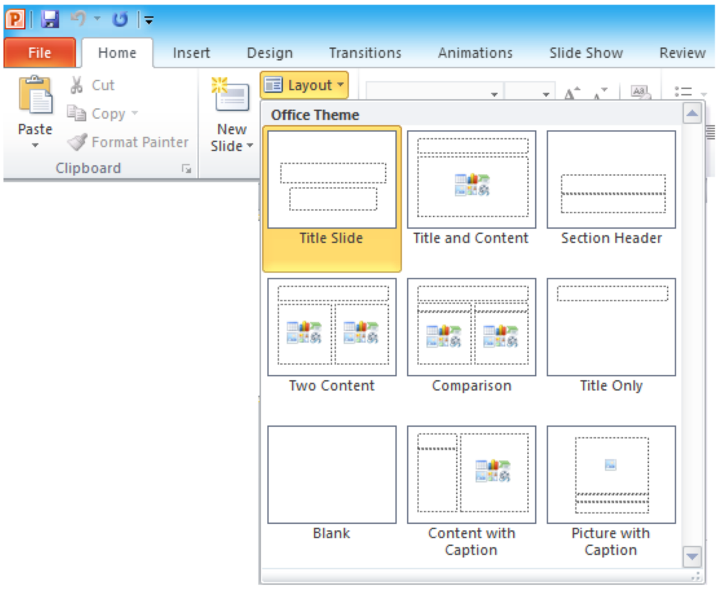
1. **ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ,** 2. **ਲੇ-ਆਊਟ,** 3. **ਸਲਾਈਡ ਟ੍ਰਾਂਜੀਸ਼ਨ**

1. **ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ-** ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਪ੍ਰਭਾਵਸ਼ਾਲੀ ਪ੍ਰੈਜ਼ਨਟੇਸ਼ਨ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਪਹਿਲਾਂ ਤੋਂ ਬਣੇ ਬਣਾਏ ਵੀਜ਼ੁਅਲ ਇਫ਼ੈਕਟਸ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਪਾਵਰਪੁਆਇੰਟ ਵਿਚ ਇਹਨਾਂ ਨੂੰ ਕਿਸੇ ਵੀ ਵਸਤੂ ਤੇ ਲਗਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਜਿਸ ਵਸਤੂ ਉਪਰ ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ ਲਾਗਾਈ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਇਹ ਉਸ ਵਸਤੂ ਨੂੰ ਗਤੀਮਾਨ ਕਰ ਦਿੰਦੇ ਹੈ।

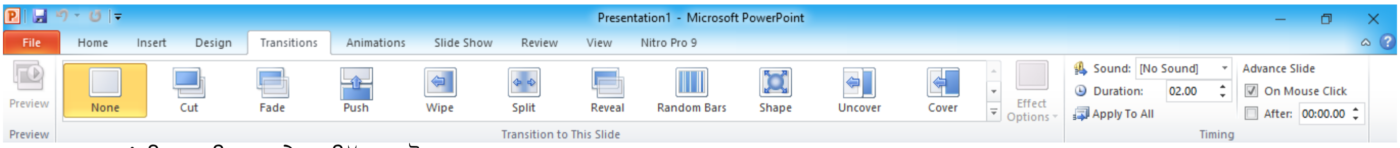
2. **ਲੇ-ਆਊਟ-** ਲੇ-ਆਊਟ ਇਕ ਸਾਧਾਰਨ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਸਾਨੂੰ ਸਲਾਈਡ ਅਤੇ ਆਬਜੈਕਟ ਦੀ ਸਥਿਤੀ ਦੱਸਦਾ ਹੈ। ਲੇ-ਆਊਟ ਕਈ ਪ੍ਰਕਾਰ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਕਿਸੇ ਸਲਾਈਡ ਦੇ ਲੇ-ਆਊਟ ਤੇ ਟੈਕਸਟ ਟਾਈਟਲ, ਟੇਬਲ, ਚਾਰਟ, ਕਲਿੱਪ ਆਰਟ, ਮੀਡੀਆ ਕਲਿੱਪ, ਸਮਾਰਟ ਆਰਟ, ਤਸਵੀਰ ਜਾਂ ਪਿਕਚਰ ਆਦਿ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ।

ਜਦੋਂ ਅਸੀਂ ਨਵੀਂ ਸਲਾਈਡ ਖੋਲ੍ਹਦੇ ਹਾਂ ਤਾਂ ਲੇ-ਆਊਟ ਆਪਣੇ-ਆਪ ਖੁੱਲ੍ਹ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਸਲਾਈਡ ਤੇ ਲੇ-ਆਊਟ ਲਗਾਉਣ ਦੇ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਸਟੈੱਪ ਹੁੰਦੇ ਹਨ-

a) ਹੋਮ ਰਿਬਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
b) ਲੇ-ਆਊਟ ਟੂਲ ਸਿਲੈਕਟ ਕਰੋ। ਇਸ ਵਿਚ ਪੁੱਲ ਡਾਊਨ ਲਿਸਟ ਖੁੱਲ੍ਹੇਗੀ।
c) ਉਸ ਵਿਚ ਆਪਣੀ ਪਸੰਦ ਦੀ ਲੇ-ਆਊਟ ਚੁਣੋ ਅਤੇ ਐਂਟਰ ਉੱਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।



3. **ਸਲਾਈਡ ਟ੍ਰਾਂਜੀਸਨ-** ਇਕ ਸਲਾਈਡ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਦੂਜੀ ਸਲਾਈਡ ਆਉਣ ਤੇ ਜੋ ਵਿਜ਼ੁਅਲ ਇਫ਼ੈਕਟ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ ਉਹਨਾਂ ਨੂੰ ਸਲਾਈਡ ਟ੍ਰਾਂਜੀਸ਼ਨ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। ਪਾਵਰ-ਪੁਆਇੰਟ ਵਿਚ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਪ੍ਰਕਾਰ ਦੇ ਵਿਜ਼ੁਅਲ ਇਫ਼ੈਕਟ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਸਲਾਈਡ ਟ੍ਰਾਂਜੀਸ਼ਨ ਲਗਾਉਣ ਦੇ ਸਟੈੱਪ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ-



a) ਟ੍ਰਾਂਜੀਸ਼ਨ ਰਿਬਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
b) ਕਿਸੇ ਇਕ ਟ੍ਰਾਂਜੀਸ਼ਨ ਨੂੰ ਸਲੈਕਟ ਕਰੋ।
c) ਟ੍ਰਾਂਜੀਸ਼ਨ ਸਾਊਡ, ਸਪੀਡ ਅਤੇ ਅਡਵਾਂਸ ਸਲਾਈਡ ਆਪਸ਼ਨਾਂ ਸੈਂਟ ਕਰੋ।

ਪਾਠ-5 (BACK TO INDEX)
(ਐਡਵਾਂਸਡ ਪਾਵਰਪੁਆਇੰਟ)

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ

1) ਗ੍ਰੈਡੀਐਂਟ ਆਪਸ਼ਨ ਫਾਰਮੈਟ ਬੈਕਗਰਾਊਂਡ ਡਾਈਲਾਗ ਬਾਕਸ ਵਿੱਚ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
2) ਵੀਡੀਓ ਨੂੰ ਦੋ ਤਰੀਕਿਆਂ ਨਾਲ ਦਾਖ਼ਲ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
3) ਕਲਿੱਪ ਆਰਟ ਵੀਡੀਓ, ਵੀਡੀਓ ਫਰੌਮ ਵੈਬਸਾਈਟ ਅਤੇ ਵੀਡੀਓ ਫਰੌਮ ਫਾਈਲ ਤਿੰਨ ਤਰੀਕੇ ਹਨ, ਜਿਸ ਨਾਲ ਵੀਡੀਓ ਦਾਖ਼ਲ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ।
4) ਵਰਡ ਡਾਕੂਮੈਂਟ, ਬਿਟ ਮੈਪ, ਵਰਕਸ਼ੀਟ ਨੂੰ ਇਨਸਰਟ ਟੈਬ ਆਪਸ਼ਨ ਨਾਲ ਦਾਖ਼ਲ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
5) ਬੈਕਗਰਾਊਂਡ ਸਟਾਈਲ ਬਟਨ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਰੀਬਨ ਤੇ ਉਪਲੱਬਧ ਹੈ।

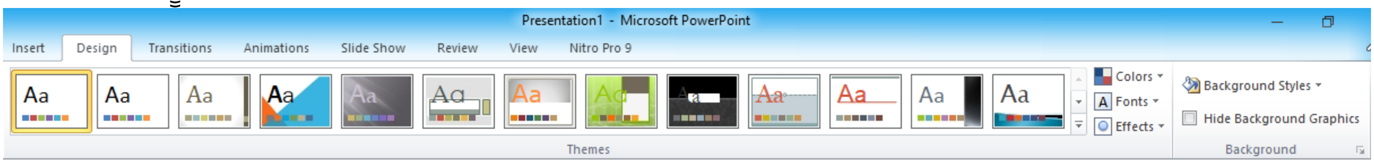
ਸਹੀ/ਗ਼ਲਤ ਦੱਸੋ

1) ਥੀਮਸ ਪਹਿਲਾਂ ਤੋਂ ਹੀ ਪਰਿਭਾਸ਼ਤ ਬੈਕਗਰਾਊਂਡ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਟੈਕਸਟ ਸਟਾਈਲ ਕਲਰ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। **ਸਹੀ**
2) ਪਾਵਰ-ਪੁਆਇੰਟ ਵਿੱਚ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਆਬਜੈਕਟ ਦਾਖ਼ਲ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। **ਗ਼ਲਤ**
3) ਕਲਰ ਸਕੀਮ ਸਲਾਈਡਾਂ ਤੇ ਲਾਗੂ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੀ। **ਗ਼ਲਤ**
4) ਕਲਿੱਪ ਔਰਗੇਨਾਇਜ਼ਰ, ਐਨੀਮੈਟਡ ਕਲਿੱਪ ਨੂੰ ਸਟੋਰ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। **ਸਹੀ**

ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 1. ਸਲਾਈਡ ਦੀ ਦਿੱਖ ਨੂੰ ਬਦਲਣ ਲਈ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਤਰੀਕਿਆਂ ਦੇ ਨਾਂ ਦੱਸੋ।
ਉੱਤਰ-- ਸਲਾਈਡ ਦੀ ਦਿੱਖ ਨੂੰ ਬਦਲਣ ਲਈ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਤਰੀਕੇ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ:

- ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਥੀਮ
- ਕਲਰ ਸਕੀਮ
- ਬੈਕਗਰਾਊਂਡ ਸਟਾਈਲ ਆਦਿ



ਪ੍ਰਸ਼ਨ 2. ਕਲਰ ਸਕੀਮ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ।
ਉੱਤਰ-- ਕਲਰ ਸਕੀਮ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਟੈਕਸਟ, ਲਾਈਨਾਂ, ਟਾਈਟਲ ਅਤੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਪ੍ਰਕਾਰ ਦੇ ਆਬਜੈਕਟ ਦਾ ਰੰਗ ਬਦਲਣ ਵਾਸਤੇ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਸਲਾਈਡ ਦੀ ਦਿੱਖ ਨੂੰ ਬਦਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਨਾਲ ਸਲਾਈਡ ਦਾ ਅਗਲਾ ਅਤੇ ਪਿਛਲਾ ਰੰਗ ਵੀ ਬਦਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 3. ਕਲਿੱਪ ਔਰਗੇਨਾਈਜ਼ਰ ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ।
ਉੱਤਰ- ਕਲਿੱਪ ਔਰਗੇਨਾਈਜ਼ਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਪਾਵਰਪੁਆਇੰਟ ਵਿਚ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਿਸਮਾਂ ਦੀਆਂ ਕਲਿੱਪਸ ਨੂੰ ਪ੍ਰਬੰਧਿਤ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਚ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਐਨੀਮੇਟਿਡ ਕਲਿੱਪਸ, ਵੀਡੀਉਜ਼, ਤਸਵੀਰਾਂ ਅਤੇ ਹੋਰ ਮੀਡੀਆ ਸਟੋਰ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਪ੍ਰੈਜ਼ਨਟੇਸ਼ਨ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 4. ਥੀਮਸ ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?
ਉੱਤਰ-- ਥੀਮਸ ਪਹਿਲਾਂ ਤੋਂ ਹੀ ਤਿਆਰ ਬੈਕਗਰਾਊਂਡ ਡਿਜ਼ਾਈਨ, ਟੈਕਸਟ, ਸਟਾਈਲ ਕਲਰ ਆਦਿ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਸਨੂੰ ਇਕ ਜਾਂ ਵੱਧ ਸਲਾਈਡਾਂ ਵਾਸਤੇ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਸਲਾਈਡ ਦੀ ਦਿੱਖ ਨੂੰ ਬਦਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 5. ਪਾਵਰ-ਪੁਆਇੰਟ ਵਿਚ ਦਾਖ਼ਲ ਹੋਣ ਵਾਲੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਆਬਜੈਕਟਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਦੱਸੋ।
ਉੱਤਰ-- ਪਾਵਰ-ਪੁਆਇੰਟ ਵਿਚ ਦਾਖ਼ਲ ਹੋਣ ਵਾਲੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਆਬਜੈਕਟਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

- ਵਰਕਸ਼ੀਟ
- ਬਿਟਮੈਪ
- ਪਿਕਚਰ
- ਕਲਿੱਪ ਆਰਟ ਆਦਿ

ਪਾਠ-6 (BACK TO INDEX)
(ਐਮ.ਐਸ. ਐਕਸਲ ਨਾਲ ਜਾਣ ਪਛਾਣ)

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ

1) ਵਰਕਸ਼ੀਟ ਦੇ ਸਮੂਹ ਨੂੰ ਵਰਕਬੁੱਕ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
2) ਪਹਿਲਾਂ ਤੋਂ ਨਿਰਧਾਰਿਤ ਹਰ ਇੱਕ ਵਰਕਬੁੱਕ ਵਿੱਚ 3 ਵਰਕਸ਼ੀਟਾਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ।
3) ਇੱਕ ਵਰਕਸ਼ੀਟ ਵਿੱਚ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ 1048576 ਰੋਅ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ।
4) ਇੱਕ ਵਰਕੁਸ਼ੀਟ ਵਿੱਚ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ 16384 ਕਾਲਮ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।
5) ਰੋਅ ਅਤੇ ਕਾਲਮ ਦੇ ਕਾਟ ਖੇਤਰ ਤੋਂ ਇੱਕ ਸੈੱਲ ਬਣਦਾ ਹੈ।
6) ਐਕਟਿਵ ਸੈੱਲ ਉਹ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਇਸ ਵਿੱਚ ਅਸੀਂ ਕੰਮ ਕਰ ਰਹੇ ਹੁੰਦੇ ਹਾਂ।
7) ਐਕਸਲ ਵਿੱਚ ਹਰ ਇੱਕ ਸੈੱਲ ਦਾ ਇੱਕ ਵੱਖਰਾ ਐਡਰੈਸ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

ਸਹੀ/ਗ਼ਲਤ ਦੱਸੋ

1) ਐਕਸਲ ਨੂੰ ਗਣਿਤ ਦੀਆਂ ਗਣਨਾਵਾਂ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। **ਸਹੀ**
2) ਸਟੇਟਸ ਬਾਰ ਐਕਸਲ ਵਿੰਡੋ ਦੇ ਸਭ ਤੋਂ ਉੱਪਰ ਦਿਖਾਈ ਦਿੰਦਾ ਹੈ। **ਗ਼ਲਤ**
3) ਜਦੋਂ ਅਸੀਂ ਸੈੱਲ ਵਿੱਚ ਫਾਰਮੂਲਾ ਦਾਖ਼ਲ ਕਰਦੇ ਹਾਂ, ਉਹ ਸਾਨੂੰ ਫਾਰਮੂਲਾ ਬਾਰ ਵਿੱਚ ਨਜ਼ਰ ਆਉਂਦਾ ਹੈ। **ਸਹੀ**
4) ਰਿਬਨ ਐਕਸਲ ਵਿੰਡੋ ਦੇ ਹੇਠਲੇ ਪਾਸੇ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। **ਗ਼ਲਤ**
5) ਐਕਸਲ ਨੂੰ ਖੋਲ੍ਹਣ ਲਈ ਸਰਚ ਬਾਰ ਵਿੱਚ ਐਕਸਲ ਟਾਈਪ ਕਰੋ ਅਤੇ ਕੀ-ਬੋਰਡ ਤੋਂ ਐਂਟਰ ਬਟਨ ਦਬਾਓ। **ਸਹੀ**

ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 1. ਐੱਮ. ਐੱਸ. ਐਕਸਲ ਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਇਸਤੇਮਾਲ ਦੱਸੋ।
ਉੱਤਰ-- ਐੱਮ. ਐੱਸ. ਐਕਸਲ ਦੇ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਇਸਤੇਮਾਲ ਹਨ-

i. ਐਕਸਲ ਵਿਚ ਅਸੀਂ ਗਣਨਾਵਾਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
ii. ਐਕਸਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਡਾਟੇ ਨੂੰ ਚਾਰਟ ਰੂਪ ਦੇਣ ਵਾਸਤੇ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
iii. ਐਕਸਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਸਕੂਲ ਟਾਈਮ ਟੇਬਲ ਬਣਾਉਣ ਵਾਸਤੇ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ।
iv. ਇਸ ਵਿਚ ਕਰਮਚਾਰੀਆਂ ਦੀਆਂ ਤਨਖਾਹਾਂ ਬਣਾਈਆਂ ਜਾ ਸਕਦੀਆਂ ਹਨ।
v. ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ ਦਾ ਰਿਜ਼ਲਟ ਤਿਆਰ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 2. ਐਮ. ਐਸ. ਐਕਸਲ ਵਿੰਡੋ ਦੇ ਭਾਗਾਂ ਦੀ ਸੂਚੀ ਬਣਾਉ।
ਉੱਤਰ- ਐਮ. ਐਸ. ਐਕਸਲ ਵਿੰਡੋ ਦੇ ਮੁੱਖ ਭਾਗਾਂ ਦੀ ਸੂਚੀ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹੈ:

- ਟਾਈਟਲ ਬਾਰ
- ਕੁਇਕ ਐਕਸੈਸ ਬਾਰ
- ਟੈਬਸ
- ਰਿਬਨ
- ਐਡਰੈਸ ਬਾਰ
- ਫਾਰਮੂਲਾ ਬਾਰ
- ਵਰਕ ਏਰੀਆ
- ਸਟੇਟਸ ਬਾਰ
- ਸਕਰੋਲ ਬਾਰ ਆਦਿ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 3. ਫਾਰਮੂਲਾ ਬਾਰ ਨੂੰ ਬਿਆਨ ਕਰੋ।
ਉੱਤਰ- ਫਾਰਮੂਲਾ ਬਾਰ ਰਿਬਨ ਦੇ ਹੇਠਾਂ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦਾ ਸੈਲ ਦੇ ਕੰਟੈਂਟ ਦਿਖਾਈ ਦਿੰਦੇ ਹਨ। ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਸੈਲ ਕੰਟੈਂਟ ਠੀਕ ਕਰਨ ਅਤੇ ਨਵਾਂ ਕੰਟੈਂਟ ਜਾਂ ਫਾਰਮੂਲਾ ਦਾਖ਼ਲ ਕਰਨ ਵਾਸਤੇ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 4. ਐੱਮ. ਐੱਸ. ਐਕਸਲ ਵਿਚ ਐਕਟਿਵ ਸੈੱਲ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ?
ਉੱਤਰ- ਐਕਟਿਵ ਸੈੱਲ ਨੂੰ ਮੌਜੂਦਾ ਸੈਲ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਐੱਮ. ਐੱਸ. ਐਕਸਲ ਵਿਚ ਐਕਟਿਵ ਸੈੱਲ ਉਹ ਸੈੱਲ ਹੁੰਦਾ ਹੈ, ਜਿਸ ਵਿਚ ਅਸੀਂ ਕੰਮ ਕਰ ਰਹੇ ਹੁੰਦੇ ਹਾਂ। ਇਹ ਗੂੜ੍ਹੇ ਰੰਗ ਦਾ ਆਇਤਾਕਾਰ ਬਾਕਸ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 5. ਐਕਸਲ ਦੀ ਵਰਕ-ਬੁੱਕ ਵਿਚ ਨਵੀਂ ਵਰਕਸ਼ੀਟ ਕਿਵੇਂ ਦਾਖ਼ਲ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ? ਦੱਸੋ।
ਉੱਤਰ- ਐਕਸਲ ਦੀ ਵਰਕ-ਬੁੱਕ ਵਿਚ ਨਵੀਂ ਵਰਕਸ਼ੀਟ ਦਾਖ਼ਲ ਕਰਨ ਦੇ ਸਟੈਪ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:
ਕੀਅ-ਬੋਰਡ ਤੋਂ Shift+F11 ਕੀਅ ਦਬਾਓ।

ਪਾਠ-7 (BACK TO INDEX)
(ਮੈਮਰੀ ਯੂਨਿਟਸ ਅਤੇ ਜਨਰੇਸ਼ਨਜ਼)
ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ

1) 8 ਬਿਟਸ ਦੇ ਸਮੂਹ ਨੂੰ ਬਾਈਟ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
2) ਇਕ ਬਿਟ ਜਾਂ ਬਾਈਨਰੀ ਡੀਜ਼ਿਟ ਨੂੰ ਲੋਜੀਕਲ 0 ਅਤੇ 1 ਰਾਹੀਂ ਪੇਸ਼ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
3) ਰੈਮ (RAM) ਤੋਂ ਭਾਵ ਹੈ ਰੈਂਡਮ ਐਕਸੈਸ ਮੈਮਰੀ
4) ਰੋਮ (ROM) ਤੋਂ ਭਾਵ ਹੈ ਰੀਡ ਉਨਲੀ ਮੈਮਰੀ
5) ਇਕ ਡਿਸਕ ਦਾ ਹਰ ਇੱਕ ਟਰੈਕ ਛੋਟੇ ਭਾਗਾਂ ਵਿਚ ਵੰਡਿਆ ਹੁੰਦਾ ਹੈ, ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਸੈਕਟਰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਸਹੀ/ਗ਼ਲਤ ਦੱਸੋ

1) 8 ਬੀਟਸ ਦੇ ਸਮੂਹ ਨੂੰ ਗੀਗਾ ਬਾਈਟ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। **ਗ਼ਲਤ**
2) ਮੁੱਖ ਮੈਮਰੀ ਕੈਸ਼ ਮੈਮਰੀ ਤੋਂ ਤੇਜ਼ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। **ਗ਼ਲਤ**
3) ਪਰੋਮ(PROM) ਤੋਂ ਭਾਵ ਹੈ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮੇਬਲ ਰੀਡ ਓਨਲੀ ਮੈਮਰੀ। **ਸਹੀ**
4) ਈਪਰੋਮ(EPROM) ਤੋਂ ਭਾਵ ਹੈ ਈਰੇਜ਼ੇਬਲ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮੇਬਲ ਰੀਡ ਓਨਲੀ ਮੈਮਰੀ। **ਸਹੀ**
5) ਡਿਸਕ ਦਾ ਤਲ ਪਾਰਦਰਸ਼ੀ ਸਾਂਝੇ ਕੇਂਦਰ ਬਿੰਦੂ ਵਾਲੇ ਚੱਕਰਾਂ ਵਿਚ ਵੰਡਿਆ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। **ਸਹੀ**

ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 1. ਮੈਮਰੀ ਦੇ ਭਾਗਾਂ ਦੇ ਨਾਮ ਦੱਸੋ।

ਉੱਤਰ- ਮੈਮਰੀ ਦੇ ਭਾਗਾਂ ਦੇ ਨਾਮ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ:
- ਸੈੱਲ
- ਟਰੈਕਸ
- ਸੈਕਟਰ
- ਸਿਲੰਡਰ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 2. ਰੋਮ ਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਭਾਗਾਂ ਦੇ ਨਾਮ ਲਿਖੋ।

ਉੱਤਰ-- ਰੋਮ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਹੇਠ ਲਿਖੀਆਂ ਹਨ-
- MROM
- PROM
- EPROM
- EEPROM

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 3. ਪਹਿਲੀ ਜਨਰੇਸ਼ਨ ਦੀਆਂ ਮੁੱਖ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਦੱਸੋ।

ਉੱਤਰ-- ਪਹਿਲੀ ਜਨਰੇਸ਼ਨ ਦੀਆਂ ਮੁੱਖ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ-
1. ਵੈਕਿਉਮ ਟਿਊਬਾਂ ਅਤੇ ਇਲੈਕਟ੍ਰੋਮੈਗਨੈਟਿਕ ਰਿਲੇਅ ਮੈਮਰੀ ਅਤੇ ਪੰਚ ਕਾਰਡ ਸੈਕੰਡਰੀ ਮੈਮਰੀ ਵਜੋਂ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਸਨ।
2. ਇਹਨਾਂ ਵਿਚ ਮਸ਼ੀਨ ਅਤੇ ਅਸੈਂਬਲੀ ਭਾਸ਼ਾਂਵਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਸੀ
3. ਇਹਨਾਂ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦਾ ਆਕਾਰ ਵੱਡਾ ਸੀ।
4. ਇਹ ਬਹੁਤ ਗਰਮੀ ਪੈਦਾ ਕਰਦੇ ਸਨ।
5. ਇਹ ਸਿਸਟਮ ਜ਼ਿਆਦਾ ਭਰੋਸੇਯੋਗ ਨਹੀਂ ਸਨ।
6. ਇਹ ਮਹਿੰਗੇ ਅਤੇ ਇਸਤੇਮਾਲ ਕਰਨ ਵਿਚ ਮੁਸ਼ਕਲ ਸਨ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 4. ਚੌਥੀ ਜਨਰੇਸ਼ਨ ਦੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਦੱਸੋ।

ਉੱਤਰ-- ਚੌਥੀ ਜਨਰੇਸ਼ਨ ਦੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਹਨ।
- IBM PC
- Apple II
- CRAY I
- CRAY II
- CRAY-X/MP

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 5. AI ਵਿਚ ਸ਼ਾਮਿਲ ਖੇਤਰਾਂ ਬਾਰੇ ਲਿਖੋ।

ਉੱਤਰ-- AI ਵਿਚ ਸ਼ਾਮਿਲ ਖੇਤਰ ਹਨ-
- ਰੋਬੋਟਿਕਸ
- ਗੇਮ ਪਲੇਇੰਗ
- ਐਕਸਪਰਟ ਸਿਸਟਮ
- ਮਨੁੱਖੀ ਭਾਸ਼ਾਂਵਾਂ ਨੂੰ ਸਮਝਣਾ

ਵੱਡੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 1. ਐਕਸਟਰਨਲ ਮੈਮਰੀ ਦਾ ਵਿਸਥਾਰਪੂਰਵਕ ਵਰਣਨ ਕਰੋ।

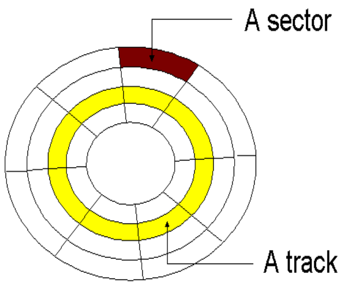
ਉੱਤਰ-- ਐਕਸਟਰਨਲ ਮੈਮਰੀ ਨੂੰ ਸੈਕੰਡਰੀ ਜਾਂ ਐਗਜੁਅਲਰੀ ਜਾਂ ਸਥਾਈ ਮੈਮਰੀ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਮੈਗਨੈਟਿਕ ਅਤੇ ਆਪਟੀਕਲ ਟਾਈਪ ਦੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਪੱਕੇ ਤੌਰ ਤੇ ਸਟੋਰ ਰਹਿੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਬਿਜਲੀ ਬੰਦ ਹੋ ਜਾਣ ਤੇ ਵੀਸਟੋਰ ਰਹਿੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਮੈਮਰੀ ਨੂੰ ਸੀ. ਪੀ. ਯੂ. ਸਿੱਧੇ ਤੌਰ ਤੇ ਇਸਤੇਮਾਲ ਨਹੀਂ ਕਰਦਾ। ਸੈਕੰਡਰੀ ਮੈਮਰੀ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਸਮਰੱਥਾ ਪ੍ਰਾਈਮਰੀ ਮੈਮਰੀ ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਬਹੁਤ ਜ਼ਿਆਦਾ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਸੈਕੰਡਰੀ ਮੈਮਰੀ ਪ੍ਰਾਇਮਰੀ ਮੈਮਰੀ ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਸਸਤੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਦੀ ਰਫਤਾਰ ਪ੍ਰਾਇਮਰੀ ਮੈਮਰੀ ਤੋਂ ਘੱਟ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਨਾਂ- ਫਲਾਪੀ, ਸੀ.ਡੀ., ਡੀ. ਵੀ. ਡੀ., ਹਾਰਡ ਡਿਸਕ, ਪੈਨ ਡਰਾਇਵ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 2. ਸੈਕੰਡਰੀ ਮੈਮਰੀ ਦੀਆਂ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ।

ਉੱਤਰ-- ਸੈਕੰਡਰੀ ਮੈਮਰੀ ਦੀਆਂ ਹੇਠ ਲਿਖੀਆਂ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਹਨ।

1. ਇਹ ਮੈਗਨੈਟਿਕ ਅਤੇ ਆਪਟੀਕਲ ਟਾਈਪ ਦੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
2. ਇਸ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਪੱਕੇ ਤੌਰ ਤੇ ਸਟੋਰ ਰਹਿੰਦਾ ਹੈ।
3. ਬਿਜਲੀ ਬੰਦ ਹੋ ਜਾਣ ਤੇ ਵੀ ਡਾਟਾ ਸਟੋਰ ਰਹਿੰਦਾ ਹੈ।
4. ਇਸ ਮੈਮਰੀ ਨੂੰ ਸੀ. ਪੀ. ਯੂ. ਸਿੱਧੇ ਤੌਰ ਤੇ ਇਸਤੇਮਾਲ ਨਹੀਂ ਕਰਦਾ।
5. ਸੈਕੰਡਰੀ ਮੈਮਰੀ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਸਮਰੱਥਾ ਪ੍ਰਾਈਮਰੀ ਮੈਮਰੀ ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਬਹੁਤ ਜ਼ਿਆਦਾ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
6. ਸੈਕੰਡਰੀ ਮੈਮਰੀ ਪ੍ਰਾਇਮਰੀ ਮੈਮਰੀ ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਸਸਤੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
7. ਇਸ ਦੀ ਰਫਤਾਰ ਪ੍ਰਾਇਮਰੀ ਮੈਮਰੀ ਨਾਲੋਂ ਘੱਟ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
8. ਉਦਾਹਰਨਾਂ- ਫਲਾਪੀ, ਸੀ.ਡੀ., ਡੀ. ਵੀ. ਡੀ., ਹਾਰਡ ਡਿਸਕ, ਪੈਨ ਡਰਾਇਵ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 3. ਟਰੈਕਸ ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ?



ਉੱਤਰ-- ਕਿਸੇ ਵੀ ਡਿਸਕ ਦਾ ਤਲ ਪਾਰਦਰਸ਼ੀ ਸਾਂਝੇ ਕੇਂਦਰ ਬਿੰਦੂ ਵਾਲੇ ਚੱਕਰਾਂ ਵਿਚ ਵੰਡਿਆ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਚੱਕਰਾਂ ਨੂੰ ਟਰੈਕਸ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਟਰੈਕਸ ਨੂੰ ਜ਼ੀਰੋ ਤੋਂ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਕੇ ਨੰਬਰ ਦਿੱਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਟਰੈਕਸ ਦੀ ਗਿਣਤੀ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਪ੍ਰਕਾਰ ਦੀਆਂ ਡਿਸਕਾਂ ਵਿਚ ਵੱਧ-ਘੱਟ ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 4. ਸੈਕਟਰ ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ?

ਉੱਤਰ-- ਕਿਸੇ ਵੀ ਡਿਸਕ ਵਿਚ ਕਈ ਟਰੈਕ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਹਰ ਟਰੈਕ ਨੂੰ ਛੋਟੇ-ਛੋਟੇ ਹਿੱਸਿਆਂ ਵਿਚ ਵੰਡਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਹਿੱਸਿਆਂ ਨੂੰ ਸੈਕਟਰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਹਰ ਇਕ ਟਰੈਕ ਵਿਚ 8 ਜਾਂ ਉਸ ਤੋਂ ਵੱਧ ਸੈਕਟਰ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਹਰੇਕ ਸੈਕਟਰ ਵਿਚ 512 ਬਾਈਟਸ ਸਟੋਰ ਕਰਨ ਦੀ ਸਮਰੱਥਾ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 5. ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਪੰਜਵੀਂ ਜਨਰੇਸ਼ਨ ਬਾਰੇ ਵਿਸਥਾਰ ਨਾਲ ਦੱਸੋ।

ਉੱਤਰ-- ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਪੰਜਵੀਂ ਜਨਰੇਸ਼ਨ 1989 ਤੋਂ ਹੁਣ ਤੱਕ ਮੰਨੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਕੰਪਿਊਟਰ ULSI ਟੈਨੋਲੋਜੀ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਵਿਚ ਮਾਇਕ੍ਰੋਪ੍ਰੋਸੈਸਰ ਚਿੱਪਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।ਇਹਨਾਂ ਚਿੱਪਾਂ ਵਿਚ 10 ਮਿਲੀਅਨ ਤਕ ਪੁਰਜ਼ੇ ਲਗ ਸਕਦੇ ਹਨ।ਇਸ ਜਨਰੇਸ਼ਨ ਦੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਆਰਟੀਫਿਸ਼ਿਅਲ ਇਨਟੈਲੀਜੈਂਸ ਦੇ ਆਧਾਰ ਤੇ ਕੰਮ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਵਿਚ ਹਾਈ ਲੈਵਲ ਭਾਸ਼ਾਵਾਂ ਜਿਵੇਂ ਕਿ C, C++, Java ਆਦਿ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਵਿਚ ਇੰਟਰਨੈਟ ਅਤੇ ਕਲਸਟਰ ਕੰਪਿਊਟਿੰਗ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਪੰਜਵੀਂ ਜਨਰੇਸ਼ਨ ਦੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਕਈ ਪ੍ਰਕਾਰ ਦੇ ਹਨ, ਜਿਵੇਂ ਨੋਟ ਬੁੱਕ, ਡੈਸਕਟਾਪ, ਵਰਕਸਟੇਸ਼ਨ, ਸੁਪਰ ਕੰਪਿਊਟਰ ਆਦਿ।

FULL FORMS (BACK TO INDEX)

ARPANET	**ADVANCED RESEARCH PROJECT AGENCY NETWORK (ਐਡਵਾਂਸਡ ਰੀਸਰਚ ਪ੍ਰੋਜੈਕਟ ਐਜੰਸੀ ਨੈਟਵਰਕ)**
RAM	**RANDOM ACCESS MEMORY (ਰੈਂਡਮ ਐਕਸੈਸ ਮੈਮਰੀ)**
ROM	**READ ONLY MEMORY (ਰੀਡ ਓਨਲੀ ਮੈਮਰੀ)**
MODEM	**MODULATER DEMODULATER (ਮਾਡੂਲੇਟਰ ਡੀਮਾਡੂਲੇਟਰ)**
TCP/IP	**TRANSMITION CONTROL PROTOCOL (ਟ੍ਰਾਂਸਮੀਸ਼ਨ ਕੰਟਰੋਲ ਪ੍ਰੋਟੋਕੋਲ)**
DSL	**DIGITAL SUBSCRIBER LINE (ਡੀਜ਼ੀਟਲ ਸਬਸਕ੍ਰਾਈਬਰ ਲਾਈਨ)**
ISDN	**INTEGRATED SERVICE DIGITAL NETWORK (ਇੰਟੀਗਰੇਟਡ ਸਰਵਿਸ ਡੀਜ਼ੀਟਲ ਨੈਟਵਰਕ)**
ISP	**INTERNET SERVICE PROVIDER (ਇੰਟਰਨੈਟ ਸਰਵਿਸ ਪ੍ਰੋਵਾਈਡਰ)**
NIC	**NETWORK INTERFACE CARD (ਨੈਟਵਰਕ ਇੰਟਰਫੇਸ ਕਾਰਡ)**
IAP	**INTERNET ACCESS PROVIDER (ਇੰਟਰਨੈਟ ਐਕਸੈਸ ਪ੍ਰੋਵਾਈਡਰ)**
WWW	**WORLD WIDE WEB (ਵਰਲਡ ਵਾਇਡ ਵੈਬ)**
URL	**UNIFROM RESOURCE LOCATER (ਯੂਨੀਫੋਰਮ ਰਿਸੋਰਸ ਲੋਕੇਟਰ)**
EMAIL	**ELECTRONIC MAIL (ਇਲੈਕਟ੍ਰੋਨਿਕ ਮੇਲ)**
E COMMERCE	**ELECTRONIC COMMERCE (ਇਲੈਕਟ੍ਰੋਨਿਕ ਕਾਮਰਸ)**
FTP	**FILE TRANSFER PROTOCOL (ਫਾਈਲ ਟਰਾਂਸਫਰ ਪ੍ਰੋਟੋਕੋਲ)**
IT	**INFORMATION TECHNOLOGY (ਇਨਫੋਰਮੇਸ਼ਨ ਟੈਕਨੋਲੋਜੀ)**
SERP	**SEARCH ENGINE RESULT PAGE (ਸਰਚ ਇੰਜਣ ਰਿਜ਼ਲਟ ਪੇਜ਼)**
HTML	**HYPER TEXT MARKUP LANGUAGE (ਹਾਈਪਰ ਟੈਕਸਟ ਮਾਰਕਅਪ ਲੈਂਗੁਏਜ਼)**

CSS	CASCADING STYLE SHEET (ਕਾਸਕੇਡਿੰਗ ਸਟਾਈਲ ਸ਼ੀਟ))
KB	KILO BYTE (ਕਿਲੋ ਬਾਈਟ)
MB	MEGA BYTE (ਮੈਗਾ ਬਾਈਟ)
GB	GIGA BYTE (ਗੀਗਾ ਬਾਈਟ)
TB	TERA BYTE (ਟੈਰਾ ਬਾਈਟ)
PB	PENTA BYTE (ਪੈਂਟਾ ਬਾਈਟ)
CPU	CENTRAL PROCESSING UNIT (ਸੈਂਟਰਲ ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ ਯੂਨਿਟ)
UPS	UNINTERRUPTED POWER SUPPLY (ਅਨਇੰਟ੍ਰਪਟਡ ਪਾਵਰ ਸਪਲਾਈ)
SRAM	STATIC RANDOM ACCESS MEMORY (ਸਟੈਟਿਕ ਰੈਂਡਮ ਐਕਸੈਸ ਮੈਮਰੀ)
DRAM	DYNAMIC RANDOM ACCESS MEMORY (ਡਾਇਨਾਮਿਕ ਰੈਂਡਮ ਐਕਸੈਸ ਮੈਮਰੀ)
MROM	MASKED READ ONLY MEMROY (ਮਾਸਕਡ ਰੀਡ ਓਨਲੀ ਮੈਮਰੀ)
PROM	PROGRAMMABLE READ ONLY MEMROY (ਪ੍ਰੋਗਰਾਮੇਬਲ ਰੀਡ ਓਨਲੀ ਮੈਮਰੀ)
EPROM	ERASABLE PROGRAMMABLE READ ONLY MEMROY (ਇਰੇਜ਼ੇਬਲ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮੇਬਲ ਰੀਡ ਓਨਲੀ ਮੈਮਰੀ)
EEPROM	ELECTRONICALLY ERASABLE PROGRAMMABLE READ ONLY MEMROY (ਇਲੈਕਟ੍ਰੋਨੀਕਲੀ ਇਰੇਜ਼ੇਬਲ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮੇਬਲ ਰੀਡ ਓਨਲੀ ਮੈਮਰੀ)
CD	COMPACT DISK (ਕੰਮਪੈਕਟ ਡੀਸਕ)
DVD	DIGITAL VIDEO DISK (ਡੀਜ਼ੀਟਲ ਵੀਡੀਓ ਡੀਸਕ)
bpi	BITS PER INCH (ਬਿਟਸ ਪਰ ਇੰਚ)
IC	INTEGRATED CIRCUIT (ਇੰਟੀਗ੍ਰੇਡਿ ਸਰਕਟ)
VLSI	VERY LARGE SCALE INTEGRATED CIRCUIT (ਵੈਰੀ ਲਾਰਜ ਸਕੇਲ ਇੰਟੀਗ੍ਰੇਡਿ ਸਰਕਟ)
ULSI	ULTRA LARGE SCALE INTEGRATED CIRCUIT (ਅਲਟਰਾ ਲਾਰਜ ਸਕੇਲ ਇੰਟੀਗ੍ਰੇਡਿ ਸਰਕਟ)
AI	ARTIFICIAL INTELLIGENCE (ਆਰਟੀਫੀਸ਼ੀਅਲ ਇੰਟੈਲੀਜੈਂਸ)
PC	PERSONAL COMPUTER (ਪਰਸਨਲ ਕੰਪਿਊਟਰ)

SHORTCUT KEYS (BACK TO INDEX)

1. Ctrl+A	:	Select All	(ਸਾਰਾ ਟੈਕਸਟ ਸਲੈਕਟ ਕਰਨ ਲਈ)
2. Ctrl+B	:	Bold	(ਟੈਕਸਟ ਨੂੰ ਬੋਲਡ ਕਰਨ ਲਈ)
3. Ctrl+C	:	Copy	(ਕਾਪੀ ਕਰਨ ਲਈ)
4. Ctrl+F	:	Find	(ਲੱਭਣ ਲਈ)
5. Ctrl+G	:	Goto line/page no etc.	(ਕਿਸੇ ਲਈਨ ਜਾਂ ਪੇਜ਼ ਆਦਿ ਤੇ ਜਾਣ ਲਈ)
6. Ctrl+H	:	Replace	(ਇਕ ਚੀਜ਼ ਨੂੰ ਦੂਜੀ ਚੀਜ਼ ਨਾਲ ਬਦਲਣ ਲਈ)
7. Ctrl+N	:	New File	(ਨਵੀਂ ਫਾਈਲ ਖੋਲਣ ਲਈ)
8. Ctrl+O	:	Open File	(ਪਹਿਲਾਂ ਤੋਂ ਬਣੀ ਫਾਈਲ ਖੋਲਣ ਲਈ)
9. Ctrl+P	:	Print	(ਫਾਈਲ ਨੂੰ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਨ ਲਈ)
10. Ctrl+S	:	Save File	(ਫਾਈਲ ਨੂੰ ਸੇਵ ਕਰਨ ਲਈ)
11. Ctrl+V	:	Paste	(ਕੱਟ ਜਾਂ ਕਾਪੀ ਕੀਤੀ ਚੀਜ਼ ਨੂੰ ਪੇਸਟ ਕਰਨ ਲਈ)
12. Ctrl+W	:	Close File	(ਫਾਈਲ ਨੂੰ ਬੰਦ ਕਰਨ ਲਈ)
13. Ctrl+X	:	Cut	(ਕੱਟ ਕਰਨ ਲਈ)
14. Ctrl+Y	:	Redo	(ਅੱਨਡੂ ਕੀਤੀ ਚੀਜ਼ ਨੂੰ ਵਾਪਿਸ ਲਿਆਉਣ ਲਈ)
15. Ctrl+Z	:	Undo	(ਅੱਨਡੂ ਕਰਨ ਲਈ)
16. Ctrl+Shift+C	:	Copy Formats	(ਫਾਰਮੇਟ ਕਾਪੀ ਕਰਨ ਲਈ)
17. Ctrl+Shift+V	:	Paste Formats	(ਫਾਰਮੇਟ ਪੇਸਟ ਕਰਨ ਲਈ)
18. Alt+F4	:	Close Program	(ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਬੰਦ ਕਰਨ ਲਈ)

ਜਮਾਤ 8ਵੀਂ (ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਾਇੰਸ) ਮਾਡਲ ਪੇਪਰ (BACK TO INDEX)

ਸਮਾਂ: 3 ਘੰਟੇ **ਕੁੱਲ ਅੰਕ:50**

ਨੋਟ: ਭਾਗ-ੳ ਵਿਚ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਨੰ: 1 ਤੋਂ 10 ਤੱਕ 1-1 ਅੰਕ ਦੇ ਹਨ। ਭਾਗ-ਅ ਵਿਚ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਨੰ: 11 ਤੋਂ 15 ਤੱਕ 2-2 ਅੰਕ ਦੇ ਹਨ। ਭਾਗ-ੲ ਵਿਚ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਨੰ: 16 ਤੋਂ 21 ਤੱਕ 3-3 ਅੰਕ ਦੇ ਹਨ। ਭਾਗ-ਸ ਵਿਚ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਨੰ: 22 ਤੋਂ 23 ਤੱਕ 6-6 ਅੰਕ ਦੇ ਹਨ।

ਭਾਗ-ੳ

1. ਟੇਬਲ ਬਟਨ ______________ ਟੈਬ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। (ਹੋਮ, ਲੇਆਉਟ, ਇਨਸਰਟ, ਵਿਊ)
2. ________ ਵਿਚ ਮੇਲਿੰਗ ਲਿਸਟ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। (ਡਾਟਾ ਸੋਰਸ, ਮਰਜ ਡਾਕੂਮੈਂਟ, ਸਾਰੇ ਹੀ, ਕੋਈ ਵੀ ਨਹੀਂ)
3. WWW ਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ _______ (ਵਰਡ ਵਾਈਡ ਵੈਬ, ਵਾਇਡ ਵੈਬ ਵਰਡ, ਵਾਈਟ ਵਰਡ ਵੈਬ, ਵੈਬ ਵਰਡ ਵਾਈਡ)
4. ________ ਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ ਇੰਟਰਨੈਟ ਨਾਲ ਜੁੜੇ ਹੋਣਾ। (ਆਫ ਲਾਈਨ, ਆਨ ਲਾਈਨ, ਇਨ ਲਾਈਨ, ਕੋਈ ਨਹੀਂ)
5. ਵੈਬ ਸਾਈਟ ਦਾ ਜਿਹੜਾ ਪੇਜ਼ ਖੁੱਲਦਾ ਹੈ, ਉਸ ਨੂੰ _____ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। (ਹੋਮ ਪੇਜ਼, ਵੈਬ ਪੇਜ਼, ਮੇਨ ਪੇਜ਼, ਕੋਈ ਨਹੀਂ)
6. ਪਾਵਰ ਪੁਆਇੰਟ ਦੇ _____ ਵਿਊ ਹਨ। (ਤਿੰਨ, ਚਾਰ, ਪੰਜ, ਛੇ)
7. ਵੀਡਿਓ ਨੂੰ ______ ਤਰੀਕਿਆਂ ਨਾਲ ਦਾਖਲ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। (ਇੱਕ, ਦੋ, ਤਿੰਨ੍ਹ, ਚਾਰ)
8. _________ ਦੇ ਸਮੂਹ ਨੂੰ ਵਰਕਬੁੱਕ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। (ਸੈਲ, ਰੋਅ, ਕਾਲਮ, ਵਰਕਸ਼ੀਟ)
9. ਐਕਸਲ ਵਿਚ ਹਰ ਇਕ ______ ਦਾ ਇਕ ਵੱਖਰਾ ਐਡਰੈਸ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। (ਸੈਲ, ਰੋਅ, ਕਾਲਮ, ਵਰਕਸ਼ੀਟ)
10. ਰੈਮ (RAM) ਤੋਂ ਭਾਵ ਹੈ ________ (ਰੀਡ ਐਕਸੈਸ ਮੈਮਰੀ, ਰੈਂਡਮ ਐਕਸੈਸ ਮੈਮਰੀ, ਉਪਰੋਕਤ ਦੋਵੇਂ, ਕੋਈ ਨਹੀਂ)

ਭਾਗ-ਅ

11. ISP ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।
12. URL ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।
13. ਪ੍ਰੈਸਜ਼ੈਂਟੇਸ਼ਨ ਨੂੰ ਸੇਵ ਕਰਨ ਲਈ ਸ਼ਾਰਕੱਟ ਕੀਆ ਲਿਖੋ।
14. ਸਲਾਈਡ ਦੀ ਦਿੱਖ ਬਦਲਣ ਦੇ ਕੋਈ ਦੋ ਤਰੀਕਿਆਂ ਦਾ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।
15. ਐਮ.ਐਸ. ਐਕਸਲ ਨੂੰ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਦਾ ਤਰੀਕਾ ਲਿਖੋ।

ਭਾਗ-ੲ

16. ਡਾਟਾ ਸੋਰਸ ਕੀ ਹੈ?
17. ਨੈਟ ਬੈਂਕਿੰਗ ਕੀ ਹੈ?
18. ਪ੍ਰੈਜ਼ੈਂਟੇਸ਼ਨ ਤੇ ਨੋਟ ਲਿਖੋ।
19. ਕਲਰ ਸਕੀਮ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਬਾਰੇ ਲਿਖੋ।
20. ਐਮ.ਐਸ. ਐਕਸਲ ਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਇਸਤੇਮਾਲ ਲਿਖੋ।
21. ਰੋਮ (ROM) ਦੇ ਭਾਗਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।

ਭਾਗ-ਸ

22. ਇੰਟਰਨੈਟ ਦੀਆਂ ਸੇਵਾਵਾਂ ਬਾਰੇ ਵਿਸਥਾਰ ਨਾਲ ਲਿਖੋ। **ਜਾਂ**
    ਪਾਵਰ-ਪੁਆਇੰਟ ਵਿਚ ਉਪਲਬਧ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਵਿਊ ਬਾਰੇ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦਿਓ।
23. ਐਕਸਟਰਨਲ ਮੈਮਰੀ ਦਾ ਵਿਸਥਾਰ ਪੂਰਵਕ ਵਰਨਣ ਕਰੋ। **ਜਾਂ**
    ਆਨ ਲਾਈਨ ਅਤੇ ਆਫ ਲਾਈਨ ਵਿਚ ਅੰਤਰ ਲਿਖੋ।

(BACK TO INDEX)

ਜਮਾਤ-ਨੌਵੀਂ
ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਾਇੰਸ
ਪ੍ਰਸ਼ਨਪੱਤਰ ਦੀ ਬਣਤਰ

1. ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਪੱਤਰ ਤਿੰਨ ਭਾਗਾਂ (ਭਾਗ ੳ, ਭਾਗ ਅ, ਭਾਗ ੲ) ਵਿੱਚ ਵੰਡਿਆ ਹੋਵੇਗਾ।
2. ਭਾਗ ੳ ਆਬਜੈਕਟਿਵ ਟਾਇਪ ਹੋਵੇਗਾ ਜਿਸ ਵਿੱਚ 1 ਤੋਂ 5 ਤੱਕ 1-1 ਅੰਕ ਦੇ 5 ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹੋਣਗੇ।
3. ਭਾਗ ਅ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਨੰ 6 ਤੋਂ 15ਤੱਕ 3-3 ਅੰਕ ਦੇ 10 ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹੋਣਗੇ। ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਵਿੱਚੋਂ 3 ਪ੍ਰਸ਼ਨਾਂ ਦੇ ਵਿੱਚ ਅੰਦਰੂਨੀ ਛੋਟ ਹੋਵੇਗੀ।
4. ਭਾਗ ੲ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਨੰ 16 ਤੋਂ18 ਤੱਕ 5-5 ਅੰਕ ਦੇ 3 ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹੋਣਗੇ।
5. ਭਾਗ ੳ ਦੇ ਸਾਰੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੋਣਗੇ। ਭਾਗ ਅ ਅਤੇ ੲ ਵਿੱਚ ਹਰੇਕ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਦੇ ਦੋ ਜਾਂ ਦੋ ਤੋਂ ਵੱਧ ਭਾਗ ਵੀ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਭਾਗ ੲ ਵਿੱਚ ਅੰਦਰੂਨੀ ਛੋਟ ਹੋਵੇਗੀ।

ਲੜੀਨੰ	ਅਧਿਆਇਦਾ ਨਾਂ	ਕੁੱਲਅੰਕ	1 ਅੰਕਾਂਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ	3 ਅੰਕਾਂਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ	5 ਅੰਕਾਂਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ
1.	ਐਮ.ਐਸ.ਐਕਸਲ (ਭਾਗ-1)	7	1	2	
2.	ਐਮ. ਐਸ ਐਕਸਲ ਭਾਗ -2	7	1	2	
3.	ਨੈਟਵਰਕਿੰਗ	9	1	1+C	1
4.	ਡੀ.ਬੀ.ਐਮ.ਐਸਨਾਲ ਜਾਣ ਪਛਾਣ	7	1	2	
5.	ਐਮ.ਐਸ.ਐਕਸੈਸਨਾਲ ਜਾਣ ਪਹਿਚਾਣ	6		2	
6.	ਇੰਟਰਨੈਟ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ	8		1+C	1
7.	ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ	6	1	C	1
	ਕੁੱਲਜੋੜ	50	5X 1 =5	10 X 3 =30	3 X 5 =15

Name of Student: ______________________

Class: ______________________

School: ______________________

Session: ______________________

ਪਾਠ – 1 (ਐਮ.ਐਸ. ਐਕਲਸ ਭਾਗ-1 ਦੇ ਅਭਿਆਸ ਪ੍ਰਸ਼ਨ) (BACK TO INDEX)

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ।

1. ਇਕ ਐਕਸਲ ਵਰਕਬੁੱਕ ਵਿਚ ______________ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ।
ੳ. **ਵਰਕਸ਼ੀਟਾਂ** ਅ. ਰੋਅਜ਼ ੲ. ਕਾਲਮਜ਼ ਸ. ਫਾਰਮੂਲੇ

2. ਸੈਲ ਦੀ ਅਸਲ ਕੀਮਤ __________ ਬਾਰ ਵਿਚ ਨਜ਼ਰ ਆਉਂਦੀ ਹੈ।
ੳ. ਟਾਈਟਲ ਅ. ਮੀਨੂੰ ੲ. **ਫਾਰਮੂਲਾ** ਸ. ਇਨ੍ਹਾਂ ਵਿਚੋਂ ਕੋਈ ਨਹੀਂ

3. ______ ਫਾਰਮੈਟਿੰਗ ਨੂੰ ਅਸੀਂ ਆਪਣੀ ਜ਼ਰੂਰਤ ਅਨੁਸਾਰ ਕਿਸੀ ਸੈਲ ਉਤੇ ਇਕ ਜਾਂ ਇਕ ਤੋਂ ਵੱਧ ਨਿਯਮ ਲਗਾ ਕੇ ਲਾਗੂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
ੳ. ਫਾਰਮੂਲਾ ਅ. ਫੰਕਸ਼ਨ ੲ. **ਕੰਡੀਸ਼ਨਲ** ਸ. ਇਨ੍ਹਾਂ ਵਿਚੋਂ ਕੋਈ ਨਹੀਂ

4. ਫ਼ਾਰਮੈਟ ਕਮਾਂਡ _________ ਟੈਬ ਉਤੇ ਉਪਲਬਧ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
ੳ. **Home** ਅ. Insert ੲ. Data ਸ. Formula

5. ਸਾਰੇ ਫ਼ਾਰਮੂਲੇ ________ ਚਿੰਨ੍ਹ ਨਾਲ ਸ਼ੁਰੂ ਹੋਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ।
ੳ. ∑ (ਸਿਗਮਾ) ਅ. + (ਜਮ੍ਹਾਂ) ੲ. **= (ਬਰਾਬਰ ਹੈ)** ਸ. ਇਨ੍ਹਾਂ ਵਿਚੋਂ ਕੋਈ ਨਹੀਂ

6. ਵਰਕਸ਼ੀਟ ਵਿਚ ਲਿਖੇ ਡਾਟਾ ਨੂੰ _____________ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਇਕ ਕ੍ਰਮ ਵਿਚ ਅਰੇਂਜ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ੳ. ਫਾਰਮੂਲਾ ਅ. ਫੰਕਸ਼ਨ ੲ. ਫਿਲਟਰ ਸ. **ਸੋਰਟਿੰਗ**

7. Sort & Filter ਕਮਾਂਡ __________ ਟੈਬ ਉੱਤੇ ਉਪਲਬਧ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
ੳ. Home ਅ. Insert ੲ. Data ਸ. **Home ਅਤੇ Data**

ਸਹੀ ਜਾਂ ਗਲਤ ਲਿਖੋ।

1. ਇੱਕ ਫੰਕਸ਼ਨ ਪਹਿਲਾਂ ਤੋਂ ਹੀ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਫਾਰਮੂੱਲ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**
2. ਚਿੰਨ X ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਗੁਣਾ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। **(ਗਲਤ)**
3. ਫਾਰਮੂਲਾ ਇਕ ਸਾਰਣੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜੋ ਗਣਨਾ ਕਰਦਾ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**
4. ਹਰੇਕ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦਾ ਇਕ ਖਾਸ ਕ੍ਰਮ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜਿਸਨੂੰ ਸਿੰਟੈਕਸ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**
5. ਫਿਲਟਰ ਲਿਸਟ ਵਿਚੋਂ ਖਾਸ ਸੂਚਨਾ ਨੂੰ ਲੱਭਦਾ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**

ਛੋਟੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

1. ਫਾਰਮੈਟਿੰਗ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?

ਉੱਤਰ: ਫਾਰਮੈਟਿੰਗ ਇਕ ਪ੍ਰਕ੍ਰਿਆ ਹੈ ਜਿਸ ਰਾਹੀਂ ਐਕਸਲ ਵਿਚਲੇ ਡਾਟਾ ਦੀ ਦਿੱਖ ਨੂੰ ਬਦਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਫਾਰਮੈਟਿੰਗ ਕਰਨ ਨਾਲ ਸੈਲਾਂ ਵਿਚਲੇ ਡਾਟਾ ਵਿਚ ਕੋਈ ਫਰਕ ਨਹੀਂ ਪੈਂਦਾ। ਇਸ ਨਾਲ ਸਿਰਫ ਡਾਟਾ ਦੀ ਦਿੱਖ ਵਿਚ ਬਦਲਾਵ ਆਉਂਦਾ ਹੈ। ਐਕਸਲ ਵਿਚ ਫਾਰਮੈਟਿੰਗ ਕਰਨ ਲਈ ਫਾਰਮੈਟ ਸੈਲਜ਼ ਡਾਇਲਾਗ ਬਾਕਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਡਾਇਲਾਗ ਬਾਕਸ ਖੋਲਣ ਲਈ Ctrl+Shift+F ਸ਼ਾਰਟਕੱਟ-ਕੀਅ ਵਰਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

4. ਸੈਲ ਰੈਫਰੈਂਸ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?

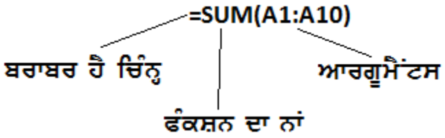
ਉੱਤਰ: ਸੈੱਲ ਰੈਫਰੈਂਸ ਸੈਲ ਦਾ ਅਡਰੈਸ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਫਾਰਮੂਲੇ ਜਾਂ ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਵਿਚ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: =A1+A2 ਫਾਰਮੂਲੇ ਵਿਚ A1 ਅਤੇ A2 ਸੈਲ ਦੇ ਰੈਫਰੈਂਸ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦੇ ਹਨ। A1 ਅਤੇ A2 ਸੈਲਾਂ ਵਿਚਲੇ ਡਾਟਾ ਦਾ ਜੋੜ ਕਰਨ ਲਈ ਇਹ ਫਾਰਮੂਲਾ ਵਰਤਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਐਕਸਲ ਵਿਚ ਸੈਲ ਦਾ ਰੈਫਰੈਂਸ ਲਿਖਣ ਦੇ 3 ਤਰੀਕੇ ਹਨ: ਐਬਸੋਲਿਊਟ ਰੈਫਰੈਂਸ, ਰੈਲੇਟਿਵ ਰੈਫਰੈਂਸ, ਮਿਕਸਡ ਰੈਫਰੈਂਸ।

5. ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੇ ਕਿਹੜੇ-ਕਿਹੜੇ ਭਾਗ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?

ਉੱਤਰ: ਫੰਕਸ਼ਨ ਪਹਿਲਾਂ ਤੋਂ ਹੀ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਫਾਰਮੂਲੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਐਕਸਲ ਵਿਚ ਗਣਨਾਵਾਂ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਹਰੇਕ ਫੰਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਵਰਤਣ ਦਾ ਇਕ ਖਾਸ ਕ੍ਰਮ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਨੂੰ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦਾ ਸਿੰਟੈਕਸ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਫੰਕਸ਼ਨ ਬਰਾਬਰ ਹੈ (=) ਦੇ ਚਿੰਨ੍ਹ ਤੋਂ ਸ਼ੁਰੂ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

ਫੰਕਸ਼ਨ ਸਿੰਟੈਕਸ ਵਿਚ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਭਾਗ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

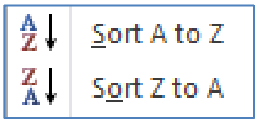
1. ਬਰਾਬਰ ਹੈ (=) ਦਾ ਚਿੰਨ੍ਹ
2. ਫੰਕਸ਼ਨ ਦਾ ਨਾਂ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: SUM
3. ਬਰੈਕਟਾਂ ਵਿਚ ਆਰਗੂਮੈਂਟਸ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ ਸੈਲਾਂ ਦੀ ਰੇਂਜ਼ A1:A10



ਚਿੱਤਰ: ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੇ ਭਾਗ

6. ਸੌਰਟਿੰਗ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?

ਉੱਤਰ: ਐਕਸਲ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਇਕ ਕ੍ਰਮ ਵਿਚ ਲਗਾਉਣਾ ਸੋਰਟਿੰਗ ਕਹਾਉਂਦਾ ਹੈ। ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਘਟਦੇ ਜਾਂ ਵਧਦੇ ਕਿਸੇ ਵਿਚ ਕ੍ਰਮ ਵਿਚ ਲਗਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਸੌਰਟ ਕਰਨ ਲਈ Home ਜਾਂ Data ਟੈਬਜ਼ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ।ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਵਧਦੇ ਕ੍ਰਮ ਵਿਚ ਲਗਾਉਣ ਲਈ ਅਤੇ ਘਟਦੇ ਕ੍ਰਮ ਵਿਚ ਲਗਾਉਣ ਲਈ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

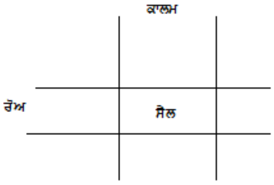


7. ਫ਼ਿਲਟਰ ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?

ਉੱਤਰ: ਐਕਸਲ ਵਿਚ ਫਿਲਟਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਿਸੇ ਖਾਸ ਸੂਚਨਾ ਨੂੰ ਲੱਭਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਐਕਸਲ ਵਿਚ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਡਾਟਾ ਉੱਪਰ ਫਿਲਟਰ ਲਗਾਏ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਫਿਲਟਰ ਇਕ ਜਾਂ ਇਕ ਤੋਂ ਵੱਧ ਕਾਲਮਾਂ ਉੱਪਰ ਲਗਾਏ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਫਿਲਟਰ ਕਰਨ ਲਈ Home ਜਾਂ Data ਟੈਬਜ਼ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ।

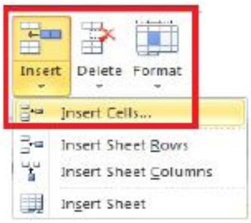
ਵੱਡੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

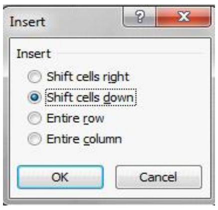
2. ਸੈੱਲ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ? ਅਸੀਂ ਆਪਣੀ ਮੌਜੂਦਾ ਵਰਕਸ਼ੀਟ ਵਿਚ ਇਕ ਨਵੇਂ ਸੈਲ ਨੂੰ ਕਿਵੇਂ ਦਾਖਲ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।



ਉੱਤਰ: ਐਕਸਲ ਵਿਚ ਰੋਅਜ਼ ਅਤੇ ਕਾਲਮਜ਼ ਦੇ ਕਾਟ ਖੇਤਰ ਨਾਲ ਸੈੱਲ ਬਣਦਾ ਹੈ। ਐਕਸਲ ਵਿਚ ਹਰੇਕ ਸੈੱਲ ਦਾ ਇੱਕ ਅਡਰੈਸ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਅਡਰੈਸ ਕਾਲਮ ਦੇ ਨਾਂ ਅਤੇ ਰੋਅ ਦੇ ਨੰਬਰ ਤੋਂ ਮਿਲ ਕੇ ਬਣਦਾ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: A5 ਸੈਲ ਅਡਰੈਸ A ਕਾਲਮ ਅਤੇ 5 ਨੰਬਰ ਰੋਅ ਦੇ ਕਟੱਣ ਨਾਲ ਬਣਿਆ ਹੈ।

ਮੌਜੂਦਾ ਵਰਕਸ਼ੀਟ ਵਿਚ ਅਸੀਂ ਕਿਸੇ ਵੀ ਜਗ੍ਹਾ ਦੇ ਨਵਾਂ ਸੈਲ ਦਾਖਲ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਨਵਾਂ ਸੈਲ ਦਾਖਲ ਕਰਨ ਦੇ ਪੜਾਅ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:





1. ਉਸ ਰੋਅ ਜਾਂ ਕਾਲਮ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰੋ ਜਿੱਥੇ ਅਸੀਂ ਨਵਾਂ ਸੈਲ ਦਾਖਲ ਕਰਨਾ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹਾਂ।
2. Home ਟੈਬ ਦੇ Cell ਗਰੁੱਪ ਵਿਚ Insert ਬਟਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
3. ਡਰਾਪ ਡਾਊਨ ਲਿਸਟ ਵਿਚੋਂ Insert Cells ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
4. Inserrt ਡਾਇਲਾਗ ਬਾਕਸ ਵਿਚੋਂ ਢੁਕਵੀਂ ਆਪਸ਼ਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
4. ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਇੱਕ ਨਵਾਂ ਸੈਲ ਦਾਖਲ ਹੋ ਜਾਵੇਗਾ।

3. ਫਾਰਮੂਲਾ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ? ਐਕਸਲ ਵਿਚ ਇਕ ਨਵਾਂ ਫਾਰਮੂਲਾ ਬਨਾਉਣ ਦੇ ਪੜਾਅ ਲਿਖੋ।

ਉੱਤਰ: ਐਕਸਲ ਵਿਚ ਫਾਰਮੂਲੇ ਨੁਮੈਰੀਕਲ ਸੂਚਨਾ ਦੀ ਗਣਨਾ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਫਾਰਮੂਲਾ ਬਰਾਬਰ ਹੈ (=) ਦੇ ਚਿੰਨ੍ਹ ਤੋਂ ਸ਼ੁਰੂ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਫਾਰਮੂਲੇ ਵਿਚ ਸੈਲ ਰੈਫਰੈਂਸ ਜਾਂ ਮੁੱਲਾਂ ਨੂੰ ਸਿੱਧਾ ਹੀ ਵਰਤ ਕੇ ਗਣਨਾ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਫਾਰਮੂਲੇ ਵਿਚ ਸਟੈਂਡਰਡ ਓਪਰੇਟਰਾਂ (+, -, *, /, ^) ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਐਕਸਲ ਵਿਚ ਇਕ ਨਵਾਂ ਫਾਰਮੂਲਾ ਦਾਖਲ ਕਰਨ ਦੇ ਪੜਾਅ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. ਜਿਸ ਸੈਲ ਵਿਚ ਉੱਤਰ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਉਹ ਸੈਲ ਨੂੰ ਸਲੈਕਟ ਕਰੋ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ A3 ਸੈਲ ਸਲੈਕਟ ਕਰੋ।
2. ਬਰਾਬਰ ਹੈ (=) ਦਾ ਚਿੰਨ੍ਹ ਟਾਈਪ ਕਰਕੇ ਜਰੂਰਤ ਅਨੁਸਾਰ ਫਾਰਮੂਲਾ ਟਾਈਪ ਕਰੋ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ (=A1+A2)
3. ਐਂਟਰ ਕੀਅ ਦਬਾਓ।

	A	B	C	D	E	F
1						
2	Roll No	Name	Class	Hindi	English	Total Marks
3	1	Rahul	6	85	87	=D3+E3
4	2	Priya	6	89	85	
5	3	Chandan	6	56	98	
6	4	Garima	6	84	96	
7	5	Neha	6	89	92	

4. ਫੰਕਸ਼ਨ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ? ਐਕਸਲ ਵਿਚ ਇਕ ਬੇਸਿਕ ਫੰਕਸ਼ਨ ਬਨਾਉਣ ਦੇ ਪੜਾਅ ਲਿਖੋ।

ਉੱਤਰ: ਫੰਕਸ਼ਨ ਪਹਿਲਾਂ ਤੋਂ ਹੀ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਫਾਰਮੂਲੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਐਕਸਲ ਵਿਚ ਗਣਨਾਵਾਂ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਹਰੇਕ ਫੰਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਵਰਤਣ ਦਾ ਇਕ ਖਾਸ ਕ੍ਰਮ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਨੂੰ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦਾ ਸਿੰਟੈਕਸ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।ਫੰਕਸ਼ਨ ਬਰਾਬਰ ਹੈ (=) ਦੇ ਚਿੰਨ੍ਹ ਤੋਂ ਸ਼ੁਰੂ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।ਐਕਸਲ ਵਿਚ ਇਕ ਬੇਸਿਕ ਫੰਕਸ਼ਨ ਬਨਾਉਣ ਦੇ ਪੜਾਅ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ।

1. ਜਿਸ ਸੈਲ ਵਿਚ ਉੱਤਰ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਉਹ ਸੈਲ ਨੂੰ ਸਲੈਕਟ ਕਰੋ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ A3 ਸੈਲ ਸਲੈਕਟ ਕਰੋ।
2. ਬਰਾਬਰ ਹੈ (=) ਦਾ ਚਿੰਨ੍ਹ ਟਾਈਪ ਕਰਕੇ ਜਰੂਰਤ ਅਨੁਸਾਰ ਫੰਕਸ਼ਨ ਟਾਈਪ ਕਰੋ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ (=SUM(A1:A2))
3. ਐਂਟਰ ਕੀਅ ਦਬਾਓ।

SUM =sum(E3:I3)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2		Roll No	Name	Class	Hindi	English	Math	Pbi	Computer	Total Marks
3		1	Rahul	6	85	87	85	87	85	=sum(E3:I3)
4		2	Priya	6	89	85	86	85	86	
5		3	Chandan	6	56	98	87	98	87	
6		4	Garima	6	84	96	89	96	89	
7		5	Neha	6	89	92	84	92	84	

ਪਾਠ – 2 (ਐਮ.ਐਸ. ਐਕਲਸ ਭਾਗ–2) (BACK TO INDEX)

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ।

1. ______________ ਦੇ ਅੰਦਰ ਚਾਰਟ ਵਿੰਡੋ ਦਾ ਸਭ ਕੁੱਝ ਸ਼ਾਮਿਲ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।
ੳ. ਡਾਟਾ ਮਾਰਕਰ ਅ. ਐਕਸਿਜ਼ ੲ. **ਚਾਰਟ ਏਰੀਆ** ਸ. ਇਨ੍ਹਾਂ ਵਿਚੋਂ ਕੋਈ ਨਹੀਂ

2. ________ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾ ਤੁਹਾਨੂੰ ਕੁੱਝ ਖਾਸ ਨਿਯਮ ਬਨਾਉਣ ਦੀ ਆਗਿਆ ਦਿੰਦੀ ਹੈ।
ੳ. **ਡਾਟਾ ਵੇਲੀਡੇਸ਼ਨ** ਅ. ਪਾਇਵਟ ਟੇਬਲ ੲ. ਚਾਰਟ ਸ. ਇਨ੍ਹਾਂ ਵਿਚੋਂ ਕੋਈ ਨਹੀਂ

4. ਤੁਸੀਂ ਵਰਕਸ਼ੀਟ ਦੀ ਵਿੰਡੋ ਨੂੰ ____________ ਕਰਕੇ ਦੋ ਵੱਖੋ ਵਖੱਰੇ ਪੇਨਾਂ ਵਿਚ ਵੰਡ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
ੳ. ਹਾਈਡ ਅ. **ਸਪਲਿਟ** ੲ. ਅਰੇਂਜ ਸ. ਇਨ੍ਹਾਂ ਵਿਚੋਂ ਕੋਈ ਨਹੀਂ

5. ___________ ਦੀ ਮਦਦ ਕਰਕੇ ਤੁਸੀਂ ਸਕਰੋਲ ਕਰਦੇ ਹੋਏ ਰੋਅਜ਼ ਅਤੇ ਕਾਲਮਜ਼ ਨੂੰ ਦੇਖ ਸਕਦੇ ਹੋ।
ੳ. ਹਾਈਡ ਅ. ਸਪਲਿਟ ੲ. ਅਰੇਂਜ ਸ. **ਫਰੀਜ਼ ਪੇਨਜ਼**

ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਪ੍ਰ 1. ਐਕਸਲ ਵਿਚ ਚਾਰਟ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਲਿਖੋ।

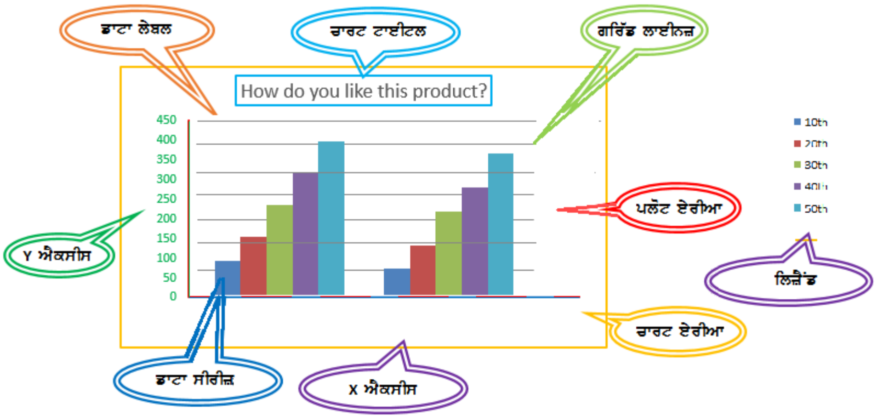
ਉ. ਐਕਸਲ ਵਿਚ ਚਾਰਟ ਇਕ ਅਜਿਹਾ ਟੂਲ ਹੈ ਜਿਸ ਨਾਲ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਗ੍ਰਾਫਿਕਲ ਰੂਪ ਵਿਚ ਦਿਖਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਐਕਸਲ ਵਿਚ ਅਸੀਂ ਕਈ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਚਾਰਟ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਐਕਸਲ ਵਿਚ ਬਣਾਏ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਚਾਰਟ ਦੀਆਂ ਮੁੱਖ ਕਿਸਮਾਂ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. ਪਾਈ ਚਾਰਟ
2. ਕਾਲਮ ਚਾਰਟ
3. ਲਾਈਨ ਚਾਰਟ
4. ਬਾਰ ਚਾਰਟ
5. ਏਰੀਆ ਚਾਰਟ
6. ਸੈਕਟਰ ਚਾਰਟ, ਆਦਿ

ਪ੍ਰ:2 ਚਾਰਟ ਦੇ ਕੋਈ ਪੰਜ ਐਲੀਮੈਂਟਸ (ਤੱਤ) ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਐਕਸਲ ਵਿਚ ਚਾਰਟ ਦੇ ਕਈ ਤੱਤ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਮੁੱਖ ਤੱਤ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. ਚਾਰਟ ਏਰੀਆ
2. ਡਾਟਾ ਸੀਰੀਜ਼
3. ਐਕਸਿਸ
4. ਪਲੌਟ ਏਰੀਆ
5. ਗਰਿੱਡ ਲਾਈਨਜ਼
6. ਲਿਜ਼ੈਂਡ



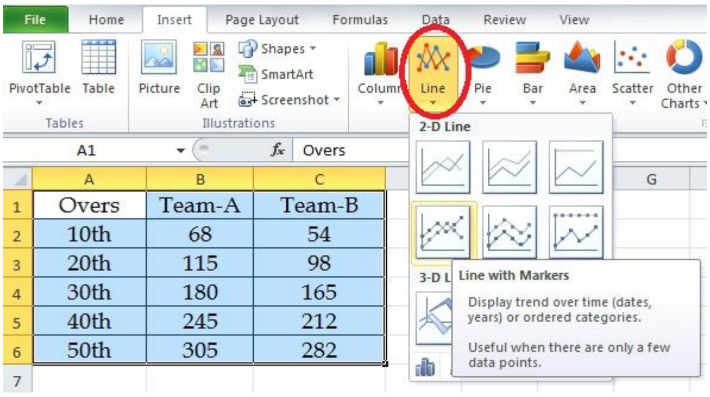
ਚਿੱਤਰ: ਚਾਰਟ ਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਤੱਤ

ਵੱਡੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਪ੍ਰ 1. ਚਾਰਟ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ? ਐਕਸਲ ਵਿਚ ਚਾਰਟ ਨੂੰ ਬਨਾਉਣ ਦੇ ਪੜਾਵ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਐਕਸਲ ਵਿਚ ਚਾਰਟ ਇਕ ਅਜਿਹਾ ਟੂਲ ਹੈ ਜਿਸ ਨਾਲ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਗ੍ਰਾਫਿਕਲ ਰੂਪ ਵਿਚ ਦਿਖਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਚਾਰਟ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਪ੍ਰਭਾਵਸ਼ਾਲੀ ਰੂਪ ਵਿਚ ਦਰਸ਼ਾਉਣ ਵਿਚ ਸਾਡੀ ਮਦਦ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਨੰਬਰਾਂ ਵਿਚ ਤੁਲਨਾ ਦਿਖਾਉਣ ਲਈ ਜਾਂ ਮੁੱਲਾਂ ਵਿਚ ਰੁਝਾਨ ਦਰਸ਼ਾਉਣ ਲਈ ਚਾਰਟ ਸਭ ਤੋਂ ਉੱਤਮ ਤਰੀਕਾ ਹੈ। ਐਕਸਲ ਵਿਚ ਅਸੀਂ ਕਈ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਚਾਰਟ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਚਾਰਟ ਬਨਾਉਣ ਦੇ ਪੜਾਵ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਹਨ:

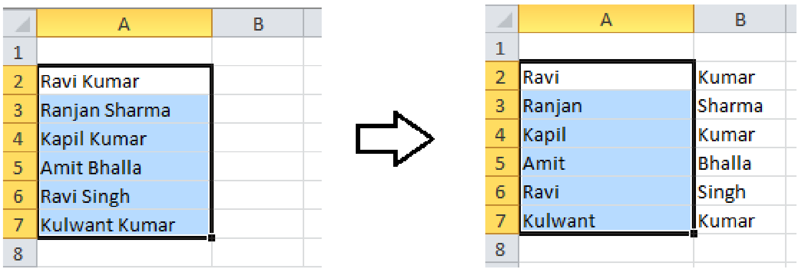
1. ਉਹਨਾਂ ਸੈਲਾਂ ਦੀ ਰੇਂਜ਼ ਸਲੈਕਟ ਕਰੋ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਲਈ ਚਾਰਟ ਤਿਆਰ ਕਰਨਾ ਹੈ।
2. Insert ਟੈਬ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
3. Chart ਗਰੁੱਪ ਵਿਚੋਂ ਜਰੂਰਤ ਅਨੁਸਾਰ ਢੁਕਵੀਂ ਚਾਰਟ ਦੀ ਕਿਸਮ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
4. ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਐਕਸਲ ਦੀ ਸ਼ੀਟ ਵਿਚ ਇਕ ਨਵਾਂ ਚਾਰਟ ਤਿਆਰ ਹੋ ਜਾਵੇਗਾ।



	A	B	C
1	Overs	Team-A	Team-B
2	10th	68	54
3	20th	115	98
4	30th	180	165
5	40th	245	212
6	50th	305	282
7			

ਪ੍ਰ 2. Convert Text to Columns ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ? Convert Text to Columns ਦੇ ਪੜਾਅ ਲਿਖੋ।

ਉ: **Convert Text to Columns** ਐਕਸਲ ਵਿਚ ਵਰਤਿਆ ਜਾਣ ਵਾਲਾ ਇਕ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਡਾਟਾ ਟੂਲ ਹੈ। ਇਹ ਐਕਸਲ ਦੇ Data ਟੈਬ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਐਕਸਲ ਦੇ ਇਕ ਸੈਲ ਵਿਚ ਲਿਖੇ ਡਾਟੇ ਨੂੰ ਵੱਖਰੇ-ਵੱਖਰੇ ਕਾਲਮ ਵਿਚ ਲਿਖਣ ਲਈ **Convert Text to Columns** ਆਪਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ ਜੇਕਰ ਅਸੀਂ ਪੂਰੇ ਨਾਮਾਂ ਦੀ ਲਿਖੀ ਹੋਈ ਇਕ ਲਿਸਟ ਵਿੱਚੋਂ ਆਖਰੀ ਅਤੇ ਪਹਿਲੇ ਨਾਂ ਨੂੰ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਾਲਮਾਂ ਵਿਚ ਲਿਖਣਾ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹਾਂ ਤਾਂ ਇਸ ਆਪਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ।



	A	B
1		
2	Ravi Kumar	
3	Ranjan Sharma	
4	Kapil Kumar	
5	Amit Bhalla	
6	Ravi Singh	
7	Kulwant Kumar	
8		

	A	B
1		
2	Ravi	Kumar
3	Ranjan	Sharma
4	Kapil	Kumar
5	Amit	Bhalla
6	Ravi	Singh
7	Kulwant	Kumar
8		

Convert Text to Columns ਦੇ ਪੜਾਅ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

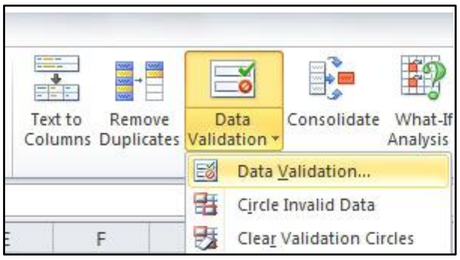
1. ਸੈਲਾਂ ਦੀ ਰੇਂਜ਼ ਸਲੈਕਟ ਕਰੋ।
2. ਡਾਟਾ ਟੈਬ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
3. **Convert Text to Columns** ਆਪਸ਼ਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
4. ਡੈਲੀਮੀਟਰ ਉਪਰ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ ਅਤੇ ਫਿਰ Next ਬਟਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
5. ਉਸ ਡੈਲੀਮੀਟਰ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰੋ ਜਿਸ ਅਨੁਸਾਰ ਟੈਕਸਟ ਨੂੰ ਕਾਲਮਾਂ ਵਿਚ ਤਬਦੀਲ ਕਰਨਾ ਹੈ ਅਤੇ ਫਿਰ Next ਬਟਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
6. ਜਰੂਰਤ ਅਨੁਸਾਰ ਆਪਸ਼ਨਜ਼ ਚੁਣੋ ਅਤੇ Finish ਬਟਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।

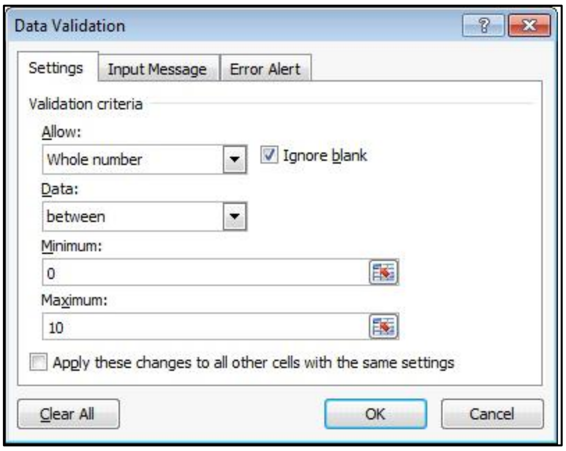
ਪ੍ਰ 3. Data Validation ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ? Data Validation ਨਿਯਮ ਕਿਵੇਂ ਬਨਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ?

ਉ: **Data Validation** ਐਕਸਲ ਵਿਚ ਵਰਤਿਆ ਜਾਣ ਵਾਲਾ ਇਕ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਡਾਟਾ ਟੂਲ ਹੈ। ਇਹ ਆਪਸ਼ਨ ਐਕਸਲ ਦੇ Data ਟੈਬ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਡਾਟਾ ਵੇਲੀਡੇਸ਼ਨ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾ ਰਾਹੀਂ ਅਸੀਂ ਸੈਲ ਵਿਚ ਐਂਟਰ ਕੀਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਡਾਟਾ ਸੰਬੰਧੀ ਨਿਯਮ ਨਿਰਧਾਰਿਤ ਕਰਦੇ ਹਾਂ। ਡਾਟਾ ਵੇਲੀਡੇਸ਼ਨ ਨਿਯਮ ਇਹ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰਦੇ ਹਨ ਕਿ ਸੈਲ ਵਿਚ ਕਿ ਦਾਖਲ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਜੇਕਰ ਸੈਲ ਵਿਚ ਟਾਇਪ ਕੀਤਾ ਡਾਟਾ ਨਿਯਮਾਂ ਦੇ ਅਨੁਸਾਰ ਨਾਂ ਹੋਵੇ ਤਾਂ ਇਹ ਸਾਨੂੰ ਗਲਤੀ ਵਾਲਾ ਸੰਦੇਸ਼ ਦਰਸ਼ਾਵੇਗਾ।

ਡਾਟਾ ਵੇਲੀਡੇਸ਼ਨ ਨਿਯਮ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਪੜਾਅ ਹਨ:

1. ਉਨ੍ਹਾਂ ਸੈਲਾਂ ਦੀ ਰੇਂਜ਼ ਸਲੈਕਟ ਕਰੋ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਉਪਰ ਡਾਟਾ ਵੇਲੀਡੇਸ਼ਨ ਦੇ ਨਿਯਮ ਲਾਗੂ ਕਰਨਾ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹਾਂ।
2. Data ਟੈਬ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
3. Data Validation ਡਰਾਪ ਡਾਊਨ ਮੀਨੂੰ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
4. Data Validation ਆਪਸ਼ਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
5. ਡਾਟਾ ਮੇਲੀਡੇਸ਼ਨ ਦੇ Settings ਟੈਬ ਵਿਚ Validation Criteria ਵਿਚ ਜਰੂਰਤ ਅਨੁਸਾਰ ਨਿਯਮ ਲਾਗੂ ਕਰੋ।
6. ਨਿਯਮ ਲਾਗੂ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਅਦ OK ਬਟਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।

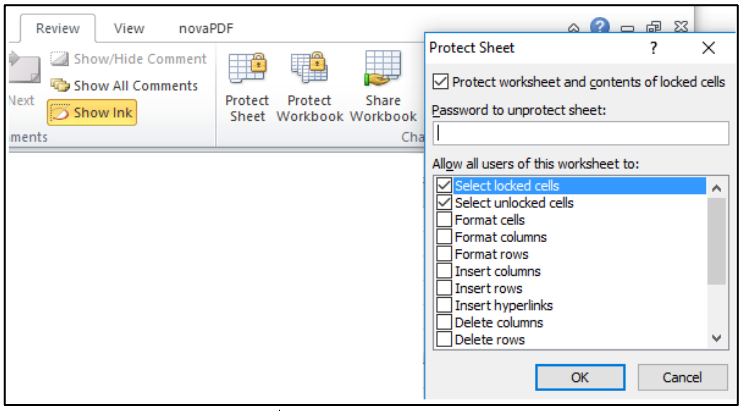




ਪ੍ਰ 4. Protection ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ? ਕਿਸੇ ਵਰਕਸ਼ੀਟ ਨੂੰ ਪ੍ਰੋਟੈਕਟ ਕਰਨ ਦੇ ਪੜਾਅ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਪ੍ਰੋਟੈਕਸ਼ਨ ਤੋਂ ਭਾਵ ਹੈ ਆਪਣੇ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਕਿਸੀ ਅਣ-ਅਧਿਕਾਰਿਤ ਵਿਅਕਤੀ ਵਲੋਂ ਗਲਤ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਚਾਉਣਾ। ਐਕਸਲ ਵਿਚ ਵੀ ਅਸੀਂ ਆਪਣੇ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਛੇੜਖਾਨੀ ਤੋਂ ਬਚਾਉਣ ਲਈ ਵਰਕਸ਼ੀਟ ਨੂੰ ਪ੍ਰੋਟੈਕਟ ਕਰ ਕੇ ਰੱਖ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਐਕਸਲ ਵਿਚ ਵਰਕਸ਼ੀਟ ਨੂੰ ਪ੍ਰੋਟੈਕਟ ਕਰਨ ਲਈ Review ਟੈਬ ਵਿਚ Protect Sheet ਆਪਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਵਰਕਸ਼ੀਟ ਨੂੰ ਪ੍ਰੋਟੈਕਟ ਕਰਨ ਲਈ ਪੜਾਅ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

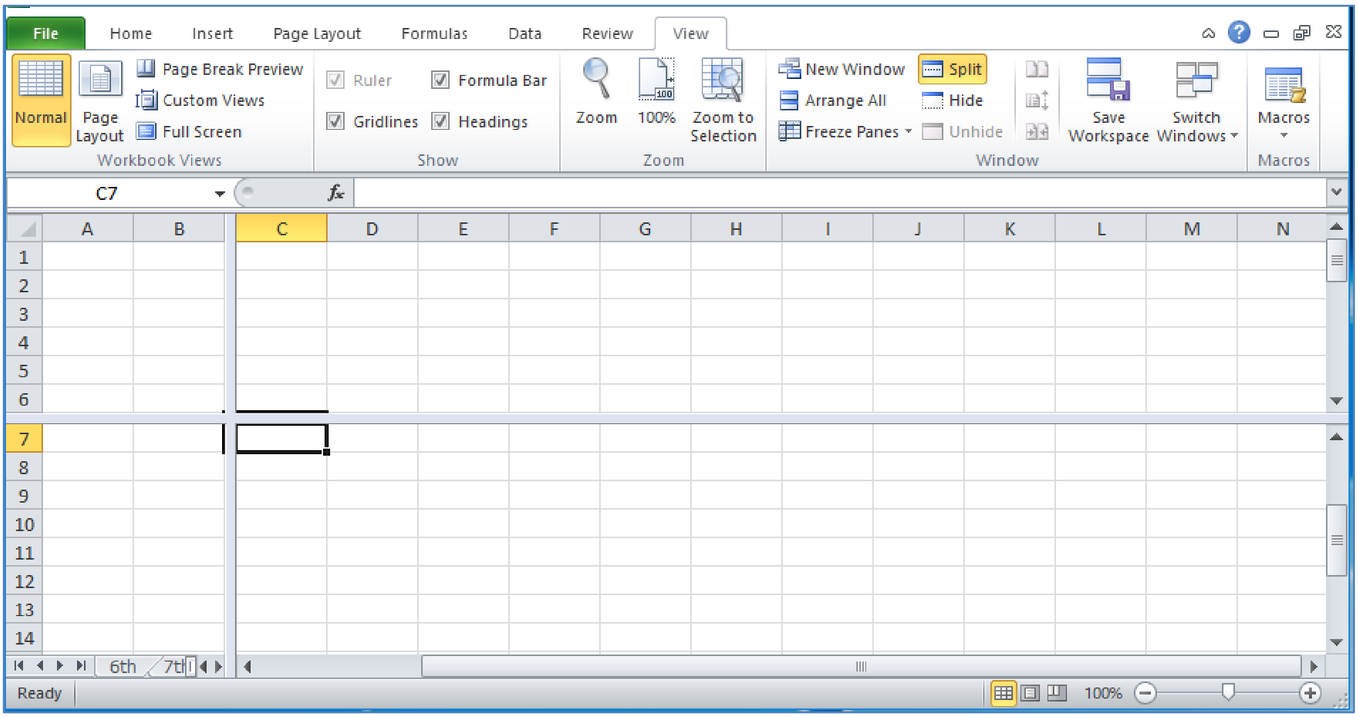
1. Review ਟੈਬ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
2. Protect Sheet ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
3. ਪਾਸਵਰਡ ਦਾਖਲ ਕਰੋ।
4. OK ਬਟਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।



ਪ੍ਰ 5. Split Worksheet ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ? ਕਿਸੀ ਵਰਕਸ਼ੀਟ ਨੂੰ ਸਪਲਿਟ ਕਰਨ ਦੇ ਪੜਾਅ ਲਿਖੋ।

ਉ: Split ਤੋਂ ਭਾਵ ਹੈ ਵੰਡਣਾ।ਜੇਕਰ ਕਿਸੇ ਵਰਕਸ਼ੀਟ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਜਿਆਦਾ ਹੋਵੇ ਤਾਂ ਕੰਮ ਨੂੰ ਸਹੀ ਢੰਗ ਨਾਲ ਕਰਨ ਲਈ ਉਸ ਨੂੰ ਵਖਰੇ ਵੱਖਰੇ ਭਾਗਾਂ ਵਿਚ ਵੰਡਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਐਕਸਲ ਵਿਚ Split Worksheet ਆਪਸ਼ਨ ਵਰਕਸ਼ੀਟ ਵਿੰਡੋ ਨੂੰ ਵੱਖਰੇ ਵੱਖਰੇ ਪੇਨਜ਼ ਵਿਚ ਵੰਡ ਦਿੰਦੀ ਹੈ। ਸ਼ਪਲਟਿ ਕਰਨ ਦੀ ਆਪਸ਼ਨ ਡਇਾ ਟੈਬ ਵਿਚ ਮੌਜੁਦ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਐਕਸਲ ਵਿਚ ਕਿਸੀ ਵਰਕਸ਼ੀਟ ਨੂੰ ਸਪਲਿਟ ਕਰਨ ਦੇ ਪੜਾਅ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. ਉਸ ਸੈਲ ਉਪਰ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ ਜਿਥੋਂ ਤੁਸੀਂ ਵਰਕਸ਼ੀਟ ਨੂੰ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਪੇਨਜ਼ ਵਿਚ ਵੰਡਣਾ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹੋ।
2. View ਟੈਬ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
3. Window ਗਰੁੱਪ ਵਿਚ Split ਬਟਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
4. ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਵਰਕਸ਼ੀਟ ਸਲੈਕਟ ਕੀਤੇ ਸੈਲ ਅਨੁਸਾਰ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਭਾਗਾਂ ਵਿਚ ਵੰਡੀ ਜਾਵੇਗੀ।



ਪਾਠ – 3 (ਨੈਟਵਰਕਿੰਗ) [(BACK TO INDEX)]

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ।

1. __________________ ਦੋ ਜਾਂ ਦੋ ਤੋਂ ਵੱਧ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦਾ ਇਕੱਠ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।
ੳ. **ਨੈਟਵਰਕ** ਅ. ਇੰਟਰਨੈਟ ੲ. ਵਾਇਰਲੈੱਸ ਸ. ਟੋਪੋਲੋਜੀ

2. _______________ ਇਕ ਆਮ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਸ੍ਰੋਤਾਂ ਦੀ ਸਾਂਝ ਕਰਨ ਲਈ ਜੁੜਿਆ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।
ੳ. ਸਰਵਰ ਅ. **ਕਲਾਇੰਟ** ੲ. ਨੋਡ ਸ. ਲੈਨ ਹ. ਵੈਨ

3. __________ ਇਕ ਅਜਿਹਾ ਯੰਤਰ ਹੈ ਜੋ ਤੁਹਾਨੂੰ ਬਹੁਪੱਖੀ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਨੂੰ ਇਕਹਿਰੇ ਨੈਟਵਰਕ ਯੰਤਰ ਨਾਲ ਜੁੜਨ ਦੀ ਆਗਿਆ ਦਿੰਦਾ ਹੈ।
ੳ. **ਹੱਬ** ਅ. ਬੱਸ ੲ. ਰਿੰਗ ਸ. ਸਟਾਰ

4. _______________ ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਸਾਰੇ ਯੰਤਰ ਇੱਕੋ ਕੇਬਲ ਦੀ ਸਾਂਝ ਕਰਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਡਾਟਾ ਇੱਕੋ ਦਿਸ਼ਾ ਵਿਚ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
ੳ. **ਸਿੰਗਲ ਰਿੰਗ** ਅ. ਡਿਊਲ ਰਿੰਗ ੲ. MAN ਸ. LAN

5. ________________ ਸੂਚਨਾ ਨੂੰ ਬਣਾਕੇ ਅੱਗੇ ਭੇਜਦਾ ਹੈ।
ੳ. ਪ੍ਰੋਟੋਕੋਲ ਅ. ਰਿਸੀਵਰ ੲ. **ਸੈਂਡਰ** ਸ. ਹੱਬ

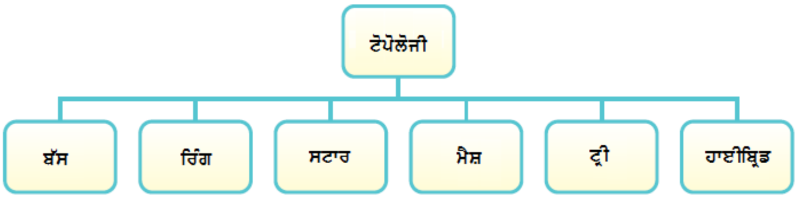
ਸਹੀ ਜਾਂ ਗਲਤ ਲਿਖੋ।

1. LAN ਇੱਕ ਬਹੁਤ ਵੱਡੇ ਭੁਗੋਲਿਕ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। **(ਗਲਤ)**
2. ਫੁੱਲ ਡੁਪਲੈਕਸ ਵਿਚ ਸੂਚਨਾ ਦੋਹਾਂ ਦਿਸ਼ਾਵਾਂ ਵਿਚ ਭੇਜੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**
3. ਪ੍ਰੋਟੋਕੋਲ ਡਾਟਾ ਸੰਚਾਰ ਦੇ ਸਮੇਂ ਵਰਤੇ ਜਾਣ ਦੇ ਨਿਯਮ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। **(ਸਹੀ)**
4. ਨੈਟਵਰਕ ਸਾਨੂੰ ਸਕਿਊਰਟੀ ਪ੍ਰਦਾਨ ਨਹੀਂ ਕਰਦਾ। **(ਗਲਤ)**
5. ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ ਵਧਣ ਤੇ ਨੈਟਵਰਕ ਦੀ ਕੰਮ ਕਰਨ ਦੀ ਸਮਰੱਥਾ ਵੱਧ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**

ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਪ੍ਰ: 1. ਕੋਈ ਚਾਰ ਨੈਟਵਰਕ ਟੋਪੋਲੋਜੀ ਦੇ ਨਾਂ ਦੱਸੋ।

ਉ: ਨੈਟਵਰਕ ਟੋਪੋਲੋਜੀਜ਼ ਦੇ ਨਾਂ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਹਨ:
1. ਬੱਸ ਟੋਪੋਲੋਜੀ
2. ਰਿੰਗ ਟੋਪੋਲੋਜੀ
3. ਸਟਾਰ ਟੋਪੋਲੋਜੀ
4. ਮੈਸ਼ ਟੋਪੋਲੋਜੀ
5. ਟ੍ਰੀ ਟੋਪੋਲੋਜੀ
6. ਹਾਈਬ੍ਰਿਡ ਟੋਪੋਲੋਜੀ



ਚਿੱਤਰ : ਨੈੱਟਵਰਕ ਟੋਪੋਲੋਜੀ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ

ਪ੍ਰ: 3. ਰੂਟਰ/ਰਾਊਟਰ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?

ਉ: ਰਾਊਟਰ ਇਕ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਯੰਤਰ ਹੈ ਜੋ ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਦਾ ਹੈ, ਪ੍ਰਾਪਤ ਕੀਤੇ ਡਾਟਾ ਦਾ ਨਿਰੀਖਣ ਕਰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਉਸੇ ਨੈਟਵਰਕ ਜਾਂ ਹੋਰ ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਅੱਗੇ ਭੇਜਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰ: 4. ਹੱਬ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?

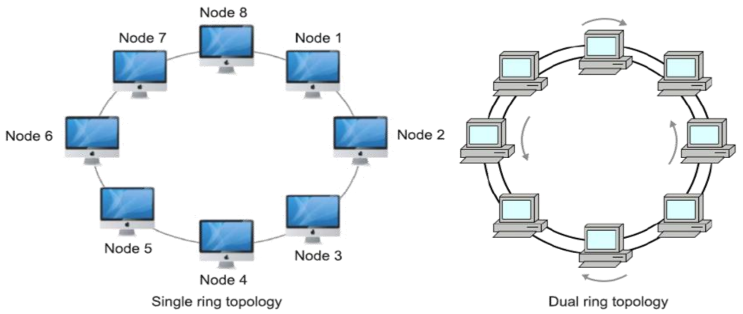
ਉ: ਹੱਬ ਇਕ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਯੰਤਰ ਹੈ ਜੋ ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਸਟਾਰ ਟੋਪੋਲੋਜੀ ਵਿਚ ਕਈ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਨੂੰ ਆਪਸ ਵਿਚ ਜੋੜਨ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਸਾਧਾਰਣ ਰੂਪ ਵਿਚ ਹੱਬ ਇਕ ਪੋਰਟ ਤੋਂ ਡਾਟਾ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਫਿਰ ਇਸ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਡੁਪਲੀਕੇਟ ਕਰਕੇ ਬਾਕੀ ਸਮੂਹ ਪੋਰਟਾਂ ਉਪਰ ਉਪਲਬਧ ਕਰਵਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਤਰਾਂ ਹੱਬ ਇਸ ਨਾਲ ਜੁੜੇ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਵੰਡ ਦੀ ਸਹੂਲਤ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰ: 5. ਦੋ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੀਆਂ ਰਿੰਗ ਟੋਪੋਲੋਜੀਜ਼ ਕਿਹੜੀਆਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ?

ਉ: ਰਿੰਗ ਟੋਪੋਲੋਜੀ ਵਿਚ ਸਾਰੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਇਕ ਰਿੰਗ ਦੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਜੁੜੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਸ ਵਿਚ ਹਰੇਕ ਨੋਡ ਅੱਗੇ ਦੋ ਹੋਰ ਨੋਡਜ਼ ਨਾਲ ਜੁੜੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਟੋਪੋਲੋਜੀ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਦੋ ਤਰਾਂ ਦੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

1. ਸਿੰਗਲ ਰਿੰਗ: ਇਸ ਟੋਪੋਲੋਜੀ ਵਿਚ ਇੱਕ ਹੀ ਕੇਬਲ ਦੀ ਸਾਂਝ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਡਾਟਾ ਇਕੋ ਹੀ ਦਿਸ਼ਾ ਵਿਚ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਹਰੇਕ ਯੰਤਰ ਆਪਣੀ ਵਾਰੀ ਦਾ ਇੰਤਜ਼ਾਰ ਕਰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇਹ ਡਾਟਾ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਕੇ ਅੱਗੇ ਭੇਜਦਾ ਹੈ।

2. ਡਿਊਲ ਰਿੰਗ: ਇਸ ਟੋਪੋਲੋਜੀ ਵਿਚ ਦੋ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੀ ਰਿੰਗ ਕੇਬਲ ਵਰਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਕਾਰਣ ਇਸ ਟੋਪੋਲੋਜੀ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਦੋਵੇਂ ਦਿਸ਼ਾਵਾਂ ਵਿਚ ਭੇਜਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।



ਚਿੱਤਰ: ਸਿੰਗਲ ਰਿੰਗ ਅਤੇ ਡਿਊਲ ਰਿੰਗ

ਵੱਡੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਪ੍ਰ: 1. ਨੈਟਵਰਕ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ? ਨੈਟਵਰਕ ਦੇ ਲਾਭ ਅਤੇ ਹਾਨੀਆਂ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਨੈਟਵਰਕ: ਨੈਟਵਰਕ ਦੋ ਜਾਂ ਦੋ ਤੋਂ ਵੱਧ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦਾ ਇਕੱਠ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਇਹ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਸੰਚਾਰ ਸਾਧਨਾਂ ਨਾਲ ਆਪਸ ਵਿਚ ਜੁੜੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਤਾਂ ਜੋ ਫਾਈਲਾਂ ਦੀ ਅਦਲਾ-ਬਦਲੀ, ਸ੍ਰੋਤਾਂ ਦੀ ਸਾਂਝ ਅਤੇ ਸੰਚਾਰ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕੇ। ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਵਿਚਕਾਰ ਕੁਨੈਕਸ਼ਨ ਜਿਆਦਾਤਰ ਕੇਬਲ ਤਾਰ ਦੁਆਰਾ ਬਣੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਪਰੰਤੂ ਲੰਬੀ ਦੂਰੀ ਵਾਲੇ ਨੈਟਵਰਕਾਂ ਲਈ ਰੇਡੀਓ ਸਿਗਨਲ ਜਾਂ ਸੈਟੇਲਾਈਟ ਲਿੰਕ ਦੁਆਰਾ ਵੀ ਨੈਟਵਰਕ ਕੁਨੈਕਸ਼ਨ ਬਣਾਏ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।

ਨੈਟਵਰਕ ਦੇ ਲਾਭ ਅਤੇ ਹਾਨੀਆਂ: ਨੈਟਵਰਕ ਦੇ ਆਪਣੇ ਲਾਭ ਅਤੇ ਹਾਨੀਆਂ ਵੀ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ ਜੋ ਕਿ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ:

ਨੈਟਵਰਕ ਦੇ ਲਾਭ:

1. ਨੈਟਵਰਕਾਂ ਨਾਲ **ਡਾਟਾ ਅਤੇ ਸੂਚਨਾਂ ਦੀ ਸਾਂਝ** ਆਸਾਨੀ ਨਾਲ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ।
2. ਨੈਟਵਰਕਾਂ ਨਾਲ **ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਅਤੇ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਦੀ ਸਾਂਝ** ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ।
3. ਨੈਟਵਕਰ ਰਾਹੀਂ **ਸੰਚਾਰ ਬਹੁਤ ਤੇਜੀ ਨਾਲ** ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
4. ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ **ਫਾਈਲਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਅਤੇ ਸਾਂਝ ਤੇਜੀ ਨਾਲ** ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
5. ਨੈਟਵਰਕ ਰਾਹੀਂ **ਮਹਿੰਗੇ ਯੰਤਰਾਂ ਨੂੰ ਸਾਂਝਾ ਕਰਕੇ ਸਮੂਚੇ ਸਿਸਟਮ ਦੀ ਲਾਗਤ ਘਟਾਈ** ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ।
6. ਨੈਟਵਰਕ **ਭਰੋਸੇਯੋਗ** ਹੁੰਦੇ ਹਨ।
7. ਨੈਟਵਰਕਾਂ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਨੈਟਵਰਕ ਦੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦਾ **ਬੈਕਅੱਪ ਲੈਣਾ ਆਸਾਨ** ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
8. ਨੈਟਵਕਾ ਸਾਡੇ **ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਰੱਖਣ** ਵਿਚ ਵੀ ਸਾਡੀ ਮਦਦ ਕਰਦੇ ਹਨ।

ਨੈਟਵਰਕ ਦੀਆਂ ਹਾਨੀਆਂ:

1. ਨੈਟਵਰਕ ਦੇ ਫੇਲ ਹੋ ਜਾਣ ਨਾਲ ਸਾਰੀਆਂ **ਕੇਂਦਰੀ ਸੇਵਾਵਾਂ ਫੇਲ** ਹੋ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ।
2. ਨੈਟਵਰਕ ਦਾ **ਪ੍ਰਬੰਧਨ ਕਰਨਾ ਔਖਾ** ਹੁੰਦਾ ਹੈ।
3. ਨੈਟਵਰਕ ਉਪਰ **ਡਾਟਾ ਦੀ ਗਲਤ ਵਰਤੋਂ** ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ।
4. ਨੈਟਵਰਕ **ਬਨਾਉਣ ਦੀ ਕੀਮਤ ਕਾਫੀ** ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

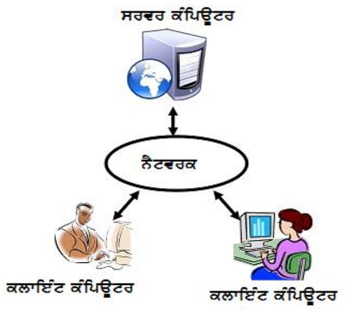
ਪ੍ਰ: 2. ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੈਟਵਰਕ ਦੇ ਭਾਗਾਂ ਬਾਰੇ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦਿਓ।

ਉ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੈਟਵਰਕ ਦੇ ਕਈ ਭਾਗ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਹਰੇਕ ਭਾਗ ਨੈਟਵਰਕ ਨੂੰ ਸੁਚਾਰੂ ਢੰਗ ਨਾਲ ਚਲਾਉਣ ਲਈ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੈਟਵਰਕ ਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਮੁੱਖ ਭਾਗਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ:

1. ਕੰਪਿਊਟਰ: ਨੈਟਵਰਕ ਦਾ ਮੁੱਖ ਕੰਮ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਨੂੰ ਆਪਸ ਵਿਚ ਜੋੜਨਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਨੈਟਵਰਕ ਲਈ ਇਹ ਕੰਪਿਊਟਰ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਦੋ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।

ੳ. ਕਲਾਇੰਟ ਜਾਂ ਨੋਡ: ਇਹ ਇਕ ਆਮ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਸ੍ਰੋਤਾਂ ਦੀ ਸਾਂਝ ਕਰਨ ਲਈ ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਜੁੜਿਆ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

ਅ. ਸਰਵਰ: ਇਹ ਇਕ ਸ਼ਕਤੀਸ਼ਾਲੀ ਕੰਪਿਊਟਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਸੂਚਨਾ ਜਾਂ ਸ੍ਰੋਤਾਂ ਦੀ ਸਾਂਝ ਕਰਨ ਵਿਚ ਮਦਦ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਇਹ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਕਲਾਇੰਟ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਤੇ ਕੰਟਰੋਲ ਕਰਦਾ ਹੈ।



2. ਨੈਟਵਰਕ ਇੰਟਰਫੇਸ ਕਾਰਡ (NIC):
ਇਹ ਇਕ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਰਕਟ ਬੋਰਡ/ਕਾਰਡ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਨੈਟਵਰਕ ਨਾਲ ਜੋੜਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

3. ਹੱਬ/ਸਵਿੱਚ:
ਹੱਬ ਇਕ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਯੰਤਰ ਹੈ ਜੋ ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਸਟਾਰ ਟੋਪੋਲੋਜੀ ਵਿਚ ਕਈ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਨੂੰ ਆਪਸ ਵਿਚ ਜੋੜਨ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਸਾਧਾਰਣ ਰੂਪ ਵਿਚ ਹੱਬ ਇਕ ਪੋਰਟ ਤੋਂ ਡਾਟਾ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਫਿਰ ਇਸ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਡੁਪਲੀਕੇਟ ਕਰਕੇ ਬਾਕੀ ਸਮੂਹ ਪੋਰਟਾਂ ਉਪਰ ਉਪਲਬਧ ਕਰਵਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਤਰਾਂ ਹੱਬ ਇਸ ਨਾਲ ਜੁੜੇ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਵੰਡ ਦੀ ਸਹੂਲਤ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ।

4. ਰਾਊਟਰ:
ਰਾਊਟਰ ਇਕ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਯੰਤਰ ਹੈ ਜੋ ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਦਾ ਹੈ, ਪ੍ਰਾਪਤ ਕੀਤੇ ਡਾਟਾ ਦਾ ਨਿਰੀਖਣ ਕਰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਉਸੇ ਨੈਟਵਰਕ ਜਾਂ ਹੋਰ ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਅੱਗੇ ਭੇਜਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰ: 3. ਨੈਟਵਰਕ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ।

ਉ: ਨੈਟਵਰਕ ਕਈ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਨੈਟਵਰਕਾਂ ਨੂੰ ਉਹਨਾਂ ਦੇ ਆਕਾਰ ਅਤੇ ਉਹਨਾਂ ਨੂੰ ਵਰਤਣ ਦੇ ਤਰੀਕੇ ਅਨੁਸਾਰ ਅਲੱਗ-ਅਲੱਗ ਸ਼੍ਰੇਣੀਆਂ ਵਿਚ ਵੰਡਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਨੈਟਵਰਕ ਦੇ ਆਕਾਰ ਦੇ ਆਧਾਰ ਤੇ ਇਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਚਾਰ ਭਾਗਾਂ ਵਿਚ ਵੰਡਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ:

1. ਪੈਨ (PAN): ਪਰਸਨਲ ਏਰੀਆ ਨੈਟਵਰਕ
ਇਹ ਉਹ ਨੈਟਵਰਕ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜੋ ਇਕ ਵਿਅਕਤੀ ਦੇ ਆਲੇ ਦੁਆਲੇ ਲੱਗਿਆ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਦਾ ਦਾਇਰਾ 10 ਮੀਟਰ ਦੇ ਲਗਭਗ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਨੈਟਵਰਕ ਦਫਤਰ ਜਾਂ ਰਿਹਾਇਸ਼ ਦੇ ਅੰਦਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

ਚਿੱਤਰ.ਪਰਸਨਲ ਏਰੀਆ ਨੈੱਟਵਰਕ

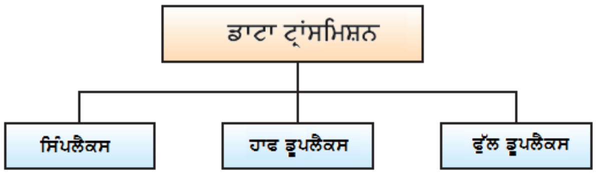
2. ਲੈਨ (LAN): ਲੋਕਲ ਏਰੀਆ ਨੈਟਵਰਕ
ਇਕ ਨੈਟਵਰਕ ਇਕ ਦਫਤਰ ਦੀ ਬਿਲਡਿੰਗ ਜਾਂ ਸਕੂਲ ਦੀ ਕੰਪਿਊਟਰ ਲੈਬ ਜਾਂ ਘਰ ਵਿਚ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।ਇਸ ਨੈਟਵਰਕ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਯੰਤਰਾਂ ਦੇ ਵਿਚਕਾਰ ਸੰਚਾਰ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਨੈਟਵਰਕ ਫਾਈਲਾਂ ਜਾਂ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਯੰਤਰਾਂ ਨੂੰ ਸਾਂਝਾ ਕਰਨ ਲਈ ਬਣਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਆਕਾਰ ਵਿਚ 1 ਮੀਲ ਦੇ ਘੇਰੇ ਤੱਕ ਸੀਮਿਤ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

3. ਮੈਨ (MAN): ਮੈਟਰੋਪੋਲੀਟਨ ਏਰੀਆ ਨੈਟਵਰਕ
ਇਕ ਵੱਡੇ ਖੇਤਰ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਸ਼ਹਿਰ ਵਿਚ ਫੈਲਿਆ ਹੋਇਆ ਨੈਟਵਰਕ ਮੈਨ ਨੈਟਵਰਕ ਕਹਾਉਂਦਾ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ ਕੇਬਲ ਟੀ.ਵੀ. ਨੈਟਵਰਕ। ਮੈਨ ਨੈਟਵਰਕ ਇਕ ਵੱਡੇ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਫੈਲੇ ਕਈ ਛੋਟੇ ਵੱਡੇ ਲੈਨ ਨੈਟਵਰਕਾਂ ਨੂੰ ਜੋੜ ਕੇ ਬਣਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਆਕਾਰ ਵਿਚ 5 ਤੋਂ 50 ਕਿ.ਮੀ. ਦੇ ਦਾਇਰੇ ਅੰਦਰ ਫੈਲਿਆ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।

4. ਵੈਨ (WAN): ਵਾਈਡ ਏਰੀਆ ਨੈਟਵਰਕ
ਇਹ ਇਕ ਬਹੁਤ ਵੱਡੇ ਭੂਗੋਲਿਕ ਖੇਤਰ ਜਿਵੇਂ ਕੇ ਦੇਸ਼, ਮਹਾਂਦੀਪ ਜਾਂ ਸਾਰੀ ਦੁਨੀਆਂ ਵਿਚ ਫੈਲਿਆ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਵੈਨ ਵਿਚ ਬਹੁਤ ਸਾਰੇ ਕਈ ਛੋਟੇ ਵੱਡੇ ਲੈਨ ਅਤੇ ਮੈਨ ਨੈਟਵਰਕ ਜੁੜੇ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਇੰਟਰਨੈਟ ਵੈਨ ਨੈਟਵਰਕ ਦੀ ਇਕ ਵਧੀਆ ਉਦਾਹਰਣ ਹੈ।

ਪ੍ਰ: 4. ਡਾਟਾ ਟ੍ਰਾਂਸਮਿਸ਼ਨ ਦੇ ਤਰੀਕੇ ਦੱਸੋ।

ਉ: ਡਾਟਾ ਟ੍ਰਾਂਸਮਿਸ਼ਨ ਤੋਂ ਭਾਵ ਹੈ ਸੈਂਡਰ ਅਤੇ ਰਿਸੀਵਰ ਦੇ ਵਿਚਕਾਰ ਡਾਟਾ ਜਾਂ ਸੂਚਨਾ ਦਾ ਵਹਾਓ।ਸੈਂਡਰ ਅਤੇ ਰਿਸੀਵਰ ਦੇ ਵਿਚਕਾਰ ਡਾਟਾ ਜਾਂ ਸੂਚਨਾ ਦਾ ਵਹਾਓ ਕਈ ਤਰੀਕਿਆਂ ਨਾਲ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਤਰੀਕੇ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ 3 ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ:



ਚਿੱਤਰ' ਡਾਟਾ ਟ੍ਰਾਂਸਮਿਸ਼ਨ ਦੇ ਤਰੀਕੇ

ਸਿੰਪਲੈਕਸ:
ਇਸ ਤਰੀਕੇ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਦਾ ਸੰਚਾਰ ਇਕ ਦਿਸ਼ਾਵੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਧੀ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਜਾਂ ਸੂਚਨਾ ਸਿਰਫ ਇਕ ਦਿਸ਼ਾ ਵਿਚ ਹੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ ਟੈਲੀਵਿਜ਼ਨ।

ਹਾਫ ਡੁਪਲੈਕਸ:
ਇਸ ਤਰੀਕੇ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਦਾ ਸੰਚਾਰ ਦੋ ਦਿਸ਼ਾਵੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਪਰੰਤੂ ਇਹ ਸੰਚਾਰ ਇਕੋ ਸਮੇਂ ਵਿਚ ਨਹੀਂ ਹੋ ਸਕਦਾ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ ਪੁਲਿਸ ਜਾਂ ਫੌਜੀਆਂ ਵਲੋਂ ਵਰਤਿਆ ਜਾਣ ਵਾਲਾ ਵਾਕੀ ਟਾਕੀ ਸਿਸਟਮ।

ਫੁੱਲ ਡੁਪਲੈਕਸ:
ਇਸ ਤਰੀਕੇ ਵਿਚ ਵੀ ਡਾਟਾ ਦਾ ਸੰਚਾਰ ਦੋ ਦਿਸ਼ਾਵੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਪਰੰਤੂ ਇਹ ਸੰਚਾਰ ਇਕੋ ਸਮੇਂ ਵਿਚ ਹੋ ਸਕਦਾ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ ਟੈਲੀਫੋਨ ਸਿਸਟਮ।

ਪਾਠ: 4 (ਡੀ.ਬੀ.ਐੱਮ.ਐੱਸ. ਨਾਲ ਜਾਣ ਪਛਾਣ) (BACK TO INDEX)

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ।

1. ਡੀ. ਬੀ.ਐਮ.ਐਸ. ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ ________________ ਹੈ।
ੳ. ਡਾਟਾਬੇਸ ਮੈਨੇਜਰ ਸਿਸਟਮ **ਅ.** ਡਾਟਾਬੇਸ ਮੈਨੇਜਿੰਗ ਸਿਸਟਮ **ੲ. ਡਾਟਾਬੇਸ ਮੈਨੇਜਮੈਂਟ ਸਿਸਟਮ** **ਸ.** ਡਾਟਾਬੇਸ ਮੈਸੇਂਜਰ ਸਾਫਟਵੇਅਰ

2. ਡਾਟਾਬੇਸ ਨੂੰ ਸੰਭਾਲਣ ਦੀ ਜੁੰਮੇਵਾਰੀ ____________ ਦੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
ੳ. ਡਾਟਾਬੇਸ ਮਾਸਟਰ **ਅ. ਡਾਟਾਬੇਸ ਐਡਮੀਨਿਸਟ੍ਰੇਟਰ** **ੲ.** ਯੂਜ਼ਰ **ਸ.** ਆਮ ਵਿਅਕਤੀ

3. ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਡਾਟਾ ____________ ਵਿਚ ਬਦਲ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
ੳ. ਡਾਟਾਬੇਸ **ਅ. ਸੂਚਨਾ** **ੲ.** ਐਂਟੀਟੀ **ਸ.** ਸਾਫਟਵੇਅਰ

4. ਇਕ ਦੂਜੇ ਨੂੰ ਸੰਬੰਧਤ ਸੂਚਨਾਵਾਂ ਤੋਂ __________ ਤਿਆਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।
ੳ. ਡਾਟਾਬੇਸ **ਅ.** ਡੀ. ਬੀ.ਐਮ.ਐਸ. **ੲ.** ਡੀ.ਬੀ.ਏ. **ਸ.** ਫਾਈਲ ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ ਸਿਸਟਮ

5. ____________ ਇਕ ਵਿਲੱਖਣ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
ੳ. ਪ੍ਰਾਈਮਰੀ ਕੀਅ **ਅ.** ਫੋਰਨ ਕੀਅ **ੲ.** ਇਲਕਟ੍ਰੋਨਿਕ ਕੀਅ **ਸ.** ਡਾਟਾਬੇਸ ਕੀਅ

ਪੂਰੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।

DBA	:	DataBase Administrtor (ਡਾਟਾਬੇਸ ਐਡਮੀਨਿਸਟ੍ਰੇਟਰ)
DBMS	:	DataBase Management System (ਡਾਟਾਬੇਸ ਮੈਨੇਜਮੈਂਟ ਸਿਸਟਮ)
SQL	:	Structured Query Language (ਸਟ੍ਰਕਚਰਡ ਕਿਊਰੀ ਲੈਂਗੁਏਜ਼)
RDBMS	:	Relational DataBase Management System (ਰਿਲੇਸ਼ਨਲ ਡਾਟਾਬੇਸ ਮੈਨੇਜਮੈਂਟ ਸਿਸਟਮ)

ਛੋਟੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਡਾਟਾਬੇਸ ਤੋਂ ਕੀ ਭਾਵ ਹੈ?
ਉ: ਇਕ ਦੂਜੇ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਸੂਚਨਾਵਾਂ ਦੇ ਸਮੂਹ ਨੂੰ ਡਾਟਾਬੇਸ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਡਾਟਾਬੇਸ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਤਰਤੀਬਵਾਰ ਸਟੋਰ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਡਾਟਾਬੇਸ ਵਿਚ ਸੂਚਨਾਵਾਂ ਦੀ ਉਚਿੱਤ ਵਿਵਸਥਾ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਡਾਟਾਬੇਸ ਤੋਂ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਮੇਂ ਲੋੜੀਂਦੀ ਸੂਚਨਾ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਡਾਟਾਬੇਸ ਤਿਆਰ ਕਰਨ ਲਈ ਇਕ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਿਸਨੂੰ ਡਾਟਾਬੇਸ ਮੈਨੇਜਮੈਂਟ ਸਿਸਟਮ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

2. ਵੱਖ-ਵੱਖ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਰਿਲੇਸ਼ਨਸ਼ਿਪ ਕਿਹੜੇ ਹਨ?
ਉ: ਵੱਖ-ਵੱਖ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਰਿਲੇਸ਼ਨਸ਼ਿਪ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:
1. ਇਕ ਤੋਂ ਇਕ ਰਿਲੇਸ਼ਨਸ਼ਿਪ 2. ਇਕ ਤੋਂ ਅਨੇਕ ਰਿਲੇਸ਼ਨਸ਼ਿਪ 3. ਅਨੇਕ ਤੋਂ ਅਨੇਕ ਰਿਲੇਸ਼ਨਸ਼ਿਪ

3. ਵੱਖ-ਵੱਖ ਡੀ.ਬੀ.ਏ. ਦੇ ਨਾਂ ਦੱਸੋ।
ਉ: ਵੱਖ-ਵੱਖ ਡੀ.ਬੀ.ਏ. ਦੇ ਨਾਂ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਹਨ:
1. ਐਡਮੀਨਿਸਟ੍ਰੇਟਿਵ ਡੀ.ਬੀ.ਏ. 2. ਡਿਵਲਪਮੈਂਟ ਡੀ.ਬੀ.ਏ.
3. ਆਰਕੀਟੈਕਟ ਡੀ.ਬੀ.ਏ. 4. ਡਾਟਾ ਵੇਅਰਹਾਊਸ ਡੀ.ਬੀ.ਏ.

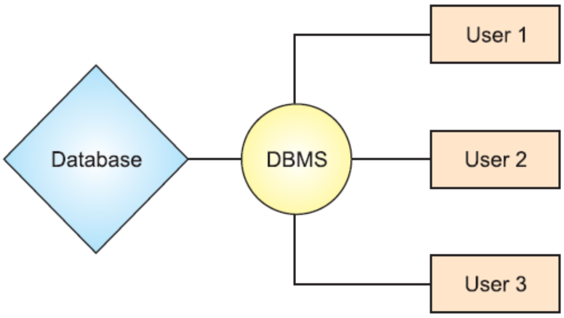
4. SQL ਕੀ ਹੈ?
ਉ: SQL ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ ਸਟਰਕਚਰਡ ਕਿਊਰੀ ਲੈਂਗੁਏਜ਼ ਹੈ। ਇਹ ਇਕ ਹਾਈ ਲੇਵਲ ਭਾਸ਼ਾ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਰਿਲੇਸ਼ਨਲ ਡਾਟਾਬੇਸ ਵਿਚ ਵਰਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਸਾਂਭਣ, ਕੰਟਰੋਲ ਕਰਨ, ਬਦਲਣ ਆਦਿ ਕੰਮਾਂ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਇਕ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਰ ਲਈ ਇਹ ਨਿਰਧਾਰਿਤ ਕਰਨ ਵਿਚ ਸਹਾਇਕ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਕਿਸ ਡਾਟਾ ਦੀ ਉਸਨੂੰ ਜ਼ਰੂਰਤ ਹੈ

5. ਕੀਅਜ਼ ਕਿੰਨ੍ਹੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੀਆਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ?
ਉ: ਕੀਅਜ਼ ਡਾਟਾਬੇਸ ਮੈਨੇਜਮੈਂਟ ਸਿਸਟਮ ਦਾ ਬਹੁਤ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਹਿੱਸਾ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ। ਇਹ ਕਈ ਕਿਸਮਾਂ ਦੀਆਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ। ਆਮ ਵਰਤੀਆਂ ਜਾਣ ਵਾਲੀਆਂ ਕੀਅਜ਼ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਹਨ:
1. ਸੁਪਰ ਖਓਿ 2. ਕੈਂਡੀਡੇਟ ਕੀਅ 3. ਪ੍ਰਾਈਮਰੀ ਕੀਅ 4. ਕੰਪੋਜਿਟ ਕੀਅ 5. ਫੋਰਨ ਕੀਅ

ਵੱਡੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

ਪ੍ਰ.1. ਨਾਰਮਲਾਈਜੇਸ਼ਨ ਬਾਰੇ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦਿਓ। ਇਹ ਕਿੰਨ੍ਹੀ ਪ੍ਰਕਾਰ ਦੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?
ਉ: ਨਾਰਮਲਾਈਜੇਸ਼ਨ ਇਕ ਵਿਗਿਆਨਕ ਵਿਧੀ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਧੀ ਦੁਆਰਾ ਔਖੇ ਟੇਬਲ ਨੂੰ ਬਿਲਕੁਲ ਆਸਾਨ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਯੂਜ਼ਰ ਦੇ ਸਮਝਣਯੋਗ ਰੂਪ ਵਿਚ ਬਦਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਟੇਬਲ ਵਿਚੋਂ ਰਿਡਨਡੈਂਸੀ ਨੂੰ ਘੱਟ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਡਾਟਾਬੇਸ ਇਨਕਨਸਿਸਟੈਂਸੀ ਨੂੰ ਘੱਟ ਕਰਨ ਜਾਂ ਖਤਮ ਕਰਨ ਲਈ ਵੀ ਵਰਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਕਈ ਪ੍ਰਕਾਰ ਦੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਨਾਰਮਲਾਈਜੇਸ਼ਨ ਨੂੰ ਲਾਗੂ ਕਰਨ ਦੇ ਇਹਨਾਂ ਤਰੀਕਿਆਂ ਨੂੰ ਨਾਰਮਲ ਫਾਰਮਜ਼ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਨਾਰਮਲਾਈਜ਼ੇਸ਼ਨ ਦੇ ਇਹ ਤਰੀਕੇ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:
1. ਪਹਿਲੀ ਨਾਰਮਲ ਫਾਰਮ 2. ਦੂਜੀ ਨਾਰਮਲ ਫਾਰਮ 3. ਤੀਜੀ ਨਾਰਮਲ ਫਾਰਮ
4. ਚੌਥੀ ਨਾਰਮਲ ਫਾਰਮ 5. ਪੰਜਵੀਂ ਨਾਰਮਲ ਫਾਰਮ

3. ਡੀ.ਬੀ.ਐਮ.ਐਸ. ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ? ਇਸਦੇ ਲਾਭ ਅਤੇ ਹਾਨੀਆਂ ਦਸੋ।
ਉ: ਡੀ.ਬੀ.ਐਮ.ਐਸ. ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ ਡਾਟਾਬੇਸ ਮੈਨੇਜਮੈਂਟ ਸਿਸਟਮ ਹੈ। ਇਸ ਸਿਸਟਮ ਨੂੰ ਫਾਈਲ ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਦੀਆਂ ਕਮੀਆਂ ਨੂੰ ਪੂਰਾ ਕਰਨ ਲਈ ਬਣਾਇਆ ਗਿਆ ਹੈ। ਇਹ ਇਕ ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਹੈ। ਇਸ ਨੂੰ ਡਾਟਾਬੇਸ ਬਣਾਉਣ, ਡਾਟਾ ਦਾ ਪ੍ਰਬੰਧ ਕਰਨ, ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਰੀਕਵਰ ਕਰਨ ਆਦਿ ਕੰਮਾਂ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।ਡੀ.ਬੀ.ਐਮ.ਐਸ. ਯੂਜ਼ਰ ਅਤੇ ਡਾਟਾਬੇਸ ਵਿਚ ਇਕ ਇੰਟਰਫੇਸ ਦਾ ਕੰਮ ਕਰਦਾ ਹੈ।



ਡੀ.ਬੀ.ਐਮ.ਐਸ. ਦੇ ਲਾਭ:

1. ਡੀ.ਬੀ.ਐਮ.ਐਸ. ਰਿਡਨਡੈਂਸੀ ਨੂੰ ਕੰਟਰੋਲ ਕਰਦਾ ਹੈ।
2. ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਕਈ ਯੂਜ਼ਰਜ਼ ਵਿਚਕਾਰ ਵੰਡਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
3. ਡੀ.ਬੀ.ਐਮ.ਐਸ. ਡਾਟਾ ਬੈਕਅੱਪ ਦੀ ਸੁਵਿਧਾ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ।
4. ਡੀ.ਬੀ.ਐਮ.ਐਸ. ਡਾਟਾ ਦੀ ਸੁਰੱਖਿਆ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ।

ਡੀ.ਬੀ.ਐਮ.ਐਸ. ਦੀਆਂ ਹਾਨੀਆਂ:

1. ਡੀ.ਬੀ.ਐਮ.ਐਸ. ਨੂੰ ਵਰਤਣ ਲਈ ਤਕਨੀਕੀ ਸਿਖਿਆ ਦੀ ਲੋੜ ਪੈਂਦੀ ਹੈ।
2. ਡੀ.ਬੀ.ਐਮ.ਐਸ. ਦੀ ਕੀਮਤ ਅਤੇ ਪ੍ਰਬੰਧਨ ਦਾ ਖਰਚਾ ਜਿਆਦਾ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
3. ਡੀ.ਬੀ.ਐਮ.ਐਸ. ਲਈ ਵੱਧ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਦੀ ਲੋੜ ਪੈਂਦੀ ਹੈ।
4. ਡੀ.ਬੀ.ਐਮ.ਐਸ. ਵਿਚ ਕੰਮ ਕਰਨਾ ਕਾਫੀ ਗੁੰਝਲਦਾਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।
5. ਡੀ.ਬੀ.ਐਮ.ਐਸ. ਨੂੰ ਇਕ ਜਗ੍ਹਾ ਤੋਂ ਦੂਜੀ ਜਗ੍ਹਾ ਲੈ ਕੇ ਜਾਣਾ ਬਹੁਤ ਔਖਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

5. ਡਾਟਾ ਮਾਡਲ ਤੋਂ ਕੀ ਭਾਵ ਹੈ? ਇਸਦੇ ਭਾਗਾਂ ਬਾਰੇ ਵੀ ਦੱਸੋ।

ਉ: ਡਾਟਾ ਮਾਡਲ ਤੋਂ ਭਾਵ ਹੈ ਕਿ ਉਹ ਤਰੀਕਾ ਜੋ ਸਾਨੂੰ ਡਾਟਾਬੇਸ ਦੇ ਸਟਰਕਚਰ ਬਾਰੇ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦਿੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਡਾਟਾ ਦਾ ਵਰਨਣ ਕਰਨ ਲਈ, ਡਾਟਾ ਵਿਚਕਾਰ ਸੰਬੰਧਾਂ ਦਾ ਵਰਨਣ ਕਰਨ ਆਦਿ ਕੰਮਾਂ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਡਾਟਾ ਮਾਡਲ ਦੇ ਭਾਗ:

ਡਾਟਾ ਮਾਡਲਜ਼ ਮੁੱਖ ਤੌਰ ਤੇ ਤਿੰਨ ਭਾਗਾਂ ਵਿਚ ਵੰਡੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ ਜੋ ਕਿ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. **ਆਬਜੈਕਟ ਓਰੀਐਂਟਡ ਲਾਜੀਕਲ ਮਾਡਲ**: ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਲਾਈਨ ਦਰ ਲਾਈਨ ਡਾਟਾ ਦਾ ਵਰਨਣ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਮੁੱਖ ਤੌਰ ਤੇ ਪੰਜ ਪ੍ਰਕਾਰ ਦਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ:

- ਬਾਈਨਰੀ ਮਾਡਲ
- ਐਨਟਿਟੀ ਰਿਲੇਸ਼ਨਸ਼ਿਪ ਮਾਡਲ
- ਸਿਮੈਂਟਿਕ ਡਾਟਾ ਮਾਡਲ
- ਫੰਕਸ਼ਨਲ ਮਾਡਲ
- ਆਬਜੈਕਰ ਓਰੀਐਂਟਡ ਲਾਜੀਕਲ ਮਾਡਲ

2. **ਰਿਕਾਰਡ ਬੇਸਡ ਲਾਜੀਕਲ ਮਾਡਲ**: ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਲਾਈਨ ਦਰ ਲਾਈਨ ਡਾਟਾ ਦਾ ਵਰਨਣ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਪਰ ਇਸ ਵਿਚ ਪੱਕੇ ਤੌਰ ਤੇ ਇਕ ਫਾਰਮੈਟ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਚ ਹਰ ਇਕ ਰਿਕਾਰਡ ਦੇ ਆਪਣੇ ਐਟਰੀਬਿਊਟਸ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਹ 3 ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ:
   - ਨੈਟਵਰਕ ਮਾਡਲ
   - ਰਿਲੇਸ਼ਨਲ ਮਾਡਲ
   - ਹੈਰਾਰੀਕਲ ਮਾਡਲ
3. **ਫਿਜੀਕਲ ਡਾਟਾ ਮਾਡਲ:** ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਡਾਟਾ ਦਾ ਸਭ ਤੋਂ ਨਿਚਲੇ ਲੇਵਲ ਉਤੇ ਵਰਨਣ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਐਨਟਿਟੀ, ਐਟਰੀਬਿਊਟਸ, ਐਨਟਿਟੀ ਸੈਟ, ਰਿਲੇਸ਼ਨਸ਼ਿਪ, ਰਿਲੇਸ਼ਨਸ਼ਿਪਸੈਟ ਆਦਿ ਇਸ ਮਾਡਲ ਦੇ ਕੁੱਝ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਹਿੱਸੇ ਹਨ।

ਪਾਠ: 5 (ਐਮ.ਐਸ. ਐਕਸੈਸ ਨਾਲ ਜਾਣ ਪਛਾਣ) (BACK TO INDEX)

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ।

1. ______________ ਇਕ ਰਿਲੇਸ਼ਨਲ ਡਾਟਾਬੇਸ ਮੈਨੇਜਮੈਂਟ ਸਿਸਟਮ ਹੈ।

ੳ. ਐਕਸਲ ਅ. ਵਰਡ ੲ. ਪਾਵਰ-ਪੁਆਇੰਟ ਸ. **ਐਕਸੈੱਸ**

2. _____________ ਡਾਟਾਬੇਸ ਦਾ ਮੁੱਖ ਅੰਗ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

ੳ. ਕੁਐਰੀ ਅ. **ਟੇਬਲ** ੲ. ਫਾਰਮ ਸ. ਮਾਡਿਊਲ

3. ਇਕ ਫੀਲਡ ਇਕੋ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ _____________ ਦਾ ਸੈਟ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

ੳ. ਡਾਟਾਬੇਸ ਅ. ਟੇਬਲਜ਼ 33ੲ. **ਡਾਟਾ ਆਇਟਮਜ਼** ਸ. ਫਾਰਮਜ਼

4. ਕੁਐਰੀਜ਼ ਟੇਬਲ ਨੂੰ ਬਦਲਣ, ___________, ___________ ਅਤੇ ____________ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ੳ. ਸਾਂਭਣ, ਫਾਰਮ, ਅਪਡੇਟ ਅ. ਡਿਲੀਟ, ਟੇਬਲਬਣਾਉਣ, ਕਿਊਰੀ ਅਪਡੇਟ

ੲ. ਸਟੋਰ ਕਰਨ, ਪੇਸਟ ਕਰਨ, ਕਾਪੀ ਕਰਨ ਸ. ਕੁਐਰੀ ਕਾਪੀ ਕਰਨ, ਮਾਡਿਊਲ ਤਿਆਰ ਕਰਨ, ਰਿਪੋਰਟ ਬਣਾਉਣ

5. ਇਕ ਫੀਲਡ ਲਈ ਖਾਸ ਸੈਟਿੰਗ ______________ ਕਹਾਉਂਦੀ ਹੈ।

ੳ. ਡਾਟਾਬੇਸ ਅ. ਮੈਕਰੋ ੲ. **ਡਾਟਾ ਟਾਈਪਸ** ਸ. ਰਿਪੋਰਟਸ

ਛੋਟੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਐਮ. ਐਸ. ਐਕਸੈਸ ਦੇ ਕੰਪੋਨੈਨਟਸ (ਭਾਗਾਂ) ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਐਮ. ਐਸ. ਐਕਸੈਸ ਦੇ ਕੰਪੋਨੈਨਟਸ (ਭਾਗਾਂ) ਦੇ ਨਾਂ ਹੇਠ ਲਿਖੁ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. ਟੇਬਲ
2. ਫਾਰਮ
3. ਰਿਪੋਰਟ
4. ਕਿਊਰੀ
5. ਮੈਕਰੋ
6. ਮਾਡਿਊਲ

2. ਐਮ. ਐਸ. ਐਕਸੈਸ ਵਿਚ ਕਿਹੜੇ ਕਿਹੜੇ ਡਾਟਾ ਟਾਈਪਸ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ?

ਉ: ਐਮ. ਐਸ. ਐਕਸੈਸ ਵਿਚ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਡਾਟਾ ਟਾਈਪਸ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ:

1. ਟੈਕਸਟ
2. ਨੰਬਰ
3. ਡੇਟ/ਟਾਈਮ
4. ਯੈਸ/ਨੌ
5. ਕਰੰਸੀ
6. ਆਟੋ ਨੰਬਰ
7. ਮੀਮੋ
8. ਓ.ਐਲ.ਈ. ਆਬਜੈਕਟ
9. ਹਾਈਪਰਲਿੰਕ
10. ਕੈਲਕੁਲੇਟਡ

4. ਰਿਕਾਰਡ ਤੋਂ ਕੀ ਭਾਵ ਹੈ?

ਉ: ਇਕ ਸਟਰਕਚਰ ਵਿਚ ਸੰਬੰਧਤ ਡਾਟਾ ਦਾ ਸਮੂਹ ਰਿਕਾਰਡ ਅਖਵਾਉਂਦਾ ਹੈ। ਟੇਬਲ ਵਿਚ ਇਕ ਰਿਕਾਰਡ ਨੂੰ ਟਪਲ ਜਾਂ ਰੋਅ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ ਇਕ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਦੇ ਰਿਕਾਰਡ ਵਿਚ ਉਸ ਦਾ ਰੋਲ ਨੰ, ਨਾਂ, ਪਿਤਾ ਦਾ ਨਾਂ, ਜਮਾਤ ਆਦਿ ਡਾਟਾ ਆਈਟਮਜ਼ ਹੋ ਸਕਦੀਆਂ ਹਨ।

5. ਟੇਬਲ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ? ਟੇਬਲ ਬਣਾਉਣ ਦੇ ਵੱਖ–ਵੱਖ ਤਰੀਕੇ ਦਸੋ।

ਉ: ਟੇਬਲ ਡਾਟਾਬੇਸ ਦਾ ਇਕ ਮੁੱਖ ਅੰਗ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਸਟੋਰ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਟੇਬਲ ਵਿਚ ਰੋਅਜ਼ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਰਿਕਾਰਡ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਕ ਡਾਟਾਬੇਸ ਵਿਚ ਇਕ ਤੋਂ ਵੱਧ ਟੇਬਲ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ।ਐਕਸੈਸ ਵਿਚ ਟੇਬਲ ਕਈ ਤਰੀਕਿਆਂ ਨਾਲ ਬਣਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਟੇਬਲ ਬਣਾਉਣ ਦੇ ਤਰੀਕੇ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ।

1. ਡਾਟਾਸ਼ੀਟ ਵਿਊ ਰਾਹੀਂ ਟੇਬਲ ਬਣਾਉਣਾ।
2. ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਵਿਊ ਵਿਚ ਟੇਬਲ ਬਣਾਉਣਾ।

6. ਫਾਰਮ ਤੋਂ ਕੀ ਭਾਵ ਹੈ?

ਉ: ਫਾਰਮ ਐਮ.ਐਸ. ਐਕਸੈਸ ਦਾ ਇਕ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਅੰਗ ਹੈ। ਫਾਰਮ ਟੇਬਲਜ਼ ਦੀ ਗ੍ਰਾਫੀਕਲ ਪੇਸ਼ਕਾਰੀ ਹੈ। ਫਾਰਮ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਟੇਬਲ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਭਰਨ, ਟੇਬਲ ਵਿਚਲਾ ਡਾਟਾ ਦੇਖਣ ਜਾਂ ਬਦਲਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਫਾਰਮ ਨਾਲ ਟੇਬਲ ਵਿਚ ਆਸਾਨੀ ਨਾਲ ਡਾਟਾ ਭਰਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

7.ਰਿਪੋਰਟ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?

ਉ: ਰਿਪੋਰਟ ਐਮ.ਐਸ. ਐਕਸੈਸ ਦਾ ਇਕ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਅੰਗ ਹੈ। ਰਿਪੋਰਟ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਟੇਬਲ ਵਿਚਲੇ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਆਪਣੀ ਸੁਵਿਧਾ ਅਨੁਸਾਰ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਵੱਡੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 1. ਡਾਟਾਬੇਸ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਲਈ ਕੀ-ਕੀ ਜ਼ਰੂਰੀ ਸੇਧਾਂ ਹਨ। ਜਾਣਕਾਰੀ ਦਿਓ।

ਉੱਤਰ: ਡਾਟਾਬੇਸ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਤੁਹਾਨੂੰ ਕੁਝ ਹਦਾਇਤਾਂ ਨੂੰ ਮੰਨਣਾ ਪੈਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਹਦਾਇਤਾਂ ਤੁਹਾਨੂੰ ਇੱਕ ਵਧੀਆ ਡਾਟਾਬੇਸ ਬਣਾਉਣ ਵਿੱਚ ਮਦਦ ਕਰਦੀਆਂ ਹਨ।

1. ਆਪਣੀ ਜ਼ਰੂਰਤ ਦੇ ਅਨੁਸਾਰ ਉਹ ਸਾਰੇ ਫ਼ੀਲਡ ਲੱਭੋ ਜਿੰਨ੍ਹਾਂ ਤੋਂ ਸਾਡੀ ਲੋੜੀਂਦੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕੇ।
2. ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਵਧੀਆ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਡਾਟਾ ਦੇ ਹਰ ਇੱਕ ਹਿੱਸੇ ਨੂੰ ਛੋਟੇ ਛੋਟੇ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਹਿੱਸਿਆਂ ਵਿੱਚ ਵੰਡੋ।
3. ਟੇਬਲ ਵਿੱਚ ਗਰੁੱਪ ਸੰਬੰਧੀ ਫ਼ੀਲਡਜ਼ ਨੂੰ ਬਣਾਓ।
4. ਹਰ ਇੱਕ ਟੇਬਲ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਾਇਮਰੀ ਕੀਅ ਬਣਾਓ ਜੋ ਕਿ ਵਿਲੱਖਣ ਤੌਰ ਤੇ ਪਛਾਣਿਆ ਜਾ ਸਕੇ।
5. ਟੇਬਲਜ਼ ਦੇ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਸਾਂਝਾਂ ਫ਼ੀਲਡ ਵੀ ਪਾਉਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 4. ਫ਼ਿਲਟਰ ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?ਇਸਨੂੰ ਲਾਗੂ ਕਰਨ ਦੇ ਸਟੈੱਪ ਲਿਖੋ।

ਉੱਤਰ: ਫ਼ਿਲਟਰ ਇੱਕ ਅਜਿਹਾ ਤਰੀਕਾ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਸਾਨੂੰ ਸਿਰਫ਼ ਉਹੀ ਡਾਟਾ ਦਿਖਾਉਂਦਾ ਹੈ ਜਿਸਦੀ ਸਾਨੂੰ ਲੋੜ ਹੈ। ਸਟੈੱਪ ਹਨ:

1. ਤੁਸੀਂ ਜਿਸ ਫ਼ੀਲਡ ਉੱਤੇ ਫ਼ਿਲਟਰ ਲਾਉਣਾ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹੋ, ਉਸ ਫ਼ੀਲਡ ਦੇ ਨਾਲ ਵਾਲੇ drop down arrow 'ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
2. ਇੱਕ ਚੈੱਕ ਲਿਸਟ ਦੇ ਨਾਲ ਇੱਕ ਡਰਾਪ ਡਾਊਨ ਮੀਨੂੰ ਸਾਹਮਣੇ ਆ ਜਾਵੇਗਾ। ਫ਼ਿਲਟਰ ਦੇ ਨਤੀਜੇ ਵਿੱਚ ਸਿਰਫ਼ ਚੈੱਕ ਲੱਗੀਆਂ ਆਈਟਮਾਂ ਹੀ ਦਿਖਾਈ ਦੇਣਗੀਆਂ।
3. ਕਿਸੇ ਆਈਟਮ ਨੂੰ ਇੱਕੋ ਸਮੇਂ ਸਿਲੈੱਕਟ ਜਾਂ ਡਿਸਲੈਕਟ ਕਰਨ ਲਈ ਚੈੱਕ ਬਾਕਸ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
4. OK ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰਨ ਤੇ ਫ਼ਿਲਟਰ ਲਾਗੂ ਹੋ ਜਾਵੇਗਾ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 5. ਸੌਰਟਿੰਗ ਤੋਂ ਕੀ ਭਾਵ ਹੈ? ਸੌਰਟਿੰਗ ਨੂੰ ਡਾਟਾਬੇਸ ਵਿੱਚ ਕਿਵੇਂ ਲਾਗੂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ?

ਉੱਤਰ : ਸੌਰਟਿੰਗ ਤੋਂ ਭਾਵ ਹੈ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਘਟਦੇ ਜਾਂ ਵਧਦੇ ਕ੍ਰਮ ਵਿਚ ਲਗਾਉਣਾ। ਡਾਟਾਬੇਸ ਵਿਚ ਅਸੀਂ ਟੈਕਸਟ ਅਤੇ ਨੰਬਰ ਦੋਹਾਂ ਨੂੰ ਦੋ ਤਰੀਕਿਆਂ ਨਾਲ ਸੌਰਟ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ, ascending ਅਤੇ descending order. ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਸੋਰਟ ਕਰਨ ਦੇ ਸਟੈਪ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. ਕੋਈ ਇੱਕ ਫ਼ੀਲਡ ਸਿਲੈਕਟ ਕਰੋ ਜਿਸਨੂੰ ਤੁਸੀਂ ਸੌਰਟ ਕਰਨਾ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹੋ।
2. ਹੋਮ ਟੈੱਬ ਰਿਬਨ ਉੱਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ ਅਤੇ ਸੌਰਟ ਅਤੇ ਫ਼ਿਲਟਰ ਗਰੁੱਪ ਉੱਤੇ ਜਾਓ।
3. ਫ਼ੀਲਡ ਨੂੰ ਸੌਰਟ ਕਰਨ ਲਈ ascending ਜਾਂ descending ਕਮਾਂਡ ਸਿਲੈਕਟ ਕਰੋ।
4. ਹੁਣ ਟੇਬਲ ਸਿਲੈਕਟ ਕੀਤੇ ਫ਼ੀਲਡਜ਼ ਦੇ ਅਨੁਸਾਰ ਸੌਰਟ ਹੋ ਜਾਵੇਗਾ।
5. ਨਵੀਂ ਸੌਰਟ ਨੂੰ ਸੇਵ ਕਰਨ ਲਈ quick access toolbar ਉੱਤੇ ਸੇਵ ਕਮਾਂਡ ਉੱਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।

ਪਾਠ: 6 (ਇੰਟਰਨੈਟ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ) (BACK TO INDEX)

ਪ੍ਰ:1 ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ।

1. Gmail ___________ ਦੀ ਇਕ ਮੁਫਤ ਈ-ਮੇਲ ਸੇਵਾ ਹੈ।
ੳ. Yahoo ਅ. **Google** ੲ. Rediffmail ਸ. Hotmail
2. ਇੰਟਰਨੈਟ ਦੇ ਉਤੇ ਹਰੇਕ ਮਸ਼ੀਨ ਨੂੰ ਇੱਕ ਇਕਲਾ (ਯੂਨਿਕ) ਨੰਬਰ ਦਿਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ, ਜਿਸ ਨੂੰ _____ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
ੳ. ਐਡਰੈਸ ਅ. ਈ-ਮੇਲ ੲ. ID ਸ. **IP ਐਡਰੈਸ**
3. _____ ਇਕ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦਾ ਟੈਸਟ ਹੈ ਜੋ ਇਹ ਪਤਾ ਲਾਉਂਦਾ ਹੈ ਕਿ ਯੂਜ਼ਰ ਮਨੁੱਖ ਹੈ ਕਿ ਨਹੀਂ।
ੳ. **CAPTCHA** ਅ. DERTSA ੲ. HEPTCHA ਸ. NEPHCA
4. _____ ਇਕ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦਾ ਮੈਲਵੇਅਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਯੂਜ਼ਰ ਦੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਆਗਿਆ ਵਰਤਣ ਲਈ ਬਣਾਇਆ ਗਿਆ ਹੈ।
ੳ. ਸਪਾਈਵੇਅਰ ਅ. **ਟਰੋਜ਼ਨ** ੲ. ਮੈਲਵੇਅਰ ਸ. ਹੋਰਸ
5. TV ਅਤੇ ਰੇਡੀਓ, ਇੰਟਰਨੈਟ ਉਤੇ _______________ ਮੀਡੀਆ ਦੇ ਉਦਾਹਰਨ ਹਨ।
ੳ. ਸਟਰੀਮਿੰਗ ਅ. ਲਿਮਿਟਿਡ ੲ. ਆਨ-ਲਾਈਨ ਸ. ਆਫਲਾਈਨ

ਪ੍ਰ:2 ਸਹੀ/ਗਲਤ ਦੱਸੋ।

1. ਸਪਾਈਵੇਅਰ ਇਕ ਈ-ਮੇਲ ਫਰੌਡ (ਧੋਖਾ) ਹੈ, ਜਿਸ ਵਿਚ ਗਲਤ ਕੰਮ ਕਰਨ ਵਾਲਾ ਵਿਅਕਤੀ, ਇਕ ਅਸਲ ਦਿਖਣ ਵਾਲੀ ਈ-ਮੇਲ ਸਾਨੂੰ ਭੇਜਦਾ ਹੈ ਜੋ ਸਾਡੀ ਨਿੱਜੀ ਤੇ ਵਿੱਤੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਇਕੱਠੀ ਕਰ ਲੈਂਦਾ ਹੈ।(**ਸਹੀ**)
2. ਗੂਗਲ ਡਰਾਇਵ ਦੇ ਜ਼ਰੀਏ ਅਸੀਂ ਫਾਈਲਾਂ ਨੂੰ ਆਨ ਲਾਈਨ ਸਟੋਰ ਅਤੇ ਸ਼ੇਅਰ ਨਹੀਂ ਕਰ ਸਕਦੇ। (**ਗਲਤ**)
3. ਐਂਟੀ ਵਾਇਰਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਵਾਇਰਸ ਨਾਲ ਨਿਪਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। (**ਸਹੀ**)
4. BCC ਵਿਚ ਅਸੀਂ ਉਹਨਾਂ ਵਿਅਕਤੀਆਂ ਦੇ ਈ-ਮੇਲ ਪਤੇ ਟਾਈਪ ਕਰਦੇ ਹਾਂ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਅਸੀਂ ਈ -ਮੇਲ ਦੀ ਇਕ ਕਾਪੀ ਤਾਂ ਭੇਜਦਾ ਹਾਂ ਪਰ ਦੂਜੇ ਰਿਸੀਪਿਅੰਟ ਨੂੰ ਇਸ ਦਾ ਪਤਾ ਨਹੀਂ ਚਲਦਾ। (**ਸਹੀ**)
5. ਡਿਜ਼ੀਟਲ ਸਿਗਨੇਚਰ ਨੂੰ ਬਾਇਓਗਰਾਫੀ ਦੇ ਜ਼ਰੀਏ ਬਣਾਇਆ ਅਤੇ ਵੈਰੀਫਾਈ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। (**ਗਲਤ**)

ਪ੍ਰ:3 ਛੋਟੇ ਉਤਰਾ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. CAPTCHA (ਕਾਪਚਾ) ਕੋਡ ਕਿਸ ਨੂੰ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ।

ੳ: CAPTCHA ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ Completely Automated Public Turing Test To Tell Computer and Humans Apart. ਇਹ ਇਕ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦਾ ਟੈਸਟ ਹੈ। ਇਹ ਟੈਸਟ ਇਹ ਪਤਾ ਲਗਾਉਂਦਾ ਹੈ ਕਿ ਯੂਜ਼ਰ ਮਨੁੱਖ ਹੈ ਜਾਂ ਨਹੀਂ। ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਵੈਬ ਸਾਇਟਾਂ ਉਪਰ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

2. Google Apps ਤੋਂ ਤੁਸੀਂ ਕੀ ਸਮਝਦੇ ਹੋ।

ੳ: Apps ਸ਼ਬਦ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।ਐਪ ਇਕ ਛੋਟਾ ਜਾ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਗੂਗਲ ਆਪਣੀਆਂ ਆਨਲਾਈਨ ਸੇਵਾਵਾਂ ਨੂੰ ਐਪਸ ਰਾਹੀਂ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਗੂਗਲ ਦੀਆਂ ਵੈਬ ਆਧਾਰਿਤ ਕੁੱਝ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਦੇ ਸਮੂਹ ਨੂੰ ਗੂਗਲ ਐਪਸ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਐਪਸ ਵਿਚ ਈ-ਮੇਲ, ਕਲੈਂਡਰ, ਮੈਪ, ਵਰਡ-ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ, ਆਦਿ ਸ਼ਾਮਿਲ ਹਨ।ਇਹ ਇੰਟਰਨੈਟ ਰਾਹੀਂ ਸਾਡੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਜਾਂ ਮੋਬਾਇਲ ਫੋਨ ਤੇ ਚੱਲ ਸਕਦਾ ਹੈ।

3. ਡਿਜ਼ੀਟਲ ਸਿਗਨੇਚਰ ਕੀ ਹੈ?

ੳ: ਡਿਜ਼ੀਟਲ ਸਿਗਨੇਚਰ ਇਕ ਡਿਜ਼ੀਟਲ ਕੋਡ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਇਲੈਕਟ੍ਰੋਨਿਕ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਟ੍ਰਾਂਸਫਰ ਹੋਣ ਵਾਲੇ ਦਸਤਾਵੇਜ਼ ਨਾਲ ਜੁੜਿਆ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਡਿਜ਼ੀਟਲ ਸਿਗਨੇਚਰ ਨਾਲ ਭੇਜਣ ਵਾਲੇ ਦੀ ਪਹਿਚਾਣ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਸਿਗਨੇਚਰ ਨੂੰ ਕਰਿਪਟੋਗ੍ਰਾਫੀ ਰਾਹੀਂ ਬਸਾਇਆ ਅਤੇ ਮਿਲਾਨ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਡਿਜ਼ੀਟਲ ਸਿਗਨੇਚਰ ਲਈ ਦੋ ਕੀਅਜ਼ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਕ ਇਸਨੂੰ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਅਤੇ ਦੂਜੀ ਇਸਦੇ ਮਿਲਣ ਲਈ।

4. ਈ-ਮੇਲ ਨੂੰ ਭੇਜਣ ਦਾ ਤਰੀਕਾ ਲਿਖੋ।

ੳ: ਈ-ਮੇਲ ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ ਇਲੈਕਟ੍ਰੋਨਿਕ ਮੇਲ ਹੈ। ਈ-ਮੇਲ ਇੰਟਰਨੈਟ ਰਾਹੀਂ ਸੰਦੇਸ਼ ਭੇਜਣ ਅਤੇ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨ ਦਾ ਸਭ ਤੋਂ ਤੇਜ਼ ਤਰੀਕਾ ਹੈ। Gmail ਰਾਹੀਂ ਈ ਮੇਲ ਭੇਜਣ ਦਾ ਤਰੀਕਾ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹੈ:

1. ਈ ਮੇਲ ਅਕਾਊਂਟ ਵਿਚ ਲਾਗ ਇਨ ਕਰੋ।
2. Compose ਬਟਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ। ਈ-ਮੇਲ ਭੇਜਣ ਲਈ ਇੰਟਰਫੇਸ ਖੁੱਲੇਗਾ।
3. To ਬਾਕਸ ਵਿਚ ਉਸ ਵਿਅਕਤੀ ਦਾ ਈਮੇਲ ਐਡਰੈਸ ਭਰੋ ਜਿਸਨੂੰ ਤੁਸੀਂ ਮੇਲ ਭੇਜਣਾ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹੋ।
4. Subject ਬਾਕਸ ਵਿਚ ਈਮੇਲ ਦਾ ਵਿਸ਼ਾ ਟਾਈਪ ਕਰੋ।
5. ਈ ਮੇਲ ਸੰਦੇਸ਼ ਟਾਈਪ ਕਰੋ।
6. Send ਬਟਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।

5. ਡਾਊਨਲੋਡਿੰਗ ਦੇ ਬੇਸਿਕ ਸਟੈਪ ਲਿਖੋ।

ੳ: ਡਾਊਨਲੋਡ ਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ ਇੰਟਰਨੈਟ ਤੋਂ ਕੋਈ ਫਾਈਲ ਅਪਾਣੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੇ ਸਟੋਰ ਕਰਨਾ। ਕਿਸੇ ਫਾਈਲ ਨੂੰ ਡਾਊਨਲੋਡ ਕਰਨ ਦੇ ਬੇਸਿਕ ਸਟੈਪ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. ਡਾਊਨਲੋਡ ਲਿਮਕ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
2. Open ਜਾਂ Save ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
3. ਡਾਊਨਲੋਡ ਨੂੰ Confirm ਕਰੋ।

6. ਕਲਾਊਡ ਪ੍ਰਿੰਟਿੰਗ ਕੀ ਹੈ?

ੳ: ਕਲਾਊਡ ਪ੍ਰਿੰਟਿੰਗ ਡਾਕੂਮੈਂਟਸ ਨੂੰ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਨ ਦੀ ਇਕ ਨਵੀਂ ਆਨਲਾਈਨ ਤਕਨੀਕ ਹੈ। ਇਸ ਤਕਨੀਕ ਰਾਹੀਂ ਅਸੀਂ ਕਲਾਊਡ ਨੈਟਵਰਕ ਨਾਲ ਜੁੜ ਕੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਦਾ ਪ੍ਰਿੰਟ ਲੈ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

7. ਕੋਈ ਚਾਰ ਐਂਟੀ ਵਾਇਰਸ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਐਂਟੀ ਵਾਇਰਸ ਉਹ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜੋ ਸਾਡੇ ਕੰਪਿਊਟ ਵਿਚੋਂ ਵਾਇਰਸ ਖਤਮ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਕੁੱਝ ਆਮ ਵਰਤੋਂ ਵਾਲੇ ਐਂਟੀਵਾਇਰਸ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ:

1. ਨੋਰਟਨ ਐਂਟੀਵਾਇਰਸ (Nortan Antivirus)
2. ਅਵਾਸਟ ਐਂਟੀਵਾਇਰਸ (AvastAntivirus)
3. ਮਕੈਫੇ ਐਂਟੀਵਾਇਰਸ (Macaffe Antivirus)
4. ਅਵੀਰਾ ਐਂਟੀਵਾਇਰਸ (Avira Antivirus)

ਪ੍ਰ:4 ਵੱਡੇ ਓਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ।

1. IP ਅਡਰੈਸ ਕੀ ਹੈ? ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਉ: IP ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ ਇੰਟਰਨੈਟ ਪ੍ਰੋਟੋਕੋਲ ਹੈ। ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨੈਟਵਰਕ ਉਪਰ ਹਰੇਕ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਇਕ ਵਲੱਖਣ ਐਡਰੈਸ ਦੇਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। IP ਐਡਰੈਸ ਤੋਂ ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਅਸੀਂ ਨੈਟਵਰਕ ਜਾਂ ਇੰਟਰਨੈਟ ਉਪਰ ਸੰਚਾਰ ਨਹੀਂ ਕਰ ਸਕਦੇ। IP ਐਡਰੈਸ ਵਿਚ ਚਾਰ ਨੰਬਰ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਨੰਬਰਾਂ ਨੂੰ ਬਿੰਦੂਆਂ ਨਾਲ ਅਲੱਗ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। IP ਐਡਰੈਸ ਦਾ ਉਦਾਹਰਣ ਹੈ:

192.168.1.121

IP ਐਡਰੈਸ ਵਿਚ ਹਰੇਕ ਨੰਬਰ 0 ਤੋਂ 255 ਤੱਕ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਭਾਵ IP ਐਡਰੈਸਾਂ ਦੀ ਰੇਂਜ਼ 0.0.0.0 ਤੋਂ 255.255.255.255 ਤੱਕ ਕੋਈ ਵੀ ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਵਿਚੋਂ 3 ਐਡਰੈਸ ਅਜਿਹੇ ਹਨ ਜੋ ਖਾਸ ਕੰਮਾਂ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਇਹ 3 IP ਐਡਰੈਸ ਹਨ:

- **0.0.0.0** – ਇਹ ਡਿਫਾਲਟ ਨੈਟਵਰਕ ਲਈ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।
- **127.0.0.1** – ਇਹ ਲੂਪ ਬੈਕ ਐਡਰੈਸ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਸਾਡੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
- **255.255.255.0** – ਇਹ ਬਰਾਡਕਾਸਟ ਐਡਰੈਸ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਰਾਊਟਿੰਗ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

2. ਕਿਸੇ ਤਿੰਨ੍ਹ Google Apps ਦਾ ਵਰਨਣ ਕਰੋ।

ਉ: ਗੂਗਲ ਦੀਆਂ ਵੈਬ ਆਧਾਰਿਤ ਕੁੱਝ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਦੇ ਸਮੂਹ ਨੂੰ ਗੂਗਲ ਐਪਸ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਐਪਸ ਵਿਚ ਈ-ਮੇਲ, ਕਲੈਂਡਰ, ਮੈਪ, ਵਰਡ-ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ ਆਦਿ ਸ਼ਾਮਿਲ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਦਾ ਵਰਨਣ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹੈ:

ਜੀ-ਮੇਲ (Gmail): ਇਸ ਗੂਗਲ ਐਪ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਈ ਮੇਲ ਭੇਜਣ ਜਾਂ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਨਾਲ ਅਸੀਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਜਾਂ ਮੋਬਾਈਲ ਤੋਂ ਇੰਟਰਨੈਟ ਰਾਹੀਂ ਕਿਸੇ ਵੀ ਵਿਅਕਤੀ ਨੂੰ ਸੰਦੇਸ਼ ਭੇਜ ਸਕਦੇ ਹੈ। ਇਸ ਐਪ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਲਈ ਗੂਗਲ ਅਕਾਊਂਟ ਦਾ ਬਣਿਆ ਹੋਣਾ ਜਰੂਰੀ ਹੈ।

ਗੂਗਲ ਡਰਾਈਵ (Google Drive): ਇਸ ਗੂਗਲ ਐਪ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਆਨ ਲਾਈਨ ਡਰਾਇਵ ਉਪਰ ਸਟੋਰ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਗੂਗਲ ਆਨ ਲਾਈਨ ਡਾਟਾ ਸਟੋਰ ਕਰਨ ਲਈ ਹਰੇਕ ਅਕਾਊਂਟ ਨੂੰ 15 GB ਮੈਮਰੀ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਐਪ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਲਈ ਗੂਗਲ ਅਕਾਊਂਟ ਦਾ ਬਣਿਆ ਹੋਣਾ ਜਰੂਰੀ ਹੈ।

ਗੂਗਲ ਮੈਪ (Google Map): ਇਸ ਗੂਗਲ ਐਪ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਸੰਸਾਰ ਦੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਥਾਨ ਦੇ ਮੈਪ (MAP) ਦੇਖਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਅਸੀਂ GPS ਤਕਨੀਕ ਰਾਹੀਂ ਆਪਣੀ ਮੌਜੂਦਾ ਸਥਿਤੀ ਦੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਵੀ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਇਹ ਨੈਵੀਗੇਸ਼ਨ ਦੀ ਸਹੂਲਤ ਵੀ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਨਾਲ ਅਸੀਂ ਇਕ ਥਾਂ ਤੋਂ ਦੂਜੀ ਥਾਂ ਆਸਾਨੀ ਨਾਲ ਪਹੁੰਚ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

3. Gmail ਵਿਚ ਈ-ਮੇਲ ਅਕਾਊਂਟ ਬਣਾਉਣ ਦੀ ਪ੍ਰਕ੍ਰਿਆ ਦਾ ਵਰਨਣ ਕਰੋ।

ਉ: Gmail ਗੂਗਲ ਦੀ ਮੁਫਤ ਈ-ਮੇਲ ਸੁਵਿਧਾ ਹੈ। ਘਮਓਲਿ ਨੂੰ ਵਰਤਣ ਲਈ ਇਸ ਵਿਚ ਅਕਾਊਂਟ ਬਨਾਉਣਾ ਪੈਂਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਦੇ ਸਟੈਪ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਹਨ:

1. ਵੈਬ ਬ੍ਰਾਊਜ਼ਰ ਖੋਲੋ।
2. www.gmail.com ਐਡਰੈਸ ਟਾਈਪ ਕਰਕਰ gmail ਨੂੰ ਖੋਲੋ।
3. ਗੂਗਲ ਦਾ Sign In ਸ਼ੇਕਸ਼ਨ ਖੁਲੇਂਗਾ।
4. Create Account ਲਿੰਕ ਉਪਰ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
5. ਅਕਾਊਂਟ ਰਜਿਟਰ ਕਰਨ ਕਈ ਫਾਰਮ ਖੁੱਲੇਗਾ। ਇਸ ਫਾਰਮ ਵਿਚ ਸਾਨੂੰ ਆਪਣੇ ਬਾਰੇ ਕੁੱਝ ਜਾਣਕਾਰੀ ਭਰਨੀ ਪੈਂਦੀ ਹੈ।
6. ਇਸ ਫਾਰਮ ਵਿਚ ਆਪਣੇ ਬਾਰੇ ਜਾਣਕਾਰੀ ਭਰਨ ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਸਾਨੂੰ ਅਪਣਾ ਇੱਕ ਵਿਲੱਖਣ gmail ਐਡਰੈਸ ਅਤੇ ਪਾਸਵਰਡ ਵੀ ਤੈਅ ਕਰਨਾ ਪੈਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ gmail ਐਡਰੈਸ ਅਤੇ ਪਾਸਵਰਡ ਦੀ ਸਾਨੂੰ gmail ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨ ਵੇਲੇ ਲੋੜ ਪੈਂਦੀ ਹੈ ਇਸਲਈ ਇਹ ਐਡਰੈਸ ਅਤੇ ਪਾਸਵਰਡ ਸਾਨੂੰ ਯਾਦ ਰੱਖਣਾ ਪਵੇਗਾ।
7. ਸਾਰੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਭਰਨ ਤੋਂ ਬਾਅਦ Next Step ਬਟਨ ਉਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
8. ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਸਾਡਾ gmail ਵਿਚ ਈਮੇਲ ਅਕਾਊਂਟ ਬਣ ਜਾਵੇਗਾ।

4. ਗੂਗਲ ਡਰਾਇਵ ਦੇ ਲਾਭ ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?

ਉ: ਗੂਗਲ ਡਰਾਇਵ ਗੂਗਲ ਦੀ ਇਕ ਐਪ ਹੈ। ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਆਨ ਲਾਈਨ ਡਰਾਇਵ ਉਪਰ ਸਟੋਰ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਗੂਗਲ ਆਨ ਲਾਈਨ ਡਾਟਾ ਸਟੋਰ ਕਰਨ ਲਈ ਹਰੇਕ ਅਕਾਊਂਟ ਨੂੰ 15 GB ਮੈਮਰੀ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਐਪ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਲਈ ਗੂਗਲ ਅਕਾਊਂਟ ਦਾ ਬਣਿਆ ਹੋਣਾ ਜਰੂਰੀ ਹੈ। ਇਸ ਦੇ ਮੁੱਖ ਲਾਭ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ:

1. ਗੂਗਲ ਡਰਾਇਵ ਵਿਚ ਅਸੀਂ ਆਪਣਾ ਡਾਟਾ ਡਰਾਇਵ ਉਪਰ ਸਟੋਰ ਕਰਕੇ ਰੱਖ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
2. ਗੂਗਲ ਡਰਾਇਵ ਉਪੱਰ ਪਈਆਂ ਫਾਈਲਾਂ ਨੂੰ ਅਸੀਂ ਦੂਜੇ ਵਿਅਕਤੀਆਂ ਨਾਲ ਸ਼ੇਅਰ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
3. ਗੂਗਲ ਡਰਾਇਵ ਉਪਰ ਪਈਆਂ ਫਾਈਲਾਂ ਨੂੰ ਅਸੀਂ ਕਿਧਰੇ ਵੀ ਬੈਠ ਕੇ ਦੇਖ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
4. ਗੂਗਲ ਡਰਾਇਵ ਉਪੱਰ ਸਟੋਰ ਫਾਈਲਾਂ ਨੂੰ ਬਿਲਟ-ਇਨ ਸਰਚ ਇੰਜਨ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਆਸਾਨੀ ਨਾਲ ਲੱਭ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
5. ਗੂਗਲ ਡਰਾਇਵ ਆਪਟੀਕਲ ਕਰੈਕਟਰ ਰਿਕੋਗਨੀਗ਼ਨ ਦੀ ਸੁਵਿਧਾ ਵੀ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ।
6. ਗੂਗਲ ਡਰਾਇਵ ਵਿਚ ਅਸੀਂ ਕਈ ਕਿਸਮਾਂ ਦੀਆਂ ਫਾਈਲਾਂ (docx, xlsx, psd, jpg ਆਦਿ) ਖੋਲ ਕੇ ਦੇਖ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
7. ਇਹ ਸਾਰੀਆਂ ਸੁਵਿਧਾਵਾਂ ਗੂਗਲ ਵਲੋਂ ਮੁਫਤ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕੀਤੀਆਂ ਗਈਆਂ ਹਨ।

ਪਾਠ-7 (ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ) (BACK TO INDEX)

ਪ੍ਰ:1 ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ।

1. G2C ਤੋਂ ਭਾਵ ਹੈ ____**(Govt to Citizen/ਸਰਕਾਰ ਤੋਂ ਨਾਗਰਿਕ)**
2. G2G ਤੋਂ ਭਾਵ ਹੈ ____**Govt to Govt/ਸਰਕਾਰ ਤੋਂ ਸਰਕਾਰ)**
3. G2E ਤੋਂ ਭਾਵ ਹੈ ____**Govt to Employee/ਸਰਕਾਰ ਤੋਂ ਕਰਮਚਾਰੀ)**
4. G2B ਤੋਂ ਭਾਵ ਹੈ ____**(Govt to Businessmen/ਸਰਕਾਰ ਤੋਂ ਵਪਾਰੀ)**
5. IRCTC ਤੋਂ ਭਾਵ ਹੈ ___**(India Railway Catering & Tourism Corporation/ਭਾਰਤੀ ਰੇਲਵੇ ਕੈਟਰਿੰਗ ਅਤੇ ਟੂਰੀਜ਼ਮ ਕਾਰਪੋਰੇਸ਼ਨ)**

ਪ੍ਰ: 2 ਛੋਟੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਕੀ ਹੈ?

ਉ: ਸਰਕਾਰ ਦੇ ਕੰਮ ਕਾਜ ਆਨਲਾਈਨ ਹੋਣੇ ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਕਹਾਉਂਦਾ ਹੈ।ਇਹ ਰਾਹੀਂ ਨਾਗਰੀਕਾਂ ਨੂੰ ਆਨ ਲਾਈਨ ਸੇਵਾਵਾਂ ਉਹਨਾਂ ਦੇ ਨੇੜੇ ਤੋਂ ਨੇੜੇ ਮੁਹਈਆ ਕਰਵਾਈਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ। ਦੂਜੇ ਸ਼ਬਦਾਂ ਵਿਚ ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਤੋਂ ਭਾਵ ਹੈ ਸਰਕਾਰੀ ਸੇਵਾਵਾਂ ਦਾ ਆਨਲਾਈਨ ਉਪਲਬਧ ਹੋਣਾ। ਅੱਜ ਦੇ ਸਮੇਂ ਵਿਚ ਕਿਸੇ ਦੇਸ਼ ਦੀ ਤਰੱਕੀ ਉਸ ਦੇਸ਼ ਵਿਚ ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਦੇ ਇਸਤੇਮਾਲ ਉਪਰ ਨਿਰਭਰ ਕਰਦੀ ਹੈ।

2. ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਦੇ ਦੋ ਮੁੱਖ ਉਦੇਸ਼ ਕਿਹੜੇ ਹਨ?

ਉ: ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਦੇ ਦੋ ਮੁੱਖ ਉਦੇਸ਼ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ:

1. ਵੱਖੋ-ਵੱਖਰੀਆਂ ਆਨ-ਲਾਈਨ ਸੇਵਾਵਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਰਾਹੀਂ ਜਨਤਕ ਜਰੂਰਤਾਂ ਨੂੰ ਆਸਾਨ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਪੂਰਾ ਕਰੋ।
2. ਸਰਕਾਰੀ ਕੰਮ ਕਾਜ ਨੂੰ ਪਾਰਦਰਸ਼ੀ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਕਰਨ ਲਈ ਸੇਵਾਵਾਂ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਨਾ।

3. ਸ਼ਹਿਰੀ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਕੀ-ਕੀ ਕੰਮ ਕਰਦੀ ਹੈ?

ਉ: ਸ਼ਹਿਰੀ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਹੇਠਾਂ ਲਿਖੇ ਕੰਮ ਕਰਦੀ ਹੈ:

1. ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਆਵਾਜਾਈ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਸੁਵਿਧਾਵਾਂ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਨ ਦਾ ਕੰਮ ਕਰਦੀ ਹੈ।
2. ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਬਿੱਲਾਂ ਅਤੇ ਟੈਕਸਾਂ ਦੀ ਆਨਲਾਈਨ ਅਦਾਇਗੀ ਕਰਨ ਦੀ ਸੁਵਿਧਾ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦੀ ਹੈ।
3. ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਹਰ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੀ ਜ਼ੁਚਨਾ ਅਤੇ ਲੋਕ ਸੰਪਰਕ ਸੇਵਾਵਾਂ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦੀ ਹੈ।
4. ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਨਗਰ ਨਿਗਮ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਸੇਵਾਵਾਂ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦੀ ਹੈ।
5. ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਸੜਕ ਅਤੇ ਸੁਰੱਖਿਆ ਪ੍ਰਬੰਧਨ ਸੰਬੰਧੀ ਸੇਵਾਵਾਂ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦੀ ਹੈ।

4. ਪੇਂਡੂ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਕੀ-ਕੀ ਕੰਮ ਕਰਦੀ ਹੈ।

ਉ: ਪੇਂਡੂ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਹੇਠਾਂ ਲਿਖੇ ਕੰਮ ਕਰਦੀ ਹੈ:

1. ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਖੇਤੀ-ਬਾੜੀ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਿਸਮਾਂ ਦੀ ਸੂਚਨਾ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦੀ ਹੈ।
2. ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਆਮ ਜਾਂ ਲੋਕਲ ਸੂਚਨਾ ਲੋਕਾਂ ਨੂੰ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦੀ ਹੈ।
3. ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਆਫਤ ਪ੍ਰਬੰਧਨ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੀ ਸੂਚਨਾ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ।
4. ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਜ਼ਮੀਨਾਂ ਦੇ ਰਿਕਾਰਡਾਂ ਦੀ ਸਾਂਭ ਸੰਭਾਲ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
5. ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਪੰਚਾਇਤਾਂ ਦੇ ਕੰਮ ਕਾਜ ਵਿਚ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਸੁਵਿਧਾਵਾਂ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦੀ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:3 ਵੱਡੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਇਕ ਚੰਗੀ ਗਵਰਨੈਂਸ ਦੀਆਂ ਮੁੱਖ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਕੀ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ?

ਉ: ਇਕ ਚੰਗੀ ਗਵਰਨੈਂਸ ਦੀਆਂ ਮੁੱਖ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ:

1. ਇਕ ਚੰਗੀ ਗਵਰਨੈਂਸ ਲਏ ਗਏ ਫੈਸਲੇ ਦੇ ਨਤੀਜੇ ਲਈ ਜਨਤਾ ਨੂੰ ਜਵਾਬਦੇਹ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
2. ਚੰਗੀ ਗਵਰਨੈਂਸ ਪਾਰਦਰਸ਼ੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
3. ਚੰਗੀ ਗਵਰਨੈਂਸ ਕਾਨੂੰਨ ਦੀ ਪਾਲਣਾ ਕਰਦੀ ਹੈ।
4. ਚੰਗੀ ਗਵਰਨੈਂਸ ਜਨਤਾ ਦੀਆਂ ਜਰੂਰਤਾਂ ਨੂੰ ਸਮੇਂ ਸਿਰ ਪੂਰਾ ਕਰਨ ਲਈ ਜਵਾਬਦੇਹ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
5. ਚੰਗੀ ਗਵਰਨੈਂਸ ਫੈਂਸਲੇ ਕਰਨ ਅਤੇ ਇਹਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਲਾਗੂ ਕਰਨ ਵਿਚ ਪ੍ਰਭਾਵਸ਼ਾਲੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
6. ਚੰਗੀ ਗਵਰਨੈਂਸ ਵਿਚ ਸਭ ਦੀ ਸ਼ਮੂਲੀਅਤ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

2. ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਦੇ ਚਾਰ ਥੰਮ੍ਹ ਕਿਹੜੇ ਹਨ? ਵਿਸਥਾਰ ਨਾਲ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਦੇ ਚਾਰ ਥੰਮ੍ਹ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. **ਸੰਪਰਕ**: ਲੋਕਾਂ ਨੂੰ ਸਰਕਾਰ ਦੀਆਂ ਸੇਵਾਵਾਂ ਨਾਲ ਜੋੜਨ ਲਈ ਸੰਪਰਕ ਦੀ ਲੋੜ ਪੈਂਦੀ ਹੈ।
2. **ਗਿਆਨ**: ਇੱਥੇ ਗਿਆਨ ਤੋਂ ਭਾਵ ਹੈ ਸੂਚਨਾ ਤਕਨੀਕ ਦਾ ਗਿਆਨ। ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਨੂੰ ਨੇਪਰੇ ਚਾੜ੍ਹਨ ਲਈ ਤਕਨੀਕੀ ਤੌਰ ਤੇ ਹੁਨਰਮੰਦ ਲੋਕਾਂ ਦੀ ਮਦਦ ਲਈ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
3. **ਡਾਟਾ**: ਲੋਕਾਂ ਨਾਲ ਸੂਚਨਾ ਸ਼ੇਅਰ ਕਰਨ ਲਈ ਸਰਕਾਰ ਇਸ ਸੂਚਨਾ ਨੂੰ ਡਾਟਾਬੇਸ ਬਣਾ ਕੇ ਇੰਟਰਨੈਟ ਉਪਰ ਸਾਂਭਦੀ ਹੈ।
4. **ਪੂੰਜੀ**: ਇਹ ਉਹ ਰਾਸ਼ੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਜਿਸਨੂੰ ਵਰਤ ਕੇ ਸਰਕਾਰ ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਸੇਵਾਵਾਂ ਲੋਕਾਂ ਨੂੰ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦੀ ਹੈ।

3. ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਦੇ ਚਾਰ ਮਾਡਲਜ਼ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਉ: ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਦੇ ਚਾਰ ਮਾਡਲਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹੈ:

1. **ਸਰਕਾਰ ਤੋਂ ਨਾਗਰਿਕ:** ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਦੇ ਇਸ ਮਾਡਲ ਵਿਚ ਸਰਕਾਰ ਦੀਆਂ ਉਹ ਸੇਵਾਵਾਂ ਆਉਂਦੀਆਂ ਹਨ ਜੋ ਨਾਗਰਿਕਾਂ ਵਲੋਂ ਵਰਤੀਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: ਬਿੱਲਾਂ ਅਤੇ ਟੈਕਸਾਂ ਦੀ ਆਨ-ਲਾਈਨ ਅਦਾਇਗੀ ਕਰਨਾ।

2. **ਸਰਕਾਰ ਤੋਂ ਸਰਕਾਰ:** ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਦੇ ਇਸ ਮਾਡਲ ਵਿਚ ਸਰਕਾਰ ਦੀਆਂ ਉਹ ਸੇਵਾਵਾਂ ਆਉਂਦੀਆਂ ਹਨ ਜੋ ਦੂਜੇ ਰਾਜਾਂ ਦੀਆਂ ਸਰਕਾਰਾਂ ਵਲੋਂ ਵਰਤੀਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: ਵੱਖ-ਵੱਖ ਰਾਜਾਂ ਦੇ ਪੁਲਿਸ ਵਿਭਾਗਾਂ ਵਿਚਕਾਰ ਸਾਂਝੀ ਕੀਤੀ ਜਾਣ ਵਾਲੀ ਸੂਚਨਾ।
3. **ਸਰਕਾਰ ਤੋਂ ਕਰਮਚਾਰੀ:** ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਦੇ ਇਸ ਮਾਡਲ ਵਿਚ ਸਰਕਾਰ ਦੀਆਂ ਉਹ ਸੇਵਾਵਾਂ ਆਉਂਦੀਆਂ ਹਨ ਜੋ ਸਰਕਾਰ ਦੇ ਕਰਮਚਾਰੀਆਂ ਦੁਆਰਾ ਵਰਤੀਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: ਸਰਕਾਰੀ ਕਰਮਚਾਰੀਆਂ ਸੰਬੰਧੀ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਨਿਯਮ ਅਤੇ ਕਾਨੂੰਨਾਂ ਸੰਬੰਧੀ ਜਾਣਕਾਰੀ।
4. **ਸਰਕਾਰ ਤੋਂ ਵਪਾਰੀ:** ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਦੇ ਇਸ ਮਾਡਲ ਵਿਚ ਸਰਕਾਰ ਦੀਆਂ ਉਹ ਸੇਵਾਵਾਂ ਆਉਂਦੀਆਂ ਹਨ ਜੋ ਵਪਾਰੀ ਲੋਕਾਂ ਦੁਆਰਾ ਵਰਤੀਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: ਟੈਕਸਾਂ ਸੰਬੰਧੀ ਸੂਚਨਾ।

4. ਸਿਹਤ ਅਤੇ ਸਿੱਖਿਆ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਦਾ ਕੀ ਮਹੱਤਵ ਹੈ? ਲਿਖੋ।

ੳ: ਸਿਹਤ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਦੀਆਂ ਸੇਵਾਵਾਂ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. ਦਵਾਈਆਂ ਦੀ ਉਪਲਬਧਤਾ
2. ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਸੇਹਤ ਕੈਂਪ
3. ਆਗਨਵਾੜੀ ਕੇਂਦਰਾਂ ਦੀ ਸਹੂਲਤ

ਸਿੱਖਿਆ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਦੀਆਂ ਸੇਵਾਵਾਂ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿੱਖਿਆ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਨਾ
2. ਜਮਾਂਤਾ ਦਾ ਰਿਜ਼ਲਟ
3. ਕਿਤਾਬਾਂ ਦੀ ਵੰਡ ਸੰਬੰਧੀ ਸੂਚਨਾ ਸੀ ਸਕੀਮ

5. ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਦੇ ਇਤਿਹਾਸ ਅਤੇ ਵਿਕਾਸ ਬਾਰੇ ਲਿਖੋ।

ੳ: ਭਾਰਤ ਵਿਚ ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ 70 ਦੇ ਦਹਾਕੇ ਦੋਰਾਨ ਹੋਂਦ ਵਿਚ ਆਈ ਸੀ। ਉਸ ਸਮੇਂ ਸਰਕਾਰ ਨੇ ਇਸ ਨੂੰ ਸੁਰੱਖਿਆ ਦੇ ਖੇਤਰ, ਆਰਥਿਕ ਨਿਗਰਾਨੀ ਦੇ ਖੇਤਰ ਅਤੇ ਯੋਜਨਾ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਅਪਣਾਇਆ ਸੀ। ਇਸ ਤੋਂ ਬਾਅਦ NIC ਦੇ ਉਪਰਾਲਿਆਂ ਨਾਲ 80 ਦੇ ਦਹਾਕੇ ਵਿਚ ਸਾਰੇ ਜ਼ਿਲ੍ਹਿਆਂ ਦੇ ਹੈਡਕੁਆਟਰਾਂ ਨੂੰ ਆਪਸ ਵਿਚ ਜੋੜਿਆ ਗਿਆ ਸੀ। 90 ਦੇ ਦਹਾਕੇ ਦੇ ਸ਼ੁਰੂ ਵਿਚ ਈ ਗਵਰਨੈਂਸ ਨੇ ਸੂਚਨਾ ਤਕਨਾਲੋਜੀ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਵੱਡੇ ਖੇਓਰਾਂ ਵਿਚ ਪਹੁੰਚ ਕੀਤੀ ਅਤੇ ਪੇਂਡੂ ਖੇਤਰਾਂ ਤੱਕ ਪਹੁੰਚ ਕਰਨ ਨੂੰ ਆਪਣਾ ਟੀਚਾ ਬਣਾਇਆ।

(BACK TO INDEX)

ਮਾਡਲ ਪੇਪਰ – ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਾਇੰਸ

ਕੁੱਲ ਅੰਕ: 50 **9 ਵੀਂ ਜਮਾਤ** **ਸਮਾਂ: 2 ਘੰਟੇ**

ਨੋਟ: ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਪੱਤਰ ਤਿੰਨ੍ਹ ਭਾਗਾਂ ੳ, ਅ ਅਤੇ ੲ ਵਿਚ ਵੰਡਿਆ ਹੋਇਆ ਹੈ। ਭਾਗ-ੳ ਵਿਚ ਆਬਜੈਕਟਿਵ ਟਾਈਪ ਪ੍ਰਸ਼ਨ 1-5 ਤੱਕ 5 ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹਨ ਅਤੇ ਹਰ ਇੱਕ ਪ੍ਰਸ਼ਨ 1-1 ਅੰਕ ਦਾ ਹੈ। ਭਾਗ -ਅ ਵਿਚ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਨੰ 6-15 ਤੱਕ 10 ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹਨ ਅਤੇ ਹਰੇਕ ਪ੍ਰਸ਼ਨ 3-3 ਅੰਕ ਦਾ ਹੈ। ਭਾਗ-ੲ ਵਿਚ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਨੰ 16-18 ਤੱਕ 3 ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹਨ ਅਤੇ ਹਰੇਕ ਪ੍ਰਸ਼ਨ 5-5 ਅੰਕ ਦਾ ਹੈ। ਭਾਗ-ੳ,ਅ ਅਤੇ ੲ ਦੇ ਸਾਰੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਜਰੂਰੀ ਹਨ ਅਤੇ ਭਾਗ ੲ ਵਿਚ ਅੰਦਰੂਨੀ ਛੋਟ ਹੈ।

ਭਾਗ-ੳ

ਪ੍ਰ:1 ਸਾਰੇ ਫ਼ਾਰਮੂਲੇ ________ ਚਿੰਨ੍ਹ ਨਾਲ ਸ਼ੁਰੂ ਹੋਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ।
ੳ. Σ (ਸਿਗਮਾ) ਅ. + (ਜਮ੍ਹਾਂ) ੲ. = (ਬਰਾਬਰ ਹੈ) ਸ. ਇਨ੍ਹਾਂ ਵਿਚੋਂ ਕੋਈ ਨਹੀਂ
ਪ੍ਰ:2 ____________ ਕਮਾਂਡਾਂ ਦਾ ਸਮੂਹ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਨੂੰ ਤੁਸੀਂ ਰਨ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ।
ੳ. Goal Seek ਅ. ਮੈਕਰੋ ੲ. WhatIf Analysis ਸ. ਇਨ੍ਹਾਂ ਵਿਚੋਂ ਕੋਈ ਨਹੀਂ
ਪ੍ਰ:3 _________ ਇਕ ਅਜਿਹਾ ਯੰਤਰ ਹੈ ਜੋ ਤੁਹਾਨੂੰ ਬਹੁਪੱਖੀ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਨੂੰ ਇਕਹਿਰੇ ਨੈਟਵਰਕ ਯੰਤਰ ਨਾਲ ਜੁੜਨ ਦੀ ਆਗਿਆ ਦਿੰਦਾ ਹੈ।
ੳ. ਹੱਬ ਅ. ਬੱਸ ੲ. ਰਿੰਗ ਸ. ਸਟਾਰ
ਪ੍ਰ:4 ਡਾਟਾਬੇਸ ਨੂੰ ਸੰਭਾਲਣ ਦੀ ਜ਼ੁੰਮੇਵਾਰੀ _____________ ਦੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
ੳ. ਡਾਟਾਬੇਸ ਮਾਸਟਰ ਅ. ਡਾਟਾਬੇਸ ਐਡਮੀਨਿਸਟ੍ਰੇਟਰ ੲ. ਯੂਜ਼ਰ ਸ. ਆਮ ਵਿਅਕਤੀ
ਪ੍ਰ:5 G2B ਤੋਂ ਭਾਵ ਹੈ __________________________

ਭਾਗ-ਅ

ਪ੍ਰ:6 ਫਾਰਮੈਟਿੰਗ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?
ਪ੍ਰ:7 ਸਾਧਾਰਨ ਫਾਰਮੂਲਿਆਂ ਲਈ ਕਿਹੜੇ ਸਟੈਂਡਰਡ ਓਪਰੇਟਰ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ?
ਪ੍ਰ:8. ਐਕਸਲ ਵਿਚ ਚਾਰਟ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਲਿਖੋ।
ਪ੍ਰ:9. ਡਾਟਾ ਟੂਲਜ਼ ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?
ਪ੍ਰ:10 ਕੋਈ ਚਾਰ ਨੈਟਵਰਕ ਟੋਪੋਲੋਜੀ ਦੇ ਨਾਂ ਦੱਸੋ।
ਪ੍ਰ:11. ਕੀਅਜ਼ ਕਿੰਨ੍ਹੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੀਆਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ?
ਪ੍ਰ:12 ਡਾਟਾਬੇਸ ਤੋਂ ਕੀ ਭਾਵ ਹੈ?
ਪ੍ਰ:13 ਐਮ. ਐਸ. ਐਕਸੈਸ ਦੀਆਂ ਕੀ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਹਨ?
ਪ੍ਰ:14 ਟੇਬਲ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ? ਟੇਬਲ ਬਣਾਉਣ ਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਤਰੀਕੇ ਦਸੋ।
ਪ੍ਰ:15 Google Apps ਤੋਂ ਤੁਸੀਂ ਕੀ ਸਮਝਦੇ ਹੋ।

ਭਾਗ-ੲ

ਪ੍ਰ:16 ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਦੇ ਚਾਰ ਮਾਡਲਜ਼ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ। **ਜਾਂ**
ਸਿਹਤ ਅਤੇ ਸਿੱਖਿਆ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਦਾ ਕੀ ਮਹੱਤਵ ਹੈ? ਲਿਖੋ।
ਪ੍ਰ:17 ਕਿਸੇ ਤਿੰਨ੍ਹ Google Apps ਦਾ ਵਰਨਣ ਕਰੋ। **ਜਾਂ**
Gmail ਵਿਚ ਈ-ਮੇਲ ਅਕਾਊਂਟ ਬਣਾਉਣ ਦੀ ਪ੍ਰਕ੍ਰਿਆ ਦਾ ਵਰਨਣ ਕਰੋ।
ਪ੍ਰ:18 ਨੈਟਵਰਕ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ? ਨੈਟਵਰਕ ਦੇ ਲਾਭ ਅਤੇ ਹਾਨੀਆਂ ਲਿਖੋ। **ਜਾਂ**
ਨੈਟਵਰਕ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ।

FULL FORMS (BACK TO INDEX)

DBA	Database Administrator	(ਡਾਟਾਬੇਸ ਐਡਮੀਨਿਸਟ੍ਰੇਟਰ)
DBMS	Database Management Sysyem	(ਡਾਟਾਬੇਸ ਮੈਨੇਜਮੈਂਟ ਸਿਸਟਮ)
SQL	Structure Query Language	(ਸਟਰਕਚਰ ਕੁਆਰੀ ਲੈਂਗੁਏਜ)
CODASYL	Conference On DAta SYstem Language	(ਕਾਨਫਰੈਂਸ ਆਨ ਡਾਟਾ ਸਿਸਟਮ ਲੈਂਗੁਏਜ਼)
DBTG	DataBase Task Group	(ਡਾਟਾਬੇਸ ਟਾਸਕ ਗਰੁੱਪ)
RDBMS	Relational DataBase Management System	(ਰਿਲੇਸ਼ਨਲ ਡਾਟਾਬੇਸ ਮੈਨੇਜਮੈਂਟ ਸਿਸਟਮ)
IBM	International Business Machine	(ਇੰਟਰਨੈਸ਼ਨਲ ਬਿਜ਼ਨਸ ਮਸ਼ੀਨ)
TCP/IP	Transmission Control Protocol/Internet Protocol	(ਟ੍ਰਾਂਸਮੀਸ਼ਨ ਕੰਟਰੋਲ ਪ੍ਰੋਟੋਕੋਲ/ਇੰਟਰਨੈਟ ਪ੍ਰੋਟੋਕੋਲ)
SMTP	Simple Mail Transfer Protocol	(ਸਿੰਪਲ ਮੇਲ ਟ੍ਰਾਂਸਫਰ ਪ੍ਰੋਟੋਕੋਲ)
HTTP	HyperText Transfer Protocol	(ਹਾਈਪਰ ਟੈਕਸਟ ਟ੍ਰਾਂਸਫਰ ਪ੍ਰੋਟੋਕੋਲ)
FTP	File Transfer Protocol	(ਫਾਈਲ ਟ੍ਰਾਂਸਫਰ ਪ੍ਰੋਟੋਕੋਲ)
ICT	Information and Communication Technology	(ਇੰਨਫਰਮੇਸ਼ਨ ਐਂਡ ਕੰਮਨਿਊਕੇਸ਼ਨ ਟੈਕਨੋਲੋਜੀ)
IT	Infromation Technology	(ਇੰਨਫਰਮੇਸ਼ਨ ਟੈਕਨੋਲੋਜੀ)
OCR	Optical Character Recognition	(ਆਪਟੀਕਲ ਕਰੈਕਟਰ ਰਿਕੋਗਨੀਸ਼ਨ)
IP	Internet Protocol	(ਇੰਟਰਨੈਟ ਪ੍ਰੋਟੋਕੋਲ)
CAPTCHA	Completely Automated Public Turing test to tell Computer and Humans Apart (ਕੰਪਲਿਟਲੀ ਆਟੋਮੇਟਡ ਪਬਲਿਕ ਟਿਊਰਿੰਗ ਟੈਸਟ ਟੂ ਟੈੱਲ ਕੰਪਿਊਟਰ ਐਂਡ ਹਿਊਮਨਸ ਅਪਾਰਟ)	
EMAIL	Electronic Mail	(ਇਲੈਕਟ੍ਰੋਨਿਕ ਮੇਲ)
CC	Carbon Copy	(ਕਾਰਬਨ ਕਾਪੀ)
BCC	Blind Carbon Copy	(ਬਲਾਇੰਡ ਕਾਰਬਨ ਕਾਪੀ)
WWW	World Wide Web	(ਵਰਲਡ ਵਾਈਡ ਵੈਬ)
PAN	Personal Area Network	(ਪਰਸਨਲ ਏਰੀਆ ਨੈਟਵਰਕ)
LAN	Local Area Network	(ਲੋਕਲ ਏਰੀਆ ਨੈਟਵਰਕ)
MAN	Metroploitan Area Network	(ਮੈਟਰੋਪੋਲੀਟਨ ਏਰੀਆ ਨੈਟਵਰਕ)
WAN	Wide Area Network	(ਵਾਈਡ ਏਰੀਆ ਨੈਟਵਰਕ)
NIC	Network Interface Card	(ਨੈਟਵਰਕ ਇੰਟਰਫੇਸ ਕਾਰਡ)
G2C	Government to Citizen	(ਗਵਰਨਮੈਂਟ ਟੂ ਸਿਟੀਜ਼ਨ)
G2G	Government to Government	(ਗਵਰਨਮੈਂਟ ਟੂ ਗਵਰਨਮੈਂਟ)
G2E	Government to Employee	(ਗਵਰਨਮੈਂਟ ਟੂ ਇੰਪਲਾਈ)
G2B	Government to Businessmen	(ਗਵਰਨਮੈਂਟ ਟੂ ਬਿਜ਼ਨਸਮੈਨ)
IRCTC	Indian Railway Catering and Tourism Corporation Ltd (ਇੰਡੀਅਨ ਰੇਲਵੇ ਕੈਟਰਿੰਗ ਐਂਡ ਟੂਰੀਜ਼ਮ ਕੋਰਪੋਰੇਸ਼ਨ ਲਿਮੀਟਡ)	
PC	Personal Computer	(ਪਰਸਨਲ ਕੰਪਿਊਟਰ)
KB	KiloByte	(ਕਿਲੋਬਾਈਟ)
MB	MegaByte	(ਮੈਗਾਬਾਈਟ)
GB	GigaByte	(ਗੀਗਾਬਾਈਟ)
TB	TeraByte	(ਟੈਰਾਬਾਈਟ)
CD	Compact Disk	(ਕੰਮਪੈਕਟ ਡਿਸਕ)
DVD	Digital Video Disk	(ਡਿਜ਼ੀਟਲ ਵੀਡੀਓ ਡਿਸਕ)
MODEM	Modulation Demodulation	(ਮਾਡੂਲੇਸ਼ਨ ਡੀਮਾਡੂਲੇਸ਼ਨ)
VPN	Virtual Private Network	(ਵਰਚੂਅਲ ਪ੍ਰਾਈਵੇਟ ਨੈਟਵਰਕ)

(BACK TO INDEX)

ਸ਼੍ਰੇਣੀ – ਦਸਵੀਂ

ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਾਇੰਸ

ਸਮਾਂ: 3 ਘੰਟੇ

ਲਿਖਤੀ : 50 ਅੰਕ
ਸੀ.ਸੀ.ਈ. : 10 ਅੰਕ
ਪ੍ਰਯੋਗੀ : 40 ਅੰਕ
ਕੁੱਲ: 100 ਅੰਕ

ਅਗਵਾਈਲੀਹਾਂ (ਲਿਖਤੀਪ੍ਰੀਖਿਆ)

1. ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਪੱਤਰ ਚਾਰ ਭਾਗਾਂ (ਭਾਗ ੳ, ਭਾਗ ਅ, ਭਾਗ ੲ ਅਤੇ ਭਾਗ ਸ) ਵਿੱਚ ਵੰਡਿਆ ਹੋਵੇਗਾ।
2. ਭਾਗ ੳ ਆਬਜੈਕਟਿਵ ਟਾਇਪ ਹੋਵੇਗਾ ਜਿਸ ਵਿੱਚ 1 ਤੋਂ 6 ਤੱਕ 1-1 ਅੰਕ ਦੇ 6 ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹੋਣਗੇ।
3. ਭਾਗ ਅ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਨੰ 7 ਤੋਂ 12 ਤੱਕ 2-2 ਅੰਕ ਦੇ 6 ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹੋਣਗੇ।
4. ਭਾਗ ੲ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਨੰ 13 ਤੋਂ 17 ਤੱਕ 4-4 ਅੰਕ ਦੇ 5 ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹੋਣਗੇ।
5. ਭਾਗ ਸ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਨੰ 18 ਤੋਂ 19 ਤੱਕ 6-6 ਅੰਕ ਦੇ 2 ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹੋਣਗੇ, ਜਿਹਨਾਂ ਵਿੱਚ ਅੰਦਰੂਨੀ ਛੋਟ ਹੋਵੇਗੀ।
6. ਭਾਗ ੳ, ਅ, ੲ ਅਤੇ ਭਾਗ ਸ ਦੇ ਸਾਰੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਜਰੂਰੀ ਹੋਣਗੇ। ਭਾਗ ੲ ਅਤੇ ਸ ਵਿੱਚ ਹਰੇਕ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਦੇ ਦੋ ਜਾਂ ਦੋ ਤੋਂ ਵੱਧ ਭਾਗ ਵੀ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ।

ਲੜੀਨੰ	ਅਧਿਆਇ ਦਾ ਨਾਂ	ਕੁੱਲ ਅੰਕ	1 ਅੰਕਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ	2 ਅੰਕਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ	4 ਅੰਕਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ	6 ਅੰਕਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ
1.	ਆਫਿਸ ਟੂਲਜ਼	7	1	1	1	
2.	HTMLਫੰਡਾਮੈਂਟਲਜ਼	3	1	1	–	–
3.	HTML - II	7	1	–	–	1
4.	ਵੈਬਡਿਵੈਲਪਮੈਂਟ	6	–	–	–	1
5.	ਡੈਸਕਟਾਪ ਪਬਲੀਸ਼ਿੰਗ	7	1	1	1	C
6.	ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ	7	1	1	1	–
7.	ਮਾਈਕਰੋਸਾਫਟ ਪਬਲੀਸ਼ਰ - I	7	1	1	1	C
8.	ਮਾਈਕਰੋਸਾਫ਼ਟ ਪਬਲੀਸ਼ਰ - II	6	–	1	1	–
	ਕੁੱਲ ਜੋੜ	50	6	12	20	12

Name of Student: ______________________

Class: ______________________

School: ______________________

Session: ______________________

ਪਾਠ – 1 (ਆਫਿਸ ਟੂਲਜ਼) (BACK TO INDEX)

ਬਹੁ ਚੋਣਵੇਂ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

ਪ੍ਰ1: ਕਿਹੜਾ ਟੂਲ ਬਜਟ, ਵਿੱਤੀ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਅਤੇ ਵਿੱਕਰੀ ਦੇ ਰਿਕਾਰਡ ਨੂੰ ਮੈਨਟੇਨ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। (**ਸਪਰੈਡਸ਼ੀਟ**)

ਪ੍ਰ2: ਜਦੋਂ ਅਸੀਂ ਇੱਕ ਪੰਨੇ ਦੇ ______ ਤੇ ਪਹੁੰਚਦੇ ਹਾਂ ਤਾਂ ਵਰਡ ਆਟੋਮੈਟਿਕ ਇੱਕ ਪੇਜ ਬ੍ਰੇਕ ਦਾਖਲ ਕਰਦਾ ਹੈ। (**END**)

ਪ੍ਰ3: ਜਦੋਂ ਅਸੀਂ ਆਪਣਾ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਟਾਈਪ ਕਰਦੇ ਹਾਂ, ਤਾਂ ਗਲਤ ਲਿਖੇ ਅਖਰ ਦੇ ਹੇਠਾਂ ਵੇਵੀ ਲਾਈਨਾਂ ਆ ਜਾਣਗੀਆਂ। (**ਲਾਲ (RED)**)

ਪ੍ਰ4: ਸਭ ਤੋਂ ਆਮ ਕਿਸਮ ਦੇ ਪ੍ਰਭਾਵ ਵਿੱਚ ਐਂਟਰੈਸ+ਐਕਸਿਟ (Entrance + Exit) ਅਤੇ ਐਕਸਿਟ (Exit) ਸ਼ਾਮਲ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। (**ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ**)

ਪ੍ਰ5: _________ ਪੇਜ ਦੇ ਕਿਨਾਰਿਆਂ ਦੀ ਖਾਲੀ ਥਾਂ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। (**ਮਾਰਜਨ**)

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ

1. ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਨੂੰ ਦੋ ਸ਼੍ਰੇਣੀਆਂ ਵਿੱਚ ਵੰਡਿਆ ਗਿਆ ਹੈ _____ ਅਤੇ _____. **(System Software, Application Software)**
2. ਡਾਟਾਵੇਸ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਸੰਬੰਧਿਤ ਡੇਟਾ ਦਾ ਸੰਗ੍ਰਿਹ ਹੈ। ਇਸ ਟੂਲ ਦਾ ਉਦੇਸ਼ ________ ਅਤੇ __________ ਹੈ। **(Organize, Manage)**
3. ਅਸੀਂ ਆਪਣੇ ਪੂਰੇ ਡਾਕੂਮੇਂਟ ਜਾਂ ਕੁਝ ਹਿੱਸੇ ਲਈ ______ ਜਾਂ ______ ਓਰੀਐਨਟੇਸ਼ਨ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। **(Portrait, Landscape)**
4. ਪਾਵਰ ਪੁਆਇੰਟ ਦੁਆਰਾ ਸਮਰਥਿਤ ਇਮੇਜ ਫਾਈਲ ਦੀ ਐਕਟੈਂਸ਼ਨ ਵਿੱਚ ਸ਼ਾਮਲ ਹਨ________ **(.tiff, .BMP, .jpg , .gif)**
5. ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਸੌਫਟਵੇਅਰ ਉਹ ਟੂਲ ਹੈ ਜੋ ਯੂਜ਼ਰ ਨੂੰ ਮੀਡੀਆ ਪਲੇਅਰ ਅਤੇ ਰੀਅਲ ਪਲੇਅਰ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ _____________ ਅਤੇ _______ ਬਨਾਉਣ ਦੀ ਆਗਿਆ ਦਿੰਦਾ ਹੈ। **(Audio, Video)**

ਸਹੀ ਜਾਂ ਗਲਤ

1. ਸਪ੍ਰੈਡਸ਼ੀਟ ਟੂਲ ਦਾ ਮੁੱਖ ਉਦੇਸ਼ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਬਣਾਉਣਾ ਹੈ। (**ਗਲਤ**)
2. ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸੌਫਟਵੇਅਰ ਇੱਕ ਅਜਿਹਾ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਹੈ ਜੋ ਯੂਜ਼ਰ ਲਈ ਖਾਸ ਕੰਮ ਕਰਦਾ ਹੈ। (**ਸਹੀ**)
3. ਅਸੀਂ ਮੌਜੂਦਾ ਟੈਬ ਨੂੰ ਰੂਲਰ ਦੇ ਨਾਲ ਨਾਲ ਵੱਖ ਵੱਖ ਥਾਵਾਂ ਤੇ ਖੱਬੇ ਜਾਂ ਸੱਜੇ ਪਾਸੇ ਡ੍ਰੈਗ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। (**ਸਹੀ**)
4. ਜਦੋਂ ਅਸੀਂ ਪ੍ਰਿੰਟ ਟੈਬ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰਦੇ ਹਾਂ ਤਾਂ ਪ੍ਰਿੰਟ ਪ੍ਰੀਵਿਊ ਆਪਣੇ ਆਪ ਦਿਖਾਈ ਦਿੰਦਾ ਹੈ। (**ਸਹੀ**)

ਬਹੁਤ ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਐੱਮ ਐੱਸ. ਆਫਿਸ 2010 ਵਿੱਚ ਵਰਡ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਦੀ ਐਕਟੇਂਸ਼ਨ ਲਿਖੋ। **ਉਤਰ: .docx**
2. ਐੱਮ. ਐਸ. ਆਫਿਸ 2010 ਵਿੱਚ ਸਪ੍ਰੈਡ ਸੀਟ ਦੀ ਐਕਸਟੈਂਸ਼ਨ ਲਿਖੋ। **ਉਤਰ: .xlsx**
3. ਐੱਮ. ਐਸ. ਆਫਿਸ 2010 ਵਿੱਚ ਪਾਵਰ ਪੁਆਇੰਟ ਦੀ ਐਕਸਟੈਂਸ਼ਨ ਲਿਖੋ। **ਉਤਰ: .pptx**
4. ਬੀ. ਐੱਮ. ਪੀ. (ਈਮੇਜ ਫਾਇਲ) ਦਾ ਪੂਰਾ ਰੂਪ ਲਿਖੋ। **ਉਤਰ: Bitmap picture**
5. ਪੀ. ਡੀ. ਐਫ ਦਾ ਪੂਰਾ ਰੂਪ ਲਿਖੋ। **ਉਤਰ: Portable Document Format**

ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

ਪ੍ਰ1: ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਨੂੰ ਪ੍ਰਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰੋ।

ਉ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਸਾਰੇ ਕੰਮਾਂ-ਕਾਰਾਂ ਨੂੰ ਕੰਟਰੋਲ ਕਰਨ ਲਈ ਜਿਹੜੇ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ ਉਹਨਾਂ ਨੂੰ ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਤੋਂ ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਕੰਮ ਨਹੀਂ ਕਰ ਸਕਦੇ। ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਕਈ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ, ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ, ਭਾਸ਼ਾ ਟ੍ਰਾਂਸਲੇਟਰ, ਯੂਟੀਲੀਟੀ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਆਦਿ।

ਪ੍ਰ3: ਡਾਟਾ ਬੇਸ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਉ: ਇਹ ਇਕ ਆਫਿਸ ਪ੍ਰੋਡਕਟੀਵਿਟੀ ਟੂਲ ਹੈ। ਡਾਟਾਬੇਸ ਸੰਬੰਧਤ ਡਾਟਾ ਦਾ ਸੰਗ੍ਰਹਿ ਹੈ। ਇਸ ਟੂਲ ਦਾ ਉਦੇਸ਼ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਸੰਗਠਿਤ ਕਰਨਾ ਅਤੇ ਪ੍ਰਬੰਧ ਕਰਨਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਸੰਸਥਾਵਾਂ ਜਾਂ ਕੰਪਨੀਆਂ ਆਪਣਾ ਡਾਟਾ ਸਟੋਰ ਕਰਨ ਲਈ ਇਹਨਾਂ ਸਾਫਟਵੇਅਰਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦੀਆਂ ਹਨ। ਐਮ. ਐਸ. ਐਕਸੈਸ, ਓਰੈਕਲ ਆਦਿ ਡਾਟਾਬੇਸ ਸਾਫਟਵੇਅਰਾਂ ਦੀਆਂ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਹਨ।

ਪ੍ਰ4: ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਉ: ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਇੱਕ ਤੋਂ ਵੱਧ ਮੀਡੀਆ ਦੇ ਸੁਮੇਲ ਨਾਲ ਬਣਦਾ ਹੈ। ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਦੇ 5 ਮੁੱਖ ਤੱਤ ਹੁੰਦੇ ਹਨ: ਟੈਕਸਟ, ਪਿਕਚਰ, ਆਡੀਓ, ਵੀਡੀਓ ਅਤੇ ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ। ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਸੌਫਟਵੇਅਰ ਯੂਜ਼ਰ ਨੂੰ ਇਹਨਾਂ ਤੱਤਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਆਡੀਓ/ਵੀਡੀਓ ਫਾਈਲਾਂ ਬਣਾਉਣ ਵਿੱਚ ਮਦਦ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਮੀਡੀਆ ਪਲੇਅਰ ਅਤੇ ਰੀਅਲ ਪਲੇਅਰ ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਟੂਲ ਦੇ ਉਦਾਹਰਨ ਹਨ।

ਪ੍ਰ6: ਪੇਜ ਬ੍ਰੇਕ ਕੀ ਹੈ। ਪੇਜ ਬ੍ਰੇਕ ਕਿਵੇਂ ਦਾਖਲ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ?

ਉ: ਪੇਜ ਬ੍ਰੇਕ ਦੀ ਵਰਤੋ ਨਵਾਂ ਪੇਜ ਦਾਖਲ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਅਸੀਂ Ctrl+Enter ਸ਼ਾਰਟਕੱਟ ਕੀਅ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਪੇਜ਼ ਬ੍ਰੇਕ ਦਾਖਲ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਇਸ ਨੂੰ ਇਨਸਰਟ ਟੈਬ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਵੀ ਦਾਖਲ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਦੇ ਸਟੈਪ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ:

1. ਅਸੀਂ ਨਵੇਂ ਪੇਜ ਨੂੰ ਜਿਸ ਜਗ੍ਹਾਂ ਤੋਂ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨਾ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹੋ ਉੱਥੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
2. ਇਨਸਰਟ ਟੈਬ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
3. ਪੇਜ ਗਰੁੱਪ ਵਿੱਚ ਪੇਜ ਬਰੇਕ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।

ਪਾਠ–2 (ਐਚ.ਟੀ.ਐਮ.ਐਲ. ਫੰਡਾਮੈਂਟਲਜ਼) (BACK TO INDEX)

ਬਹੁ ਚੋਣਵੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਕਿਸੇ ਵੀ HTML ਦਸਤਾਵੇਜ਼ ਵਿੱਚ ਪਹਿਲਾ ਟੈਗ ਕੀ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ? **(<HTML>)**
2. ਲਈਨ ਬ੍ਰੇਕ ਪਾਉਣ ਲਈ ਸਹੀ HTML ਟੈਗ ਕੀ ਹੈ? (**
**)

   ੳ. <p> ਅ. <u> ੲ. <l> ਸ. <IMG>
3. ਇੱਕ ਵੈਬਪੇਜ ਤਸਵੀਰ ਦਿਖਾਉਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਤਸਵੀਰ ਨੂੰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਿਤ ਕਰਨ ਲਈ ਕਿਹੜਾ ਟੈਗ ਵਰਤਿਆ ਗਿਆ ਹੈ। **(<img>)**

4. HTML ਵਿੱਚ ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਕੀਤੇ ਪੇਜ ਨੂੰ ਕੀ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ? **(ਵੈੱਬ ਪੇਜ)**
5. HTML ਦਸਤਾਵੇਜ਼ ਨੂੰ ਸੇਵ ਕਰਨ ਲਈ ____ ਐਕਸਟੈਂਸ਼ਨ ਵਰਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ? **(.htm or .html)**
6. <table> ਵਿੱਚ ਹੋਰ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਟੈਗਜ਼ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ। **(all of the above)**
   ੳ. <TR> ਅ. <TD> ੲ. <TH> ਸ. All of the above

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ:

1. HTML ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ ____________________ ਹੈ। **(Hyper Text Markup Language)**
2. ਇੱਕ ਅਨ-ਆਰਗਨਾਇਜ਼ਡ ਲਿਸਟ ਦਰਸ਼ਾਉਣ ਲਈ ___________ ਸੂਚੀ ਵਰਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। **(ਅਨ-ਆਰਡਰਡ)**
3. _____________ ਟੈਗ ਨੂੰ ਸੂਚੀ ਦੇ ਐਲੀਮੈਂਟ ਪ੍ਰਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। **(LI)**
4. ALT ਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ __________________ । **(ਅਲਟਰਨੇਟ ਟੈਕਸਟ)**
5. ______ ਐਚ. ਟੀ. ਐਮ. ਐਲ. ਦਸਤਾਵੇਜ਼ ਦਾ ਮੁੱਖ ਹਿੱਸਾ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿੱਚ ਵੈੱਬ ਪੇਜ ਦੇ ਬਾਰੇ ਸਾਰੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਮੌਜੂਦ ਹੈ। **(<BODY>)**
6. _______ ਵਿੱਚ ਟਾਇਟਲ ਸਾਮਲ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜੋ ਕਿ ਐਚ. ਟੀ. ਐਮ. ਐਲ. ਦਸਤਾਵੇਜ਼ ਦੇ ਹੈਡਿੰਗ ਦੀ ਪਛਾਣ ਕਰਦਾ ਹੈ। **(<TITLE>)**

ਸਹੀ ਜਾਂ ਗਲਤ:

1. ਐਚ. ਟੀ. ਐਮ. ਐਲ. ਇੱਚ ਸਟਰਕਚਰਡ ਭਾਸ਼ਾ ਹੈ। (**ਸਹੀ**)
2. ਟੇਬਲ ਸਿਰਲੇਖ <TH> ਟੈਗ ਨਾਲ ਸ਼ੁਰੂ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ </TH> ਟੈਗ ਨਾਲ ਖਤਮ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। (**ਸਹੀ**)
3. ਅਲਾਈਨ ਟੈਗ ਵੈੱਬਪੇਜ ਦੀਆਂ ਹੋਰ ਕੰਨਟੈਂਟ ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਅਟੈਚ ਇਮੇਜਾਂ ਦੀ ਅਲਾਈਨਮੈਂਟ ਨਹੀਂ ਕਰਦਾ। (**ਸਹੀ**)
4. ਸੈਲ ਪੈਡਿੰਗ ਸੈੱਲ ਸੰਖੇਪਾਂ ਅਤੇ ਸੈੱਲ ਦੀ ਸਰਹੱਦ ਵਿਚਕਾਰ ਪਿਕਸਲ ਸਪੇਸ ਹੈ। (**ਸਹੀ**)
5. ਪਰਿਭਾਸ਼ਾ ਸੂਚੀ ਵਿੱਚ ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਨਿਯਮ ਅਤੇ ਉਹਨਾਂ ਦੇ ਅਰਥ ਦੇ ਪਰਿਭਾਸ਼ਾ ਸ਼ਾਮਲ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। (**ਸਹੀ**)

ਪੂਰਾ ਰੂਪ ਲਿਖੋ

1. **HTML** : Hyper Text Markup Language.
2. **<B>** :BOLD
3. **<I>** :ITALIC
4. **<U>** :UNDERLINE
5. **<OL>** :ORDERED LIST
6. **<UL>** :UNORDERED LIST
7. **<P>** :PARAGRAPH
8. **
** :BREAK LINE
9. **SRC** : SOURCE
10. **<IMG>** : IMAGE
11. **<TR>** : TABLE ROW
12. **<TH>** : TABLE HEADING
13. **<TD>** : TABLE DATA
14. **LI** : LIST ITEM
15. **URL** : UNIFORM RESOURCES LOCATOR

ਬਹੁਤ ਛੋਟੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਉੱਤਰ

1. ਉਸ ਟੈਗ ਦਾ ਨਾਮ ਦੱਸੋ ਜੋ ਸ਼ੁਰੂ ਅਤੇ ਅੰਤ ਵਿੱਚ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ? **ਉਤਰ:** <HTML>
2. ਉਸ ਟੈਗ ਦਾ ਨਾਮ ਦੱਸੋ ਜਿਸ ਵਿੱਚ ਸਾਰੇ ਵੈੱਬਪੇਜ ਦੀ ਸੂਚਨਾ ਸਟੋਰ ਹੁੰਦੀ ਹੈ? **ਉਤਰ:** <BODY>
3. ਐਚ. ਟੀ. ਐਮ. ਐਲ. ਦਸਤਾਵੇ ਨੂੰ ਸੇਵ ਕਰਨ ਲਈ ਕਿਹੜੀ ਐਕਟੈਂਸ਼ਨ ਵਰਤੀ ਜਾਦੀ ਹੈ? **ਉਤਰ:** .htm ਜਾਂ .html
4. ਉਸ ਟੈਗ ਦਾ ਨਾਮ ਦੱਸੋ ਜੋ ਕਿ ਐਂਪਟੀ ਟੈਗ ਹੈ ਅਤੇ ਇੱਕ ਲਾਈਨ ਨੂੰ ਤੋੜਨ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ? **ਉਤਰ:**

ਛੋਟੇ ਉਤੱਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

ਪ੍ਰ:1 HTML ਕੀ ਹੈ?
ਉ: HTML ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ ਹਾਈਪਰ ਟੈਕਸਟ ਮਾਰਕਅਪ ਲੈਂਗੁਏਜ਼ ਹੈ। ਇਹ ਇਕ ਸਾਧਾਰਨ ਭਾਸ਼ਾ ਹੈ। ਇਹ ਟੈਕਸਟ ਬੇਸ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਵੈਬ ਪੇਜ਼ ਤਿਆਰ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਵੈਬ ਪੇਜ਼ ਵਿਚ ਵਰਤੀਆਂ ਜਾਣ ਵਾਲੀਆਂ HTML ਦੀਆਂ ਕਮਾਂਡਜ਼ ਨੂੰ ਟੈਗਜ਼ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਟੈਗ ਨੂੰ ਐਂਗਲ ਬ੍ਰੈਕਟਾਂ (<>) ਨਾਲ ਦਰਸ਼ਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। HTML ਵਿਚ ਦੋ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਟੈਗ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ: ਕੰਟੇਨਰ ਟੈਗ ਅਤੇ ਐਂਪਟੀ ਟੈਗ।

ਪ੍ਰ: 5 ਇੱਕ ਟੈਗ ਕੀ ਹੈ?
ਉ: ਵੈਬ ਪੇਜ਼ ਵਿਚ ਵਰਤੀਆਂ ਜਾਣ ਵਾਲੀਆਂ HTML ਦੀਆਂ ਕਮਾਂਡਜ਼ ਨੂੰ ਟੈਗਜ਼ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਟੈਗਜ਼ ਕੁੱਝ ਖਾਸ ਨਿਰਦੇਸ਼ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜੋ ਵੈਬ ਬ੍ਰਾਊਜ਼ਰ ਨੂੰ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਕਾਰਜ ਕਰਨ ਲਈ ਨਿਰਦੇਸ਼ ਦਿੰਦੇ ਹਨ। ਟੈਗ ਨੂੰ ਐਂਗਲ ਬ੍ਰੈਕਟਾਂ (<>) ਨਾਲ ਦਰਸ਼ਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। HTML ਵਿਚ ਦੋ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਟੈਗ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ:

1. ਕੰਟੇਨਰ ਟੈਗ: ਇਹਨਾਂ ਨੂੰ ਪੇਅਰ ਟੈਗ ਜਾਂ ਕੰਪੇਨੀਅਨ ਟੈਗ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਵਿਚ ਦੋ ਵਾਰ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: <B>Hello</B>

2. ਐਂਪਟੀ ਟੈਗ: ਇਹਨਾਂ ਨੂੰ ਸਿੰਗੂਲਰ ਟੈਗ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।ਇਹ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਵਿਚ ਇਕ ਵਾਰ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ:
 ਟੈਗ

ਪ੍ਰ:7 <IMG> ਟੈਗ ਕੀ ਹੈ? ਸਮਝਾਓ।
ਉ: ਵੈਬਪੇਜ਼ ਵਿਚ ਤਸਵੀਰ ਲਗਾਉਣ ਲਈ <IMG> ਟੈਗ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਐਂਪਟੀ ਟੈਗ ਹੈ। ਇਸ ਨੂੰ <IMG> ਟੈਗ ਨਾਲ ਸ਼ੁਰੂ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਪਰੰਤੂ ਇਸਨੂੰ ਬੰਦ ਨਹੀਂ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। <IMG> ਟੈਗ ਵਿਚ SRC ਐਟਰੀਬਿਊਟ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਤਸਵੀਰ ਦਾ ਐਡਰੈਸ ਸੈਟ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: <IMG SRC= “abc.jpg”>

ਪ੍ਰ:8 ਇੱਕ ਟੇਬਲ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਕਿਹੜੇ-ਕਿਹੜੇ ਟੈਗ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ?

ਉ: ਟੇਬਲ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਟੈਗ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ:

1. **<Table> ਟੈਗ**
2. **<TR> ਟੈਗ**
3. **<TH> ਟੈਗ**
4. **<TD> ਟੈਗ**

ਪ੍ਰ:10 ਫੌਂਟ <FONT> ਟੈਗ ਦਾ ਐਟਰੀਬਿਊਟਸ ਸਹਿਤ ਵਰਨਣ ਕਰੋ।

ਉ: ।<Font> ਟੈਗ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਵੈਬ ਪੇਜ਼ ਵਿਚ ਟੈਕਸਟ ਦੇ ਸਟਾਈਲ, ਆਕਾਰ ਅਤੇ ਰੰਗ ਨੂੰ ਬਦਲਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। <Font> ਟੈਗ ਇਕ ਕੰਟੇਨਰ ਟੈਗ ਹੈ। ਇਹ <Font> ਟੈਗ ਨਾਲ ਸ਼ੁਰੂ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ </Font> ਟੈਗ ਨਾਲ ਬੰਦ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। Face, Size ਅਤੇ color ਫੌਂਟ ਟੈਗ ਵਿਚ ਵਰਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਮੁੱਖ ਐਟਰੀਬਿਊਟਸ ਹਨ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: Hello

ਹੋਰ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਪ੍ਰ:1 BGCOLOR ਨੂੰ ਬਿਆਨ ਕਰੋ।

ਉ: **BGCOLOR** <Body> ਅਤੇ <table> ਟੈਗ ਵਿਚ ਵਰਤਿਆ ਜਾਣ ਵਾਲਾ ਐਟਰੀਬਿਊਟ ਹੈ। BGCOLOR ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ ਬੈਕਗ੍ਰਾਊਂਡ ਕਲਰ ਹੈ। ਇਸ ਐਟਰੀਬਿਊਟ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਵੈਬਪੇਜ਼ ਦਾ ਬੈਕਗ੍ਰਾਊਂਡ ਕਲਰ ਬਦਲਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: <BODY BGCOLOR="RED">

ਪ੍ਰ:2 BACKGROUND ਨੂੰ ਬਿਆਨ ਕਰੋ।

ਉ: BACKGROUND <Body> ਟੈਗ ਵਿਚ ਵਰਤਿਆ ਜਾਣ ਵਾਲਾ ਐਟਰੀਬਿਊਟ ਹੈ। ਵੈਬ ਪੇਜ਼ ਦੀ ਬੈਕਗ੍ਰਾਊਂਡ ਤੇ ਤਸਵੀਰ ਲਗਾਉਣ ਲਈ BACKGROUND ਐਟਰੀਬਿਊਟ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: <BODY BACKGROUND= "abc.jpg">

ਪ੍ਰ:3 ਕਾਲ ਸਪੇਨ ਨੂੰ ਬਿਆਨ ਕਰੋ।

ਉ: **ਕਾਲ ਸਪੇਨ:** ਕਾਲ ਸਪੇਨ HTML ਵਿਚ <TD> ਅਤੇ <TH> ਟੈਗ ਦਾ ਐਟਰੀਬਿਊਟ ਹੈ। ਇਸ ਐਟਰੀਬਿਊਟ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਟੇਬਲ ਵਿਚ ਦੋ ਜਾਂ ਦੋ ਤੋਂ ਵੱਧ ਕਾਲਮ ਸੈਲਾਂ ਨੂੰ ਮਰਜ਼ (ਇਕੱਠਾ) ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: <TD colspan=2>

ਪ੍ਰ:4 ਰੋਅ ਸਪੇਨ ਨੂੰ ਬਿਆਨ ਕਰੋ।

ਉ: ਰੋਅ ਸਪੇਨ: ਰੋਅ ਸਪੇਨ HTML ਵਿਚ <TD> ਜਾਂ <TH> ਟੈਗ ਦਾ ਐਟਰੀਬਿਊਟ ਹੈ। ਇਸ ਐਟਰੀਬਿਊਟ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਟੇਬਲ ਵਿਚ ਦੋ ਜਾਂ ਦੋ ਤੋਂ ਵੱਧ ਰੋਅ ਸੈਲਾਂ ਨੂੰ ਮਰਜ਼ (ਇਕੱਠਾ) ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: <TD rowspan=2>

ਪਾਠ-3 (ਐਚ.ਟੀ.ਐਮ.ਐਲ. – II) (BACK TO INDEX)

ਬਹੁ ਚੋਣਵੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਫਾਰਮ ਕਿਸ ਕੰਮ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ? **(ਯੂਜ਼ਰ ਤੋਂ ਇਨਪੁੱਟ ਲੈਣ ਲਈ)**
2. ਨਿਮਨਲਿਖਤ ਵਿੱਚੋਂ ਕਿਹੜੀ ਸਭ ਤੋਂ ਵੱਧ ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਵਰਤੀ ਜਾਣ ਵਾਲੀ HTTP ਵਿਧੀ ਹੈ? **(PRE ਅਤੇ POST)**
3. ਕੀ ਇੱਕ ਵੈੱਬਪੇਜ ਵਿੱਚ ਲਿੰਕ ਸਥਾਪਿਤ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ? **(ਹਾਂ)**
4. ਇੱਕ html ਫਾਰਮ ਇੱਕ ਵੈੱਬ ਪੇਜ ਦਾ ਹਿੱਸਾ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿੱਚ ਉਹ ਸਥਾਨ ਸ਼ਾਮਲ ਹਨ ਜਿੱਥੇ ਕਿ। **(ਜਾਣਕਾਰੀ ਨੂੰ ਉਪਭੋਗਤਾ ਦੁਆਰਾ ਫੀਡ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਵੈੱਬਸਰਵਰ ਤੇ ਭੇਜਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ)**
5. ਇੱਕ ਕੰਟੇਨਰ ਟੈਗ ਅਤੇ ਇੱਕ ਸਿੰਗਲ ਇਨਪੁੱਟ ਆਈਟਮ ਵਿੱਚ ਟੈਕਸਟ ਦੀਆਂ ਬਹੁਤੀਆਂ ਲਾਈਨਾਂ ਨੂੰ ਅਨੁਮਤੀ ਦੇਣ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। (**Text Area**)

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ

1. ________________ ਟੈਗ ਨੂੰ ਕਿਸੇ ਵੈੱਬ ਪੇਜ ਤੇ ਇੱਕ ਲਿੰਕ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। **(<A>)**
2. ____________ ਦਾ ਪ੍ਰਯੋਗ ਵੈੱਬਸਰਵਰ ਵਿੱਚ ਜਾਣਕਾਰੀ ਨੂੰ ਭਰਨ ਲਈ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। **(FORM)**
3. ਤੁਸੀਂ ਟੈਕਸਟ ਦੀਆਂ ਬਹੁਤੀਆਂ ਲਾਈਨਾਂ ____________ ਰਾਹੀਂ ਫਾਰਮ ਵਿੱਚ ਵਰਤ ਸਕਦੇ ਹੋ। **(TextArea)**
4. ਇੱਕ ਫਾਰਮ ਵਿੱਚ ਕਈ ਵਿਕਲਪ ਚੁਣਨ ਲਈ ਅਸੀਂ ____________ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। **(Checkbox)**
5. ਫਾਰਮ ਤੋਂ ਸਾਰੇ ਵਿਕਲਪਾਂ ਨੂੰ ਸਾਫ ਕਰਨ ਲਈ ਅਸੀਂ _____________ ਬਟਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। **(Reset)**

ਸਹੀ ਅਤੇ ਗਲਤ

1. ਇੱਕ ਅਣਵਿਜ਼ਟਿਡ ਲਿੰਕ ਅੰਡਰ ਲਾਈਨ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇਸਦਾ ਰੰਗ ਨੀਲਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ (**ਸਹੀ**)
2. <input type="password"> ਟੈਕਸਟ ਬਾਕਸ ਵਿੱਚ ਸਟਾਰ ਦਿਖਾਏਗਾ। (**ਸਹੀ**)
3. ਸਿਲੈਕਸ਼ਨ ਲਿਸਟ ਡਰਾਪ ਡਾਊਨ ਲਿਸਟ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਾਉਣ ਲਈ ਵਰਤੀਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ। (**ਸਹੀ**)

ਪੂਰੇ ਨਾਮ ਲਿਖੋ

1. **<A>** : ANCHOR
2. **HREF** : HYPERTEXT REFFERENCE
3. **URL** : UNIFORM RESOURCES LOCATOR
4. **BGCOLOR** : BACKGROUND COLOR
5. **SRC** : SOURCE

ਬਹੁਤ ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. **ਕਿਸੇ ਵੈੱਬਪੇਜ ਨੂੰ ਲਿੰਕ ਕਰਨ ਲਈ ਕਿਹੜਾ ਟੈਗ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।** ਉੱਤਰ: <A>
2. **ਜਦ ਇੱਕ ਫਾਰਮ ਨੂੰ ਸਬਮਿਟ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਕਿਹੜਾ ਐਟਰੀਬਿਊਟ ਇਹ ਪਰਿਭਾਸ਼ਤ ਕਰਦਾ ਹੈ ਕਿ ਫਾਰਮ ਡਾਟਾ ਕਿਥੇ ਭੇਜਣਾ ਹੈ।** ਉੱਤਰ: action
3. **ਇਹ ਵਿਧੀ ਉਪਯੋਗਕਰਤਾ ਦੁਆਰਾ ਯੁਆਰਐਲ ਪਾਥ ਦੀ ਵਰਤੋ ਕਰਕੇ ਫੀਡ ਡੇਟਾ ਨੂੰ ਏਨਕੋਡ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਸਰਵਰ ਨੂੰ ਭੇਜੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।** ਉੱਤਰ:GET
4. **ਦਿੱਤੇ ਗਏ ਵੈੱਬਪੰਨੇ ਤੇ ਕੁਝ ਕਾਰਵਾਈ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।** ਉੱਤਰ:Button

ਵੱਡੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

ਪ੍ਰ:4 ਉਦਾਹਰਨਾਂ ਦੇ ਨਾਲ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਬਟਨਾਂ ਦੀ ਚਰਚਾ ਕਰੋ।

ਉ: ਬਟਨ HTML ਫਾਰਮਾਂ ਦੇ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਐਲੀਮੈਂਟਸ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਵੈਬਪੇਜ਼ ਤੇ ਕੁੱਝ ਕਾਰਵਾਈ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਬਟਨ ਕਈ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਕੁੱਝ ਮਹਤੱਵਪੂਰਨ ਬਟਨ ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੇ ਗਏ ਹਨ:

- **ਸਬਮਿਟ (Submit) ਬਟਨ**: ਇਸ ਬਟਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਡਾਟਾ ਫਾਰਮ ਨੂੰ ਵੈਬ ਸਰਵਰ ਕੋਲ ਭੇਜਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
- **ਰੀਸੈਟ (Reset) ਬਟਨ**: ਇਸ ਬਟਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਫਾਰਮ ਦੇ ਮੁੱਲਾਂ ਨੂੰ clear ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਹੇਠ ਦਿੱਤੀ ਉਦਾਹਰਣ ਫਾਰਮ ਵਿਚ ਇਹਨਾਂ ਬਟਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦੀ ਹੈ:

```
<form action="page1.php" method="post">
    <input type="text" name="user" >
    <input type="reset" value="Reset">
    <input type="submit" value="Submit">
</form>
```

ਪ੍ਰ:5 ਫਾਰਮ ਵਿਚ ਸਿਲੈਕਸ਼ਨ ਸੂਚੀ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?

ਉ: ਚੋਣ ਸੂਚੀ ਨੂੰ ਸਲੈਕਸ਼ਨ ਲਿਸਟ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਫਾਰਮ ਦਾ ਇਕ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਐਲੀਮੈਂਟ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਯੂਜ਼ਰ ਲਿਸਟ ਵਿਚੋਂ ਇੱਕ ਜਾਂ ਇੱਕ ਤੋਂ ਵੱਧ ਆਪਸ਼ਨਾਂ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ। HTML ਵਿਚ ਚੋਣ ਸੂਚੀ ਬਨਾਉਣ ਲਈ <select> ਟੈਗ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਟੈਗ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਸਕ੍ਰੋਲਿੰਗ ਲਿਸਟ ਅਤੇ ਡਰਾਪ-ਡਾਊਨ ਲਿਸਟਾਂ ਬਣਾਈਆ ਜਾ ਸਕਦੀਆਂ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਲਿਸਟਾਂ ਵਿਚ ਆਪਸ਼ਨਾਂ ਦਾਖਿਲ ਕਰਨ ਲਈ <select> ਟੈਗਜ਼ ਵਿਚਕਾਰ <option> ਟੈਗਜ਼ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ:

```
<select name="gender">
        <option value="Male">Male</option>
        <option value="Female">Female</option>
</select>
```

ਪ੍ਰ:6 ਟੈਕਸਟ ਏਰੀਆ ਦੀ ਉਦਾਹਰਣ ਸਹਿਤ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਉ: ਟੈਕਸਟ ਏਰੀਆ ਫਾਰਮ ਦਾ ਇਕ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਐਲੀਮੈਂਟ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਯੂਜ਼ਰ ਤੋਂ ਟੈਕਸਟ ਦੀਆਂ ਬਹੁਤੀਆਂ ਲਾਈਨਾਂ ਨੂੰ ਦਾਖਲ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਟੈਕਸਟ ਏਰੀਆ ਦਾ ਵਰਤੋਂ ਲਈ <form> ਟੈਗ ਵਿਚ <textarea> ਟੈਗ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਟੈਗ ਇਕ ਕੰਨਟੇਨਰ ਟੈਗ ਹੈ। ਇਸ ਟੈਗ ਦੇ ਦੋ ਐਟਰੀਬਿਊਟ ਹੁੰਦੇ ਹਨ: rows ਅਤੇ cols. ਐਟਰੀਬਿਊਟ rows ਟੈਕਸਟ ਏਰੀਆ ਵਿਚ ਲਾਈਨਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ ਨੂੰ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ cols ਐਟਰੀਬਿਊਟ ਟੈਕਸਟ ਏਰੀਆ ਦੇ ਕਾਲਮਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ ਨੂੰ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰਦਾ ਹੈ।

ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ:

```
<form action=page1.php method="post">
        <textarea rows=3 cols=50>
        </textarea>
</form>
```

ਪ੍ਰ:8 ਫਾਰਮ ਵਿਚ ਕਾਰਵਾਈ (action) ਅਤੇ ਵਿਧੀ (method) ਦਾ ਕੀ ਉਦੇਸ਼ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?

ਉ: ਫਾਰਮ ਵੈਬਪੇਜ਼ ਦਾ ਹੀ ਇਕ ਹਿੱਸਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।ਇਸ ਵਿਚ ਵੈਬ ਪੇਜ਼ ਦਾ ਉਹ ਖੇਤਰ ਸ਼ਾਮਿਲ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿਚ ਯੂਜ਼ਰ ਵੈਬਸਾਈਟ ਨੂੰ ਭੇਜੀ ਜਾਣ ਵਾਲੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦਰਜ ਕਰਦਾ ਹੈ। HTML ਵਿਚ ਫਾਰਮ ਬਨਾਉਣ ਲਈ <Form> ਟੈਗ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। <Form> ਟੈਗ ਵਿਚ action ਅਤੇ method ਐਟਰੀਬਿਊਟਸ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਫਾਰਮ ਵਿਚ ਭਰਿਆ ਡਾਟਾ ਵੈਬ ਸਰਵਰ ਨੂੰ ਭੇਜਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਫਾਰਮ ਦੇ action ਐਟਰੀਬਿਊਟ ਵਿਚ ਉਸ ਫਾਈਲ ਦਾ ਨਾਂ ਲਿਖਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜੋ ਸਰਵਰ ਉਪਰ ਫਾਰਮ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਪ੍ਰੋਸੈਸ ਕਰਨ ਦਾ ਕੰਮ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਫਾਰਮ ਦਾ **method** ਐਟਰੀਬਿਊਟ ਫਾਰਮ ਨੂੰ ਸਰਵਰ ਉਪਰ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨ ਦੀ ਵਿਧੀ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਐਟਰੀਬਿਊਟ ਦਾ ਮੁੱਲ post ਜਾਂ get ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਹੇਠ ਦਿੱਤੀ ਉਦਾਹਰਣ ਇਹਨਾਂ ਐਟਰੀਬਿਊਟਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦੀ ਹੈ:

```
<form action="page1.php" method="post">
    <input type="text" name="user" >
    <input type="reset" value="Reset">
    <input type="submit" value="Submit">
</form>
```

ਪਾਠ-4 (ਵੈਬ ਡਿਵੈਲਪਮੈਂਟ) (BACK TO INDEX)

ਵੱਡੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

ਪ੍ਰ:1 ਕਿਸੇ ਵੈਬ ਸਾਈਟ ਦੀ ਯੋਜਨਾ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਦਮ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਕਿਸੇ ਵੈਬ ਸਾਈਟ ਦੀ ਯੋਜਨਾ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਕਦਮ ਹਨ:

1. ਵੈਬਸਾਈਟ ਦਾ ਟੀਚਾ ਤੈਅ ਕਰਨਾ: ਸਾਈਟ ਬਨਾਉਣ ਦਾ ਕੋਈ ਉਦੇਸ਼ ਜਾਂ ਮੰਤਵ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਸਾਈਟ ਦਾ ਉਦੇਸ਼ ਸਾਨੂੰ ਦਸਦਾ ਹੈ ਕਿ ਅਸੀਂ ਇਸ ਵਿਚ ਕੀ ਕੁੱਝ ਪਾਉਣਾ ਹੈ। ਅਸੀਂ ਸਜਾਵਟ ਵਾਲੀ ਸਾਈਟ ਵਿਸਥਾਰਪੂਰਵਕ ਤਿਆਰ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ ਪਰੰਤੂ ਇਹ ਲਾਜ਼ਮੀ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਂਦਾ ਹੈ ਕਿ ਇਹ ਸਾਈਟ ਸਾਡੇ ਉਦੇਸ਼ ਦੀ ਪੂਰਤੀ ਕਰਦੀ ਹੋਵੇ।

2. ਵੈਬਸਾਈਟ ਦਰਸ਼ਕਾਂ ਅਨੁਸਾਰ ਤਿਆਰ ਕਰਨਾ: ਦਰਸ਼ਕਾਂ ਲਈ ਡਿਜ਼ਾਇਨਿੰਗ ਤੋਂ ਭਾਵ ਹੈ ਸਾਈਟ ਦੇ ਦਰਸ਼ਕ ਤੈਅ ਕਰਨਾ। ਇਸ ਵਿਚ ਇਹ ਧਿਆਨ ਰੱਖਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਕਿ ਕਿਸ ਕਿਸਮ ਦੇ ਲੋਕ ਸਾਡੀ ਸਾਈਟ ਦੇ ਦਰਸ਼ਕ ਹੋਣਗੇ - ਬੱਚੇ, ਵਕੀਲ, ਡਾਕਟਰ ਜਾਂ ਘਰੇਲੂ ਔਰਤਾਂ। ਇੱਥੇ ਇਹ ਵੀ

ਧਿਆਨ ਰੱਖਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਕਿ ਦਰਸ਼ਕਾਂ ਦੀਆਂ ਸਾਡੀ ਸਾਈਟ ਤੋਂ ਕੀ ਆਸਾਂ ਹਨ। ਇਸ ਤਰਾਂ ਸਾਨੂੰ ਸਾਡੀ ਸਾਈਟ ਦਰਸ਼ਕਾਂ ਦੀ ਰੁਚੀ ਮੁਤਾਬਿਕ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਕਰਨੀ ਪਵੇਗੀ।

3. ਕਾਰਜ ਨੀਤੀ ਤਿਆਰ ਕਰਨਾ: ਮੰਤਵ ਦੀ ਪ੍ਰਾਪਤੀ ਲਈ ਕੀਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਕਾਰਜਾਂ ਨੂੰ ਕਾਰਜ ਨੀਤੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਅਸੀਂ ਆਪਣੀ ਸਾਈਟ ਦੀ ਕਾਰਜਨੀਤੀ ਲਈ ਸਾਈਟ ਵਿਚ ਕਈ ਕਿਸਮ ਦੀ ਸੂਚਨਾ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ, ਜਿਵੇਂ ਕਿ: ਟੈਕਸਟ ਸੂਚਨਾ, ਆਡੀਓ ਸੂਚਨਾ, ਵੀਡੀਓ ਸੂਚਨਾ

4. ਵੈਬਪੇਜਾਂ ਲਈ ਸਮਗਰੀ ਤਿਆਰ ਕਰਨਾ: ਸਾਈਟ ਦਾ ਵਿਸ਼ਾ ਵਸਤੂ ਅਜਿਹਾ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਂਦਾ ਹੈ ਜੋ ਦਰਸ਼ਕਾਂ ਨੂੰ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਸੂਚਨਾ ਮੁਹੱਈਆ ਕਰਵਾਏ। ਵਿਸ਼ਾ ਵਸਤੂ ਸਹੀ ਥਾਂ ਉਤੇ ਹੋਵੇ ਅਤੇ ਚੰਗੇ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਵਿਵਸਥਿਤ ਕੀਤਾ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਂਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:3 ਆਫਲਾਈਨ ਟੈਸਟਿੰਗ ਅਤੇ ਆਨਲਾਈਨ ਟੈਸਟਿੰਗ ਵਿਚ ਕੀ ਅੰਤਰ ਹੈ?

ੳ: ਆਫਲਾਈਨ ਟੈਸਟਿੰਗ ਅਤੇ ਆਨਲਾਈਨ ਟੈਸਟਿੰਗ ਵਿਚ ਅੰਤਰ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹੈ:

ਆਫਲਾਈਨ ਟੈਸਟਿੰਗ:

ਵੈਬਸਾਈਟ ਤਿਆਰ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਇਸਨੂੰ ਵੈਬ ਬ੍ਰਾਊਜ਼ਰ ਉਪਰ ਟੈਸਟ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਟੈਸਟ ਲਈ ਇੰਟਰਨੈਟ ਦੀ ਜ਼ਰੂਰਤ ਨਹੀਂ ਪੈਂਦੀ। ਇਸੇ ਕਾਰਨ ਇਸਨੂੰ ਆਫ ਲਾਈਨ ਟੈਸਟ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਆਫ ਲਾਈਨ ਟੈਸਟ ਵਿਚ ਸਭ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਹੋਮਪੇਜ਼ ਖੋਲਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਫਿਰ ਇਕ ਇਕ ਕਰਕੇ ਬਾਕੀ ਲਿੰਕ ਕੀਤੇ ਗਏ ਵੈਬਪੇਜ਼ਾਂ ਨੂੰ ਚੈੱਕ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਆਫ ਲਾਈਨ ਟੈਸਟ ਵਿਚ ਸਾਨੂੰ ਆਪਣੀ ਸਾਈਟ ਨੂੰ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਵੈਬ ਬ੍ਰਾਊਜ਼ਰਾਂ ਵਿਚ ਟੈਸਟ ਕਰ ਲੈਣਾ ਚਾਹੀਂਦਾ ਹੈ।

ਆਨਲਾਈਨ ਟੈਸਟਿੰਗ:

ੳ: ਆਫ ਲਾਈਨ ਟੈਸਟਿੰਗ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਵੈਬਸਾਈਟ ਨੂੰ ਸਰਵਰ ਤੇ ਅਪਲੋਡ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਸਾਈਟ ਅਪਲੋਡ ਹੋਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਇਸਨੂੰ ਆਨ ਲਾਈਨ ਟੈਸਟ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਆਨਲਾਈਨ ਟੈਸਟ ਕਰਨ ਲਈ ਇੰਟਰਨੈਟ ਦੀ ਜਰੂਰਤ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਟੈਸਟ ਲਈ ਸਭ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਇੰਟਰਨੈਟ ਨਾਲ ਕਨੈਕਟ ਹੋਵੋ। ਫਿਟ ਵੈਬ ਬ੍ਰਾਊਜ਼ਰ ਖੋਲੋ ਅਤੇ ਫਿਰ ਆਪਣੀ ਵੈਬਸਾਈਟ ਦਾ ਐਡਰੈਸ ਟਾਈਪ ਕਰੋ।ਸਭ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਹੋਮਪੇਜ਼ ਖੋਲਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਫਿਰ ਇਕ ਇਕ ਕਰਕੇ ਬਾਕੀ ਲਿੰਕ ਕੀਤੇ ਗਏ ਵੈਬਪੇਜ਼ਾਂ ਨੂੰ ਚੈੱਕ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਆਨ ਲਾਈਨ ਟੈਸਟ ਵਿਚ ਵੀ ਸਾਨੂੰ ਆਪਣੀ ਸਾਈਟ ਨੂੰ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਵੈਬ ਬ੍ਰਾਊਜ਼ਰਾਂ ਵਿਚ ਟੈਸਟ ਕਰ ਲੈਣਾ ਚਾਹੀਂਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:4 ਐਸ.ਈ.ਓ. ਕੀ ਹੈ?

ੳ: ਐਸ.ਈ.ਓ. ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ ਸਰਚ ਇੰਜਣ ਓਪਟੀਮਾਈਜੇਸ਼ਨ ਹੈ। ਇਹ ਇਕ ਅਜਿਹੀ ਕਾਰਜਪ੍ਰਣਾਲੀ ਹੈ ਜਿਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਿਸੇ ਵੈਬਸਾਈਟ ਨੂੰ ਸਰਚ ਇੰਜਣਾਂ ਤੱਕ ਪਹੁੰਚਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਅਸੀਂ ਆਪਣੀ ਵੈਬਸਾਈਟ ਨੂੰ ਇਸ ਯੋਗ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ ਕਿ ਸਰਚ ਇੰਜਣ ਇਸਨੂੰ ਆਸਾਨੀ ਨਾਲ ਲੱਭ ਸਕਣ। ਐਸ.ਈ.ਓ. ਅਜਿਹੀਆਂ ਰਣਨੀਤੀਆਂ ਅਤੇ ਤਕਨੀਕਾਂ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦੀ ਹੈ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਅਸੀਂ ਆਪਣੀ ਵੈਬ ਸਾਈਟ ਤੱਕ ਲੋਕਾਂ ਦੀ ਪਹੁੰਚ ਵਧਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਐਸ.ਈ.ਓ. ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਸਾਡੀ ਵੈਬਸਾਈਟ ਸਰਚ ਇੰਜਣ ਦੇ ਸਰਚ ਨਤੀਜਿਆਂ ਵਿਚ ਵਧੀਆ ਰੈਂਕ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰ ਸਕਦੀ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:5 ਐਸ.ਐਮ.ਐਮ. ਕੀ ਹੈ?

ੳ: ਐਸ.ਐਮ.ਐਮ. ਦਾ ਪੂਰਾ ਰੂਪ ਸੋਸ਼ਲ ਮੀਡੀਆ ਮਾਰਕੀਟਿੰਗ ਹੈ। ਇਹ ਇੰਟਰਨੈਟ ਮਾਰਕੀਟਿੰਗ ਦਾ ਇਕ ਰੂਪ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਚ ਸੋਸ਼ਲ ਨੈਟਵਰਕਿੰਗ ਵੈਬਸਾਈਟਸ ਨੂੰ ਇਕ ਮਾਰਕੀਟਿੰਗ ਟੂਲ ਦੇ ਤੌਰ ਤੇ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। SMM ਦਾ ਟੀਚਾ ਉਹ ਸਮੱਗਰੀ ਤਿਆਰ ਕਰਨਾ ਹੈ ਜੋ ਗ੍ਰਾਹਕ ਆਪਣੇ ਸੋਸ਼ਲ ਨੈਟਵਰਕ ਨਾਲ ਸਾਂਝਾ ਕਰਨਗੇ। ਅਜਿਹਾ ਕਰਨ ਨਾਲ ਕੰਪਨੀ ਦੀ ਬ੍ਰਾਂਡ ਐਕਸਪੋਜਰ ਵਧੇਗੀ ਅਤੇ ਜਿਆਦਾ ਗ੍ਰਾਹਕਾਂ ਤੱਕ ਕੰਪਨੀ ਦੀ ਪਹੁੰਚ ਵਿਚ ਵਾਧਾ ਹੋਵੇਗਾ।

ਪਾਠ-5 (ਡੈਸਕਟਾਪ ਪਬਲੀਸ਼ਿੰਗ) (BACK TO INDEX)

ਬਹੁ-ਚੋਣਵੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਕਿਸ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਿਤਾਬਾਂ, ਮੈਗਜ਼ੀਨ, ਅਕਬਾਰਾਂ, ਫਲਾਇਰ, ਪੈਫਲਿਟ ਅਤੇ ਹੋਰ ਕਿਸਮ ਦੇ ਪ੍ਰਿੰਟਿਡ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਤਿਆਰ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ? **(ਡੈਸਕਟਾਪ ਪਬਲੀਸ਼ਿੰਗ)**
2. ਇਹ ਡਿਸਪਲੇਅ ਸਕ੍ਰੀਨ ਤੇ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਨੂੰ ਬਿਲਕੁਲ ਉਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦੀ ਹੈ,ਜਿਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਪ੍ਰਿੰਟ ਹੋ ਕੇ ਲਗਦਾ ਹੈ। **(WYSIWYG)**
4. ਇਕ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਜੋ ਇਕ ਫੋਟੋਕਾਪੀ ਮਸ਼ੀਨ ਵਾਂਗ ਕੰਮ ਕਰਦਾ ਹੈ। **(ਲੇਜ਼ਰ)**
6. ਇਹ ਇਕ ਇਮੇਜ਼/ਤਸਵੀਰ ਦੀ ਵਿਜ਼ੂਅਲ ਪੇਸ਼ਕਾਰੀ ਹੈ। **(ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ)**
9. ਇਹ ਪਿੰਨਜ਼ ਨੂੰ ਰਿਬਨ ਤੇ ਸਟ੍ਰਾਇਕ ਜਾਂ ਪ੍ਰੈਸ ਕਰਕੇ ਕਾਗਜ਼ ਤੇ ਤਸਵੀਰਾਂ ਜਾਂ ਟੈਕਸਟ ਨੂੰ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਦਾ ਹੈ। **(ਇਮਪੈਕਟ ਪ੍ਰਿੰਟਰ)**

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ

1. Arial, Helvetica, Times and Verdana **ਟਾਈਪਫੇਸ** ਦੀ ਉਦਾਹਰਣ ਹਨ ਅਤੇ ਇਹਨਾਂ ਦਾ ਇਕੋ ਜਿਹਾ **ਡਿਜ਼ਾਈਨ** ਹੁੰਦਾ ਹੈ।
2. ਇਕ ਗਟਰ ਮਾਰਜਨ ਸੈਟਿੰਗ ਉਸ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਦੇ **Left** ਜਾਂ **Top** ਮਾਰਜਨ ਵਿਚ ਵਾਧੂ ਥਾਂ ਜੋੜਦੀ ਹੈ, ਜਿਸ ਨੂੰ ਅਸੀਂ ਬਾਈਂਡ ਕਰਨ ਲਈ ਬਨਾਉਂਦੇ ਹਾਂ।
4. ਵੈਬਪੇਜ਼ ਵਿਚ ਕੰਨਟੈਂਟ ਸਿਰਫ **ਦੇਖਣ ਯੋਗ** ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਨਾਂ ਕਿ **ਪ੍ਰਿੰਟ** ਕਰਨ ਲਈ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।
5. ਲੇਜ਼ਰ ਪ੍ਰਿੰਟਰ **ਬਫਰਜ਼** ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦੇ ਹਨ ਜੋ ਕਿ ਇਕ ਸਮੇਂ ਉਤੇ **ਪੂਰੇ ਪੇਜ਼** ਨੂੰ ਸਟੋਰ ਕਰਦੇ ਹਨ।

ਸਹੀ ਗਲਤ ਦੱਸੋ

1. DTP ਦਾ ਅਰਥ ਹੈ ਡੈਸਕਟਾਪ ਪਬਲੀਸ਼ਿੰਗ **(ਸਹੀ)**
2. ਡੈਸਕਟਾਪ ਪਬਲੀਸ਼ਿੰਗ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਅਤੇ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਵੈਬਪੇਜ਼ ਬਨਾਉਣ ਅਤੇ ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਕਰਨ ਲਈ ਵੀ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**
3. ਇੰਕਜੈਟ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਵਿਚ ਸਿਆਹੀ ਪੇਪਰ ਦੁਆਰਾ ਸੋਖ ਲਈ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਤੁਰੰਤ ਸੁੱਕ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। **(ਗਲਤ)**
5. ਡਾਟ-ਮੈਟ੍ਰਿਕਸ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਵਿਚ 19 ਤੋਂ 124 ਪਿੰਨ ਵਾਲਾ ਪ੍ਰਿੰਟ ਹੈਡ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। **(ਗਲਤ)**

ਬਹੁਤ ਛੋਟੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਕਿਹੜਾ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਇਕ ਮਿੰਟ ਵਿਚ 1200 ਤੋਂ 6000 ਲਾਈਨਾਂ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਦਾ ਹੈ। **(ਲਾਈਨ ਪ੍ਰਿੰਟਰ)**
2. ਕਿਹੜੇ ਇਮੇਜਿਜ਼ ਦੋ ਜਾਂ ਤਿੰਨ੍ਹ ਆਯਾਮੀ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ। **(ਕੰਪਿਊਟਰ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ)**
3. ਕਿਸ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਵਿਚ ਇਕ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਪਰਤ ਹੁੰਦੀ ਹੈ, ਜਿਸ ਵਿਚ ਟੋਨਰ (ਇਕ ਸਿਆਹੀ ਪਾਊਡਰ) ਚਿਪਕ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। **(ਲੇਜ਼ਰ ਪ੍ਰਿੰਟਰ)**
4. ਇਕੋ ਜਿਹੇ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਦੇ ਅੱਖਰਾਂ ਦੇ ਸਮੂਹ ਨੂੰ ਕੀ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ? **(ਟਾਈਪ ਫੇਸ)**
5. ਇਕ ਪੇਜ਼ ਦੀ ਮੁੱਖ ਸਮੱਗਰੀ ਅਤੇ ਪੇਜ਼ ਦੇ ਕਿਨਾਰੇ ਦੇ ਵਿਚਕਾਰ ਦੇ ਖੇਤਰ ਨੂੰ ਕੀ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ? **(ਮਾਰਜਿਨ)**

ਛੋਟੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

ਪ੍ਰ:1 ਡੈਸਕਟਾਪ ਪਬਲਿਸ਼ਿੰਗ ਕੀ ਹੈ?

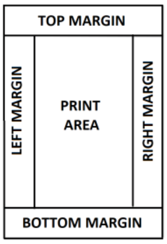
ਉ: ਡੈਸਕਟਾਪ ਪਬਲਿਸ਼ਿੰਗ ਨੂੰ DTP ਨਾਂ ਨਾਲ ਵੀ ਜਾਣਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। DTP ਉਹ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਹੈ ਜਿਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਵਿਜ਼ਟਿੰਗ ਕਾਰਡ, ਮੈਗਜ਼ੀਨ, ਕੈਲੰਡਰ, ਇਸ਼ਤਿਹਾਰ ਆਦਿ ਚੰਗੀ ਕੁਆਲਟੀ ਨਾਲ ਛਾਪ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਇਹ ਕੰਮ ਪਬਲਿਸ਼ਿੰਗ ਅਤੇ ਪ੍ਰਿੰਟਿੰਗ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਨੂੰ ਸੁੰਦਰ, ਸਹੀ ਅਤੇ ਵਧੀਆ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਨਾਲ ਤਿਆਰ ਕਰਨ ਲਈ ਡੈਸਕਟਾਪ ਪਬਲਿਸ਼ਿੰਗ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।ਇਸ ਵਿਚ ਪੇਜ਼ ਲੇਆਉਟ ਤਿਆਰ ਕਰਨਾ ਆਸਾਨ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।ਇਸ ਵਿਚ ਹਰ ਇਕ ਆਬਜੈਕਟ (ਟੈਕਸਟ ਅਤੇ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ) ਨੂੰ ਅਲਗ-ਅਲਗ ਕੰਟਰੋਲ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:2 ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਦੀਆਂ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਿਸਮਾਂ ਕਿਹੜੀਆਂ ਹਨ?

ਉ: ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਇਕ ਹਾਰਡਕਾਪੀ ਆਊਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਹੈ। ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਆਊਟਪੁੱਟ ਨੂੰ ਇਕ ਕਾਗਜ਼ ਉਪਰ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਮੁੱਖ ਤੌਰ ਤੇ ਦੋ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ:

1. **ਇਮਪੈਕਟ ਪ੍ਰਿੰਟਰ**: ਇਹਨਾਂ ਪ੍ਰਿੰਟਰਾਂ ਵਿਚ ਪ੍ਰਿੰਟਰ-ਹੈਡ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਨ ਲਈ ਕਾਗਜ਼ ਉਪਰ ਸਟ੍ਰਾਇਕ ਕਰਦਾ ਹੈ।
2. **ਨਾਨ-ਇਮਪੈਕਟ ਪ੍ਰਿੰਟਰ**: ਇਹਨਾਂ ਪ੍ਰਿੰਟਰਾਂ ਵਿਚ ਪ੍ਰਿੰਟਰ-ਹੈਡ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਨ ਲਈ ਕਾਗਜ਼ ਉਪਰ ਸਟ੍ਰਾਇਕ ਨਹੀਂ ਕਰਦਾ।

ਪ੍ਰ:5 ਮਾਰਜਨ ਕੀ ਹੈ?



ਉ: ਇਹ ਪੇਜ਼ ਦੀ ਮੁੱਖ ਸਮਗਰੀ ਅਤੇ ਪੇਜ਼ ਦੇ ਕਿਨਾਰਿਆਂ ਦੇ ਵਿਚਕਾਰ ਦਾ ਖਾਲੀ ਖੇਤਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਮਾਰਜਨ ਇਹ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰਨ ਵਿਚ ਮਦਦ ਕਰਦਾ ਹੈ ਕਿ ਟੈਕਸਟ ਦੀ ਇਕ ਲਾਈਨ ਕਿੱਥੇ ਸ਼ੁਰੂ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਕਿੱਥੇ ਖਤਮ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਅਸੀਂ ਇਕ ਪੇਜ਼ ਦੀਆਂ ਚਾਰੇ ਦਿਸ਼ਾਵਾਂ ਵਿਚ ਮਾਰਜਨ ਸੈਟ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ - ਟਾਪ (ਉਪਰ) ਮਾਰਜਨ, ਬਾਟਮ (ਹੇਠਾਂ) ਮਾਰਜਨ, ਲੈਫਟ (ਖੱਬਾ) ਮਾਰਜਨ, ਅਤੇ ਰਾਈਟ (ਸੱਜਾ) ਮਾਰਜਨ। ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਮਾਰਜਨ ਦਾ ਸਾਈਜ਼ ਇਕ ਇੰਚ ਸੈਟ ਹੁੰਦਾ ਹੈ, ਪਰੰਤੂ ਅਸੀਂ ਆਪਣੀ ਜਰੂਰਤ ਅਨੁਸਾਰ ਇਸਦਾ ਸਾਈਜ਼ ਘਟਾ ਵਧਾ ਸਕਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਾਂ।

ਪ੍ਰ:6 ਗਟਰ ਪੋਜੀਸ਼ਨ ਤੋਂ ਤੁਸੀਂ ਕੀ ਸਮਝਦੇ ਹੋ।

ਉ: ਗਟਰ ਪੋਜੀਸ਼ਨ ਪੇਜ਼ ਦੇ ਟਾਪ ਜਾਂ ਲੈਫਟ ਕਿਨਾਰੇ ਉਪਰ ਮੌਜੂਦ ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਉਹ ਖਾਲੀ ਥਾਂ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਜਿਸ ਨੂੰ ਬਾਈਂਡ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਗਟਰ ਮਾਰਜਨ, ਟਾਪ ਜਾਂ ਲੈਫਟ ਮਾਰਜਨ ਵਿਚ ਵਾਧੂ ਥਾਂ ਜੋੜ ਦਿੰਦਾ ਹੈ। ਗਟਰ ਮਾਰਜਨ ਇਹ ਯਕੀਨੀ ਬਣਾਉਂਦਾ ਹੈ ਕਿ ਬਾਈਂਡ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਪੇਜ਼ ਵਿਚਲਾ ਟੈਕਸਟ ਬਾਈਡਿੰਗ ਕਰਨ ਸਮੇਂ ਛੁਪ ਨਾ ਜਾਵੇ।

ਪ੍ਰ:7 ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਕੀ ਹਨ?

ਉ: ਗ੍ਰਾਫਿਕ ਤਸਵੀਰ ਦੀ ਵਿਜ਼ੂਅਲ ਪੇਸ਼ਕਾਰੀ ਹੈ। ਸਾਧਾਰਣ ਤੋਰ ਤੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਕ੍ਰੀਨ ਤੇ ਨਜ਼ਰ ਆਉਣ ਵਾਲੀਆਂ ਤਸਵੀਰਾਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ। ਕੰਪਿਊਟਰ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਦੋ ਜਾਂ ਤਿੰਨ ਆਯਾਮੀ (dimensional) ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਪੁਰਾਣੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਕੁਝ ਰੰਗਾਂ ਵਿਚ ਹੀ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਨੂੰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਿਤ ਕਰ ਸਕਦੇ ਸਨ ਪਰ ਅਜ ਕੱਲ ਦੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਲੱਖਾਂ ਰੰਗਾਂ ਵਿਚ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਨੂੰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਿਤ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ।

ਪ੍ਰ:9 WYSIWYG ਤੋਂ ਕੀ ਭਾਵ ਹੈ?

ਉ: ਇਸ ਦਾ ਉਚਾਰਨ ਹੈ - "ਵਿਜ-ਈ-ਵਿਗ". WYSIWYG ਦਾ ਪੂਰਾ ਰੂਪ What You See Is What You Get ਹੈ। ਇਸ ਦਾ ਅਰਥ ਹੈ ਕਿ ਜਿਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਤੁਸੀਂ ਆਪਣੇ ਦਸਤਾਵੇਜ਼ ਨੂੰ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਕ੍ਰੀਨ ਤੇ ਦੇਖੋਗੇ, ਉਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਹੀ ਤੁਸੀਂ ਉਸਨੂੰ ਪ੍ਰਿੰਟ ਰੂਪ ਵਿਚ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰੋਗੇ। DTP ਸਾਫਟਵੇਅਰਾਂ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਅਸੀਂ ਅਜਿਹੇ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਤਿਆਰ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ ਜੋ ਪ੍ਰਿੰਟ ਹੋਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ WYSIWYG ਦੇ ਬਿਲਕੁਲ ਨੇੜੇ ਦਿਖਾਈ ਦਿੰਦੇ ਹਨ।

ਵੱਡੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

ਪ੍ਰ:1 ਵੈਕਟਰ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਅਤੇ ਬਿਟਮੈਪ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਵਿਚ ਅੰਤਰ ਲਿਖੋ।

ਉ: **ਵੈਕਟਰ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ** ਕੰਟਰੋਲ ਪੁਆਇੰਟਾਂ ਉਪਰ ਅਧਾਰਿਤ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜੋ ਲਾਈਨਾਂ ਜਾਂ ਕਰਵਾਂ ਰਾਹੀਂ ਜੁੜੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਲਾਈਨਾਂ ਜਾਂ ਕਰਵਾਂ ਨੂੰ ਵੈਕਟਰ ਜਾਂ ਵੈਕਟਰ ਪਾਥ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਵੈਕਟਰ ਪਾਥ ਨੂੰ ਸ਼ੇਪ ਆਬਜੈਕਟ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਹਰੇਕ ਸ਼ੇਪ ਆਬਜੈਕਟ ਨੂੰ ਵੱਖਰੇ ਤੌਰ ਤੇ ਐਡਿਟ ਕਰਨਾ ਸੰਭਵ ਹੈ। ਵੈਕਟਰ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਵਿਚ ਐਡੋਵ ਇਲੂਸਟਰੇਟਰ ਅਤੇ ਕੋਰਲ ਡਰਾਅ ਸ਼ਾਮਲ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਵਿਚ ਫਾਈਲ ਦਾ ਆਕਾਰ ਇਮੇਜ਼ ਦੇ ਆਕਾਰ ਉਪਰ ਨਿਰਭਰ ਨਹੀਂ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਜਦੋਂ ਇਕ ਵੈਕਟਰ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਨੂੰ ਮੁੜ ਆਕਾਰ ਦਿਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਇਸਦੀ ਗੁਣਵੱਤਾ (quality) ਖਤਮ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੀ।

ਬਿਟਮੈਪ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਵਿਚ ਪਿਕਸਲਜ਼ (pixels) ਦੇ ਬਹੁਤ ਸਾਰੇ ਡਾਟ (dots) ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਬਿਟਮੈਪ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਹਰ ਇਕ ਪਿਕਸਲ ਨੂੰ ਐਡਿਟ ਕਰਨਾ ਸੰਭਵ ਹੈ।ਡਿਜ਼ੀਟਲ ਇਮੇਜ਼ ਜਾਂ ਸਕੈਨ ਕੀਤੇ ਗਏ ਇਮੇਜ਼ ਇਹਨਾਂ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਦੀਆਂ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਹਨ।ਬਿਟਮੈਪ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਵਿਚ ਐਡੋਵ ਫੋਟੋਸ਼ਾਪ ਸ਼ਾਮਲ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਵਿਚ ਫਾਈਲ ਦਾ ਆਕਾਰ ਇਮੇਜ਼ ਦੇ ਆਕਾਰ ਉਪਰ ਨਿਰਭਰ ਕਰਦਾ ਹੈ।ਬਿਟਮੈਪ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਦੀ ਫਾਈਲ ਦਾ ਆਕਾਰ ਬਹੁਤ ਵੱਡਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਜਦੋਂ ਇਕ ਬਿਟਮੈਪ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਨੂੰ ਮੁੜ ਆਕਾਰ ਦਿਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਇਸਦੀ ਗੁਣਵੱਤਾ (quality) ਘੱਟ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:3 ਇਮਪੈਕਟ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਅਤੇ ਨਾਨ-ਇਮਪੈਕਟ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਵਿਚ ਅੰਤਰ ਲਿਖੋ।

ਉ: **ਇਮਪੈਕਟ ਪ੍ਰਿੰਟਰ** ਉਹ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜੋ ਪ੍ਰਿੰਟਿੰਗ ਦੌਰਾਨ ਆਵਾਜ ਕਰਦੇ ਹਨ ਕਿਉਂਕਿ ਇਹ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਨ ਲਈ ਸਟ੍ਰਾਈਕਿੰਗ ਡਿਵਾਈਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨ੍ਹਾਂ ਪ੍ਰਿੰਟਰਾਂ ਵਿਚ ਪ੍ਰਿੰਟਿੰਗ ਹੈਡ ਰੀਬਨ ਉਪਰ ਸਟ੍ਰਾਈਕ ਕਰਕੇ ਪੇਪਰ ਉਪਰ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਡਾਟ ਮੈਟ੍ਰਿਕਸ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਅਤੇ ਡੇਜ਼ੀ ਵਹੀਲ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਇਹਨਾਂ ਪ੍ਰਿੰਟਰਾਂ ਦੀਆਂ ਵਧੀਆ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਹਨ।

ਨਾਨ-ਇਮਪੈਕਟ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਉਹ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜੋ ਪ੍ਰਿੰਟਿੰਗ ਦੌਰਾਨ ਆਵਾਜ ਨਹੀਂ ਕਰਦੇ ਕਿਉਂਕਿ ਇਹ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਨ ਲਈ ਸਟ੍ਰਾਈਕਿੰਗ ਡਿਵਾਈਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਹੀਂ ਕਰਦੇ। ਇਹਨ੍ਹਾਂ ਪ੍ਰਿੰਟਰਾਂ ਵਿਚ ਪ੍ਰਿੰਟਿੰਗ ਹੈਡ ਰੀਬਨ ਉਪਰ ਸਟ੍ਰਾਈਕ ਕਰਕੇ ਪੇਪਰ ਉਪਰ ਪ੍ਰਿੰਟ ਨਹੀਂ ਕਰਦਾ ਸਗੋਂ ਚੁੰਬਕੀ ਸਿਆਹੀ ਜਾਂ ਪਾਊਡਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਥਰਮਲ ਜਾਂ ਇਲੈਕਟ੍ਰੋਮੈਗਨੇਟਿਕ ਤਕਨੀਕ ਰਾਹੀਂ ਪ੍ਰਿੰਟਿੰਗ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇੰਕਜੈੱਟ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਅਤੇ ਲੇਜ਼ਰ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਇਹਨਾਂ ਪ੍ਰਿੰਟਰਾਂ ਦੀਆਂ ਵਧੀਆ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਹਨ।

ਪ੍ਰ:4 ਦੋ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਇਮਪੈਕਟ ਪ੍ਰਿੰਟਰਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਉ: ਇਮਪੈਕਟ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਦੋ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ: ਕਰੈਕਟਰ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਅਤੇ ਲਾਈਨ ਪ੍ਰਿੰਟਰ। ਇਹਨਾਂ ਦਾ ਵਿਆਖਿਆ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹੈ।

ਕਰੈਕਟਰ ਪ੍ਰਿੰਟਰ: ਇਹ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਇਕ ਸਮੇਂ ਤੇ ਇਕ ਅੱਖਰ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਪ੍ਰਿੰਟਰਾਂ ਦੀ ਸਪੀਡ "ਅੱਖਰ-ਪ੍ਰਤੀ-ਸੈਕਿੰਟ" (cps-character per second) ਵਿਚ ਮਾਪੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਡਾਟ ਮੈਟ੍ਰਿਕਸ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਅਤੇ ਡੇਜ਼ੀ ਵਹੀਲ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਇਹਨਾਂ ਪ੍ਰਿੰਟਰਾਂ ਦੀਆਂ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਹਨ।

ਲਾਈਨ ਪ੍ਰਿੰਟਰ: ਇਹ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਇਕ ਮਸੇਂ ਤੇ ਇਕ ਪੂਰੀ ਲਾਈਨ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਪ੍ਰਿੰਟਰਾਂ ਦੀ ਸਪੀਡ "ਲਾਈਨ-ਪ੍ਰਤੀ-ਮਿੰਟ" (lpm-lines per minute) ਵਿਚ ਮਾਪੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਡ੍ਰਮ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਅਤੇ ਚੇਨ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਇਹਨਾਂ ਪ੍ਰਿੰਟਰਾਂ ਦੀਆਂ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਹਨ।

ਪਾਠ-6 (ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ) (BACK TO INDEX)

ਬਹੁ-ਪੱਖੀ ਪਸੰਦ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਕੀ ਹੈ? **(ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ)**
3. ਇਕ ਹੀ ਸਮੇਂ ਵਿਚ ਮਲਟੀਪਲ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਰਨ ਕਰਨ ਨੂੰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। **(ਮਲਟੀਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ)**
6. ਇਹ ਸਾਨੂੰ ਇੰਟਨੈਟ ਸੁਰਖਿਅਤ ਢੰਗ ਨਾਲ ਵਰਤਣ ਅਤੇ ਸਾਡੇ ਸਿਸਟਮ ਤੋਂ ਅਣ-ਅਧਿਕਾਰਤ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਦੀ ਪਹੁੰਚ ਨੂੰ ਰੋਕਣ ਦੇ ਯੋਗ ਬਣਾਉਂਦਾ ਹੈ। **(Firewall)**
9. ਇਕ ਸਿਸਟਮ ਰਾਹੀਂ ਇਨਪੁੱਟ ਲੈਣ ਅਤੇ ਅਪਡੇਟਿਡ ਸੂਚਨਾ ਨੂੰ ਡਿਸਪਲੇਅ ਕਰਨ ਵਿਚ ਜੋ ਸਮਾਂ ਲੱਗਦਾ ਹੈ, ਉਸਨੂੰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। **(ਰਿਸਪੌਂਸ ਟਾਈਮ)**
10. ਇਸ ਸਿਸਟਮ ਵਿਚ ਸਰਵਰ ਨੂੰ ਵੱਖਰੀ ਲੋਕੇਸ਼ਨ ਤੋਂ ਰਿਮੋਟ ਅਕਸੈਸ ਕਰਨਾ ਸੰਭਵ ਹੈ। **(ਨੈਟਵਰਕ ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ)**

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ।

1. ਇੱਕ ____________ ਸੰਬੰਧਤ ___________ ਦੇ ਇਕੱਠ ਨੂੰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਿਤ ਕਰਦੀ ਹੈ। **(ਫਾਈਲ, ਜਾਣਕਾਰੀ)**
2. _______ ਸਿਸਟਮ ਮਲਟੀਪਲ ਰੀਅਲ-ਟਾਈਮ ________ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਅਤੇ ਮਲਟੀਪਲ ਯੂਜ਼ਰ ਨੂੰ ਸਰਵ ਕਰਨ ਵਾਸਤੇ ਪਲਟੀਪਲ ਸੈਂਟਰਲ ਪ੍ਰੋਸੈਸਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦਾ ਹੈ। **(ਡਿਸਟ੍ਰੀਬਿਊਟਡ, ਸੈਂਟਰਲ)**
3. ________ ਆਪਣੇ ਸਿਸਟਮ ਨੂੰ ਅਣ-ਅਧਿਕਾਰਿਤ ਵਰਤੋਂ ਦੀ ਪੜਤਾਲ ਰੋਕਣ ਦੀ ਪ੍ਰਕਿਰੀਆ ਹੈ। **(ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਕਿਊਰਟੀ)**
4. _____ ਆਨਲਾਈਨ ਖਾਤਿਆਂ ਤੇ ਪਹੁੰਚ ਕਰਨ ਅਤੇ ਖਾਤੇ ਨਾਲ ਜੁੜੀ ਕਈ ਗਤੀਵਿਧੀਆਂ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਖਰੀਦਦਾਰੀ, ਇਮੇਲ ਅਤੇ ਆਨਲਾਈਨ ਟ੍ਰਾਂਜ਼ੈਕਸ਼ਨ ਕਰਨ ਦੀ ਸੁਵਿਧਾ ਮੁਹਾਈਆ ਕਰਦੇ ਹਨ। **(ਪਾਸਵਰਡ)**
5. _____________ ਸਿਸਟਮ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਉਸ ਸਮੇਂ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਜਦੋਂ ਡਾਟੇ ਦੇ ਫਲੋਅ ਜਾਂ ਪ੍ਰੋਸੈਸਰ ਦੇ ਆਪਰੇਸ਼ਨ ਵਿਚ ਲੱਗਣ ਵਾਲ ਸਮਾਂ ਜਟਿੱਲ ਹੋਵੇ। **(ਰੀਅਲ ਟਾਈਮ ਸਿਸਟਮ)**

ਸਹੀ ਜਾਂ ਗਲਤ ਲਿਖੋ

1. ਇਕ ਸਿਸਟਮ ਰਾਹੀਂ ਇਨਪੁਟ ਲੈਣ ਅਤੇ ਲੋੜੀਂਦੀ ਅਪਡੇਟਡ ਸੂਚਨਾ ਨੂੰ ਡਿਸਪਲੇਅ ਕਰਨ ਵਿਚ ਜੋ ਸਮਾਂ ਲਗਦਾ ਹੈ ਉਸ ਨੂੰ ਰਿਸਪੌਂਸ ਟਾਈਮ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**
2. ਇਨਟਰਨੈਟ ਸੁਰੱਖਿਆ ਧਮਕੀਆਂ ਤੋਂ ਬਚਣ ਲਈ ਕੇਵਲ ਐਂਟੀਵਾਇਰਸ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਇਕੱਲਾ ਹੀ ਕਾਫੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। **(ਗਲਤ)**
3. ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਯੂਜ਼ਰ ਅਤੇ ਡਿਵਾਇਸ ਡਰਾਇਵਰ ਵਿਚਕਾਰ ਸੰਚਾਰ ਨੂੰ ਮੈਨੇਜ ਨਹੀਂ ਕਰ ਸਕਦਾ। **(ਗਲਤ)**
4. ਲਾਈਨੈਕਸ ਸੋਰਸ ਕੋਡ ਮੁਫਤ ਉਪਲਬਧ ਹੈ ਅਤੇ ਇਹ ਸੰਸਥਾ ਅਧਾਰਿਤ ਡਿਵਲਪਮੈਂਟ ਅਧਾਰਿਤ ਪ੍ਰੋਜੈਕਟ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**
5. ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਸ਼ਡਿਊਲਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਹਰ ਕਿਸਮ ਦੇ ਰਿਸੋਰਸਾਂ ਨੂੰ ਮੈਨੇਜ਼ ਕਰਦਾ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**

ਬਹੁਤ ਛੋਟੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. **ਕੰਪਿਊਟਰ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਅਤੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਯੂਜ਼ਰ ਵਿਚਕਾਰ ਇੰਟਰਫੇਸ।** ਉ: ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ
2. **ਜੋ ਖਾਸ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਯੰਤਰਾਂ ਦੀਆਂ ਜਟੀਲਤਾਵਾਂ ਨੂੰ ਯੂਜ਼ਰ ਤੋਂ ਛੁਪਾ ਲੈਂਦਾ ਹੈ।** ਉ: ਡਿਵਾਈਸ ਡਰਾਈਵਰ
3. **ਇਕ ਮਕੈਨੀਜ਼ਮ ਜਾਂ ਤਰੀਕਾ ਜੋ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਰਾਹੀਂ ਪਰੀਭਾਸ਼ਿਤ ਰਿਸੋਰਸਾਂ ਤੇ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ, ਪ੍ਰੋਸੈਸ ਜਾਂ ਯੂਜ਼ਰ ਦੀ ਪਹੁੰਚ ਨੂੰ ਨਿਯੰਤਰਣ ਕਰਦਾ ਹੈ।** ਉ: ਪ੍ਰੋਟੈਕਸ਼ਨ
4. **ਸਾਡੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੇ ਅਣ-ਅਧਿਕਾਰਤ ਵਰਤੋਂ ਨੂੰ ਜਾਂਚਣਾ ਅਤੇ ਰੋਕਣ ਦੀ ਪ੍ਰਕੀਰਿਆ।** ਉ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਕਿਊਰਟੀ

ਛੋਟੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?

ਉ: ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਇਕ ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਹੈ। ਇਹ ਯੂਜ਼ਰ ਅਤੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਵਿਚਕਾਰ ਇੰਟਰਫੇਸ ਦਾ ਕੰਮ ਕਰਦਾ ਹੈ।ਇਹ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿਚ ਹਰ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਦੇ ਲਾਗੂਕਰਨ ਨੂੰ ਵੀ ਕੰਟਰੋਲ ਵੀ ਕਰਦਾ ਹੈ।ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਤੋਂ ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿਚ ਕੋਈ ਕੰਮ ਕਰਨਾ ਸੰਭਵ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ। ਡਾਸ, ਵਿੰਡੋ, ਯੂਨਿਕਸ, ਲਾਇਨੈਕਸ ਆਦਿ ਕੁੱਝ ਆਮ ਵਰਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮਾਂ ਦੀਆਂ ਮੱਹਤਵਪੂਰਨ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਹਨ।

2. ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਦੱਸੋ।

ੳ: ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਦੀਆਂ ਕੁੱਝ ਮਹਤੱਵਪੂਰਨ ਕਿਸਮਾਂ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. ਬੈਚ ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ
2. ਟਾਈਮ ਸ਼ੇਅਰਿੰਗ ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ
3. ਡਿਸਟਰੀਬਿਊਟਡ ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ
4. ਨੈਟਵਰਕ ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ
5. ਰੀਅਲ ਟਾਈਮ ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ

3. ਰੀਅਲ ਟਾਈਮ ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ੳ: ਰੀਅਲ ਟਾਈਮ ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਨੂੰ ਡਾਟਾ ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਚ ਇਨਪੁੱਟ ਦੇਣ ਦੀ ਪ੍ਰਕਿਰਿਆ ਅਤੇ ਜਵਾਬ ਦੇਣ ਲਈ ਜੋ ਸਮਾਂ ਲਗਦਾ ਹੈ, ਉਹ ਬਹੁਤ ਛੋਟਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਰੀਅਲ ਟਾਈਮ ਸਿਸਟਮ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਉਸ ਸਮੇਂ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਜਦੋਂ ਡਾਟੇ ਦੇ ਫਲੋ ਜਾਂ ਪ੍ਰੋਸੈਸ ਲਈ ਲਗਣ ਵਾਲਾ ਸਮਾਂ ਨਾਂ ਬਦਲਣ ਯੋਗ (fixd time) ਹੋਵੇ।

4. ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਦੇ ਕੀ ਕੰਮ ਹੁੰਦੇ ਹਨ? ਇਕ ਸੂਚੀ ਬਣਾਓ।

ੳ: ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਦੇ ਮੁੱਖ ਕੰਮ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਾਂ ਨੂੰ ਲਾਗੂ ਕਰਨਾ। (Program Execution)
2. ਇਨਪੁੱਟ ਆਊਟਪੁੱਟ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਆਪਰੇਸ਼ਨਾਂ ਨੂੰ ਕੰਟਰੋਲ ਕਰਨਾ। (Input Output Operation)
3. ਫਾਇਲ ਸਿਸਟਮ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਕੰਮ ਕਰਨੇ। (File Manipulation)
4. ਸੰਚਾਰ ਕਰਨ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਕੰਮ ਕਰਨੇ। (Communication)
5. ਗਲਤੀਆਂ ਨੂੰ ਲੱਭਣਾ।(Eror Detection)
6. ਸਾਧਨਾਂ ਦਾ ਪ੍ਰਬੰਧਨ ਕਰਨਾ (Resource Management)
7. ਸੁਰੱਖਿਆ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਨਾ। (Protection)

5. ਕੰਪਿਊਟਰ ਸੁਰੱਖਿਆ ਤੋਂ ਤੁਸੀਂ ਕੀ ਸਮਝਦੇ ਹੋ।

ੳ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਸੁਰੱਖਿਆ ਇਕ ਅਜਿਹੀ ਪ੍ਰਕਿਰਿਆ ਹੈ ਜੋ ਸਾਡੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੇ ਅਣ-ਅਧਿਕਾਰਤ ਵਰਤੋਂ ਨੂੰ ਚੈਕ ਕਰਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਇਸਨੂੰ ਰੋਕਦੀ ਹੈ। ਇੰਟਰਨੈਟ ਉਪਰ ਹੈਕਰਜ਼ ਸਾਡੇ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਅਣ-ਅਧਿਕਾਰਤ ਢੰਗ ਨਾਲ ਚੋਰੀ ਕਰਨ ਦੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕਰਦੇ ਰਹਿੰਦੇ ਹਨ। ਇਸ ਲਈ ਸਾਨੂੰ ਆਪਣੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਇਹਨਾਂ ਹੈਕਰਜ਼ ਤੋਂ ਬਚਾਉਣ ਲਈ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸੁਰੱਖਿਆ ਵੱਲ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਧਿਆਣ ਦੇਣਾ ਚਾਹੀਂਦਾ ਹੈ। ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਰੱਖਣ ਲਈ ਸਾਨੂੰ ਨਵੀਨਤਮ ਐਂਟੀਵਾਇਰਸ, ਐਂਟੀ-ਸਪਾਈਵੇਅਰ, ਫਾਇਰਵਾਲ ਆਦਿ ਤਕਨੀਕਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨੀ ਚਾਹੀਂਦੀ ਹੈ।

ਪਾਠ-7 (ਮਾਈਕਰੋਸੋਫਟ ਪਬਲੀਸ਼ਰ-I) (BACK TO INDEX)

ਬਹੁ-ਚੋਣਵੇਂ ਪ੍ਰਸ਼ਨ।

1. ਆਕਰਸ਼ਕ ਵਿਗਿਆਪਣ ਤਿਆਰ ਕਰਨ ਅਤੇ ਪ੍ਰਚਾਰ ਸੰਬੰਧੀ ਸਮੱਗਰੀ ਡਿਜਾਇਨ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤੀ ਜਾਣ ਵਾਲੀ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ। **(ਪਬਲੀਕੇਸ਼ਨ)**
2. ਪਬਲੀਸ਼ਰ _________ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਕਵਿਕ ਪਬਲੀਕੇਸ਼ਨ ਬਣਾਉਂਦਾ ਹੈ। **(ਵਿਜ਼ਾਰਡ)**
4. ਕੀ ਬੋਰਡ ਦੇ ਜਰੀਏ ਮਾਈਕਰੋਸਾਫਟ ਪਬਲੀਕੇਸ਼ਨ ਨੂੰ ਖੋਲਣ ਲਈ ਸਰਚ ਬਾਰ ਵਿਚ ਕੀ ਟਾਈਪ ਕਰਨਾ ਚਾਹੀਂਦਾ ਹੈ। **(ਪਬਲੀਸ਼ਰ)**
6. ਹਰ ਇਕ ਟੈਬ ________ ਵਿਚ ਵੰਡਿਆ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। **(ਗਰੁੱਪਸ)**
9. ਪਬਲੀਕੇਸ਼ਨ ਬਨਾਉਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ______ ਤੋਂ ਸੇਵ ਆਪਸ਼ਨ ਨੂੰ ਕਲਿੱਕ ਕਰਕੇ ਪਬਲੀਕੇਸ਼ਨ ਨੂੰ ਸੇਵ ਕਰੋ। **(File)**
10. ਫਾਈਲ ਮੇਨੂੰ ਵਿਚ ______ ਬਟਨ ਕਲਿੱਕ ਕਰਕੇ ਪਬਲੀਕੇਸ਼ਨ ਨੂੰ ਬੰਦ ਕਰੋ। **(ਕਲੋਜ਼)**

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ।

1. ਅਸੀਂ ਬਲੈਂਕ ਲੇਆਉਟ ਵਿਚ ____ ,_____, ਵਰਡਆਰਟ, ਆਟੋਸ਼ੇਪਸ ਆਦਿ ਆਬਜੈਕਟ ਨੂੰ ਦਾਖਿਲ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। **(ਟੈਕਸਟ, ਪਿਕਚਰ)**
2. ਬਾਕਸ ਦੀ ਲਾਈਨਾਂ ਦੇ ਵਿਚਕਾਰ ਪਿਆ ਹੈਂਡਲ ____ ਅਤੇ ______ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। **(ਕਲਿੱਕ ਅਤੇ ਡਰੈਗ)**
3. ਹਰੇਕ ਗਰੁੱਪ ਦੀਆਂ ਹੋਰ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਦੇਖਣ ਲਈ ਡਾਇਲਾਗ ਬਾਕਸ ਲਾਂਚਰ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ ਜੋ ਕਿ ਹਰ ____________ ਦੇ ___________ ਹੇਠਾਂ ਵੱਲ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। **(ਸੱਜੇ ਕਾਰਨਰ, ਗਰੁੱਪ)**
4. ਜਦੋਂ ਅਸੀਂ ਇਕ ___________ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰਦੇ ਹਾਂ ਤਾਂ ਫਰੇਮ ਦੇ ਕੋਨਿਆਂ ਤੇ ਛੋਟੇ ਸਰਕਲ ਨਜ਼ਰ ਆਉਂਦੇ ਹਨ, ਇਹਨਾਂ ਨੂੰ ___________ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। **(ਫਰੇਮ, ਹੈਂਡਲ)**

ਸਹੀ ਜਾਂ ਗਲਤ

1. ਪਬਲੀਕੇਸ਼ਨ ਵਿਚ ਟੈਂਪਲੇਟ ਟੂਲ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਆਸਾਨੀ ਨਾਲ ਇਕ ਪਬਲੀਕੇਸ਼ਨ ਨੂੰ ਤਿਆਰ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**
2. ਜਿਆਦਾਤਰ ਪਬਲੀਕੇਸ਼ਨ ਵਿਚ ਕਈ ਹਿੱਸੇ ਬਣੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਫਰੇਮ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**
3. ਕੋਨੇ ਦੇ ਹੈਂਡਲਜ਼ ਨੂੰ ਅਨੁਪਾਤਕ ਤੌਰ ਤੇ ਆਬਜੈਕਟ ਦਾ ਆਕਾਰ ਬਦਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**
4. ਪਬਲੀਸ਼ਰ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਆਉਣ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ, ਸਾਨੂੰ ਸਾਰੇ ਪਬਲੀਕੇਸ਼ਨ ਨੂੰ ਬੰਦ ਨਹੀਂ ਕਰਨਾ ਚਾਹੀਂਦਾ। **(ਗਲਤ)**
5. ਅਸੀਂ ਕਿਸੇ ਵੀ ਆਇਟਮ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰਕੇ ਉਸਨੂੰ ਕਵਿਕ ਐਕਸੈਸ ਟੂਲਬਾਰ ਵਿਚ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। **(ਗਲਤ)**

ਬਹੁਤ ਛੋਟੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਪਬਲੀਕੇਸ਼ਨ ਨੂੰ ਸੇਵ ਕਰਨ ਲਈ ਕਿਹੜੀ ਐਕਸਟੈਂਸ਼ਨ ਵਰਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ? ੳ: .pub

2. ਆਬਜੈਕਟ ਨੂੰ ਮੂਵ ਕਰਨ ਲਈ ਕਿਹੜਾ ਕਰਸਰ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ? ੳ: ਕਰਾਸਹੇਅਰ

3. ਆਨਲਾਈਨ ਟੈਂਮਪਲੇਟ ਕਿਸ ਵਿਚ ਉਪਲਬਧ ਹੁੰਦਾ ਹੈ? ੳ: Office.com

4. ਸਾਡੇ ਵੱਲੋਂ ਹਾਲ ਹੀ ਵਿਚ ਇਕ ਵਰਤਿਆ ਗਿਆ ਪਬਲੀਕੇਸ਼ਨ ਫਾਈਲ ਦੀ ਸੂਚੀ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ? ੳ: ਰੀਸੈਂਟ (Recent)

5. ਕਿਸ ਆਪਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਆਬਜੈਕਟ ਦੇ ਆਲੇ ਦੁਆਲੇ ਦਾ ਟੈਕਸਟ ਅਰੇਂਜ਼ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ? ੳ: ਰੈਪ ਟੈਕਸਟ

ਛੋਟੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਪਬਲੀਸ਼ਰ ਕੀ ਹੈ?

ੳ: ਪਬਲੀਸ਼ਰ ਇਕ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਹੈ। ਇਹ ਮਾਈਕਰੋਸਾਫਟ ਆਫਿਸ ਦਾ ਇਕ ਭਾਗ ਹੈ। ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਸੁੰਦਰ ਅਤੇ ਵਧੀਆ ਪ੍ਰਚਾਰ ਕਰਨ ਵਾਲੇ ਇਸ਼ਤਿਹਾਰਾਂ ਨੂੰ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।ਪਬਲੀਸ਼ਰ ਵਿਚ ਅਸੀਂ ਪੈਂਮਫਲੇਟ, ਲੈਟਰ ਹੈਡ, ਬੈਨਰ, ਨਿਊਜ਼ਲੈਟਰ, ਪੋਸਟਰ, ਕਲੈਂਡਰ, ਨਿਮੰਤਰਣ ਪੱਤਰ ਆਦਿ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਪਬਲੀਸ਼ਰ, ਵਿਜ਼ਾਰਡ ਅਤੇ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਗੈਲਰੀ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਜਲਦੀ ਤੋਂ ਜਲਦੀ ਪਬਲੀਕੇਸ਼ਨ ਬਨਾਉਣ ਵਿਚ ਸਾਡੀ ਮਦਦ ਕਰਦਾ ਹੈ।

4. ਪਬਲੀਸ਼ਰ ਵਿਚ ਆਬਜੈਕਟ ਨੂੰ ਮੂਵ ਕਰਨ ਦੇ ਸਟੈਪ ਲਿਖੋ।

ੳ: ਪਬਲੀਸ਼ਰ ਵਿਚ ਆਬਜੈਕਟ ਨੂੰ ਮੂਵ ਕਰਨ ਦੇ ਸਟੈਪ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. ਆਬਜੈਕਟ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ ਇਸਨੂੰ ਸਲੈਕਰ ਕਰੋ।
2. ਆਬਜੈਕਟ ਦੀ Solid ਲਾਈਨ ਤੇ ਕਰਸਰ ਰੱਖੋ।
3. ਆਬਜੈਕਟ ਨੂੰ ਕਲਿੱਕ ਅਤੇ ਡਰੈਗ ਕਰਕੇ ਮਨਪਸੰਦ ਜਗ੍ਹਾ ਤੇ ਲੈ ਜਾਓ।

5. ਟੈਂਪਲੇਟ ਨੂੰ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰੋ।

ੳ: ਟੈਂਪਲੇਟ ਪਬਲੀਕੇਸ਼ਨ ਦਾ ਡਿਫਾਲਟ ਮਾਡਲ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਪਬਲੀਸ਼ਰ ਵਿਚ ਟੈਂਪਲੇਟ ਟੂਲ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਬਹਤੁ ਆਸਾਨੀ ਨਾਲ ਇਕ ਪਬਲੀਕੇਸ਼ਨ ਨੂੰ ਤਿਆਰ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਟੈਂਪਲੇਟ ਵਿਚ ਪਹਿਲਾਂ ਤੋਂ ਹੀ ਤਿਆਰ ਕੀਤੇ ਹੋਏ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਸਟਾਈਲ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਡਿਜ਼ਾਈਨਾਂ ਨੂੰ ਅਸੀ ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਬਦਲਾਵ ਕਿਤੇ ਜਾਂ ਇਹਨਾਂ ਵਿਚ ਬਦਲਾਵ ਕਰਕੇ ਪਬਲੀਕੇਸ਼ਨ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਵਰਤ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। Office.com ਤੇ ਬਹੁਤ ਸਾਰੇ ਪ੍ਰਚਲਤ ਟੈਂਪਲੇਟ ਉਲਬਧ ਹਨ ਜਿਹਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਡਾਊਨਲੋਡ ਕਰਕੇ ਅਸੀਂ ਵਧੀਆ ਪਬਲੀਕੇਸ਼ਨ ਆਸਾਨੀ ਨਾਲ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

ਵੱਡੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨਾਂ

ਪ੍ਰ:1 ਪਬਲੀਕੇਸ਼ਨ ਵਿਚ ਬਲੈਂਕ ਲੇਅਆਊਟ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਪਬਲੀਕੇਸ਼ਨ ਕਿਵੇਂ ਤਿਆਰ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ?

ੳ: ਬਲੈਂਕ ਲੇਅਆਊਟ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਪਬਲੀਕੇਸ਼ਨ ਤਿਆਰ ਕਰਨ ਦੇ ਸਟੈਪ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. File Menu ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
2. New ਆਪਸ਼ਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
3. Blank Publication Template ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
4. Create ਬਟਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
5. ਜਰੂਰਤ ਅਨੁਸਾਰ ਪਬਲੀਕੇਸ਼ਨ ਬਣਾਓ।
6. ਪਬਲੀਕੇਸ਼ਨ ਬਨਾਉਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ File ਮੀਨੂੰ ਵਿਚ ਜਾਕੇ ਇਸਨੂੰ ਸੇਵ ਕਰੋ।

ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਬਲੈਂਕ ਲੇਅਆਊਟ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਪਬਲੀਕੇਸ਼ਨ ਤਿਆਰ ਹੋ ਜਾਵੇਗੀ।

ਪ੍ਰ:3 ਟੈਕਸਟ ਬਾਕਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦੇ ਹੋਏ ਟੈਕਸਟ ਨੂੰ ਜੋੜਨ ਅਤੇ ਪਬਲੀਸ਼ਰ ਵਿਚ ਟੈਕਸਟ ਨੂੰ ਐਡਿਟ ਕਰਨ ਦੇ ਸਟੈਪ ਲਿਖੋ।

ੳ:ਟੈਕਸਟ ਬਾਕਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਟੈਕਸਟ ਨੂੰ ਜੋੜਨ ਦੇ ਸਟੈਪ:

1. Home ਜਾਂ Insert ਟੈਬ ਉਪਰ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
2. Draw Text Box ਉਪਰ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
3. ਟੈਕਸਟ ਬਾਕਸ ਨੂੰ ਕਲਿੱਕ ਅਤੇ ਡਰੈਗ ਕਰਕੇ ਡਰਾਅ ਕਰੋ।
4. ਹੁਣ ਟੈਕਸਟ ਬਾਕਸ ਵਿਚ ਟੈਕਸਟ ਟਾਈਪ ਕਰੋ।

ਟੈਕਸਟ ਨੂੰ ਐਡਿਟ ਕਰਨ ਦੇ ਸਟੈਪ:

1. ਉਸ ਟੈਕਸਟ ਬਾਕਸ ਨੂੰ ਸਲੈਕਟ ਕਰੋ ਜਿਸਦੇ ਟੈਕਸਟ ਨੂੰ ਐਡਿਟ ਕਰਨਾ ਹੈ।
2. ਟੈਕਸਟ ਬਾਕਸ ਟੂਲ ਦੇ Format ਟੈਬ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
3. Format ਟੈਬ ਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਗਰੁੱਪਾਂ ਦੀਆਂ ਆਪਸ਼ਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਟੈਕਸਟ ਵਿਚ ਜਰੂਰਤ ਅਨੁਸਾਰ ਬਦਲਾਵ ਕਰੋ।

ਪ੍ਰ:5 ਪਬਲੀਕੇਸ਼ਨ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਿਵੇਂ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ? ਸਟੈਪ ਲਿਖੋ।

ੳ: ਪਬਲੀਕੇਸ਼ਨ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਨ ਦੇ ਸਟੈਪ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. File ਮੀਨੂੰ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
2. Print ਆਪਸ਼ਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
3. ਪ੍ਰਿੰਟ ਦੀਆਂ ਕਾਪੀਆਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ ਭਰੋ।
4. ਪ੍ਰਿੰਟ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਸੈਟਿੰਗਾਂ (ਪੇਪਰ ਸਾਈਜ਼, ਪੇਜ਼ ਓਰੀਐਂਟੇਸ਼ਨ ਆਦਿ) ਦੀ ਚੋਣ ਕਰੋ।
5. Print ਬਟਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।

ਪਾਠ-8 (ਮਾਈਕਰੋਸਾਫਟ ਪਬਲੀਸ਼ਰ-II) (BACK TO INDEX)

ਬਹੁਤ ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਕਾਗਜ਼, ਕੱਪੜਾ, ਲੱਕੜ ਜਾਂ ਕਿਸੇ ਹੋਰ ਚੀਜ਼ ਦਾ ਇਕ ਹਿੱਸਾ ਜੋ ਤਸਵੀਰਾਂ ਜਾਂ ਸ਼ਬਦਾਂ ਨਾਲ ਚਿੱਤਰਿਆ ਹੋਇਆ ਹੈ ਅਤੇ ਜੋ ਕਿਸੇ ਖਾਸ ਥਾਂ, ਉਤਪਾਦ ਜਾਂ ਘਟਨਾ ਬਾਰੇ ਕੁੱਝ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦਿੰਦਾ ਹੈ। ੳ: Sign (ਚਿੰਨ੍ਹ)

2. ਆਮ ਪੈਕਿੰਗ ਆਇਟਮ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ, ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਪਤਲੇ ਫਲੈਟ ਸਮੱਗਰੀ ਤੋਂ ਬਣਾਈ ਜਾਂਦੀ ਹੈ? ੳ: ਇਨਵੇਲਪ

3. ਕਿਸੇ ਵਿਅਕਤੀ, ਸਮੂਹ ਜਾਂ ਇਕ ਅਦਾਰੇ ਨੂੰ ਮਾਨਤਾ ਦੇਣ ਲਈ ਕੀ ਦਿੱਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ? ੳ: ਅਵਾਰਡ

4. ਜਨਤਕ ਸਥਾਨ ਤੇ ਵਿਆਪਕ ਡਿਸਟਰੀਬਿਊਸ਼ਨ, ਪੋਸਟ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਕਾਗਜ਼ਾਂ ਦੇ ਇਸ਼ਤਿਹਾਰ ਦਾ ਕਿਹੜਾ ਰੂਪ ਹੁੰਦਾ ਹੈ, ਵਿਅਕਤੀਆਂ ਨੂੰ ਦਿੱਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਾਂ ਡਾਕ ਰਾਹੀਂ ਭੇਜੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ? ੳ: Flyer

5. ਇਕ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕੀਤੀ ਰਿਪੋਰਟ ਕੀ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿਚ ਕੋਈ ਕਾਰੋਬਾਰ ਜਾਂ ਕਿਸੇ ਸੰਸਥਾ ਦੀਆਂ ਗਤੀਵਿਧੀਆਂ ਜਾਂ ਖਬਰਾਂ ਜਾਂ ਜਾਣਕਾਰੀ ਸ਼ਾਮਿਲ ਹੈ।

ਉ: ਨਿਊਜ਼ਲੈਟਰ

ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਚਿੰਨ੍ਹ (Sign) ਸਪਸ਼ਟ ਕਰੋ।

ਉੱਤਰ: ਇਹ ਤਸਵੀਰਾਂ ਨਾਲ ਪੇਂਟ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਕਾਗਜ਼/ਕੱਪੜੇ/ਲੱਕੜ ਜਾਂ ਕੋਈ ਹੋਰ ਸਮੱਗਰੀ ਦਾ ਇੱਕ ਟੁਕੜਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਕਿਸੇ ਖਾਸ ਥਾਂ, ਉਤਪਾਦ ਜਾਂ ਘਟਨਾ ਬਾਰੇ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦਿੰਦਾ ਹੈ। ਐਮ.ਐਸ. ਪਬਲੀਸ਼ਰ ਸਾਨੂੰ ਬਹੁਤ ਸਾਰੇ ਚਿੰਨ੍ਹ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਅਸੀਂ ਕਈ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਹੋਰ ਚਿੰਨ੍ਹ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

2. ਰਿਜ਼ਿਊਮ ਸਮਝਾਓ।

ਉੱਤਰ: ਰਿਜ਼ਿਊਮ ਨੌਕਰੀ ਲਈ ਅਰਜ਼ੀਆਂ ਵਾਲੇ ਬਿਨੈਕਾਰਾਂ ਲਈ ਸਭ ਤੋਂ ਵੱਧ ਮਹੱਤਵਪੂਰਣ ਦਸਤਾਵੇਜ਼ ਹੈ।ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਰਿਜ਼ਿਊਮ ਇਕ ਪੇਜ ਦਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਸਾਡੀ ਸਿੱਖਿਆ, ਕੰਮ ਦੇ ਇਤਿਹਾਸ, ਪ੍ਰਮਾਣ-ਪੱਤਰਾਂ ਅਤੇ ਹੋਰ ਪ੍ਰਾਪਤੀਆਂ ਅਤੇ ਹੁਨਹਰਾਂ ਦਾ ਸੰਖੇਪ ਪੇਸ਼ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਚ ਰਿਜ਼ਿਊਮ ਦੇ ਉਦੇਸ਼ ਅਤੇ ਵਿਅਕਤੀ ਦੇ ਕਰੀਅਰ ਦਾ ਸੰਖੇਪ ਵੀ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਰਿਜ਼ਿਊਮ ਵਿਚ ਕਈ ਹੋਰ ਆਪਸ਼ਨਲ ਭਾਗ ਵੀ ਹੋ ਸਕਦੀਆਂ ਹਨ। ਜਾਣਕਾਰੀ ਨੂੰ ਸੰਖੇਪ ਰੱਖਣ ਲਈ ਇਸ ਵਿਚ ਬੁਲੇਟਿਡ ਸੂਚਿਆਂ ਸ਼ਾਮਲ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ।

3. ਬੈਨਰ ਕੀ ਹੈ?

ਉ: ਬੈਨਰ ਇਕ ਪਬਲੀਕੇਸ਼ਨ ਹੈ ਜਿਸ ਨੂੰ ਮਾਈਕਰੋਸਾਫਟ ਪਬਲੀਸ਼ਰ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਬਣਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਬੈਨਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਿਸੇ ਸਮਾਰੋਹ ਵਿਚ ਲੋਕਾਂ ਦਾ ਧਿਆਨ ਖਿੱਚਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਪਬਲੀਸ਼ਰ ਵਿਚ ਪ੍ਰਿਵਿਊ ਗੈਲਰੀ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਵੱਖਰੇ-ਵੱਖਰੇ ਡਿਜ਼ਈਨਾਂ ਦੇ ਬੈਨਰ ਬਣਾਏ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।

4. ਸਮਾਚਾਰ ਪੱਤਰ (News letter) ਬਾਰੇ ਸਮਝਾਓ।

ਉ: ਨਿਊਜ਼ਲੈਟਰ ਇਕ ਪਬਲੀਕੇਸ਼ਨ ਹੈ ਜਿਸ ਨੂੰ ਮਾਈਕਰੋਸਾਫਟ ਪਬਲੀਸ਼ਰ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਬਣਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਨਿਊਜ਼ਲੈਟਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਲੋਕਾਂ ਨੂੰ ਆਪਣੇ ਸਮਾਰੋਹ ਬਾਰੇ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦੇਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।ਪਬਲੀਸ਼ਰ ਵਿਚ ਪ੍ਰਿਵਿਊ ਗੈਲਰੀ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਵੱਖਰੇ-ਵੱਖਰੇ ਡਿਜ਼ਈਨਾਂ ਦੇ ਨਿਊਜ਼ਲੈਟਰ ਬਣਾਏ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।

5. ਮਿੰਨੂਜ਼ ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?

ਉ: ਮੀਨੂੰ ਇਕ ਸੂਚੀ ਹੰਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਚ ਕਈ ਵਿਕਲਪ (Options) ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਹੋਟਲਾਂ ਵਿਚ ਖਾਣ ਅਤੇ ਪੀਣ ਵਾਲੀਆਂ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਆਈਟਮਾਂ ਦੀ ਸੂਚੀ ਮੀਨੂੰ ਅਖਵਾਉਂਦੀ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਆਈਟਮਾਂ ਨਾਲ ਉਹਨਾਂ ਦੀਆਂ ਕੀਮਤਾਂ ਵੀ ਲਿਖੀਆਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ। ਮੀਨੂੰਜ਼ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਮਹਿਮਾਨ ਤੋਂ ਆਰਡਰ ਲੈਣ ਜਾਂ ਦੇਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਐਮ.ਐਸ. ਪਬਲੀਸ਼ਰ ਮੀਨੂੰਜ਼ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਬਹੁਤ ਸਾਰੇ ਟੈਂਪਲੇਟਸ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ।

ਹੋਰ ਮਹਤੱਵਪੂਰਨ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਉਤਰ

ਪ੍ਰ:1. ਇਸ਼ਤਿਹਾਰ ਕੀ ਹਨ? ਇਸ਼ਤਿਹਾਰਾਂ ਲਈ ਵਰਤੇ ਗਏ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਪ੍ਰਿੰਟ ਮੀਡੀਆ ਨੂੰ ਦਸੋ।

ਉ: ਇਸ਼ਤਿਹਾਰ ਨੂੰ ਵਿਗਿਆਪਣ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਉਹ ਚੀਜ਼ਾਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ ਜੋ ਆਪਣੇ ਵੱਲ ਚੰਗੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਧਿਆਨ ਖਿੱਚਦੀਆਂ ਹਨ। ਇਹ ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਕਿਸੇ ਵਿਗਿਆਪਨ ਏਜੰਸੀ ਦੁਆਰਾ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਇਸ਼ਤਿਹਾਰ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਮੀਡੀਆ ਦੁਆਰਾ ਸੰਚਾਰਿਤ ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਨੂੰ ਟੈਲੀਵਿਜ਼ਨ, ਰੇਡੀਓ, ਮੈਗਜ਼ੀਨ ਅਤੇ ਅਖਬਾਰਾਂ ਆਦਿ ਤੇ ਦਿਖਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ਼ਤਿਹਾਰਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਵਪਾਰੀਆਂ ਵੱਲੋਂ ਆਪਣੇ ਉਤਪਾਦਾਂ ਅਤੇ ਸੇਵਾਵਾਂ ਨੂੰ ਪ੍ਰਮੋਟ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।ਇਸ਼ਤਿਹਾਰ ਲਈ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਪ੍ਰਿੰਟ ਮੀਡੀਆ ਵਰਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਕੁੱਝ ਆਮ ਵਰਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਿੰਟ ਮੀਡੀਆ ਹੇਠਾਂ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

- ਬਰੋਸ਼ਰ
- ਨਿਊਜ਼ ਲੈਟਰ
- ਬੈਨਰ
- ਕੈਟਾਲਾਗ
- ਫਲਾਇਰ

ਅਸੀਂ ਪਬਲੀਸ਼ਰ ਵਿਚ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਟੈਂਪਲੇਟਸ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਵੱਖਰੇ-ਵੱਖਰੇ ਡਿਜ਼ਈਨਾਂ ਦੇ ਇਸ਼ਤਿਹਾਰ ਅਸਾਨੀ ਨਾਲ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

ਪ੍ਰ:2. ਕਾਰੋਬਾਰੀ ਕਾਰਡ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ

ਉ: ਇਹ ਇਕ ਛੋਟਾ ਜਿਹਾ ਕਾਰਡ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਕਾਰਡਾਂ ਵਿਚ ਇਕ ਕੰਪਨੀ ਜਾਂ ਵਿਅਕਤੀ ਬਾਰੇ ਵਪਾਰਕ ਜਾਣਕਾਰੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਕਾਰਡ ਕਿਸੇ ਵਿਅਕਤੀ ਦੇ ਨਾਂ, ਕਿੱਤੇ, ਜਾਂ ਕਾਰੋਬਾਰੀ ਪਤੇ, ਟੈਲੀਫੋਨ ਨੰਬਰ, ਵੈਬਸਾਈਟ,ਈ-ਮੇਲ ਐਡਰੈਸ ਆਦਿ ਨਾਲ ਛਪਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।ਅਸੀਂ ਪਬਲੀਸ਼ਰ ਵਿਚ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਟੈਂਪਲੇਟਸ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਵੱਖਰੇ-ਵੱਖਰੇ ਡਿਜ਼ਈਨਾਂ ਕਾਰੋਬਾਰੀ ਕਾਰਡ ਅਸਾਨੀ ਨਾਲ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

ਪ੍ਰ:3. ਲੇਬਲ ਕੀ ਹੈ? ਲੇਬਲ ਕਿੱਥੇ ਵਰਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ?

ਉ:ਲੇਬਲ ਕਾਗਜ਼/ਕੱਪੜਾ/ਧਾਤੂ ਦਾ ਇੱਕ ਟੁਕੜਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਨੂੰ ਕੰਟੇਨਰ ਜਾਂ ਕਿਸੇ ਉਤਪਾਦ(ਪ੍ਰੋਡਕਟ)ਤੇ ਲਗਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਕਿਸੇ ਕੰਟੇਨਰ ਜਾਂ ਉਤਪਾਦ ਤੇ ਸਿੱਧੀ ਛਪੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਨੂੰ ਵੀ ਲੇਬਲਿੰਗ ਮੰਨਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਲੇਬਲ ਵਿਚ ਉਤਪਾਦ ਦੇ ਨਿਰਮਾਤਾ, ਉਤਪਾਦ ਬਨਣ ਦੀ ਮਿਤੀ, ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਆਦਿ ਸੰਬੰਧੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਲੇਬਲ ਹੇਠ ਲਿਖੀਆਂ ਚੀਜਾਂ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ:

- ਪ੍ਰੋਡਕਟ (ਉਤਪਾਦ) ਲਈ ਲੇਬਲ
- ਪੈਕੇਜਿੰਗ ਲਈ ਲੇਬਲ
- ਸੰਪਤੀ ਲਈ ਲੇਬਲ
- ਕੱਪੜੇ ਲਈ ਲੇਬਲ
- ਮੇਲਿੰਗ ਲਈ ਲੇਬਲ
- ਸੁਰੱਖਿਆ ਲਈ ਲੇਬਲ

ਪ੍ਰ:4. ਲੈਟਰਹੈਡ ਕੀ ਹੈ?

ਉ: ਲੈਟਰ ਹੈੱਡ ਇਕ ਸਟੇਸ਼ਨਰੀ ਹੈ ਜਿਸ ਉਪਰ ਕਿਸੇ ਸੰਸਥਾ ਜਾਂ ਵਿਅਕਤੀ ਦਾ ਨਾਂ ਅਤੇ ਪਤਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਚਿੱਠੀਆਂ ਲਿਖਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਲੈਟਰ ਹੈੱਡ ਨੂੰ ਮਾਈਕਰੋਸਾਫਟ ਪਬਲੀਸ਼ਰ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਬਣਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।ਅਸੀਂ ਪਬਲੀਸ਼ਰ ਵਿਚ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਟੈਂਪਲੇਟਸ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਵੱਖਰੇ-ਵੱਖਰੇ ਡਿਜ਼ਈਨਾਂ ਦੇ ਲੈਟਰ ਹੈੱਡ ਅਸਾਨੀ ਨਾਲ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

ਸਲਾਨਾ ਪ੍ਰੀਖਿਆ ਪ੍ਰਣਾਲੀ (BACK TO INDEX)

ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਾਇੰਸ – ਮਾਰਚ 2019 (10ਵੀਂ ਜਮਾਤ)

ਨੋਟ: ਸਾਰੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਜਰੂਰੀ ਹਨ। ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਪੱਤਰ ਚਾਰ ਭਾਗਾਂ ਵਿਚ ਵੰਡਿਆ ਗਿਆ ਹੈ। ਪ੍ਰ:1 ਤੋਂ 6 ਇੱਕ-ਇੱਕ ਅੰਕ ਦੇ ਹਨ। ਪ੍ਰ:7 ਤੋਂ 12 ਦੋ-ਦੋ ਅੰਕ ਦੇ ਹਨ। ਪ੍ਰ:13 ਤੋਂ 17 ਚਾਰ-ਚਾਰ ਅੰਕ ਦੇ ਹਨ। ਪ੍ਰ:18 ਤੋਂ 19 ਛੇ-ਛੇ ਅੰਕ ਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਇਹਨਾਂ ਪ੍ਰਸ਼ਨਾਂ ਵਿਚ ਅੰਦਰੂਨੀ ਛੋਟ ਦਿੱਤੀ ਗਈ ਹੈ।

ਭਾਗ-ੳ

1. ________________ HTML ਦਸਤਾਵੇਜ਼ ਦਾ ਮੁੱਖ ਹਿੱਸਾ ਹੈ, ਜਿਸ ਵਿਚ ਵੇਬਪੇਜ਼ ਦੇ ਵਾਰੇ ਸਾਰੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
2. ਐਮ.ਐਸ. ਆਫਿਸ 2010 ਵਿਚ ਵਰਡ-ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਦੀ ਐਕਸਟੈਂਸ਼ਨ ਲਿਖੋ।
3. ਇੱਕ ਸਿਸਟਮ ਰਾਹੀਂ ਇਨਪੁੱਟ ਲੈਣ ਅਤੇ ਲੋੜੀਂਦੀ ਅਪਡੇਟਿਡ ਸੂਚਨਾ ਨੂੰ ਡਿਸਪਲੇ ਕਰਨ ਵਿਚ ਜੋ ਸਮਾਂ ਲਗਦਾ ਹੈ ਉਸਨੂੰ ਰਿਸਪਾਂਸ ਟਾਈਮ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। (ਸਹੀ/ਗਲਤ)
4. ਪੂਰਾ ਨਾਂ ਦੱਸੋ: FTP
5. ਇਕ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਜੋ ਇੱਕ ਫੋਟੋ ਕਾਪੀ ਮਸ਼ੀਨ ਵਾਂਗ ਕੰਮ ਕਰਦਾ ਹੈ?
   ੳ. ਲੇਜ਼ਰ ਅ. ਇੰਕਜੈਟ ੲ. ਲਾਈਨ ਸ. ਡਰੱਮ
6. ਨੌਕਰੀ ਦੀਆਂ ਅਰਜੀਆਂ ਵਿਚ ਬਿਨੈਕਾਰਾਂ ਵੱਲੋਂ ਬੇਨਤੀ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਆਮ ਦਸਤਾਵੇਜ਼ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?
   ੳ. ਰੈਜਿਊਮੇ ਅ. ਬੈਨਰ ੲ. ਕੈਲੰਡਰ ਸ. ਫਲਾਇਰ

ਭਾਗ-ਅ

7. ਪੇਜ਼ ਬ੍ਰੇਕ ਕੀ ਹੈ?
8. ਹਾਇਪਰਲਿੰਕ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?
9. ਵਰਡ ਅਤੇ ਪਬਲੀਸ਼ਰ ਵਿਚ ਦੋ ਅੰਤਰ ਲਿਖੋ।
10. ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਲਿਖੋ।
11. ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਕੀ ਹਨ?
12. ਡੋਮੇਨ ਨਾਮ ਤੋਂ ਤੁਹਾਡਾ ਕੀ ਮਤਲਬ ਹੈ?

ਭਾਗ-ੲ

13. ਉਦਾਹਰਣ ਦੇ ਨਾਲ ਮਾਰਕਿਉ ਟੈਗ ਅਤੇ ਇਸਦੇ ਗੁਣਾ ਨੂੰ ਸਮਝਾਓ।
14. ਆਫਲਾਈਨ ਅਤੇ ਆਨਲਾਈਨ ਟੈਸਟਿੰਗ ਵਿਚ ਕੀ ਅੰਤਰ ਹੈ?
15. ਇੰਮਪੈਕਟ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਅਤੇ ਨਾਨ-ਇੰਪੈਕਟ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਵਿਚ ਅੰਤਰ ਲਿਖੋ।
16. ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਦੇ ਕੰਮਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।
17. ਪਬਲੀਸ਼ਰ ਵਿਚ ਟੈਂਪਲੇਟ ਦਾ ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਬਦਲਣ ਦੇ ਸਟੈਪ ਲਿਖੋ।

ਭਾਗ-ਸ

18. ਅੰਤਰ ਦੱਸੋ:
    ੳ. ਟੈਗ ਅਤੇ ਐਟਰੀਬਿਊਟ ਅ. ਬੈਕਗ੍ਰਉਂਡ ਅਤੇ ਬੀਜੀ ਕਲਰ

    ਜਾਂ

    ਕਿਸੇ ਵੈਬਸਾਈਟ ਦੀ ਯੋਜਨਾ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਦਮ ਲਿਖੋ।
19. ਇਸ਼ਤਿਹਾਰ ਕੀ ਹਨ? ਇਸ਼ਤਿਹਾਰਾਂ ਲਈ ਵਰਤੇ ਗਏ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਪ੍ਰਿੰਟ ਮੀਡੀਆ ਨੂੰ ਦੱਸੋ।

    ਜਾਂ

    ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਦੀਆਂ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਿਸਮਾਂ ਕਿਹੜੀਆਂ ਹਨ? ਲ਼ੇਜ਼ਰ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਦੀ ਕਾਰਜ ਪ੍ਰਣਾਲੀ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

(BACK TO INDEX)

ਗਿਆਰਵੀਂ ਸ਼੍ਰੇਣੀ

5. ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਾਇੰਸ

(ਲਿਖਤੀ ਪ੍ਰੀਖਿਆ)

ਸਮਾਂ : 3 ਘੰਟੇ **ਲਿਖਤੀ : 50 ਅੰਕ**

ਸੀ.ਸੀ.ਈ. : 10 ਅੰਕ

ਪ੍ਰਯੋਗੀ : 40 ਅੰਕ

ਕੁੱਲ : 100 ਅੰਕ

1. ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਪੱਤਰ ਚਾਰ ਭਾਗਾਂ (ਭਾਗ ੳ, ਭਾਗ ਅ, ਭਾਗ ੲ ਅਤੇ ਭਾਗ ਸ) ਵਿੱਚ ਵੰਡਿਆ ਹੋਵੇਗਾ।
2. ਭਾਗ ੳ ਆਬਜੈਕਟਿਵ ਟਾਇਪ ਹੋਵੇਗਾ ਜਿਸ ਵਿੱਚ 1 ਤੋਂ 6 ਤੱਕ 1-1 ਅੰਕ ਦੇ 6 ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹੋਣਗੇ।
3. ਭਾਗ ਅ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਨੰ 7 ਤੋਂ 12 ਤੱਕ 2-2 ਅੰਕ ਦੇ 6 ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹੋਣਗੇ।
4. ਭਾਗ ੲ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਨੰ 13 ਤੋਂ 17 ਤੱਕ 4-4 ਅੰਕ ਦੇ 5 ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹੋਣਗੇ।
5. ਭਾਗ ਸ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਨੰ 18 ਤੋਂ 19 ਤੱਕ 6-6 ਅੰਕ ਦੇ 2 ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹੋਣਗ
6. ਭਾਗ ੳ, ਅ, ੲ ਅਤੇ ਭਾਗ ਸ ਦੇ ਸਾਰੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਜਰੂਰੀ ਹੋਣਗੇ। ਭਾਗ ੲ ਅਤੇ ਸ ਵਿੱਚ ਹਰੇਕ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਦੇ ਦੋ ਜਾਂ ਦੋ ਤੋਂ ਵੱਧ ਭਾਗ ਵੀ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਭਾਗ ਸ ਵਿੱਚ ਅੰਦਰੂਨੀ ਛੋਟ ਹੋਵੇਗੀ।

ਲੜੀ ਨੰ	ਅਧਿਆਇ ਦਾ ਨਾਂ	ਕੁੱਲ ਅੰਕ	1 ਅੰਕਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ	2 ਅੰਕਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ	4 ਅੰਕਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ	6 ਅੰਕਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ
1.	ਦਸਵੀਂ ਕਲਾਸ ਦੀ ਦੁਹਰਾਈ	3	1	1		
2.	"ਸੀ" ਭਾਸ਼ਾ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਲਈ ਭੂਮਿਕਾ	6		1	1	
3.	ਕਾਂਸਟੈਂਟਸ, ਵੇਰੀਏਬਲਜ਼ ਅਤੇ ਡਾਟਾ ਟਾਈਪਸ	7	1	1	1	
4.	ਓਪਰੇਟਰਸ ਅਤੇ ਐਕਸਪ੍ਰੈਸ਼ਨ	7	1	1	1	
5.	ਕੰਟਰੋਲ ਫਲੋ (ਭਾਗ 1)	7	1			1
6.	ਕੰਟਰੋਲ ਫਲੋ (ਭਾਗ 2)	6		1	1	
7.	ਐਰੇਸ (ਭਾਗ 1)	3	1	1		
8.	ਐਰੇਸ (ਭਾਗ 2)	4			1	
9.	ਡੈਸਕਟਾਪ ਪਬਲਿਸ਼ਿੰਗ	7	1			1
	ਕੁੱਲ ਜੋੜ	50	6	12	20	12

Name of Student: ______________________________

Class: ______________________________________

School: _____________________________________

Session: ____________________________________

ਪਾਠ-1 (10ਵੀਂ ਜਮਾਤ ਦੀ ਦੁਹਰਾਈ) (BACK TO INDEX)

(ਨੋਟ: ਇਸ ਪਾਠ ਵਿਚੋਂ ਕੇਵਲ 1 ਜਾਂ 2 ਅੰਕਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹੀ ਪੁੱਛੇ ਜਾਣੇ ਹਨ)

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ

1. WWW ਦਾ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਦਸਤਾਵੇਜ਼ ____________________ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। **(ਵੈਬ ਪੇਜ਼)**
2. _______________, ਕਾਲਮ 27 ਅਤੇ ਰੋਅ 30 ਦਾ ਐਡਰੈਸ ਹੋਵੇਗਾ। **(AA30)**
3. ਫਾਰਮ ਨੂੰ ਬਨਾਉਣ ਦਾ ਆਸਾਨ ਤਰੀਕਾ _____________________ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। **(ਵਿਜ਼ਾਰਡ ਡਿਜ਼ਾਈਨ)**
4. ਫਲੋ ਚਾਰਟ, ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ development cycle ਦੇ ______________ ਪੜਾਵ ਵਿਚ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। **(Devloping a solution)**
5. MS Office ਸਾਫਟਵੇਅਰ _____________ ਦੀ ਸ਼੍ਰੇਣੀ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਹੈ। **(ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ)**

ਸਹੀ ਗਲਤ

1. HTML ਦੇ ਟੈਗਜ਼ {} ਬਰੈਕਟ ਨਾਲ ਸਮਾਪਤ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। **(ਗਲਤ)**
2. ਜੇਕਟ ਤੁਸੀਂ excel ਵਿਚ ਕਿਸੇ ਸੈਲ ਵਿਚ 12+24 ਲਿਖਦੇ ਹੋ ਤਾਂ ਇਹ ਓਸ ਸੈਲ ਵਿਚ 12+24 ਹੀ ਦਰਸਾਏਗਾ। **(ਸਹੀ)**
2. ਕੋਈ ਵੀ ਫਾਰਮ ਬਨਾਉਣ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਟੇਬਲ ਬਨਾਉਣਾ ਜਰੂਰੀ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**
3. ਕਿਸੇ ਸਮਸਿਆ ਦੀ ਪਰਖ ਕਰਨ ਲਈ ਆਊਟਪੁਟ ਜਰੂਰੀ ਨਹੀਂ ਹੈ। **(ਗਲਤ)**
4. ਐਕਸਲ ਵਿਚ ਫਾਰਮੂਲਾ ਬਨਾਉਣ ਲਈ 5 ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਗਣਿਤ ਆਪਰਟੇਰ ਇਸਤੇਮਾਲ ਕੀਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ। **(ਸਹੀ)**

FULL FORMS

1. HTML	:	HYPER TEXT MARKUP LANGUAGE (ਹਾਈਪਰ ਟੈਕਸਟ ਮਾਰਕਅਪ ਲੈਂਗੁਏਜ਼)
2. WWW	:	WORLD WIDE WEB (ਵਰਲਡ ਵਾਈਡ ਵੈਬ)
3. DBMS	:	DATABASE MANAGEMET SYSTEM (ਡਾਟਾਬੇਸ ਮੈਨੇਜਮੈਂਟ ਸਿਸਟਮ)
4. DBA	:	DataBase Administrator (ਡਾਟਾਬੇਸ ਐਡਮੀਨੀਸਟ੍ਰੇਟਰ)
5. CPU	:	CENTERAL PROCESSING SYSTEM (ਸੈਂਟਰਲ ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ ਯੂਨਿਟ)
6. RAM	:	RANDOM ACCESS MEMORY (ਰੈਂਡਮ ਐਕਸੈਸ ਮੈਮਰੀ)
7. ROM	:	READ ONLY MEMORY (ਰੀਡ ਓਨਲੀ ਮੈਮਰੀ)
8. FORTRAN	:	Formula Translation (ਫਾਰਮੂਲਾ ਟ੍ਰਾਂਸਲੇਸ਼ਨ)
9. COBOL	:	Common Business Oriented Language (ਕੋਮਨ ਬਿਜ਼ਨਸ ਓਰੀਐਂਟਡ ਲੈਂਗੁਏਜ਼)
10. BASIC	:	Beginners All-Purpose Symbolic Instruction Code (ਬਿਗਨਰਜ਼ ਆਲ-ਪਰਪਜ਼ ਸਿੰਬੋਲਿਕ ਇਨਸਟ੍ਰਕਸ਼ਨ ਕੋਡ)
11. DOS	:	Disk Operating System (ਡਿਸਕ ਓੱਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ)
12. URL	:	Uniform Resource Locator (ਯੂਨੀਫਾਰਮ ਰਿਸੋਰਸ ਲੋਕੇਟਰ)
13. stdio.h	:	Standard Input Output header file (ਸਟੈਂਡਰਡ ਇਨਪੁੱਟ ਆਉਟਪੁਟ ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ)
14. conio.h	:	Console Input Output header file (ਕਨਸੋਲ ਇਨਪੁੱਟ ਆਉਟਪੁਟ ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ)
15. DTP	:	DESKTOP PUBLISHING (ਡੈਸਕਟਾਪ ਪਬਲਿਸ਼ਿੰਗ)
16. WYSIWYG	:	WHAT YOU SEE IS WHAT YOU GET (ਵੱਟ ਯੂ ਸੀ ਇਜ਼ ਵੱਟ ਯੂ ਗੈਟ)

ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਪ੍ਰ1. ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ (Applications Software) ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?

ਉ: ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਾਂ ਦੇ ਸਮੂਹ ਨੂੰ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਕਾਰਜ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: ਵਰਡ ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ ਸਾਫਟਵੇਅਰ, ਸਪਰੈਡਸ਼ੀਟ ਸਾਫਟਵੇਅਰ, ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਆਦਿ।

ਪ੍ਰ2. ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ (System Software) ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?

ਉ: ਸਿਸਟਮ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਾਂ ਦੇ ਸਮੂਹ ਨੂੰ ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਸਾਰੇ ਕੰਮ ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਦੁਆਰਾ ਕੰਟਰੋਲ ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਸਾਫਟਵੇਅਰਾਂ ਤੋਂ ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਨਹੀਂ ਚੱਲ ਸਕਦੇ। ਉਦਾਹਰਣ: ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ, ਭਾਸ਼ਾ ਟ੍ਰਾਂਸਲੇਟਰ, ਯੁਟਿਲੀਟੀ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਆਦਿ

ਪ੍ਰ3: if ਅਤੇ countif ਵਿਚ ਕੀ ਅੰਤਰ ਹੈ?

ਉ: if ਅਤੇ countif ਐਕਸਲ ਵਿਚ ਵਰਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਫੰਕਸ਼ਨ ਹਨ। if ਇਕ ਕੰਡੀਸ਼ਨਲ ਫੰਕਸ਼ਨ ਹੈ ਜਿਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਫੈਸਲਾ ਲੈਣ ਵਾਲੇ ਕੰਮ ਵਿਚ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। countif ਇਕ ਕੰਡੀਸ਼ਨਲ ਕਾਊਂਟਿੰਗ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਣ ਵਾਲਾ ਫੰਕਸ਼ਨ ਹੈ।ਇਹ ਦਿੱਤੀ ਗਈ ਕੰਡੀਸ਼ਨ ਦੇ ਅਨੁਸਾਰ ਮੁੱਲਾਂ ਨੂੰ count ਕਰਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰ4. ਇਕ ਸਹੀ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਕਿਹੜੇ ਕਿਹੜੇ ਪੜਾਵ (Steps to develop a Program)ਹਨ?

ਉ: ਇਕ ਸਹੀ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਪੜਾਵ ਹਨ:

1. ਸਮੱਸਿਆ ਦਾ ਵਿਸ਼ਲੇਸ਼ਣ (Analysing the problem)
2. ਸਮੱਸਿਆ ਦਾ ਹੱਲ ਤਿਆਰ ਕਰਨਾ (Developing the solution of the problem)
3. ਹੱਲ ਦੀ ਕੋਡਿੰਗ (Coding of the solution)
4. ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਨੂੰ ਟੈਸਟ ਕਰਨਾ (Testing the program)

ਪ੍ਰ5. HTML ਵਿਚ ਟੈਗਜ਼ ਦਾ ਕੀ ਮਹੱਤਵ (Importance of Tags) ਹੈ।

ਉ: HTML ਟੈਗਜ਼ ਕੁੱਝ ਖਾਸ ਦਿਸ਼ਾ ਨਿਰਦੇਸ਼ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਵੈਬ ਪੇਜ਼ ਤਿਆਰ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।ਇਹ ਟੈਗਜ਼ ਵੈਬ ਬ੍ਰਾਊਜ਼ਰ ਨੂੰ ਖਾਸ ਦਿਸ਼ਾ ਨਿਰਦੇਸ਼ ਦਿੰਦੇ ਹਨ। HTML ਵਿਚ ਟੈਗਜ਼ ਦੋ ਤਰਾਂ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ: ਕੰਟੇਨਰ ਟੈਗ ਅਤੇ ਐਂਪਟੀ ਟੈਗ।

ਪਾਠ-2 (ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਲਈ ਭੂਮਿਕਾ) (BACK TO INDEX)

(ਨੋਟ: ਇਸ ਪਾਠ ਵਿਚੋਂ ਕੇਵਲ 2 ਜਾਂ 4 ਅੰਕਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹੀ ਪੁੱਛੇ ਜਾਣੇ ਹਨ)

ਦੋ ਅੰਕਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

1. ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਚ ਹਦਾਇਤ ਦਾ ਅੰਤ ਕਰਨ ਲਈ ਕਿਹੜਾ ਚਿੰਨ੍ਹ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। (ਉਤੱਰ: ਸੈਮੀਕਾਲਨ (;))
2. ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਕਿੰਨ੍ਹੇ ਮੇਨ (main) ਫੰਕਸ਼ਨ ਵਰਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ? (ਉਤੱਰ: ਇੱਕ)
3. ਇਕ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਬਾਡੀ ਨੂੰ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕਰਨ ਲਈ ਕਿਸ ਚਿੰਨ੍ਹ ਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਹੁੰਦਾ ਹੈ? (ਉਤੱਰ: { })
4. ਗਣਿਤ ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ ਦੀ ਸਥਾਪਨਾ ਕਿਸ ਫਾਈਲ ਦੁਆਰਾ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ? (ਉੱਤਰ: math.h)
5. ਕਿਹੜਾ printf() ਵੇਰੀਏਬਲ ਚਿੰਨ੍ਹ ਇਕ ਸਾਈਨਡ ਦਸ਼ਮਲਵ ਪੂਰਨ ਅੰਕ (signed integer value) ਵਜੋਂ ਡਾਟਾ ਆਈਟਮ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਿਤ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। (ਉੱਤਰ: %d)
6. ਖਾਲੀ ਚਿੰਨ੍ਹ ਦੀ ਪ੍ਰਤੀਨਿਧਤਾ ਕਿਸ ਚਿੰਨ੍ਹ ਦਆਰਾ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ? (ਉੱਤਰ: \0)
7. ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਕਿਸ ਲੇਵਲ ਦੀ ਭਾਸ਼ਾ ਹੈ? (ਉੱਤਰ: ਮਿਡਲ ਲੇਵਲ ਭਾਸ਼ਾ)
8. ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਦੀ ਹਰ ਇਕ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਕਿਸ ਦੇ ਨਾਲ ਖਤਮ ਹੁੰਦੀ ਹੈ? (ਉਤੱਰ: ਸੈਮੀਕਾਲਨ (;))
9. 0 ਮੁੱਲ ਦੇ ਨਾਲ ਕਿਹੜਾ ਚਿੰਨ੍ਹ ਹੁੰਦਾ ਹੈ? (ਉੱਤਰ: ਨੱਲ ਚਿੰਨ੍ਹ ਜਾ ਖਾਲੀ ਚਿੰਨ੍ਹ ਜਾਂ \0)
10. ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ \t ਕਿਸ ਚਿੰਨ੍ਹ ਦੀ ਨੁਮਾਇੰਦਗੀ ਕਰਦਾ ਹੈ? (ਉਤੱਰ: ਟੈਬ (tab))
11. ਕੰਪਾਈਲੇਸ਼ਨ ਸਮੇਂ ਨਿਰਦੇਸ਼ ਦੀ ਉਦਾਹਰਣ ਲਿਖੋ। (ਉਤੱਰ: #define)

4 ਅੰਕਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਪ੍ਰ.1 ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਦੀਆਂ ਕਿਹੜੀਆਂ ਸੀਮਾਵਾਂ (Limitations of C) ਹਨ?

ਉ: ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਦੀਆਂ ਹੇਠ ਲਿਖੀਆਂ ਸੀਮਾਵਾਂ ਹਨ:

1. ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਕੇਸ ਸੈਂਸਿਟਿਵ (Case Sensitive) ਹੈ।
2. ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਦਾ ਡਾਟਾ ਉਪਰ ਕੋਈ ਕੰਟਰੋਲ ਨਹੀਂ ਹੈ।
3. ਇਹ ਭਾਸ਼ਾ ਸਿੱਖਣ ਵਿਚ ਔਖੀ ਹੈ।
4. ਇਹ ਭਾਸ਼ਾ OOP ਦੇ ਸਿਧਾਂਤਾ ਉਪਰ ਆਧਾਰਿਤ ਨਹੀਂ ਹੈ।

ਪ੍ਰ.2 ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਦੇ ਪ੍ਰਯੋਗ ਖੇਤਰਾਂ (Application Areas) ਦਾ ਵਰਨਣ ਕਰੋ।

ਉ: ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਦਾ ਪ੍ਰਯੋਗ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਖੇਤਰਾਂ ਵਿਚ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ:

1. ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਬਨਾਉਣ ਵਿਚ
2. ਵਪਾਰਿਕ ਖੇਤਰਾਂ ਵਿਚ
3. ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਬਨਾਉਣ ਵਿਚ
4. ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨਾਂ ਬਨਾਉਣ ਵਿਚ
5. ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਡਰਾਈਵਰ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਬਨਾਉਣ ਵਿਚ, ਆਦਿ

ਪ੍ਰ.3 ਪ੍ਰੀ-ਪ੍ਰੋਸੈਸਰ ਨਿਰਦੇਸ਼ (Preprocessor Directives) ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?

ਉ: ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਨੂੰ ਕੰਪਾਈਲ ਕਰਦੇ ਸਮੇਂ ਕੁੱਝ ਪ੍ਰਕਿਰਿਆਵਾਂ ਕੀਤੀਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨਪ ਉਹ ਹਦਾਇਤਾਂ ਜਿਹੜੀਆਂ ਇਹ ਪ੍ਰਕਿਰਿਆਵਾਂ ਕਰਦੀਆਂ ਹਨ, ਉਹਨਾਂ ਨੂੰ ਪ੍ਰੀ-ਪ੍ਰੋਸੈਸਰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਸੀ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਨੂੰ ਕੰਪਾਈਲ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਪ੍ਰੀਪ੍ਰੋਸੈਸਰ ਦਿਸ਼ਾ ਨਿਰਦੇਸ਼ ਲਾਗੂ ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਪ੍ਰੀਪ੍ਰੋਸੈਸਰ ਨਿਰਦੇਸ਼ # ਚਿੰਨ੍ਹ ਤੋਂ ਸ਼ੁਰੂ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਉਦਾਹਰਣ: #define, #include ਆਦਿ।

ਪ੍ਰ.4 ਗਲੋਬਲ ਡਿਕਲੇਰੇਸ਼ਨ ਤੋਂ ਤੁਸੀਂ ਕੀ ਸਮਝਦੇ ਹੋ?

ਉ: ਵੇਰੀਏਬਲ ਅਤੇ ਫੰਕਸ਼ਨ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਹੋਂਦ ਮੇਨ ਫੰਕਸ਼ਨ ਅਤੇ ਹੋਰ ਯੂਜ਼ਰ ਡਿਫਾਇੰਡ ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਜਾਣੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ, ਉਹਨਾਂ ਦੀ ਡਿਕਲੇਰੇਸ਼ਨ ਨੂੰ ਗਲੋਬਲ ਡਿਕਲੇਰੇਸ਼ਨ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰ.5 ਸੀ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਦੀ ਆਮ ਰਚਨਾ (general stucture) ਲਿਖੋ।

ਉ: ਸੀ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਦੀ ਆਮ ਰਚਨਾ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹੈ:

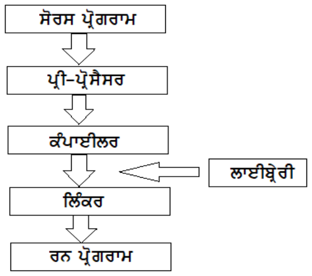
```
Preprocessor directives
global declrations;
void main()
{
        local declarations;
        statements;
}
user defined functions
```

ਪ੍ਰ.6. ਸੀ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਦੇ ਲਾਗੂ ਕਰਨ ਵਿਚ ਕਿਹੜੇ ਬੁਨਿਆਦੀ ਕਦਮ (Fundamental Steps of C program implementation) ਹੁੰਦੇ ਹਨ?

ਉ: ਸੀ ਪਰੋਗਰਾਮ ਨੂਮ ਲਾਗੂ ਕਰਨ ਦੇ ਬੁਨਿਆਦੀ ਕਦਮ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਹਨ;

1. ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਫਾਈਲ ਬਨਾਉਣਾ।
2. ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਨੂੰ ਸੇਵ ਕਰਨਾ।
3. ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਨੂੰ ਕੰਪਾਈਲ ਕਰਨਾ
4. ਸਿਸਟਮ ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਨੂੰ ਲਿੰਕ ਕਰਨਾ
5. ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਨੂੰ ਰਨ ਕਰਨਾ

ਪ੍ਰ.7 ਕੰਪਾਈਲੇਸ਼ਨ (Compilation) ਅਤੇ ਲਿੰਕਿੰਗ (Linking) ਦੀਆਂ ਕਿਹੜੀਆਂ ਅਵਸਥਾਵਾਂ (stages) ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ?
ਉ: ਹੇਠਾਂ ਦਿਤਾ ਚਿੱਤਰ ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਦੇ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਨੂੰ ਕੰਪਾਈਲ ਅਤੇ ਲਿੰਕ ਕਰਨ ਦੀਆਂ ਅਵਸਥਾਵਾਂ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦਾ ਹੈ:



ਚਿੱਤਰ: ਕੰਪਾਈਲੇਸ਼ਨ ਅਤੇ ਲਿੰਕਿੰਗ ਦੀਆਂ ਅਵਸਥਾਵਾਂ

ਪ੍ਰ.8 printf() ਅਤੇ scanf() ਵਿਚ ਕੀ ਅੰਤਰ ਹੈ?
ਉ: ਇਹ ਦੋਵੇਂ ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨ ਹਨ ਜੋ ਕਿ stdio.h ਪਾਈਲ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਵਿਚ ਮੁੱਖ ਅੰਤਰ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਹਨ।

printf() ਫੰਕਸ਼ਨ	scanf() ਫੰਕਸ਼ਨ
1. ਇਹ ਫਾਰਮੇਟਡ ਆਊਟਪੁੱਟ ਫੰਕਸ਼ਨ ਹੈ।	1. ਇਹ ਫਾਰਮੇਟਡ ਇਨਪੁੱਟ ਫੰਕਸ਼ਨ ਹੈ।
2. ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਫਾਰਮੇਟਡ ਆਊਟਪੁੱਟ ਨੂੰ ਮੋਨੀਟਰ ਸਕ੍ਰੀਨ ਉਪਰ ਦਰਸ਼ਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।	2. ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਿਸ਼ਚਿਤ ਫਾਰਮੇਟ ਵਿਚ ਯੂਜ਼ਰ ਤੋਂ ਡਾਟਾ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
3. ਇਹ ਸਟੈਂਡਰਡ ਆਊਟਪੁਟ ਡਿਵਾਈਸ (ਮੋਨੀਟਰ) ਉਪਰ ਡਾਟਾ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਿਤ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।	3. ਇਹ ਸਟੈਂਡਰਡ ਇਨਪੁਟ ਡਿਵਾਈਸ (ਕੀ-ਬੋਰਡ) ਤੋਂ ਡਾਟਾ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ
4. ਉਦਾਹਰਣ: printf("%d", &a);	3. ਉਦਾਹਰਣ: scanf("%d", &a);

ਪ੍ਰ.9 printf() ਅਤੇ scanf() ਨੂੰ ਇਨਪੁੱਟ/ਆਊਟਪੁੱਟ ਫੰਕਸ਼ਨ ਕਿਉਂ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ?
ਉ: printf() ਨੂੰ ਆਊਟਪੁੱਟ ਅਤੇ scanf() ਨੂੰ ਇਨਪੁੱਟਟ ਫੰਕਸ਼ਨ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਕਿਉਂਕਿ printf() ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਵਰਤੋਂ ਫਾਰਮੇਟਡ ਆਊਟਪੁੱਟ ਨੂੰ ਮੋਨੀਟਰ ਸਕ੍ਰੀਨ ਉਪਰ ਦਰਸ਼ਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਅਤੇ scanf() ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਿਸ਼ਚਿਤ ਫਾਰਮੇਟ ਵਿਚ ਯੂਜ਼ਰ ਤੋਂ ਡਾਟਾ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਦੋਵੇਂ ਫੰਕਸ਼ਨ stdio.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।

ਪ੍ਰ.10. & ਦਾ scanf() ਵਿਚ ਕੀ ਕੰਮ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?
ਉ: ਚਿੰਨ੍ਹ & ਐਡਰੈਸ ਓਪਰੇਟਰ ਹੈ। ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ scanf() ਫੰਕਸ਼ਨ ਵਿਚ ਯੂਜ਼ਰ ਤੋਂ ਵੇਰੀਏਬਲ ਦਾ ਮੁੱਲ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। & ਚਿੰਨ੍ਹ scanf() ਫੰਕਸ਼ਨ ਵਿਚ ਇਨਪੁੱਟ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨ ਵਾਲੇ ਵੇਰੀਏਬਲ ਦੇ ਮੈਮਰੀ ਐਡਰੈਸ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦਾ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ:

scanf("%d", &a);

ਇਸ ਉਦਾਹਰਣ ਵਿਚ & ਚਿੰਨ੍ਹ ਵੇਰੀਏਬਲ a ਦੇ ਮੈਮਰੀ ਐਡਰੈਸ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦਾ ਹੈ।

ਪਾਠ-3 (BACK TO INDEX)
(ਕਾਂਸਟੈਂਟ, ਵੇਰੀਏਬਲਜ਼ ਅਤੇ ਡਾਟਾ ਟਾਈਪਸ)
(ਨੋਟ: ਇਸ ਪਾਠ ਵਿਚੋਂ 1, 2 ਅਤੇ 4 ਅੰਕਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਪੁੱਛੇ ਜਾਣਗੇ)
ਆਬਜੈਕਟਿਵ ਟਾਈਪ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਇਹਨਾਂ ਵਿਚੋਂ ਕਿਹੜੀ ਸੀ ਵਿਚ ਇਕ ਠੀਕ ਡਾਟਾ ਟਾਈਪ ਨਹੀਂ ਹੈ। **(Char)**
ੳ. Char ਅ. float ੲ. long ਸ. double

2. ਇਹਨਾਂ ਵਿਚੋਂ ਕਿਹੜਾ ਅਰਥਮੈਟਿਕ ਆਪਰੇਟਰ ਨਹੀਂ ਹੈ। **(&)**
ੳ. + ਅ. & ੲ. % ਸ. *

3. ਓਪਰੇਟਰ % ਨੂੰ ਕਿਹੜੇ ਮੁੱਲਾਂ ਉਪਰ ਲਾਗੂ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ? **(int values)**
ੳ. floar values ਅ. double values ੲ. int values ਸ. ਇਹ ਸਾਰੇ

4. ਨਿਮਨਲਿਖਿਤ ਵਿਚੋਂ ਕਿਹੜਾ ਮੁੱਲ int ਦਾ ਸਹੀ ਪੂਰਣ ਅੰਕ ਨਹੀਂ ਹੈ ? **(32800)**
ੳ. 3750 ਅ. 32800 ੲ. -32767 ਸ. 0

5. ਸੀ ਵਿਚ int ਟਾਈਪ ਦਾ ਪਰਵਿਰਤਨ ਰੇਂਜ ਮੁੱਲ __________ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। **(-32768 ਤੋਂ 32767)**
ੳ. 0 ਤੋਂ 32767 ਅ. 0 ਤੋਂ 65535 ੲ. -32768 ਤੋਂ 32767 ਸ. -32767 ਤੋਂ 32768

6. ਇਹਨਾਂ ਵਿਚੋਂ ਕਿਹੜਾ ਸੀ ਵਿਚ ਰਾਖਵਾਂ ਸ਼ਬਦ (reserve word) ਨਹੀਂ ਹੈ। **(doo)**
ੳ. for ਅ. goto ੲ. doo ਸ. switch

7. 5/6/3+8/3 ਐਕਸਪ੍ਰੈਸ਼ਨ ਦਾ ਮੁੱਲ ਕੀ ਹੋਵੇਗਾ? **(2)**
ੳ. 4 ਅ. 2 ੲ. 2.333 (ਲਗਭਗ) ਸ. None of these

8. ਇਹਨਾਂ ਵਿਚੋਂ ਕਿਹੜੇ ਸੀ ਟੋਕਨ ਹੁੰਦੇ ਹਨ? **(all of these)**
ੳ. keywords ਅ. constants ੲ. operators ਸ. all of these

9. ਇਹਨਾਂ ਵਿਚੋਂ ਕਿਹੜਾ ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਕੀਅ-ਵਰਡ ਨਹੀਂ ਹੈ? **(main)**
ੳ. const ਅ. main ੲ. sizeof ਸ. void

10. ਸੀ ਵਿਚ ਦੋਹਰੇ ਅਰਥਮੈਟਿਕ ਆਪਰੇਟਰਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ _______________ ਹੈ? **(5)**
ੳ. 5 ਅ. 4 ੲ. 6 ਸ. 7

11. ਇਹਨਾਂ ਵਿਚੋਂ ਕਿਹੜੇ ਵੇਰੀਏਬਲ ਦਾ ਨਾਂ ਗਲਤ ਹੈ? **(roll-no)**
ੳ. roll-no ਅ. interest_paid ੲ. SUM ਸ. none of these

ਸਹੀ ਜਾਂ ਗਲਤ ਲਿਖੋ।

1. ਵੇਰੀਏਬਲ ਅਜਿਹੀ ਮਾਤਰਾ ਹੈ ਜਿਹੜੀ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਦੇ ਲਾਗੂਕਰਨ ਦੌਰਾਨ ਆਪਣੇ ਮੁੱਲਾਂ ਨੂੰ ਬਦਲ ਲੈਂਦੇ ਹਨ। **(ਸਹੀ)**
2. ਡਿਲਿਮਿਟਰ ਇਕ ਚਿੰਨ੍ਹ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜਿਸਦੀ ਵਾਕ ਰਚਨਾ ਅਤੇ ਮਹੱਤਤਾ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**
3. ਇਕ ਕੈਰ (char) ਡਾਟਾ ਟਾਈਪ ਵਿਚ ਹਮੇਸ਼ਾ ਇਕ ਬਾਈਟ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**
4. ਓਪਰੈਂਡ ਦਾ ਆਕਾਰ ਡਾਟਾ ਟਾਈਪ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**
5. ਸੈਮੀਕਾਲਨ ਇਕ ਡਿਕਲੇਰੇਸ਼ਨ ਦਾ ਡਿਲਿਮਿਟਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**

2 ਅੰਕਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

1. ਜੇਕਰ x=12.4565 ਹੈ ਤਾਂ printf("%3f",x); ਕਿਹੜਾ ਮੁੱਲ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰੇਗਾ। **(12.457)**
2. printf("%d",'B'); ਦਾ ਪਰੀਣਾਮ ਕੀ ਹੋਵੇਗਾ। **(66)**
3. float x=1/2.0 – 1/2 ਦਾ ਮੁੱਲ ਕੀ ਹੋਵੇਗਾ? **(0.50)**
4. ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਲੋਂ ਇਕ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਨੂੰ ਅਣਗਿਣਤ ______ ਵਿਚ ਨਿਖੇੜਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। **(ਟੋਕਨਾਂ)**
5. ਕਿਸ ਕੀਅ-ਵਰਡ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਵੇਰੀਰੇਬਲ ਨੂੰ ਇਕ ਕਾਂਸਟੈਂਟ ਵਜੋਂ ਡਿਕਲੇਅਰ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ **(const)**
6. ਜੇਕਟ a=-11 ਅਤੇ b=-3 ਹੋਵੇ ਤਾਂ a%b ਦਾ ਮੁੱਲ ਕੀ ਹੋਵੇਗਾ। **(-2)**
7. ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਸੰਪਰਕ (relational) ਉਪਰੇਟਰਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ ਕਿੰਨ੍ਹੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। **(6)**
8. ਜੇਕਰ ਸਾਡੇ ਕੋਲ *,/,(),% ਉਪਰੇਟਰ ਮੌਜੂਦ ਹੋਵੇ ਤਾਂ ਇਨ੍ਹਾਂ ਵਿਚੋਂ ਸਭ ਤੋਂ ਵੱਧ ਮਹਤੱਤਾ ਕਿਸ ਦੀ ਹੋਵੇਗੀ। **(( ))**

4 ਅੰਕਾਂ ਵਾਲੇ ਅਭਿਆਸ ਦੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਪ੍ਰ.1ਡਿਲੀਮਿਟਰ (delimiter) ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?

ੳ: ਇਹਨਾਂ ਨੂੰ ਸੈਪਰੇਟਰਸ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਉਹ ਚਿੰਨ੍ਹ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜੋ ਕਿ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਦੇ ਬੁਨਿਆਦੀ ਐਲੀਮੈਂਟਸ ਦੀ ਸੀਮਾ ਨਿਸ਼ਚਿਤ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਡਿਲੀਮਿਟਰ ਦੀਆਂ ਮੁੱਖ ਉਦਾਹਰਣਾ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

ਹੈਸ਼	#	ਸਕੇਅਰ ਬਰੈਕਟ	[ ]
ਕੋਮਾ	,	ਪੈਰੇਂਥੇਸਿਸ	( )
ਕਰਲੀ ਬਰੈਕਟ	{ }	ਕੋਲਨ	:

ਪ੍ਰ.2 ਆਈਡੈਂਟੀਫਾਇਰ (Identifiers) ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?

ੳ: ਸੀ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਚ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਐਲੀਮੈਂਟਸ ਨੂੰ ਜੋ ਨਾਂ ਦਿੱਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਉਸਨੂੰ ਆਈਡੈਂਟੀਫਾਇਰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਐਲੀਮੈਂਟ ਇਕ ਵੇਰੀਏਬਲ, ਕਾਂਸਟੈਂਟ, ਫੰਕਸ਼ਨ, ਐਰੇ, ਸਟਰਕਚਰ ਆਦਿ ਕੁੱਝ ਵੀ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਆਈਡੈਂਟੀਫਾਇਰ ਅੱਖਰਾਂ ਅਤੇ ਅੰਕਾਂ ਦਾ ਸਮੂਹ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਕ ਆਈਡੈਂਟੀਫਾਇਰ ਦਾ ਨਾਂ ਤੈਅ ਕਰਦੇ ਹੋਏ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਨਿਯਮ ਧਿਆਨ ਵਿਚ ਰੱਖਣੇ ਚਾਹੀਂਦੇ ਹਨ:

1. ਇਹ ਹਮੇਸ਼ਾ ਕਿਸੇ ਅੱਖਰ (character) ਤੋਂ ਹੀ ਸ਼ੁਰੂ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਂਦਾ ਹੈ।
2. ਅੰਡਰਸਕੋਰ (underscore) (_) ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਹੋਰ ਕੋਈ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਚਿੰਨ੍ਹ (Special character) ਨਹੀਂ ਵਰਤਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ।
3. ਲ਼ਗਾਤਾਰ ਦੋ ਅੰਡਰਸਕੋਰ ਨਹੀਂ ਵਰਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ।
4. ਚਿੰਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਗਿਣਤੀ 31 ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ।
5. ਆਈਡੈਂਟੀਫਾਇਰ ਵਿਚ ਖਾਲੀ ਥਾਂ (white space) ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਹੀਂ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ।
6. ਕੀ-ਵਰਡ (Keywords) ਨੂੰ ਆਈਡੈਂਟੀਫਾਇਰ ਦੇ ਨਾਂ ਵਜੋਂ ਨਹੀਂ ਵਰਤਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ।
7. ਆਈਡੈਂਟੀਫਾਇਰ ਕੇਸ ਸੈਂਸੀਟਿਵ (Case Sensitive) ਹੁੰਦੇ ਹਨ।

ਪ੍ਰ.3 ਡਾਟਾ-ਟਾਈਪ (Data Type) ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?

ੳ: ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਟਾਈਪਸ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਮੁੱਲਾਂ ਦਾ ਇਕ ਸਮੂਹ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਡਾਟਾ ਟਾਈਪਸ ਡਾਟਾ ਦੀ ਕਿਸਮ ਦਾ ਸੰਕੇਤ ਦਿੰਦੇ ਹਨ। ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਪਹਿਲਾਂ ਤੋਂ ਹੀ ਬਹੁਤ ਡਾਟਾ ਟਾਈਪਸ ਬਣੀਆਂ ਹੋਈਆਂ ਹਨ। ਇਸ ਵਿਚ ਅਸੀਂ ਨਵੀਆਂ ਡਾਟਾ ਟਾਈਪਸ ਵੀ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਟਾਈਪ ਦੋ ਕਿਸਮਾਂ ਦੀਆਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ:

- ਬਿਲਟ ਇਨ ਡਾਟਾ ਟਾਈਪਸ
- ਯੂਜ਼ਰ ਡਿਫਾਇੰਡ ਡਾਟਾ ਟਾਈਪਸ

ਅੱਗੇ ਦਿੱਤਾ ਟੇਬਲ ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਦੀਆਂ ਬਿਲਟ-ਇਨ ਡਾਟਾ ਟਾਈਪਸ ਬਾਰੇ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦਾ ਹੈ:

ਡਾਟਾ ਟਾਈਪ	ਕੀ-ਵਰਡ	ਮੈਮਰੀ ਸਾਈਜ਼	ਮੁੱਲਾਂ ਦੀ ਰੇਂਜ਼
ਕਰੈਕਟਰ	char	1 ਬਾਈਟ	-128 ਤੋਂ 127
ਇੰਟੀਜ਼ਰ	Int	2 ਬਾਈਟ	-32768 ਤੋਂ 32767
ਫਲੋਟ	float	4 ਬਾਈਟ	$3.4x10^{-38}$ ਤੋਂ $3.4x10^{+38}$
ਢਬਲ	double	8 ਬਾਈਟ	$1.7x10^{-308}$ ਤੋਂ $1.7x10^{+308}$
ਖਾਲੀ	void	--	--

4 ਅੰਕਾਂ ਵਾਲੇ ਹੋਰ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਪ੍ਰ:1 ਟੋਕਨਜ਼ ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?

ੳ: ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਦੇ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਦੀਆਂ ਬੁਨਿਆਦੀ ਅਤੇ ਸਭ ਤੋਂ ਛੋਟੀਆਂ ਇਕਾਈਆਂ ਨੂੰ ਟੋਕਨ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਅੰਗਰੇਜ਼ੀ ਭਾਸ਼ਾ ਦੇ ਸ਼ਬਦਾਂ ਅਤੇ ਵਿਰਾਮ ਚਿੰਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਤਰਾਂ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ 6 ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਟੋਕਨ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜੋ ਕਿ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ:

1. **ਕੀ-ਵਰਡ**: ਇਹ ਪਹਿਲਾਂ ਤੋਂ ਹੀ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਸ਼ਬਦ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਉਦਾਹਰਣ: int, float, char, if, else, void ਆਦਿ
2. **ਆਈਡੈਂਟੀਫਾਇਰ**: ਇਹ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਐਲੀਮੈਂਟਸ ਦੇ ਨਾਂ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।ਉਦਾਹਰਣ: main, printf, scanf ਆਦਿ
3. **ਕਾਂਸਟੈਂਟ**: ਇਹ ਸਥਿਰ ਮੁੱਲ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।ਉਦਾਹਰਣ: 5, -25, 3.14, 'A' ਆਦਿ
4. **ਸਟਰਿੰਗਜ਼**: ਇਹ ਚਿੰਨ੍ਹਾਂ ਦਾ ਸਾਰ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਦੋਹਰੇ ਕੋਮਿਆਂ ਵਿਚ ਲਿਖਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।ਉਦਾਹਰਣ: "Hello" ਆਦਿ
5. **ਓਪਰੇਟਰਜ਼**: ਇਹ ਖਾਸ ਓਪਰੇਸ਼ਨ ਕਰਵਾਉਣ ਵਾਲੇ ਚਿੰਨ੍ਹ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।ਉਦਾਹਰਣ: +, -, *, /, >, <, = ਆਦਿ
6. **ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਚਿੰਨ੍ਹ**: ਇਹ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਚਿੰਨ੍ਹ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।ਉਦਾਹਰਣ: #, &, { }, ( ), [ ], :, ; ਆਦਿ

ਪਾਠ-4 (BACK TO INDEX)

(ਓਪਰੇਟਰਸ ਅਤੇ ਐਕਸਪ੍ਰੈਸ਼ਨ)

(ਨੋਟ: ਇਸ ਪਾਠ ਵਿਚੋਂ 1, 2 ਅਤੇ 4 ਅੰਕਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਪੁੱਛੇ ਜਾਣਗੇ)

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ;

1. Modulus (ਮਾਡੂਲਸ) ਓਪਰੇਟਰ ਦਾ ਚਿੰਨ੍ਹ _____________ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। **(%)**
2. _________ ਓਪਰੇਟਰ ਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕੰਡੀਸ਼ਨਾਂ ਨੂੰ ਜੋੜਨ ਲਈ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। **(ਲੋਜੀਕਲ)**
3. int i=5 ਨੂੰ ______ ਅਸਾਈਨਮੈਂਟ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। **(ਡਿਕਲੇਰੇਸ਼ਨ)**
4. i=5 ਨੂੰ ______ ਅਸਾਈਨਮੈਂਟ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। **(ਜਨਰਲ)**
5. _____________ ਓਪਰੇਟਰਾਂ ਦੀ ਦਰਜਾਬੰਦੀ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੀ। **(ਰਿਲੇਸ਼ਨਲ)**

ਸਹੀ ਜਾਂ ਗਲਤ ਲਿਖੋ।

1. ਕੀ ਐਕਸਪ੍ਰੈਸ਼ਨ ++(a+b) ਉਚਿਤ ਹੈ ਜੇਕਰ a=7 ਅਤੇ b=5 ਹੋਵੇ? **(ਗਲਤ)**
2. ਕੀ ਐਕਸਪ੍ਰੈਸ਼ਨ a&&=b ਉਚਿਤ ਹੈ ਜੇਕਰ a=7 ਅਤੇ b=5 ਹੋਵੇ? **(ਗਲਤ)**
3. ਕੀ ਐਕਸਪ੍ਰੈਸ਼ਨ --10 ਉਚਿਤ ਹੈ? **(ਗਲਤ)**
4. ਕੀ ਅਸਾਈਨਮੈਟ ਸਟੇਟਮੈਂਟ a+b=c; ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਸਹੀ ਹੈ? **(ਗਲਤ)**
5. ਕੀ ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਆਈਡੈਂਟੀਫਾਇਰ ਦਾ ਪਹਿਲਾ ਅੱਖਰ _ (ਅੰਡਰਸਕੋਰ) ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ? **(ਸਹੀ)**

4 ਅੰਕਾਂ ਵਾਲੇ ਅਭਿਆਸ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਪ੍ਰ:1 ਮਾਡੂਲਸ (Modules) ਓਪਰੇਟਰ ਕਿੱਥੇ ਇਸਤੇਮਾਲ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ?

ੳ: ਮਾਡੂਲਸ ਓਪਰੇਟਰ ਇਕ ਅਰਥਮੈਟਿਕ ਓਪਰੇਟਰ ਹੈ। ਇਹ ਇਕ ਬਾਈਨਰੀ ਓਪਰੇਟਰ ਹੈ ਇਸਲਈ ਇਸਨੂੰ ਆਪਣਾ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਦੋ ਓਪਰੈਂਡਾਂ ਦੀ ਜਰੂਰਤ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਓਪਰੇਟਰ ਲਈ % ਚਿੰਨ੍ਹ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਓਪਰੇਟਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਉਸ ਵੇਲੇ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਜਦੋਂ ਦੋ ਅੰਕਾਂ ਨੂੰ ਭਾਗ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਬਾਕੀ ਬਚੇ ਸ਼ੇਸ਼ਫਲ (remainder) ਨੂੰ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨਾ ਹੋਵੇ। ਇਹ ਓਪਰੇਟਰ ਸਿਰਫ ਇੰਟੀਜ਼ਰ ਮੁੱਲ ਉਪਰ ਕੰਮ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਫਲੋਟ ਜਾਂ ਡਬਲ ਮੁੱਲਾਂ ਉਪਰ ਕੰਮ ਨਹੀਂ ਕਰਦਾ। ਮਾਡੂਲਸ ਓਪਰੇਟਰ ਦੀ ਉਦਾਹਰਣ: 6%4 = 2 ਹੋਵੇਗਾ

ਪ੍ਰ:2 ਲੋਜੀਕਲ ਅਤੇ ਰਿਲੇਸ਼ਨਲ (Logical and Relational) ਓਪਰੇਟਰ ਵਿਚ ਅੰਤਰ ਲਿਖੋ।

ੳ: **ਲੋਜੀਕਲ ਓਪਰੇਟਰ:** ਇਹਨਾਂ ਓਪਰੇਟਰਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਚ ਫੈਸਲਾ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਓਪਰੇਟਰ ਰਿਲੇਸ਼ਨਲ ਐਕਸਪ੍ਰੈਸ਼ਨਾਂ ਨੂੰ ਜੋੜਨ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਲੋਜੀਕਲ ਓਪਰੇਟਰ ਮੁਲਾਂ ਦੀ ਤੁਲਨਾਂ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਰਿਜ਼ਲਟ ਨੂੰ True ਜਾਂ False ਰੂਪ ਵਿਚ ਵਾਪਿਸ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ 3 ਹੈ। ਹੇਠਾਂ ਦਿਤਾ ਟੇਬਲ ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਵਰਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਲੋਜੀਕਲ ਓਪਰੇਟਰਾਂ ਨੂੰ ਬਿਆਨ ਕਰਦਾ ਹੈ:

ਓਪਰੇਟਰ	ਓੁਪਟੇਟਰ ਦਾ ਨਾਂ	ਓਪਰੇਟਰ ਦੀ ਕਿਸਮ	ਉਦਾਹਰਣ ਅਤੇ ਇਸਦਾ ਰਿਜ਼ਲਟ
&&	ਲੋਜੀਕਲ ਐਂਡ (Logical AND)	ਬਾਈਨਰੀ ਓਪਰੇਟਰ	(5>4 && 5>3) ਰਿਜ਼ਲਟ True
||	ਲੋਜੀਕਲ ਓਰ (Logical OR)	ਬਾਈਨਰੀ ਓਪਰੇਟਰ	(5>4 || 5>3) ਰਿਜ਼ਲਟ True
!	ਲੋਜੀਕਲ ਨੋਟ (Logical NOT)	ਯੂਨਰੀ ਓਪਰੇਟਰ	!(5>4 && 5>3) ਰਿਜ਼ਲਟ False

ਰਿਲੇਸ਼ਨਲ ਓਪਰੇਟਰ: ਇਹਨਾਂ ਓਪੇਟਰਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਮੁੱਲਾਂ ਦੀ ਤੁਲਨਾ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।ਰਿਲੇਸ਼ਨਲ ਓਪਰੇਟਰ ਮੁਲਾਂ ਦੀ ਤੁਲਨਾਂ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਰਿਜ਼ਲਟ ਨੂੰ True ਜਾਂ False ਰੂਪ ਵਿਚ ਵਾਪਿਸ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ 6 ਹੈ। ਹੇਠਾਂ ਦਿਤਾ ਟੇਬਲ ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਵਰਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਰਿਲੇਸ਼ਨਲ ਓਪਰੇਟਰਾਂ ਨੂੰ ਬਿਆਨ ਕਰਦਾ ਹੈ:

ਓਪਰੇਟਰ	ਓੁਪਟੇਟਰ ਦਾ ਨਾਂ	ਓਪਰੇਟਰ ਦੀ ਕਿਸਮ	ਉਦਾਹਰਣ ਅਤੇ ਇਸਦਾ ਰਿਜ਼ਲਟ
>	ਵੱਡਾ ਹੈ (Greater Than)	ਬਾਈਨਰੀ ਓਪਰੇਟਰ	(5>4) ਰਿਜ਼ਲਟ True
>=	ਵੱਡਾ ਹੈ ਜਾਂ ਬਰਾਬਰ ਹੈ (Greater than or equal to)	ਬਾਈਨਰੀ ਓਪਰੇਟਰ	(5>=4) ਰਿਜ਼ਲਟ True
<	ਛੋਟਾ ਹੈ (Less than)	ਬਾਈਨਰੀ ਓਪਰੇਟਰ	(5<4) ਰਿਜ਼ਲਟ False
<=	ਛੋਟਾ ਹੈ ਜਾਂ ਬਰਾਬਰ ਹੈ (Less than or equal to)	ਬਾਈਨਰੀ ਓਪਰੇਟਰ	(5<=4) ਰਿਜ਼ਲਟ False
==	ਬਰਾਬਰ ਹੈ (equals to)	ਬਾਈਨਰੀ ਓਪਰੇਟਰ	(5==4) ਰਿਜ਼ਲਟ False
!=	ਬਰਾਬਰ ਨਹੀਂ ਹੈ (not equals to)	ਬਾਈਨਰੀ ਓਪਰੇਟਰ	(5!=4) ਰਿਜ਼ਲਟ True

ਪ੍ਰ:3 ਯੂਨਰੀ ਓਪਰੇਟਰ (Unary Operator) ਕੀ ਹਨ?

ਉ: ਯੂਨਰੀ ਓਪਰੇਟਰ ਉਹ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਆਪਣਾ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਇਕ ਓਪਰੈਂਡ ਦੀ ਲੋੜ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: ਇੰਕਰੀਮੈਂਟ (++) ਅਤੇ ਡਿਕਰੀਮੈਂਟ (– –) ਓਪਰੇਟਰ ਯੂਨਰੀ ਓਪਰੇਟਰ ਹਨ। ਇੰਕਰੀਮੈਂਟ ਓਪਰੇਟਰ ਦਿੱਤੇ ਗਏ ਵੇਰੀਏਬਲ ਦੇ ਮੁੱਲ ਵਿਚ ਇਕ ਅੰਕ ਦਾ ਵਾਧਾ ਕਰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਡਿਕਰੀਮੈਂਟ ਓਪੇਟਰ ਮੁੱਲ ਵਿਚ ਇਕ ਅੰਕ ਘਟਾ ਦਿੰਦਾ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ:

ਜੇਕਰ int a=5;
ਤਾਂ, a++; a ਦਾ ਮੁੱਲ 5 ਤੋਂ 6 ਕਰ ਦੇਵੇਗਾ।
a--; a ਦਾ ਮੁੱਲ 5 ਤੋਂ 4 ਕਰ ਦੇਵੇਗਾ।

ਪ੍ਰ:4. Increment ਅਤੇ decrement ਓਪਰੇਟਰ ਦਾ ਇਕ ਇਕ ਉਦਾਹਰਣ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਇੰਕਰੀਮੈਂਟ (++) ਅਤੇ ਡਿਕਰੀਮੈਂਟ (– –) ਓਪਰੇਟਰ ਯੂਨਰੀ ਓਪਰੇਟਰ ਹਨ। ਇੰਕਰੀਮੈਂਟ ਓਪਰੇਟਰ ਦਿੱਤੇ ਗਏ ਵੇਰੀਏਬਲ ਦੇ ਮੁੱਲ ਵਿਚ ਇਕ ਅੰਕ ਦਾ ਵਾਧਾ ਕਰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਡਿਕਰੀਮੈਂਟ ਓਪੇਟਰ ਮੁੱਲ ਵਿਚ ਇਕ ਅੰਕ ਘਟਾ ਦਿੰਦਾ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ:

ਜੇਕਰ int a=5;
ਤਾਂ, a++; a ਦਾ ਮੁੱਲ 5 ਤੋਂ 6 ਕਰ ਦੇਵੇਗਾ।
a--; a ਦਾ ਮੁੱਲ 5 ਤੋਂ 4 ਕਰ ਦੇਵੇਗਾ।

ਪ੍ਰ:5 ਐਕਸਪ੍ਰੈਸ਼ਨ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ? ਜਾਂ ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਐਕਸਪ੍ਰੈਸ਼ਨ ਦਾ ਕੀ ਇਸਤੇਮਾਲ (Use of Expression in C)ਹੁੰਦਾ ਹੈ?

ਉ: ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਐਕਸਪ੍ਰੈਸ਼ਨ ਇਕ ਫਾਰਮੂਲਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਦੇ ਓਪਰੇਟਰਾਂ ਅਤੇ ਓਪਰੈਂਡਾਂ ਦੇ ਸਹੀ ਸੁਮੇਲ ਤੋਂ ਬਣਦਾ ਹੈ। ਓਪਰੇਟਰ ਓਪਰੈਂਡਾਂ ਉਪਰ ਕੰਮ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਨਤੀਜੇ ਨੂੰ ਵਾਪਿਸ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਅਸੀਂ ਇਸ ਨਤੀਜੇ ਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਆਪਣੇ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਚ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ:

a = 4+5

ਇਹ ਇਕ ਐਕਸਪ੍ਰੈਸ਼ਨ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿਚ a, 4, 5 ਓਪਰੈਂਡ ਹਨ ਅਤੇ =, + ਓਪਰੇਟਰ ਹਨ। ਇਹ ਸਾਨੂੰ ਨਤੀਜੇ ਵਜੋਂ ਮੁੱਲ 9 ਵਾਪਿਸ ਕਰੇਗੀ

ਪ੍ਰ:6 ਅਸਾਈਨਮੈਂਟ ਓਪਰੇਟਰ (Assignment Operator) ਦੀਆਂ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਿਸਮਾਂ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਅਸਾਈਨਮੈਂਟ ਓਪਰੇਟਰ set equal to ਓਪਰੇਟਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਿਸੇ ਮੁੱਲ ਨੂੰ ਵੇਰੀਏਬਲ, ਕਾਂਸਟੈਂਟ ਆਦਿ ਵਿਚ ਸਟੋਰ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਅਸਾਈਨਮੈਂਟ ਓਪਰੇਟਰ ਲਈ = ਚਿੰਨ੍ਹ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ:

a=5;

ਅਸਾਈਨਮੈਂਟ ਓਪਰੇਟਰ ਕਈ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਹੇਠਾਂ ਦਿਤਾ ਟੇਬਲ ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਵਰਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਅਸਾਈਨਮੈਂਟ ਓਪਰੇਟਰਾਂ ਨੂੰ ਬਿਆਨ ਕਰਦਾ ਹੈ:

ਓਪਰੇਟਰ	ਓਪਰੇਟਰ ਦਾ ਨਾਂ	ਉਦਾਹਰਣ	ਵਿਆਖਿਆ
+=	Additon Assignmnet	a+=5	a=a+5
–=	Subtraction Assignmnet	a-=5	a=a-5
*=	Multiplication Assignmnet	a*=5	a=a*5
/=	Division Assignmnet	a/=5	a=a/5
%=	Modules Assignmnet	a%=5	a=a%5

ਪ੍ਰ:7 ਓਪਰੈਂਡ (Operand) ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?

ਉ: ਓਪਰੈਂਡ ਉਹ ਮੁੱਲ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜਿੰਨ੍ਹਾਂ ਉਪਰ ਓਪਰੇਟਰ ਆਪਣਾ ਕੰਮ ਕਰ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ:

a+5;

ਇਸ ਉਦਾਹਰਣ ਵਿਚ a ਅਤੇ 5 ਓਪਰੈਂਡ ਹਨ ਜਿੰਨ੍ਹਾਂ ਉਪਰ + ਓਪਰੇਟਰ ਆਪਣਾ ਕੰਮ ਕਰ ਰਿਹਾ ਹੈ।

4 ਅੰਕਾਂ ਵਾਲੇ ਹੋਰ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

ਪ੍ਰ.1 ਓਪਰੇਟਰ ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ? ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਓਪਰੇਟਰਾਂ ਦੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦਿਓ।

ਉ: ਉਹ ਚਿੰਨ੍ਹ ਜਿਹੜੇ ਕਿਸੇ ਖਾਸ ਓਪਰੇਸ਼ਨ ਨੂੰ ਓਪਰੇਟ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ, ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਓਪੇਟਰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਓਪਰੈਂਡਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ ਅਨੁਸਾਰ ਓਪਰੇਟਰ 3 ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ:

ਯੂਨਰੀ ਓਪਰੇਟਰ: ਇਹ ਉਹ ਓਪਰੇਟਰ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਆਪਣਾ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਕੇਵਲ ਇਕ ਓਪਰੈਂਡ ਦੀ ਜਰੂਰਰ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: a++, b-- ਆਦਿ

ਬਾਈਨਰੀ ਓਪਰੇਟਰ: ਇਹ ਉਹ ਓਪਰੇਟਰ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਆਪਣਾ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਦੋ ਓਪਰੈਂਡਾਂ ਦੀ ਜਰੂਰਰ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਜ਼ਿਆਦਾਤਰ ਓਪਰੇਟਰ ਬਾਈਨਰੀ ਹਨ। ਉਦਾਹਰਣ: a+b, a*b, a>b, a<b ਆਦਿ

ਟਰਨਰੀ ਓਪਰੇਟਰ: ਇਹ ਉਹ ਓਪਰੇਟਰ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਆਪਣਾ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਤਿੰਨ ਓਪਰੈਂਡਾਂ ਦੀ ਜਰੂਰਰ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਕੇਵਲ ਇਕ ਹੀ ਟਰਨਰੀ ਓਪਰੇਟਰ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: big=a>b?a:b

ਪ੍ਰ:2 ਅਰਥਮੈਟਿਕ (Arithmetic) ਓਪਰੇਟਰ ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?

ਉ: ਇਹ ਉਹ ਓਪਰੇਟਰ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜਿਹੜੇ ਗਣਿਤਕ ਗਣਨਾਵਾਂ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਗਣਿਤਕ ਓਪਰੇਟਰਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ 5 ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਸਾਰੇ ਹੀ ਬਾਈਨਰੀ ਓਪਰੇਟਰ ਹਨ।ਹੇਠਾਂ ਦਿਤਾ ਟੇਬਲ ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਵਰਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਅਰਥਮੈਟਿਕ ਓਪਰੇਟਰਾਂ ਨੂੰ ਬਿਆਨ ਕਰਦਾ ਹੈ:

ਓਪਰੇਟਰ	ਓਪਰੇਟਰ ਦਾ ਨਾਂ	ਇੰਟੀਜ਼ਰ ਮੁੱਲਾਂ ਨਾਲ ਉਦਾਹਰਣ	ਫਲੋਟ ਮੁੱਲਾਂ ਨਾਲ ਉਦਾਹਰਣ
+	ਜੋੜ (Addition)	5+3 ਰਿਜ਼ਲਟ 8	5.0+3.0 ਰਿਜ਼ਲਟ 8.0
-	ਘਟਾਓ (Subtraction)	5–3 ਰਿਜ਼ਲਟ 2	5.0–3.0 ਰਿਜ਼ਲਟ 2.0
*	ਗੁਣਾ (Multiply)	5*3 ਰਿਜ਼ਲਟ 15	5.0*3.0 ਰਿਜ਼ਲਟ 15.0
/	ਭਾਗ (divide)	5/3 ਰਿਜ਼ਲਟ 1	5.0/3.0 ਰਿਜ਼ਲਟ 1.67
%	ਮਾਡੂਲਸ (Modulus)	5%3 ਰਿਜ਼ਲਟ 2	ਲਾਗੂ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ

ਪਾਠ 5 (BACK TO INDEX)

ਕੰਟਰੋਲ ਫਲੋਅ (ਭਾਗ–1)

(ਇਸ ਪਾਠ ਵਿਚੋਂ ਕੇਵਲ 1 ਅਤੇ 6 ਅੰਕਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਪੁੱਛੇ ਜਾਣਗੇ)

ਆਬਜੈਕਟਿਵ ਟਾਈਪ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

1. ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ________________ ਦੀ ਮਿਸਾਲ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। **(ਸਟਰਕਚਰਲ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਭਾਸ਼ਾ)**

ੳ. ਆਬਜੈਕਟ ਔਰੀਐਂਟਡ ਭਾਸ਼ਾ ਅ. ਆਬਜੈਕਟ ਅਧਾਰਿਤ ਭਾਸ਼ਾ ੲ. ਸਟਰਕਚਰਲ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਭਾਸ਼ਾ ਸ. ਕੋਈ ਨਹੀਂ

2. ਸਟਰਕਚਰਡ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ____________ ਲਾਭ ਦਿੰਦੀ ਹੈ। **(ਦੋਵੇਂ ੳ ਅਤੇ ਅ)**

ੳ. modules ਅ. Control structures ੲ. ਦੋਵੇਂ ੳ ਅਤੇ ਅ ਸ. ਕੋਈ ਨਹੀਂ

3. ਕੋਮੇ (,) ਨੂੰ ____________ ਵਜੋਂ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। **(seprator in C)**

ੳ. seprator in C ਅ. operator in C ੲ. terminator in ਛ ਸ. delimiter in C

4. ਇਕ ਖਾਲੀ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਨੂੰ ____________ ਦੁਆਰਾ ਦਰਸ਼ਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। **(semicolon)**

ੳ. new line ਅ. blank space ੲ. semicolon ਸ. colon

5. Infinte (ਅਨੰਤ) ਲੂਪ ________________ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। **(useful for time delay)**

ੳ. useful for time delay ਅ. useless ੲ. used to terminate execution ਸ. not possible

6. ਬਰੇਕ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਦੀ ਵਰਤੋਂ _____________ ਵਿਚ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। **(ਦੋਵੇਂ ੳ ਅਤੇ ਅ)**

ੳ. selective control structures only ਅ. loop control structures only

ੲ. ਦੋਵੇਂ ੳ ਅਤੇ ਅ ਸ. switch control structures only

7. continue ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ________ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। **(continue the next iteration of the loop statement)**

ੳ. continue the next iteration of the loop statement

ਅ. exit the block of loop statement

ੲ. continue execution of the program even errors occurs

ਸ. exit from the outmost block even it is used in the innermost block

ਸਹੀ ਜਾਂ ਗਲਤ:

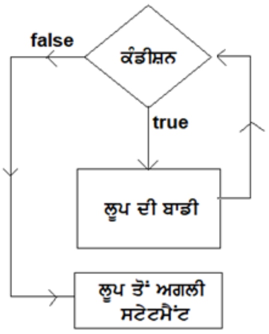
1. ਹਰ continue ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਦੀ ਸਮਾਪਤੀ ; ਨਾਲ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਂਦੀ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**
2. else ਕੀ-ਵਰਡ ਹਮੇਸ਼ਾ if ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਦੇ ਨੇੜੇ ਮੇਲ ਖਾਂਦਾ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**
3. ਇਕ switch ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਵਿਚ break ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਹਰ case ਵਿਚ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਸਿਵਾਏ ਅੰਤਿਮ ਕੇਸ ਦੇ। **(ਸਹੀ)**
4. switch ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਵਿਚ case ਮੁੱਲ ਹਮੇਸ਼ਾਂ ਉਪਰ ਜਾਣ ਦੇ ਕ੍ਰਮ ਵਿਚ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਂਦਾ ਹੈ। **(ਗਲਤ)**
5. continue ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਨੂੰ ਫੈਂਸਲਾ ਕਰਨ ਵਾਲੇ ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ (selective control statements)ਦੇ ਨਾਲ ਨਹੀਂ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ। **(ਸਹੀ)**

6 ਅੰਕਾਂ ਵਾਲੇ ਅਭਿਆਸ ਦੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

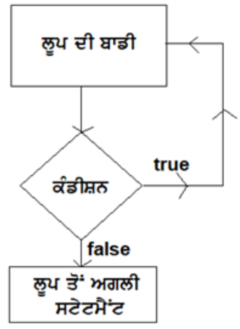
ਪ੍ਰ.1 ਲੂਪ ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?

ੳ: ਲੂਪ ਕੰਟਰੋਲ ਫਲੋਅ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਹੈ। ਇਹ ਉਹ ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਹਦਾਇਤਾਂ ਦੇ ਸਮੂਹ ਨੂੰ ਬਾਰ ਬਾਰ ਲਾਗੂਕਰਨ (execution) ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਦੋ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਲੂਪ ਹੁੰਦੇ ਹਨ:

ਪ੍ਰੀ ਟੈਸਟ ਲੂਪ: ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ for ਲੂਪ ਅਤੇ while ਲੂਪ ਪ੍ਰੀ ਟੈਸਟ ਲੂਪ ਦੀਆਂ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਲੂਪਸ ਵਿਚ ਲੂਪ ਦੀ ਬਾਡੀ ਦਾ ਲਾਗੂਕਰਨ (execution) ਹੋਣ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਕੰਡੀਸ਼ਨ ਚੈਕ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਜੇਕਰ ਕੰਡੀਸ਼ਨ ਦਾ ਨਤੀਜਾ true ਹੋਵੇ ਤਾਂ ਹੀ ਇਹਨਾਂ ਲੂਪਸ ਦੀ ਬਾਡੀ ਦਾ ਲਾਗੂਕਰਨ (execution) ਹੋਵੇਗਾ। ਜੇਕਰ ਇਹ ਕੰਡੀਸ਼ਨ false ਹੋਵੇ ਤਾਂ ਇਹਨਾਂ ਲੂਪਸ ਦੀ ਬਾਡੀ ਦਾ ਲਾਗੂਕਰਨ (execution) ਇਕ ਵਾਰ ਵੀ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ ਅਤੇ ਲਾਗੂਕਰਨ (execution) ਦਾ ਕੰਟਰੋਲ ਲੂਪ ਤੋਂ ਅਗਲੀ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਤੇ ਚਲਾ ਜਾਵੇਗਾ।



ਚਿੱਤਰ:ਪ੍ਰੀ–ਟੈਸਟ ਲੂਪ



ਚਿੱਤਰ: ਪੋਸਟ ਟੈਸਟ ਲੂਪ

ਪੋਸਟ ਟੈਸਟ ਲੂਪ: ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ do while ਲੂਪ ਪੋਸਟ ਟੈਸਟ ਲੂਪ ਦੀ ਉਦਾਹਰਣ ਹੈ।ਇਹਨਾਂ ਲੂਪਸ ਵਿਚ ਲੂਪ ਦੀ ਬਾਡੀ ਦਾ ਲਾਗੂਕਰਨ(execution) ਹੋਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਕੰਡੀਸ਼ਨ ਚੈਕ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ ਘੱਟ ਤੋਂ ਘੱਟ ਇਕ ਵਾਰ ਇਸ ਲੂਪ ਦੀ ਬਾਡੀ ਦਾ ਲਾਗੂਕਰਨ (execution) ਹੋਵੇਗਾ ਹੀ ਹੋਵੇਗਾ। ਜੇਕਰ ਕੰਡੀਸ਼ਨ ਦਾ ਨਤੀਜਾ true ਹੋਵੇ ਤਾਂ ਹੀ ਇਸ ਲੂਪ ਦੀ ਬਾਡੀ ਦਾ ਲਾਗੂਕਰਨ ਦੁਬਾਰਾ ਹੋਵੇਗਾ ਨਹੀਂ ਤਾਂ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਚ ਲਾਗੂਕਰਨ (execution) ਦਾ ਕੰਟਰੋਲ ਲੂਪ ਤੋਂ ਅਗਲੀ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਤੇ ਚਲਾ ਜਾਵੇਗਾ।

ਪ੍ਰ:2 ਅਗਲੇ ਅਤੇ ਪਿਛਲੇ ਜੰਪ(Forward and Backward Jumps) ਤੋਂ ਤੁਸੀਂ ਕੀ ਸਮਝਦੇ ਹੋ? ਇਹਨਾਂ ਵਿਕਲਪਾਂ ਲਈ ਕਿਹੜਾ ਲੂਪ ਇਸਤੇਮਾਲ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ (Which loop to use for these alternatives)?

ਉ: ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਚ ਜਦੋਂ ਲਾਗੂਕਰਨ (execution) ਦਾ ਕੰਟਰੋਲ ਇਕ ਥਾਂ ਤੋਂ ਜੰਪ ਕਰਕੇ ਕਿਸੇ ਅਗਲੀਆਂ ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ ਤੇ ਚਲਾ ਜਾਵੇ ਤਾਂ ਉਸਨੂੰ ਅਗਲਾ ਜੰਪ (Forward Jump) ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ । ਇਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਜਦੋਂ ਲਾਗੂਕਰਨ (execution) ਦਾ ਕੰਟਰੋਲ ਇਕ ਥਾਂ ਤੋਂ ਜੰਪ ਕਰਕੇ ਕਿਸੇ ਪਿਛਲੀਆਂ ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ ਤੇ ਚਲਾ ਜਾਵੇ ਤਾਂ ਉਸਨੂੰ ਪਿਛਲਾ ਜੰਪ (Backward Jump) ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਇਹ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਜੰਪਿਗ ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ goto, continue, ਅਤੇ break ਜੰਪਿੰਗ ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ ਨਾਲ ਅਗਲੇ ਅਤੇ ਪਿਛਲੇ ਜੰਪ ਦਾ ਕੰਮ ਕਰਵਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਦੇ ਵਿਕਲਪ ਵਜੋਂ ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ do while ਲੂਪ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:3. if else ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਨੂੰ ਤੁਸੀਂ ਕਦੋਂ ਪਹਿਲ ਦਿੰਦੇ ਹੋ?

ਉ: if else ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਇਕ ਬ੍ਰਾਂਚਿੰਗ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਹੈ। ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਫੈਸਲਾ ਲੈਣ ਵਾਲੇ ਕੰਮ ਵਿਚ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਜਦੋਂ ਅਸੀਂ ਕੁੱਝ ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ ਵਿਚੋਂ ਇਕ ਸਮੇਂ ਕੇਵਲ ਇਕ ਹੀ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਦਾ ਲਾਗੂਕਰਨ ਕਰਨਾ ਹੋਵੇ, ਉਸ ਸਮੇਂ if else ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਨੂੰ ਪਹਿਲ ਦਿੰਦੇ ਹਾਂ। if else ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਦੀ ਬਣਤਰ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹੈ।

```
if (condition)
      statement1;
else
      statement2;
```

statement1 ਅਤੇ statement2 ਵਿਚੋਂ ਕੋਈ ਇਕ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਦਾ ਹੀ ਲਾਗੂਕਰਨ ਹੋਵੇਗਾ ਜੋ ਕਿ ਕੰਡੀਸ਼ਨ ਦੇ true ਜਾਂ false ਹੋਣ ਉਪਰ ਨਿਰਭਰ ਕਰਦਏ ਹੈ। ਜੇਕਟ ਕੰਡਸ਼ਿਨ true ਹੋਵੇਗੀ ਤਾਂ statement1 ਦਾ ਲਾਗੂਕਰਨ ਹੋਵੇਗਾ ਨਹੀਂ ਤਾ statement2 ਦਾ ਲਾਗੂਕਰਨ ਹੋਵੇਗਾ।

ਪ੍ਰ:4 ਚਾਰ ਬੁਨਿਆਦੀ ਸ਼ਰਤ ਵਾਲੇ conditional ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ ਕਿਹੜੇ ਹਨ?

ਉ: ਚਾਰ ਬੁਨਿਆਦੀ ਸ਼ਰਤ ਵਾਲੇ conditional ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਹਨ:

- if
- if else
- if else if
- switch case

ਇਹ ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ ਬ੍ਰਾਂਚਿੰਗ ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਫੈਸਲਾ ਲੈਣ ਵਾਲੇ ਕੰਮਾਂ ਵਿਚ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਜਦੋਂ ਅਸੀਂ ਕੁੱਝ ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ ਵਿਚੋਂ ਇਕ ਸਮੇਂ ਕੇਵਲ ਇਕ ਹੀ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਦਾ ਲਾਗੂਕਰਨ ਕਰਨਾ ਹੋਵੇ, ਉਸ ਸਮੇਂ ਇਹਨਾਂ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਨੂੰ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਨੂੰ ਫੈਸਲਾ ਕਰਨ ਵਾਲੇ ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:5 ਕੰਡੀਸ਼ਨ ਦੇ ਨਾਲ ਲਾਗੂ ਕਰਨ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ? ਇਹ ਕਿੱਥੇ ਲਾਭਦਾਇਕ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?

ਉ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਹਦਾਇਤਾਂ ਦੀ ਜ਼ਰੂਰਤ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਹਦਾਇਤਾਂ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਤਰਤੀਬ ਵਿੱਚ ਲਿਖਿਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ। ਕੰਪਿਊਟਰ ਇਹਨਾਂ ਹਦਾਇਤਾਂ ਨੂੰ ਇੱਕ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਇੱਕ ਲਾਗੂ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਹਦਾਇਤਾਂ ਲਾਗੂ ਕਰਨ ਦਾ ਇਹ ਕ੍ਰਮ ਸਾਧਾਰਨ ਸਮੱਸਿਆਵਾਂ ਲਈ, ਜਿੱਥੇ ਫੈਸਲਾ ਲਾਗੂ ਕਰਨ ਦੀ ਕੋਈ ਪਕ੍ਰਿਆ ਸ਼ਾਮਿਲ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੀ, ਉੱਥੇ ਠੀਕ ਰਹਿੰਦਾ ਹੈ। ਪਰ ਅਸਲ ਵਿੱਚ ਇਹਨਾਂ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਦੇ ਲਾਗੂਕਰਨ ਦੇ ਕ੍ਰਮ ਨੂੰ ਕੰਟਰੋਲ ਕਰਨ ਦੀ ਲੋੜ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਅਜਿਹੀ ਸਥੀਤੀ ਵਿੱਚ ਜਿੱਥੇ ਇਹਨਾਂ ਹਦਾਇਤਾਂ ਕੇ ਲਾਗੂਕਰਨ ਦੇ ਕ੍ਰਮ ਨੂੰ ਕੰਟਰੋਲ ਕਰਨਾ ਹੋਵੇ ਉੱਥੇ ਇਹਨਾਂ ਕੰਡੀਸ਼ਨਾਂ ਦਾ ਲਾਗੂਕਰਨ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਕੰਡੀਸ਼ਨਾਂ ਫੈਸਲਾ ਕਰਨ ਵਾਲੀਆਂ ਹਦਾਇਤਾਂ ਵਿੱਚ ਲਾਭਦਾਇਕ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ। ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿੱਚ ਇਹਨਾਂ ਹਦਾਇਤਾਂ ਲਈ ਬ੍ਰਾਂਚਿੰਗ ਅਤੇ ਲੂਪਿੰਗ ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ – if else, switch case, while, do while,for ਆਦਿ ਦੀ ਵਰਤੋ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:6 Case lable ਕੀ ਹਨ ਤੇ ਇਹ ਕਿਵੇਂ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ?

ਉ: ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿੱਚ “case” ਇੱਕ ਕੀਅ ਵਰਡ ਹੈ ਅਤੇ Case Lable ਦੀ ਵਰਤੋ ਸਵਿੱਚ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਵਿੱਚ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਸਵਿੱਚ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਵਿੱਚ ਕਿਸੇ ਇੱਕ ਵੇਰੀਏਬਲ ਜਾਂ ਐਕਸਪ੍ਰੈਸ਼ਨ ਦੇ ਮੁੱਲਾਂ ਨੂੰ ਵੱਖ-ਵੱਖ Case ਲਗਾ ਕੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਸਟੇਟਮੈਂਟਾਂ ਦਾ ਲਾਗੂਕਰਨ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਹਰੇਕ Case ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਾਉਣ ਲਈ “case” ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਕੋਂਸਟੈਂਟ ਮੁੱਲ ਦੀ ਵਰਤੋ ਲੇਵਲ (Lable) ਦੇ ਤੌਰ ਤੇ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਹਰ ਇੱਕ Case ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਦੂਜੀਆਂ Case ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ ਤੋਂ ਭਿੰਨ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇੱਕ Case ਦੇ ਲਾਗੂਕਰਨ ਦਾ ਅੰਤ break ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਨਾਲ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤਾ ਗਿਆ switch case ਦਾ ਬਣਤਰ Case ਲੇਵਲ ਦੀ ਵਰਤੋ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦਾ ਹੈ।

```
switch(variable)
{
      case value1:
            statements-1;
      break;
      ----
      ----
      case value_n:
            statements-n;
      break;
      default:
            statements;
}
```

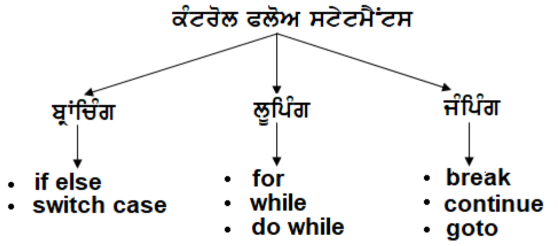
ਪ੍ਰ:7 ਅਸੀਂ for loop ਕਦੋਂ ਚੁਣਦੇ ਹਾਂ? ਇਹ while ਲੂਪ ਨਾਲੋ ਕਿਵੇਂ ਭਿੰਨ ਹੈ?

ਉ: ਸੀ ਵਿੱਚ while , do while ਅਤੇ for ਲੂਪਿੰਗ ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ ਮੌਜੂਦ ਹਨ । ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋ ਸਟੇਟਮੈਂਟਾਂ ਦੇ ਸਮੂਹ ਦੇ ਲਾਗੂਕਰਨ ਨੂੰ ਦੁਹਰਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। । ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿੱਚ for ਲੂਪ ਇਹਨਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਇੱਕ ਲੂਪਿੰਗ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਹੈ ਜਿਸਦੀ ਵਰਤੋ ਉਸ ਸਥਿਤੀ ਵਿੱਚ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਜਦੋਂ ਹਦਾਇਤਾਂ ਦੇ ਲਾਗੂਕਰਨ ਦੀ ਗਿਣਤੀ ਪਹਿਲਾਂ ਤੋਂ ਹੀ ਨਿਰਧਾਰਿਤ ਹੋਵੇ। ਪ੍ਰੰਤੂ ਜਿਸ ਸਥਿਤੀ ਵਿੱਚ ਇਹ ਗਿਣਤੀ ਪਹਿਲਾਂ ਤੋਂ ਨਿਰਧਾਰਿਤ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੀ ਉਸ ਸਥਿਤੀ ਵਿੱਚ while ਲੂਪ ਦੀ ਵਰਤੋ ਨੂੰ ਪਹਿਲ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਦੋਵੇਂ ਲੂਪ ਹੀ ਪ੍ਰੀ-ਟੈਸਟ ਲੂਪ ਹਨ ਜਿਸਤੋਂ ਭਾਵ ਹੈ ਕਿ ਇਹਨਾਂ ਵਿੱਚ ਕੰਡੀਸ਼ਨ ਨੂੰ ਹਦਾਇਤਾਂ ਦੇ ਲਾਗੂਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਚੈੱਕ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਜੇਕਰ ਕੰਡੀਸ਼ਨ true ਹੋਵੇ ਤਾਂ ਹੀ ਹਦਾਇਤਾਂ ਦਾ ਲਾਗੂਕਰਨ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਨਹੀਂ ਤਾ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਦੇ ਲਾਗੂਕਰਨ ਦਾ ਕੰਟਰੋਲ ਲੂਪ ਤੋਂ ਅਗਲੀ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਤੇ ਚਲਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

6 ਅੰਕਾਂ ਵਾਲੇ ਹੋਰ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਪ੍ਰ:1 ਕੰਟਰੋਲ ਫਲੋਅ ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ (Control Flow Statements) ਕੀ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ? ਇਹਨਾਂ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਉਹ ਸਟਟੇਮੈਂਟਸ ਜਿਹੜੀਆਂ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਚ ਹਦਾਇਤਾਂ ਦੇ ਲਾਗੂ ਕਰਨ ਦੇ ਕ੍ਰਮ ਨੂੰ ਕੰਟਰੋਲ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤੀਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ, ਉਹਨਾਂ ਨੂੰ ਕੰਟਰੋਲ ਫਲੋਅ ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਤਿੰਨ੍ਹ ਕਿਸਮਾਂ ਦੀਆਂ ਕੰਟਰੋਲ ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ ਵਰਤੀਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ:



ਚਿੱਤਰ: ਕੰਟਰੋਲ ਫਲੋਅ ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ

ਬ੍ਰਾਂਚਿੰਗ ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ (Branching Statements): ਇਹ ਉਹ ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਵਿਚ ਹਦਾਇਤਾਂ ਦੇ ਸਮੂਹ ਦਾ ਲਾਗੂਕਰਨ (execution) ਦਿਤੀ ਗਈ ਕੰਡੀਸ਼ਨ ਦੇ ਨਤੀਜੇ ਉਪਰ ਨਿਰਭਰ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ if else ਅਤੇ switch case ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ ਬ੍ਰਾਂਚਿੰਗ ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ ਦੀਆਂ ਉਦਾਹਰਨਾਂ ਹਨ।

ਲੂਪਿੰਗ ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ (Looping Statements): ਇਹ ਉਹ ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਹਦਾਇਤਾਂ ਦੇ ਸਮੂਹ ਨੂੰ ਬਾਰ ਬਾਰ ਲਾਗੂ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ for, while, ਅਤੇ do while ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ ਲੂਪਿੰਗ ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ ਦੀਆਂ ਉਦਾਹਰਨਾਂ ਹਨ ।

ਜੰਪਿੰਗ ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ(Jumping Statements): ਇਹ ਉਹ ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ ਹਨ ਜੋ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਚ ਲਾਗੂਕਰਨ ਦਾ ਕੰਟਰੋਲ ਇਕ ਥਾਂ ਤੋਂ ਦੂਜੀ ਥਾਂ ਤੇ ਭੇਜਦੀਆਂ ਹਨ। ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ goto, break, ਅਤੇ continue ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ ਜੰਪਿੰਗ ਸਟੇਟਮੈਂਟਾਂ ਦੀਆਂ ਉਦਾਹਰਨਾਂ ਹਨ।

ਪਾਠ-6 ਕੰਟਰੋਲ ਫਲੋਅ (ਭਾਗ-II) (BACK TO INDEX)

(ਇਸ ਪਾਠ ਵਿਚੋਂ ਕੇਵਲ 2 ਅਤੇ 4 ਅੰਕਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਪੁੱਛੇ ਜਾਣਗੇ)

2 ਅੰਕਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

1. do while ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਦਾ ਆਮ ਰੂਪ (syntax) ਕੀ ਹੈ? (**do statement while(expression);**)
2. do while loop ਨੂੰ ਕੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ? (**ਪੋਸਟ ਟੈਸਟ ਲੂਪ**)
3. while loop ਨੂੰ ਕੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ? (**ਪ੍ਰੀ ਟੈਸਟ ਲੂਪ**)
4. while loop ਨੂੰ ਘੱਟ ਤੋਂ ਘੱਟ ਕਿੰਨ੍ਹੇ ਵਾਰ ਲਾਗੂ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ? (**ਇੱਕ ਵਾਰ ਵੀ ਨਹੀਂ ਜਾਂ ਜ਼ੀਰੋ ਵਾਰ**)
5. do while loop ਨੂੰ ਘੱਟ ਤੋਂ ਘੱਟ ਕਿੰਨ੍ਹੇ ਵਾਰ ਲਾਗੂ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ? (**ਇੱਕ ਵਾਰ**)

4 ਅੰਕਾਂ ਵਾਲੇ ਅਭਿਆਸ ਦੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਪ੍ਰ:1 for ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਵਿਚ ਐਕਸਪ੍ਰੈਸ਼ਨ ਦੇ 3 ਵੱਖ-ਵੱਖ ਢੰਗ ਕੀ ਹਨ (three different types of expressions in for loop)?

ਉ: for ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਵਿਚ 3 ਐਕਸਪ੍ਰੈਸ਼ਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਹੇਠਾਂ ਦਰਸ਼ਾਇਆ ਗਿਆ ਹੈ:

Syntax:
```
for(expression1; expression2;expression3)
{
}
```
ਉਦਾਹਰਣ:
```
for(i=1 ; i<=5 ; i++)
{
}
```

Expression1: ਇਸਨੂੰ ਲੂਪ ਕਾਊਂਟਰ ਵੇਰੀਏਬਲ ਦੇ ਆਰੰਭੀਕਰਨ (initialization) ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: i=1;

Expression2: ਇਸਨੂੰ ਲੂਪ ਦੀ ਕੰਡੀਸ਼ਨ ਚੈੱਕ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: i<=5;

Expression3: ਇਸਨੂੰ ਲੂਪ ਦੇ ਇੰਕਰੀਮੈਂਟ ਜਾਂ ਡਿਕਰੀਮੈਂਟ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: i++

ਪ੍ਰ:2 ਜਦੋਂ ਲੂਪ ਲਾਗੂ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਬਾਡੀ do while ਦੀ ਘੱਟੋ ਘੱਟ ਗਿਣਤੀ ਕਿੰਨੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?

ਉ: ਜਦੋਂ ਲੂਪ ਲਾਗੂ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਬਾਡੀ do while ਦੀ ਘੱਟੋ ਘੱਟ ਗਿਣਤੀ ਇੱਕ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਕਿਉਂਕਿ ਇਹ ਪੋਸਟ ਟੈਸਟ ਲੂਪ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਚ ਪਹਿਲਾਂ ਲੂਪ ਦੀ ਬਾਡੀ ਦਾ ਲਾਗੂਕਰਨ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਬਾਅਦ ਵਿਚ ਕੰਡੀਸ਼ਨ ਚੈੱਕ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ do while ਲੂਪ ਦੀ ਬਾਡੀ ਦੀ ਲਾਗੂਕਰਨ ਦੀ ਗਿਣਤੀ ਘੱਟੋ-ਘੱਟ ਇਕ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:3 Loop ਵਿਚ ਨੱਲ (null) ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਨੂੰ ਕਿਵੇਂ ਦਰਸ਼ਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ?

ਉ: ਲੂਪ ਵਿਚ ਨੱਲ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਨੂੰ ਸੈਮੀਕਾਲਨ (;) ਚਿੰਨ੍ਹ ਦੁਆਰਾ ਦਰਸ਼ਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:4 while loop ਦਾ ਕੰਮ ਕਰਨਾ ਕਿਵੇਂ ਅੰਤ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?

ਉ: while loop ਇਕ ਪ੍ਰੀ-ਟੈਸਟ ਲੂਪ ਹੈ। ਇਸ ਦੀ ਬਾਡੀ ਦਾ ਲਾਗੂਕਰਨ ਕੇਵਲ ਤਾਂ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜੇਕਰ ਇਸਦੀ ਕੰਡੀਸ਼ਨਲ ਐਕਸਪ੍ਰੈਸ਼ਨ true ਨਤੀਜਾ ਦੇਵੇ। ਜਦੋਂ ਇਹ ਕੰਡੀਸ਼ਨਲ ਐਕਸਪ੍ਰੈਸ਼ਨ flase ਨਤੀਜਾ ਦਿੰਦੀ ਹੈ ਤਾਂ while loop ਦਾ ਕੰਮ ਕਰਨਾ ਬੰਦ ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਪਾਠ-7 (ਐਰੇਸ (ਭਾਗ-1)) (BACK TO INDEX)

(ਨੋਟ: ਇਸ ਪਾਠ ਵਿਚੋਂ ਕੇਵਲ 1 ਅਤੇ 2 ਅੰਕਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਪੁੱਛੇ ਜਾਣਗੇ)

ਆਬਜੈਕਟਿਵ ਟਾਈਪ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਐਰੇ ਨਾਮ ਹੈ___________ **(ਸਮੂਹ ਅੰਸ਼ਾਂ ਵਲੋਂ ਵੰਡਿਆ ਜਾਣ ਵਾਲਾ ਇਕ ਸਾਂਝਾ ਨਾਂ)**
ੳ. ਐਰੇ ਵੇਰੀਏਬਲ ਅ. ਇਕ ਕੀ-ਵਰਡ ੲ. ਸਮੂਹ ਅੰਸ਼ਾਂ ਵਲੋਂ ਵੰਡਿਆ ਜਾਣ ਵਾਲਾ ਇਕ ਸਾਂਝਾ ਨਾਂ ਸ. ਕੋਈ ਨਹੀਂ
2. ਸੀ ਵਿਚ ਐਰੇ ਸਬਸਕਰਿਪਟ ਹਮੇਸ਼ਾ _______ ਤੋਂ ਸ਼ੁਰੂ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। **(0)**
ੳ. -1 ਅ. 0 ੲ. 1 ਸ. any value
3. ਸੀ ਵਿਚ ਚਕੋਰ ਬਰੈਕਟਾਂ [ ] ਦੀ ਵਰਤੋਂ ___________ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। **(ਐਰੇ)**
ੳ. ਫੰਕਸ਼ਨ ਅ. ਐਰੇ ੲ. ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਸ. ਇਹ ਸਾਰੇ
4. ਡਿਕਲੇਰੇਸ਼ਨ int a[4][5]; ਵਿਚ ਅੰਸ਼ਾਂ ਦੀ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਗਿਣਤੀ ________ ਹੈ। **(20)**
ੳ. 28 ਅ. 32 ੲ. 20 ਸ. 9
5. ਜੇਕਰ ਡਿਕਲੇਰੇਸ਼ਨ int a[10]; ਹੈ ਤਾਂ ਸ਼ਨਾਖਤ ਕਰੋ ਕਿਹੜਾ ਗਲਤ ਹੈ? **(a[-1])**
ੳ. a[-1] ਅ. a[0] ੲ. a[1] ਸ. a[9]

ਸਹੀ ਜਾਂ ਗਲਤ ਲਿਖੋ।

1. ਇਕ ਐਰੇ ਇਕੋ ਪ੍ਰਕਾਰ ਦੇ ਮੁੱਲਾਂ ਦਾ ਸੰਗ੍ਰਿਹ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**
2. ਐਰੇ ਦੇ ਅੰਸ਼ ਮੈਮੋਰੀ ਵਿਚ ਇਕ ਦੂਜੇ ਤੋਂ ਅੱਗੇ ਰੱਖੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। **(ਸਹੀ)**
3. ਜੇਕਰ ਐਰੇ ਦਾ ਆਕਾਰ ਇਨਸ਼ਿਅਲਾਈਜੇਸ਼ਨ (initialization) ਤੋਂ ਘੱਟ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਇਹ ਗਲਤੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ? **(ਗਲਤ)**
4. ਐਰੇ ਨੂੰ ਡਿਕਲੇਰੇਸ਼ਨ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਵਿਚ ਇਨਿਸ਼ਿਅਲਾਈਜ਼ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**

ਉਚਿੱਤ ਸ਼ਬਦ ਜਾਂ ਪਰਿਣਾਮ ਲਿਖੋ।

1. ਜੇਕਰ ਅਸੀਂ ਐਰੇ ਡਿਕਲੇਰੇਸ਼ਨ int x[size]; ਵਿਚੋਂ ਇਸਦੇ ਆਕਾਰ ਨੂੰ ਮਿਟਾ ਦਿੰਦੇ ਹਾਂ ਤਾਂ ਇਹ ਕਿਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਦਾ ਵੇਰੀਏਬਲ ਬਣ ਜਾਵੇਗਾ?
ਉੱਤਰ: ਇੱਕ ਸਾਧਾਰਣ ਵੇਰੀਏਬਲ
2. ਇਕ ਐਰੇ ਡਿਕਲੇਰੇਸ਼ ਵਿਚ [ ] ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਕਿਸ ਦਾ ਆਕਾਰ ਨਿਸ਼ਚਿਤ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ? **(ਉੱਤਰ: ਐਰੇ)**
3. ਜਦੋਂ ਐਰੇ ਵਿਚ ਲੂਪ ਨੂੰ ਪਹਿਲ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਐਰੇ ਦਾ ਆਕਾਰ ਹਮੇਸ਼ਾ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ? **(ਉੱਤਰ: known)**
4. ਦੱਸੋ ਐਰੇ ਦੇ ਸੈਲਾਂ ਵਿਚ ਕੀ ਸਟੋਰ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਦੋਂ ਅਸੀਂ ਲਿਖਦੇ ਹਾਂ? int x[5]={8,-2,20,26,-1000};

ਉੱਤਰ:

	0	1	2	3	4
x	8	-2	20	26	-1000

5. 50 ਅੰਸ਼ਾਂ ਦੇ ਨਾਲ ਡਾਟਾ (data) ਨਾਮਕ ਅਸਲ ਐਰੇ ਕਿਵੇਂ ਡਿਕਲੇਅਰ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇਗਾ? ਇਸਦਾ ਅੰਤਿਮ ਅੰਸ਼ (upper bound) ਕੀ ਹੋਵੇਗਾ। **(ਉੱਤਰ: int data[50]; ਅਤੇ ਇਸਦਾ ਅੰਤਿਮ ਅੰਸ਼ 49 ਹੋਵੇਗਾ)**
6. ਇਹ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਕਿਨ੍ਹਾਂ ਲਈ ਅਰਥ ਰੱਖਦੇ ਹਨ? a=4; num[a]=7;
ਉੱਤਰ: ਇਹ ਸਟੇਟਮੈਂਟ num ਨਾਂ ਦੇ ਐਰੇ ਦੀ ਚੌਥੀ index ਉੱਪਰ (ਭਾਵ 5ਵੇਂ ਸੈਲ ਵਿਚ / num[4]) 7 ਮੁੱਲ ਸਟੋਰ ਕਰ ਦੇਵੇਗਾ।
7. ਇਕ ਐਰੇ ਨੂੰ ਇਨਿਸ਼ੀਅਲਾਈਜੇਸ਼ਨ ਦਾ ਕੀ ਮਨੋਰਥ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?
(ਉੱਤਰ: ਐਰੇ ਡਿਕਲੇਅਰ ਕਰਦੇ ਸਮੇਂ ਹੀ ਉਸ ਵਿਚ ਮੁਲ ਸਟੋਰ ਕਰਾਉਣਾ)

ਅਭਿਆਸ ਦੇ ਛੋਟੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ।

ਪ੍ਰ:1 ਇਕ ਐਰੇ ਅਤੇ ਸਾਧਾਰਣ-ਵੇਰੀਏਬਲ (Difference between array and simple variable) ਵਿਚ ਅੰਤਰ ਲਿਖੋ।
ਉ: ਇਕ ਐਰੇ ਅਤੇ ਸਾਧਾਰਣ-ਵੇਰੀਏਬਲ ਵਿਚ ਅੰਤਰ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

ਐਰੇ	ਸਾਧਾਰਣ ਵੇਰੀਏਬਲ
1. ਇਹ ਇਕ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੀ ਡਾਟਾ ਟਾਈਪ ਦੇ ਇਕ ਤੋਂ ਵੱਧ ਮੁੱਲਾਂ ਨੂੰ ਸਟੋਰ ਕਰਾਉਣ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।	1. ਇਹ ਇਕ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੀ ਡਾਟਾ ਟਾਈਪ ਦਾ ਕੇਵਲ ਇਕ ਹੀ ਮੁੱਲ ਸਟੋਰ ਕਰਵਾਉਣ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।
2. ਇਸ ਨੂੰ ਡਿਕਲੇਅਰ ਕਰਨ ਲਈ [ ] ਬਰੈਕਟਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।	2. ਇਸ ਨੂੰ ਡਿਕਲੇਅਰ ਕਰਨ ਲਈ [ ] ਬਰੈਕਟਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਹੀਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ।

ਪ੍ਰ:2 ਐਰੇਸ ਨੂੰ ਨਾਂ ਦੇਣ ਦੇ ਬੁਨਿਆਦੀ ਨਿਯਮ (Rules for naming array) ਕੀ ਹਨ?
ਉ: ਐਰੇ ਨੂੰ ਨਾਂ ਦੇਣ ਦੇ ਬੁਨਿਆਦੀ ਨਿਯਮ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਹਨ:
1. ਇਹ ਹਮੇਸ਼ਾ ਕਿਸੇ ਅੱਖਰ (character) ਤੋਂ ਹੀ ਸ਼ੁਰੂ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।
2. ਅੰਡਰਸਕੋਰ (underscore) (_) ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਹੋਰ ਕੋਈ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਚਿੰਨ੍ਹ (Special character) ਨਹੀਂ ਵਰਤਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ।
3. ਲਗਾਤਾਰ ਦੋ ਅੰਡਰਸਕੋਰ ਨਹੀਂ ਵਰਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ।
4. ਚਿੰਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਗਿਣਤੀ 31 ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ।
5. ਆਈਡੈਂਟੀਫਾਇਰ ਵਿਚ ਖਾਲੀ ਥਾਂ (white space) ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਹੀਂ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ।
6. ਕੀ-ਵਰਡ (Keywords) ਨੂੰ ਆਈਡੈਂਟੀਫਾਇਰ ਦੇ ਨਾਂ ਵਜੋਂ ਨਹੀਂ ਵਰਤਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ।
7. ਆਈਡੈਂਟੀਫਾਇਰ ਕੇਸ ਸੈਂਸੀਟਿਵ (Case Sensitive) ਹੁੰਦੇ ਹਨ।

ਪ੍ਰ:3 ਐਰੇ ਡਿਕਲੇਰੇਸ਼ਨ int amount[25]; ਬਾਰੇ ਨਿਮਨਲਿਖਿਤ ਦੇ ਉਤਰ ਲਿਖੋ:
ੳ. ਐਰੇ ਵਿਚ ਅੰਸ਼ਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ **ਅ. ਐਰੇ ਦੇ ਨਿਚਲੇ ਅਤੇ ਉਪਰਲੇ ਬੰਧਨ (Lower and Upper Bounds) ਕਿਹੜੇ ਹਨ?**
ਉ: ੳ. ਐਰੇ ਵਿਚ ਅੰਸ਼ਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ 25 ਹੈ। ਅ. ਐਰ ਦਾ ਨਿਚਲਾ ਬੰਧਨ 0 ਅਤੇ ਉਪਰਲਾ ਬੰਧਨ 24 ਹੋਵੇਗਾ।

ਪਾਠ-8 (BACK TO INDEX)
(ਐਰੇਜ (ਭਾਗ-2))
(ਨੋਟ: ਇਸ ਪਾਠ ਵਿਚੋਂ ਕੇਵਲ 4 ਅੰਕਾਂ ਵਾਲਾ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਪੁੱਛਿਆ ਜਾਵੇਗਾ)

ਪ੍ਰ:1 ਮਲਟੀ-ਡਾਇਮੈਨਸ਼ਨਲ ਐਰੇ ਨੂੰ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰੋ। (Define Multi-dimensional array)

ਉ: ਜਿਸ ਐਰੇ ਦੇ ਸਬਸਕ੍ਰਿਪਟ/ਇੰਡੈਕਸ ਮੁੱਲਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ ਇਕ ਤੋਂ ਵੱਧ ਹੋਵੇ, ਉਸਨੂੰ ਮਲਟੀ-ਡਾਇਮੈਨਸ਼ਨਲ ਐਰੇ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਐਰੇ 2 ਡਾਇਮੈਨਸ਼ਨਲ ਜਾਂ 3 ਡਾਇਮੈਨਸ਼ਨਲ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ:

int a[3][2]; ਇਹ 2 ਡਾਇਮੈਂਸ਼ਨਲ ਐਰੇ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਚ ਮੁੱਲਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ 3x2 = 6 ਹੋਵੇਗੀ।

int a[3][2][3]; ਇਹ 3 ਡਾਇਮੈਂਸ਼ਨਲ ਐਰੇ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਚ ਮੁੱਲਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ 3x2x3=18 ਹੋਵੇਗੀ।

ਪ੍ਰ:2 ਦੋ ਡਾਇਮੈਨਸ਼ਨਲ ਐਰੇ ਨੂੰ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰਨ ਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਤਰੀਕੇ ਕੀ ਹਨ?

ਉ: ਦੋ ਡਾਇਮੈਂਸ਼ਨਲ ਐਰੇ ਨੂੰ ਮੈਟਰਿਕਸ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਚ ਮੁੱਲਾਂ ਨੂੰ ਕਾਲਮਾਂ ਅਤੇ ਰੋਆਂ ਵਿਚ ਦਰਸ਼ਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਦੋ ਡਾਇਮੈਂਸ਼ਨਲ ਐਰੇ ਨੂੰ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰਨ ਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਤਰੀਕੇ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ:

```
int a[2][2]={1,2,3,4};
int a[2][2]={{1,2},{3,4}};
int a[ ][2]={{1,2},{3,4}};
int a[2][2]={
            {1,2},
            {3,4}
        };
```

a	0	1
0	1	2
1	3	4

ਪ੍ਰ:3 #define row 10 ਦੀ ਕੀ ਮਹਤੱਤਾ ਹੈ?

ਉ: #define ਇਕ ਪ੍ਰੀਪ੍ਰੋਸੈਸਰ ਨਿਰਦੇਸ਼ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਚਿੰਨ੍ਹਾਂਤਮਕ ਕਾਂਸਟੈਂਟ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਾਉਣ ਲਈ ਵਰਤਿਆਂ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਣ #define row 10 ਵਿਚ row ਨਾਂ ਦਾ ਕਾਂਸਟੈਂਟ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ ਜਿਸਦਾ ਮੁੱਲ 10 ਹੈ। ਭਾਵ ਪੂਰੇ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਦੇ ਲਾਗੂਕਰਨ (execution) ਦੌਰਾਨ row ਦਾ ਮੁੱਲ 10 ਸਥਿਰ ਰਹੇਗਾ। ਲਾਗੂਕਰਨ ਦੌਰਾਨ ਇਸਨੂੰ ਬਦਲਿਆ ਨਹੀਂ ਜਾ ਸਕਦਾ।

ਪਾਠ-9 (BACK TO INDEX)
ਡੈਸਕਟਾਪ ਪਬਲਿਸ਼ਿੰਗ
(ਨੋਟ: ਇਸ ਪਾਠ ਵਿਚੋਂ ਕੇਵਲ 1 ਅਤੇ 6 ਅੰਕਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਪੁੱਛੇ ਜਾਣਗੇ)

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ।

1. __________ ਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ ਦੋ ਜਾਂ ਜ਼ਿਆਦਾ ਲਾਈਨਾਂ ਵਿਚਲੀ ਦੂਰੀ। **(ਲੀਡਿੰਗ)**
2. ਫਰੇਮ ਸੰਬੰਧਤ ਸੂਚਨਾ ਅਤੇ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਨੂੰ __________ ਕਰਦੇ ਹਨ। **(ਇਕੱਠਾ)**
3. WYSIWYG ਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ __________________ **(What You See Is What You Get)**
4. ਅਸੀਂ ਕਈ ਤਰੀਕਿਆਂ ਦੁਆਰਾ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਨੂੰ ______ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। **(ਪ੍ਰਿੰਟ)**
5. ਸਭ ਤੋਂ ਤੇਜ਼ ਰੰਗਦਾਰ ਲੇਜ਼ਰ ਪ੍ਰਿੰਟਰ _________ ਪੇਜ਼ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ। **(200)**

ਸਹੀ ਜਾਂ ਗਲਤ ਲਿਖੋ।

1. ਹੈਡਰ ਪੇਜ਼ ਦੇ ਨਿੱਚੇ ਲਿਖੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। **(ਗਲਤ)**
2. ਐਮ.ਐਸ.ਵਰਡ ਡੈਸਕਟਾਪ ਪਬਲਿਸ਼ਿੰਗ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਹੈ। **(ਗਲਤ)**
3. ਪੇਜ਼ ਤਿਆਰ ਕਰਨ ਵੇਲੇ ਸਾਨੂੰ ਪਲਾਨਿੰਗ ਦੀ ਲੋੜ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੀ। **(ਗਲਤ)**
4. ਸਟਾਈਲ ਵਿਚ ਬੁਲੇਟਸ ਆਦਿ ਸ਼ਾਮਿਲ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। **(ਸਹੀ)**
5. ਸਕੇਲਿੰਗ ਦੋ ਜਾਂ ਜ਼ਿਆਦਾ ਲਾਈਨਾਂ ਵਿਚਲੀ ਦੂਰੀ ਨੂੰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। **(ਗਲਤ)**

ਅਭਿਆਸ ਦੇ ਛੋਟੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਪ੍ਰ:1 ਡੈਸਕਟਾਪ ਪਬਲਿਸ਼ਿੰਗ ਤੋਂ ਕੀ ਭਾਵ ਹੈ?

ਉ: ਡੈਸਕਟਾਪ ਪਬਲਿਸ਼ਿੰਗ ਨੂੰ DTP ਨਾਂ ਨਾਲ ਵੀ ਜਾਣਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। DTP ਉਹ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਹੈ ਜਿਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਵਿਜ਼ਟਿੰਗ ਕਾਰਡ, ਮੈਗਜ਼ੀਨ, ਕੈਲੰਡਰ, ਇਸ਼ਤਿਹਾਰ ਆਦਿ ਚੰਗੀ ਕੁਆਲਟੀ ਨਾਲ ਛਾਪ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਇਹ ਕੰਮ ਪਬਲਿਸ਼ਿੰਗ ਅਤੇ ਪ੍ਰਿੰਟਿੰਗ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਨੂੰ ਸੁੰਦਰ, ਸਹੀ ਅਤੇ ਵਧੀਆ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਨਾਲ ਤਿਆਰ ਕਰਨ ਲਈ ਡੈਸਕਟਾਪ ਪਬਲਿਸ਼ਿੰਗ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।ਇਸ ਵਿਚ ਪੇਜ਼ ਲੇਆਊਟ ਤਿਆਰ ਕਰਨਾ ਆਸਾਨ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।ਇਸ ਵਿਚ ਹਰ ਇਕ ਆਬਜੈਕਟ (ਟੈਕਸਟ ਅਤੇ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ) ਨੂੰ ਅਲਗ-ਅਲਗ ਕੰਟਰੋਲ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:2 ਪ੍ਰਿੰਟਿੰਗ ਦੇ ਕਿਹੜੇ-ਕਿਹੜੇ ਤਰੀਕੇ ਹਨ? (What are the different Methods of Printing?)

ਉ: ਪ੍ਰਿੰਟਿੰਗ ਦੇ ਦੋ ਤਰੀਕੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ:

1. **ਆਫਸੈੱਟ ਪ੍ਰਿੰਟਿੰਗ (Offset Printing):** ਇਹ ਪ੍ਰਿੰਟਿੰਗ ਦਾ ਉਹ ਤਰੀਕਾ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿਚ ਸਿਆਹੀ ਪੇਪਰ ਤੇ ਬੈਠ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।ਜੇਕਰ ਕਿਸੇ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਦੀਆਂ ਬਹੁਤ ਸਾਰੀਆਂ ਕਾਪੀਆਂ ਕਰਨੀਆਂ ਹੋਣ ਤਾਂ ਆਫਸੈੱਟ ਪ੍ਰਿੰਟਿੰਗ ਸਸਤੀ ਅਤੇ ਵਧੀਆ ਰਹਿੰਦੀ ਹੈ।

2. **ਲੇਜ਼ਰ ਪ੍ਰਿੰਟਿੰਗ (Lazer Printing):** ਇਹ ਆਮ ਪ੍ਰਿੰਟਿੰਗ ਹੈ ਜਿਹੜੀ ਵਧੀਆ ਟੈਕਸਟ ਅਤੇ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਨੂੰ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਚ ਲੇਜ਼ਰ ਲਾਈਟ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਪ੍ਰਿੰਟਿੰਗ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:3 ਸਕੇਲਿੰਗ, ਟਰੈਕਿੰਗ ਅਤੇ ਲੀਡਿੰਗ (Scaling, Tracking and Leading) ਬਾਰੇ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦਿਓ।

ਉ: ਇਹ ਫੌਂਟ ਦੀਆਂ ਸੈਟਿੰਗ ਕਰਨ ਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਤਰੀਕੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਦਾ ਵਰਨਣ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹੈ।

ਸਕੇਲਿੰਗ: ਸਕੇਲਿੰਗ ਤੋਂ ਭਾਵ ਹੈ ਫੌਂਟ ਦੇ ਪੁਆਇੰਟ ਨੂੰ ਘਟਾਏ ਜਾਂ ਵਧਾਏ ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਅਸੀਂ ਅੱਖਰਾਂ ਦੀ ਚੌੜਾਈ ਨੂੰ ਘਟਾ ਜਾਂ ਵਧਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

ਟਰੈਕਿੰਗ: ਟਰੈਕਿੰਗ ਤੋਂ ਭਾਵ ਹੈ ਕਿਸੇ ਵੀ ਵਰਡ ਜਾਂ ਲਾਈਨ ਦੇ ਅੱਖਰਾਂ ਵਿਚ ਦੂਰੀ ਲਿਆਉਣਾ। ਇਸਨੂੰ ਪੁਆਇੰਟਾਂ ਵਿਚ ਮਾਪਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਲੀਡਿੰਗ: ਲੀਡਿੰਗ ਤੋਂ ਭਾਵ ਹੈ ਦੋ ਜਾਂ ਦੋ ਤੋਂ ਵੱਧ ਲਾਈਨਾਂ ਵਿਚਲੀ ਦੂਰੀ ਨੂੰ ਘਟਾਉਣਾ ਜਾਂ ਵਧਾਉਣਾ।ਇਸਨੂੰ ਪੁਆਇੰਟਾਂ ਵਿਚ ਮਾਪਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:4 WYSIWYG ਤੋਂ ਕੀ ਭਾਵ ਹੈ?

ਉ: WYSIWYG ਦਾ ਅਰਥ What You See Is What You Get ਹੈ। ਇਸ ਦਾ ਅਰਥ ਹੈ ਕਿ ਜਿਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਤੁਸੀਂ ਆਪਣੇ ਦਸਤਾਵੇਜ਼ ਨੂੰ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੇ ਦੇਖੋਗੇ, ਉਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਹੀ ਤੁਸੀਂ ਉਸਨੂੰ ਪ੍ਰਿੰਟ ਰੂਪ ਵਿਚ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰੋਗੇ।DTP ਵਿਚ ਤਿਆਰ ਕੀਤਾ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਪ੍ਰਿੰਟ ਹੋਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ WYSIWYG ਦੇ ਬਿਲਕੁਲ ਨੇੜੇ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:5 ਮਾਰਜਨ ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?

ਉ: ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਤਿਆਰ ਕਰਦੇ ਹੋਏ ਪੇਜ਼ ਦੇ ਕਿਨਾਰਿਆ ਤੇ ਚਾਰੇ ਸਾਈਡਾਂ ਤੋਂ ਜਿਹੜੀ ਖਾਲੀ ਥਾਂ ਛੱਡੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ, ਉਸਨੂੰ ਮਾਰਜਨ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਟੈਕਸਟ ਦੀ ਸੱਜੇ, ਖੱਬੇ, ਉੱਪਰ ਅਤੇ ਹੇਠਾਂ ਤੋਂ ਦੂਰੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

ਵੱਡੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਪ੍ਰ:1 ਪੇਜ਼ ਲੇਆਊਟ (Page Layout) ਤੋਂ ਕੀ ਭਾਵ ਹੈ?

ਉ: ਪੇਜ਼ ਲੇਆਊਟ ਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ ਕਿਸੇ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਦਾ ਖਾਕਾ ਤਿਆਰ ਕਰਨਾ। ਖਾਕਾ ਤਿਆਰ ਕਰਨ ਤੋਂ ਭਾਵ ਹੈ ਕਿ ਪੇਜ਼ ਉਤੇ ਆਬਜੈਕਟਸ ਦੀ ਸਥਿਤੀ ਨੂੰ ਤੈਅ ਕਰਨਾ। ਆਬਜੈਕਟ ਕੋਈ ਟੈਕਸਟ, ਤਸਵੀਰ ਜਾਂ ਕੋਈ ਖਾਸ ਨਿਸ਼ਾਨ ਵੀ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਕਿਸੇ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਦਾ ਪੇਜ਼ ਲੇਆਊਟ ਸੈਟ ਕਰਨ ਵੇਲੇ ਉਸ ਪੇਜ਼ ਦੇ ਮਾਰਜਨ, ਆਬਜੈਕਟ, ਟੈਕਸਟ, ਫੌਂਟ ਸਾਈਜ਼, ਕਲਰ ਅਤੇ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਆਦਿ ਦਾ ਪੂਰਾ ਧਿਆਨ ਰੱਖਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਦਾ ਲੇਆਊਟ ਕੰਟਰੋਲ ਕਰਨ ਲਈ ਡੈਸਕਟਾਪ ਪਬਲਿਸ਼ਿੰਗ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਦੀ ਲੋੜ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। ਅਖਬਾਰ, ਮੈਗਜ਼ੀਨ, ਬਿਜਨਸ ਕਾਰਡ ਆਦਿ ਤਿਆਰ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਇਹਨਾਂ ਦਾ ਲੇਆਊਟ ਤਿਆਰ ਕਰਨਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:2 ਫੌਂਟਸ (Fonts) ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?

ਉ. ਫੌਂਟਸ ਦਾ ਅਰਥ ਹੈ ਅੱਖਰਾਂ ਦੀ ਬਣਾਵਟ। ਇਹ ਟਾਈਪ ਫੇਸ (Type Face) ਅਤੇ ਹੋਰ ਖੂਬੀਆਂ ਦਾ ਮਿਸ਼ਰਣ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਫੌਂਟ ਦਾ ਆਕਾਰ, ਚੌੜਾਈ ਆਦਿ। ਕੁੱਝ ਆਮ ਵਰਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਫੌਂਟਸ ਹਨ – ਏਰੀਅਲ (ARIAL), ਟਾਈਮਸ ਨਿਊ ਰੋਮਨ (Times New Roman) ਆਦਿ। ਏਰੀਅਲ, ਟਾਈਮਸ ਨਿਊ ਰੋਮਨ ਆਦਿ ਟਾਈਪ ਫੇਸ ਹਨ ਜੋ ਕਿ ਅੱਖਰਾਂ ਦੀ ਬਣਾਵਟ ਅਤੇ ਆਕਾਰ ਆਦਿ ਨੂੰ ਦਰਸਾਉਂਦੇ ਹਨ। ਡੈਸਕਟਾਪ ਪਬਲਿਸ਼ਿੰਗ ਸਾਫਟਵੇਅਰਾਂ ਵਿਚ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਫੌਂਟ ਵਰਤੇ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਤਿਆਰ ਕੀਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਇਕ ਟਾਈਪ ਫੇਸ ਵਾਲੇ ਫੌਂਟਸ ਦੇ ਸੈਟ ਨੂੰ ਫੌਂਟ ਫੇਮਲੀ (Font-Family) ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:3 ਡੈਸਕਟਾਪ ਪਬਲਿਸ਼ਿੰਗ ਅਤੇ ਵਰਡ ਪ੍ਰੋਸੈਸਰ ਵਿਚ ਅੰਤਰ ਲਿਖੋ। (Difference Between DTP and Word Processor)

ਉ: ਡੈਸਕਟਾਪ ਪਬਲਿਸ਼ਿੰਗ ਅਤੇ ਵਰਡ ਪ੍ਰੋਸੈਸਰ ਵਿਚ ਅੰਤਰ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

ਡੈਸਕਟਾਪ ਪਬਲਿਸ਼ਿੰਗ	ਵਰਡ ਪ੍ਰੋਸੈਸਰ
1. ਇਹ ਆਬਜੈਕਟ ਅਧਾਰਿਤ ਸ਼ਾਫਟਵੇਅਰ ਹੈ।	1. ਇਹ ਟੈਕਸਟ ਆਧਾਰਿਤ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਹੈ।
2. ਇਸ ਵਿਚ ਪੇਜ਼ ਲੇਆਊਟ ਵੱਲ ਜ਼ਿਆਦਾ ਧਿਆਨ ਦਿੱਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।	2. ਇਸ ਵਿਚ ਸ਼ਬਦਾਂ ਦੀ ਸ਼ੁਧੱਤਾ ਵੱਲ ਜ਼ਿਆਦਾ ਧਿਆਨ ਦਿੱਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
3. ਇਸ ਵਿਚ ਪੇਜ਼ ਲੇਆਊਟ ਤਿਆਰ ਕਰਨਾ ਆਸਾਨ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।	3. ਇਸ ਵਿਚ ਪੇਜ਼ ਲੇਆਊਟ ਉਪਰ ਜ਼ਿਆਦਾ ਕੰਟਰੋਲ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ।
4. ਇਸ ਵਿਚ ਹਰ ਇਕ ਆਬਜੈਕਟ ਅਲਗ-ਅਲਗ ਕੰਟਰੋਲ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।	4. ਇਸ ਵਿਚ ਸਾਰੇ ਟੈਕਸਟ ਨੂੰ ਇਕੱਠਾ ਹੀ ਕੰਟਰੋਲ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
5. ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਵਿਜ਼ਟਿੰਗ ਕਾਰਡ, ਮੈਗਜ਼ੀਨ, ਕੈਲੰਡਰ, ਇਸ਼ਤਿਹਾਰ ਆਦਿ ਚੰਗੀ ਕੁਆਲਟੀ ਨਾਲ ਤਿਆਰ ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।	5. ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਸਾਧਾਰਣ ਟੈਕਸਟ ਆਧਾਰਿਤ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਤਿਆਰ ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।
6. ਇਸ ਵਿਚ ਤਿਆਰ ਕੀਤਾ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਪ੍ਰਿੰਟ ਹੋਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ WYSIWYG ਦੇ ਬਿਲਕੁਲ ਨੇੜੇ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।	6. ਇਸ ਵਿਚ ਤਿਆਰ ਕੀਤਾ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਪ੍ਰਿੰਟ ਹੋਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਇਕ ਆਮ ਰੰਗਦਾਰ ਲੇਜ਼ਰ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਉਪਰ ਪ੍ਰਿੰਟ ਲੈਣ ਯੋਗ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।
7. ਇਸ ਦੀਆਂ ਐਕਸਟੈਨਸਜ਼ .psd,.cdr,.pub ਆਦਿ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ।	7. ਇਸ ਦੀਆਂ ਐਕਸਟੈਨਸਜ਼ .doc,.docx,.rtf ਆਦਿ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ।
8. ਉਦਾਹਰਣ: ਅਡੋਬ ਪੇਜ਼ਮੇਕਰ, ਅਡੋਬ ਫੋਟੋਸ਼ੋਪ, ਕੋਰਲ ਡਰਾਅ, ਐਮ.ਐਸ. ਪਬਲਿਸ਼ਰ ਆਦਿ।	8. ਉਦਾਹਰਣ: ਐਮ.ਐਸ. ਵਰਡ, ਵਰਡਪੈਡ, ਵਰਡਸਟਾਰ ਆਦਿ

ਪ੍ਰ:4 ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਪਲਾਨਿੰਗ (Document Planning) ਤੋਂ ਕੀ ਭਾਵ ਹੈ?

ਉ: ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਪਲਾਨਿੰਗ ਤੋਂ ਭਾਵ ਹੈ ਕਿਸੇ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਨੂੰ ਤਿਆਰ ਕਰਨ ਲਈ ਯੋਜਨਾ ਤਿਆਰ ਕਰਨਾ। ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਦੀ ਯੋਜਨਾ ਤਿਆਰ ਕਰਦੇ ਸਮੇਂ ਹੇਠ ਲਿਖਿਆਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਵੱਲ ਧਿਆਨ ਦਿੱਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ:

1. **ਪੇਜ਼ ਲੇਆਊਟ**: ਪੇਜ਼ ਲੇਆਊਟ ਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ ਕਿਸੇ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਦਾ ਖਾਕਾ ਤਿਆਰ ਕਰਨਾ।

2. **ਸਟਾਈਲ:** ਸਟਾਈਲ ਦਾ ਅਰਥ ਹੈ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਵਿਚ ਫਾਰਮੇਟਿੰਗ ਕਰਨਾ। ਇਸ ਵਿਚ ਹੈਡਰ, ਫੁਟਰ, ਬੁਲੇਟਸ ਆਦਿ ਸ਼ਾਮਿਲ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।
3. **ਮਾਰਜਨ**: ਇਹ ਟੈਕਸਟ ਦੀ ਸੱਜੇ, ਖੱਬੇ, ਉੱਪਰ ਅਤੇ ਹੇਠਾਂ ਤੋਂ ਦੂਰੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
4. **ਹੈਡਰ**: ਹੈਡਰ ਉਹ ਟੈਕਸਟ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜਿਹੜਾ ਪੇਜ਼ ਦੇ ਉਪਰਲੇ ਹਿੱਸੇ ਤੇ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਹੈਡਰ ਵਿਚ ਪਾਠ ਦਾ ਨਾਂ, ਪੇਜ਼ ਨੰਬਰ ਆਦਿ ਲਿਖੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।
5. **ਫੁਟਰ**: ਫੁਟਰ ਉਹ ਟੈਕਸਟ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜੋ ਪੇਜ਼ ਦੇ ਨਿਚਲੇ ਹਿੱਸੇ ਤੇ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਫੁਟਰ ਵਿਚ ਪੇਜ਼ ਨੰਬਰ ਆਦਿ ਲਿਖੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।
6. **ਫੌਂਟ**: ਫੌਂਟਸ ਦਾ ਅਰਥ ਹੈ ਅੱਖਰਾਂ ਦੀ ਬਣਾਵਟ। ਇਹ ਟਾਈਪ ਫੇਸ (Type Face) ਅਤੇ ਹੋਰ ਖੂਬੀਆਂ ਦਾ ਮਿਸ਼ਰਣ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਫੌਂਟ ਦਾ ਆਕਾਰ, ਚੌੜਾਈ ਆਦਿ।

ਪ੍ਰ:5 ਡੈਸਕਟਾਪ ਪਬਲਿਸ਼ਿੰਗ ਕੀ ਹੈ? ਇਸਦੀ ਕੀ ਲੋੜ ਹੁੰਦੀ ਹੈ? ਡੈਸਕਟਾਪ ਪਬਲਿਸ਼ਿੰਗ ਲਈ ਕਿਹੜੇ ਕਿਹੜੇ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ?

ਉ: **ਡੈਸਕਟਾਪ ਪਬਲਿਸ਼ਿੰਗ:** ਡੈਸਕਟਾਪ ਪਬਲਿਸ਼ਿੰਗ ਨੂੰ DTP ਨਾਂ ਨਾਲ ਵੀ ਜਾਣਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। DTP ਉਹ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਹੈ ਜਿਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਵਿਜ਼ਟਿੰਗ ਕਾਰਡ, ਮੈਗਜ਼ੀਨ, ਕੈਲੰਡਰ, ਇਸ਼ਤਿਹਾਰ ਆਦਿ ਚੰਗੀ ਕੁਆਲਟੀ ਨਾਲ ਛਾਪ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਇਹ ਕੰਮ ਪਬਲਿਸ਼ਿੰਗ ਅਤੇ ਪ੍ਰਿੰਟਿੰਗ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

ਡੈਸਕਟਾਪ ਪਬਲਿਸ਼ਿੰਗ ਦੀ ਲੋੜ: ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਨੂੰ ਸੁੰਦਰ, ਸਹੀ ਅਤੇ ਵਧੀਆ ਡਿਜ਼ਾਈਨ ਨਾਲ ਤਿਆਰ ਕਰਨ ਲਈ ਡੈਸਕਟਾਪ ਪਬਲਿਸ਼ਿੰਗ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।ਇਸ ਵਿਚ ਪੇਜ਼ ਲੇਆਊਟ ਤਿਆਰ ਕਰਨਾ ਆਸਾਨ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।ਇਸ ਵਿਚ ਹਰ ਇਕ ਆਬਜੈਕਟ (ਟੈਕਸਟ ਅਤੇ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ) ਨੂੰ ਅਲਗ-ਅਲਗ ਕੰਟਰੋਲ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਡੈਸਕਟਾਪ ਪਬਲਿਸ਼ਿੰਗ ਸਾਫਟਵੇਅਰ: ਡੈਸਕਟਾਪ ਪਬਲਿਸ਼ਿੰਗ ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਤਿੰਨ੍ਹ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ:

- **ਪੇਜ਼ ਲੇਆਊਟ (Page Layout):** ਇਸ ਤਰਾਂ ਦੀ ਪਬਲਿਸ਼ਿੰਗ ਲਈ ਅਡੋਬ ਪੇਜ਼ ਮੇਕਰ ਆਦਿ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।
- **ਐਡੀਟਿੰਗ (Editing):** ਇਸ ਤਰਾਂ ਦੀ ਪਬਲਿਸ਼ਿੰਗ ਲਈ ਅਡੋਬ ਫੋਟੋਸ਼ਾਪ, ਕੋਰਲ ਫੋਟੋ ਪੇਂਟ ਆਦਿ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।
- **ਇਲੱਸਟ੍ਰੇਸ਼ਨ (Illustration):** ਇਸ ਤਰਾਂ ਦੀ ਪਬਲਿਸ਼ਿੰਗ ਲਈ ਕੋਰਲ ਡਰਾਅ, ਐਮ.ਐਸ. ਪਬਲਿਸ਼ਰ ਆਦਿ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।

(BACK TO INDEX)

ਕੁੱਲ ਅੰਕ: 50 ਮਾਡਲ ਪੇਪਰ-ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਾਇੰਸ-11ਵੀਂ ਜਮਾਤ ਸਮਾਂ: 2 ਘੰਟੇ

ਭਾਗ-ੳ

ਪ੍ਰ:1 HTML ਦੇ ਟੈਗਜ਼ {} ਬਰੈਕਟ ਨਾਲ ਸਮਾਪਤ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।
ਪ੍ਰ:2 ਓਪਰੇਟਰ % ਨੂੰ ਕਿਹੜੇ ਮੁੱਲਾਂ ਉਪਰ ਲਾਗੂ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ?
ੳ. float values ਅ. double values ੲ. int values ਸ. ਇਹ ਸਾਰੇ (All these)
ਪ੍ਰ:3 _______ ਉਪਰੇਟਰਾਂ ਦੀ ਦਰਜਾਬੰਦੀ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੀ।
ਪ੍ਰ:4 ਇਕ ਖਾਲੀ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਨੂੰ _______________ ਦੁਆਰਾ ਦਰਸ਼ਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ੳ. new line ਅ. blank space ੲ. semicolon ਸ. colon
ਪ੍ਰ:5 ਸੀ ਵਿਚ ਐਰੇ ਸਬਸਕਰਿਪਟ ਹਮੇਸ਼ਾ ________ ਤੋਂ ਸ਼ੁਰੂ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।
ੳ. -1 ਅ. 0 ੲ. 1 ਸ. any value
ਪ੍ਰ:6 DTP ਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ ________________

ਭਾਗ-ਅ

ਪ੍ਰ:7 HTML ਅਤੇ stdio.h ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।
ਪ੍ਰ:8 ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਕਿਸ ਲੇਵਲ ਦੀ ਭਾਸ਼ਾ ਹੈ?
ਪ੍ਰ:9 ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਲੋਂ ਇਕ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਨੂੰ ਅਣਗਿਣਤ _______ ਵਿਚ ਨਿਖੇੜਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
ਪ੍ਰ:10 ਦੱਸੋ ਐਰੇ ਦੇ ਸੈਲਾਂ ਵਿਚ ਕੀ ਸਟੋਰ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਦੋਂ ਅਸੀਂ ਲਿਖਦੇ ਹਾਂ?
int x[5] = {8,-2,20,26,-1000};
ਪ੍ਰ:11 int i=5 ਨੂੰ ______________ ਅਸਾਈਨਮੈਂਟ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
ਪ੍ਰ:12 while loop ਨੂੰ ਕੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ?

ਭਾਗ-ੲ

ਪ੍ਰ:13 ਪ੍ਰੀ-ਪ੍ਰੋਸੈਸਰ ਨਿਰਦੇਸ਼ ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?
ਪ੍ਰ:14 ਆਈਡੈਂਟੀਫਾਇਰ (Identifiers) ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?
ਪ੍ਰ:15 ਲੋਜੀਕਲ ਅਤੇ ਰਿਲੇਸ਼ਨਲ (Logical and Relational) ਓਪਰੇਟਰ ਵਿਚ ਅੰਤਰ ਲਿਖੋ।
ਪ੍ਰ:16 for ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਵਿਚ ਐਕਸਪ੍ਰੈਸ਼ਨ ਦੇ 3 ਵੱਖ-ਵੱਖ ਢੰਗ ਕੀ ਹਨ
ਪ੍ਰ:17 ਦੋ ਡਾਇਮੈਨਸ਼ਨਲ ਐਰੇ ਨੂੰ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰਨ ਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਤਰੀਕੇ ਕੀ ਹਨ?

ਭਾਗ-ਸ

ਪ੍ਰ:18 ਕੰਟਰੋਲ ਫਲੋਅ ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ ਕੀ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ? ਇਹਨਾਂ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਲਿਖੋ। ਜਾਂ
ਚਾਰ ਬੁਨਿਆਦੀ ਸ਼ਰਤ ਵਾਲੇ conditional ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ ਕਿਹੜੇ ਹਨ?
ਪ੍ਰ:19 ਡੈਸਕਟਾਪ ਪਬਲਿਸ਼ਿੰਗ ਕੀ ਹੈ? ਇਸਦੀ ਕੀ ਲੋੜ ਹੁੰਦੀ ਹੈ? ਡੈਸਕਟਾਪ ਪਬਲਿਸ਼ਿੰਗ ਲਈ ਕਿਹੜੇ ਕਿਹੜੇ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ? ਜਾਂ
ਡੈਸਕਟਾਪ ਪਬਲਿਸ਼ਿੰਗ ਅਤੇ ਵਰਡ ਪ੍ਰੋਸੈਸਰ ਵਿਚ ਅੰਤਰ ਲਿਖੋ।

(BACK TO INDEX)

ਸ੍ਰੇਣੀ-ਬਾਰ੍ਹਵੀ

5. ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਾਇੰਸ

ਸਮਾਂ : 3 ਘੰਟੇ

ਲਿਖਤੀ : 50 ਅੰਕ
ਸੀ.ਸੀ.ਈ. : 10 ਅੰਕ
ਪ੍ਰਯੋਗੀ : 40 ਅੰਕ
ਕੁੱਲ : 100 ਅੰਕ

ਅਗਵਾਈ ਲੀਹਾਂ (ਲਿਖਤੀ ਪ੍ਰੀਖਿਆ)

1. ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਪੱਤਰ ਚਾਰ ਭਾਗਾਂ (ਭਾਗ ੳ, ਭਾਗ ਅ, ਭਾਗ ੲ ਅਤੇ ਭਾਗ ਸ) ਵਿੱਚ ਵੰਡਿਆ ਹੋਵੇਗਾ।
2. ਭਾਗ ੳ ਆਬਜੈਕਟਿਵ ਟਾਇਪ ਹੋਵੇਗਾ ਜਿਸ ਵਿੱਚ 1 ਤੋਂ 6 ਤਕ 1-1 ਅੰਕ ਦੇ 6 ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹੋਣਗੇ।
3. ਭਾਗ ਅ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਨੰ 7 ਤੋਂ 12 ਤੱਕ 2-2 ਅੰਕ ਦੇ 6 ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹੋਣਗੇ।
4. ਭਾਗ ੲ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਨੰ 13 ਤੋਂ 17 ਤੱਕ 4-4 ਅੰਕ ਦੇ 5 ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹੋਣਗੇ।
5. ਭਾਗ ਸ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਨੰ 18 ਤੋਂ 19 ਤੱਕ 6-6 ਅੰਕ ਦੇ 2 ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹੋਣਗ
5. ਭਾਗ ੳ, ਅ, ੲ ਅਤੇ ਭਾਗ ਸ ਦੇ ਸਾਰੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਜਰੂਰੀ ਹੋਣਗੇ। ਭਾਗ ੲ ਅਤੇ ਸ ਵਿੱਚ ਹਰੇਕ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਦੇ ਦੋ ਜਾਂ ਦੋ ਤੋਂ ਵੱਧ ਭਾਗ ਵੀ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਭਾਗ ਸ ਵਿੱਚ ਅੰਦਰੂਨੀ ਛੋਟ ਹੋਵੇਗੀ।

ਲੜੀ ਨੰ	ਅਧਿਆਇ ਦਾ ਨਾਂ	ਕੁੱਲ ਅੰਕ	1 ਅੰਕਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ	2 ਅੰਕਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ	4 ਅੰਕਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ	6 ਅੰਕਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ
1.	ਗਿਆਰ੍ਹਵੀਂ ਕਲਾਸ ਦੀ ਦੁਹਰਾਈ	3	1	1		
2.	ਸਟਰਿੰਗ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ	6		1	1	
3.	ਯੂਜਰ ਡਿਫਾਇੰਨਡ ਫੰਕਸ਼ਨਜ਼	7	1	1	1	
4.	ਵਿੰਡੋ ਮੂਵੀ ਮੇਕਰ-1	7	1	1	1	
5.	ਵਿੰਡੋ ਮੂਵੀ ਮੇਕਰ-2	5	1		1	
6.	ਨੈੱਟਵਰਕਿੰਗ ਸੰਕਲਪ	9	1	1		1
7.	ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨਜ਼	6		1	1	
8.	ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ	7	1			1
	ਕੁੱਲ ਜੋੜ	50	6	12	20	12

Name of Student: ______________________

Class: ______________________

School: ______________________

Session: ______________________

ਪਾਠ-1 (BACK TO INDEX)
(11ਵੀਂ ਜਮਾਤ ਦੀ ਦੁਹਰਾਈ)
ਸਹੀ/ਗਲਤ ਅਤੇ ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ

1. ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਕਿਸ ਨੇ ਤਿਆਰ ਕੀਤੀ ਸੀ? (ਡੈਨਿਸ ਰੀਚੀ)
2. ਕੰਪਾਇਲਰ ਨਿਰਦੇਸ਼ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਨੂੰ ਕੰਪਾਇਲ ਕਰਨ ਵਿਚ ਕੰਪਾਇਲਰ ਦੀ ਮਦਦ ਕਰਦੇ ਹਨ। (ਸਹੀ)
3. ਕੰਪਾਇਲਰ ਨਿਰਦੇਸ਼ ਅਰਧ-ਵਿਰਾਮ (;) ਚਿੰਨ੍ਹ ਨਾਲ ਖਤਮ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।(ਗਲਤ)
4. ਕੰਪਾਇਲਰ ਨਿਰਦੇਸ਼ _____________ ਚਿੰਨ੍ਹ ਤੋਂ ਸ਼ੁਰੂ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। (# - ਹੈਸ਼)
5. \n ਨੂੰ __________ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। (Next Line ਲਈ ਜਾਂ New Line ਲਈ)
6. \t ਨੂੰ ____________ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। (Tab ਪੋਜ਼ੀਸ਼ਨ ਸੈਟ ਕਰਨ)
7. \a ਨੂੰ _____________ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। (Beep Sound)
8. \b ਨੂੰ ____________ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। (Shift Cursor One Position Left)
9. \r ਨੂੰ _____________ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। (Carriage Return)
10. ਡਾਟਾ ਟਾਈਪ char ਨੂੰ _______ ਮੈਮਰੀ ਦੀ ਜਰੂਰਤ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। (1 ਬਾਈਟ ਜਾਂ 8 ਬਿੱਟ)
11. ਡਾਟਾ ਟਾਈਪ int ਨੂੰ _______ ਮੈਮਰੀ ਦੀ ਜਰੂਰਤ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। (2 ਬਾਈਟ ਜਾਂ 16 ਬਿੱਟ)
12. ਡਾਟਾ ਟਾਈਪ float ਨੂੰ _______ ਮੈਮਰੀ ਦੀ ਜਰੂਰਤ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। (4 ਬਾਈਟ ਜਾਂ 32 ਬਿੱਟ)
13. ਡਾਟਾ ਟਾਈਪ double ਨੂੰ _______ ਮੈਮਰੀ ਦੀ ਜਰੂਰਤ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। (8 ਬਾਈਟ ਜਾਂ 64 ਬਿੱਟ)
14. ____________ ਓਪਰੇਟਰਾਂ ਨੂੰ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਇੱਕ ਓਪਰੈਂਡ ਦੀ ਜਰੂਰਤ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। (ਯੂਨਰੀ)
15. ____________ ਓਪਰੇਟਰਾਂ ਨੂੰ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਦੋ ਓਪਰੈਂਡਾਂ ਦੀ ਜਰੂਰਤ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। (ਬਾਈਨਰੀ)
16. ____________ ਓਪਰੇਟਰਾਂ ਨੂੰ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਤਿੰਨਓਪਰੈਂਡਾਂ ਦੀ ਜਰੂਰਤ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। (ਟਰਨਰੀ)
17. _______ ਇਕ ਡਾਟਾ ਸਟਰਕਚਰ ਹੈ ਜੋ ਇਕ ਦਿੱਤੇ ਗਏ ਨਾਂ ਤੇ ਇਕੋ ਜਿਹੇ ਮੁੱਲਾਂ ਨੂੰ ਸਟੋਰ ਕਰਦੀ ਹੈ। (ਐਰੇ)
18. _____________ ਇਕ ਮਲਟੀ ਨੈਟਵਰਕਾਂ ਦਾ ਇਕ ਨੈਟਵਰਕ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜੋ ਬਹੁਤ ਸਾਰੇ ਨੈਟਵਰਕਾਂ ਦਾ ਸੰਗ੍ਰਿਹ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। (ਇੰਟਰਨੈਟ)
19. __________ ਨਿਯਮਾਂ ਦਾ ਇਕ ਸੈਟ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜੋ ਡਾਟਾ ਸੰਚਾਰ ਦਾ ਪ੍ਰਬੰਧ ਕਰਦਾ ਹੈ। (ਪ੍ਰੋਟੋਕੋਲ)
20. ____________ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਰਿਪੋਰਟਾਂ, ਵਿਜ਼ਿਟਿੰਗ ਕਾਰਡ, ਕੈਲੰਡਰ, ਇਸ਼ਤਿਹਾਰ, ਮੈਗਜ਼ੀਨ ਆਦਿ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। (DTP ਜਾਂ ਡੈਸਕਟਾਪ ਪਬਲੀਸ਼ਿੰਗ)
21. _______ ਅਤੇ _______ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਨ ਦੇ ਆਮ ਤਰੀਕੇ ਹਨ। (ਲੇਜ਼ਰ ਅਤੇ ਆਫਸੈਟ ਪ੍ਰਿੰਟਿੰਗ)
22. _____________ ਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ ਦੋ ਜਾਂ ਜਿਆਦਾ ਲਾਈਨਾਂ ਵਿਚਕਾਰ ਦੂਰੀ। (ਲੀਡਿੰਗ)
23. _____________ ਦਾ ਕੰਮ ਹੈ ਓਬਜੈਕਟ ਨੂੰ ਲੜੀਬੱਧ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਰੱਖਣਾ। (ਪੇਜ਼ ਲੇਆਊਟ)
24. _____________ ਟੈਕਸਟ ਦੀ ਸੱਜੇ, ਖੱਬੇ, ਉੱਪਰ ਅਤੇ ਹੇਠਾਂ ਤੋਂ ਦੂਰੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। (ਮਾਰਜਨ)

FULL FORMS

LAN	-	LOCAL AREA NETWORK
MAN	-	METROPOLITAN AREA NETWORK
WAN	-	WIDE AREA NETWORK
FTP	-	FILE TRANSFER PROTOCOL
HTTP	-	HYPER TEXT TRANSFER PROTOCOL
URL	-	UNIFORM RESOURCE LOCATER
WWW	-	WORLD WIDE WEB
MODEM	-	MODULATOR DEMODULATOR
JIT	-	JUST IN TIME
SUWIDHA	-	SINGLE USER-FRIENDLY WINDOW DISPOSAL AND HELPLINE FOR APPLICANTS
TCP/IP	-	TRANSMISSION CONTROL PROTOCOL/INTERNET PROTOCOL
NIU	-	NETWORK INTERFACE UNIT
Bps	-	bits per second
Kbps	-	kilo bits per second
Mbps	-	mega bits per second
Tbps	-	tera bits per second
i ticket	-	internet ticketing
e ticket	-	electronic ticketing
DTP	-	DESKTOP PUBLISHING
WYSIWYG	-	WHAT YOU SEE IS WHAT YOU GET
stdio.h	-	Standered Input Output Header File
conio.h	-	Console Input Output Header File

ਪਾਠ 2 (BACK TO INDEX)
(ਸਟ੍ਰਿੰਗਜ਼)

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ।

1. ਖਾਲੀ ਸਟਰਿੰਗ ਦੀ ਲੰਬਾਈ _________ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। (0 (ਜ਼ੀਰੋ))
2. ਹਰ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਦੀ ਸਮਾਪਤੀ _______________ ਨਾਲ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਂਦੀ ਹੈ। (ਖਾਲੀ ਚਿੰਨ੍ਹ)
3. ਸਟਰਿੰਗ ਨੂੰ ਉਲਟਾਉਣ ਲਈ ____________ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। (strrev)
4. ________________ ਇਨਪੁੱਟ ਫੰਕਸ਼ਨ ਬਹੁਸ਼ਬਦੀ ਸਟਰਿੰਗ ਦੇ ਲਈ ਨਹੀਂ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ। (scanf)
5. ਫੰਕਸ਼ਨ strcmp("Abcd","ABCD") ________________ ਮੋੜੇਗਾ। (-ve ਮੁੱਲ)
6. ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਅੰਕਾਂ ਨੂੰ ਉਹਨਾਂ ਦੇ ਪੂਰਨ ਮੁੱਲ ਵਿਚ ਬਦਲਣ ਲਈ ________ ਫੰਕਸ਼ਨ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। (atoi)
7. ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਨੂੰ _______________ ਐਰੇ ਦੇ ਵਜੋਂ ਸੰਭਾਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। (char)
8. strlen("India is great") ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਦੀ ਲੰਬਾਈ ____________ ਵਾਪਿਸ ਕਰੇਗਾ। (14)
9. ਇੱਕ ਸਮੇਂ ਵਿਚ ਸੰਪੂਰਨ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਨੂੰ ਪੜ੍ਹਨ ਲਈ _________ ਫੰਕਸ਼ਨ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। (gets)
10. ਇਕ ਸਮੇਂ ਵਿਚ ਇਕ ਚਿੰਨ੍ਹ ਪੜ੍ਹਨ ਲਈ _______________ ਫੰਕਸ਼ਨ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। (getchar)
11. ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਕਹੀ ਜਾਣ ਵਾਲੀ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਜਿਸ ਵਿਚ 50 ਚਿੰਨ੍ਹ ਹੋਣ ਦੀ ਘੋਸ਼ਣਾ ________ ਹੈ। (char student[50];)

ਸਹੀ ਗਲਤ ਲਿਖੋ।

1. ਇੱਕ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਚਿੰਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਐਰੇ ਨਾਲ ਦਰਸ਼ਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। (ਸਹੀ)
2. strcpy ਫੰਕਸ਼ਨ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਕਾਪੀ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।(ਸਹੀ)
3. ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਨੂੰ ਉਲਟਾਉਣ ਲਈ ਸਾਨੂੰ strcpy() ਅਤੇ strcmp() ਫੰਕਸ਼ਨ ਚਾਹੀਂਦੇ ਹਨ।(ਗਲਤ)
4. ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਲਈ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਚ ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ string.h ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।(ਸਹੀ)

ਅਭਿਆਸ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

1. ਐਰੇ ਕੈਰ ਬਾਰੇ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?

ਉ: ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਐਰੇ ਕੈਰ ਦਾ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਮਹੱਤਵ ਹੈ। ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਸਟਰਿੰਗ ਡਾਟਾ ਸਟੋਰ ਕਰਨ ਲਈ ਕੋਈ ਵੀ ਡਾਟਾ-ਟਾਈਪ ਮੌਜੂਦ ਨਹੀਂ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ ਸਟਰਿੰਗ ਡਾਟਾ ਸਟੋਰ ਕਰਨ ਲਈ ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਕੈਰ ਐਰੇ (char array) ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਸਟੋਰ ਕਰਨ ਲਈ ਸਾਨੂੰ ਕੈਰ ਐਰੇ ਡਿਕਲੇਅਰ ਕਰਨਾ ਪੈਂਦਾ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ:

```
char name[20];
```

ਇਸ ਉਦਾਹਰਣ ਵਿਚ name ਨਾਂ ਦਾ ਇਕ ਕੈਰ ਐਰੇ ਡਿਕਲੇਅਰ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ ਜੋ ਕਿ 20 ਅੱਖਰਾਂ ਤੱਕ ਦਾ ਕੋਈ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਸਟੋਰ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ।

2. ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?

ਉ: ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਇੱਕ ਜਾਂ ਇੱਕ ਤੋਂ ਵੱਧ ਅੱਖਰਾਂ ਦਾ ਸੁਮੇਲ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਦੋਹਰੇ ਕਾਮਿਆਂ (double quotes) ਵਿਚ ਲਿਖਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਸਟਰਿੰਗ ਦਾ ਅੰਤ ਨੱਲ ਚਿੰਨ੍ਹ ਜਾਂ ਖਾਲੀ ਚਿੰਨ੍ਹ (\0) ਨਾਲ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਸਟਰਿੰਗ ਸਟੋਰ ਕਰਨ ਲਈ ਕੈਰ ਐਰੇ (char array) ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਉਪਰ ਕਈ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਕਈ ਬਿਲਟ-ਇਨ ਫੰਕਸ਼ਨ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਫੰਕਸ਼ਨ string.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਸ ਲਈ ਇਹਨਾਂ ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨ ਲਈ ਸਾਨੂੰ string.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਨੂੰ ਆਪਣੇ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਚ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕਰਨਾ ਪੈਂਦਾ ਹੈ। ਕੁੱਝ ਆਮ ਵਰਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਦੀਆਂ ਉਦਾਹਰਣਾਂ strcpy( ), strrev( ), strcat( ), strcmp( ), strlwr( ), strupr( ), strlen( ) ਹਨ।

3. ਖਾਲੀ ਚਿੰਨ੍ਹ ਦਾ ਕੀ ਮੰਤਵ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?

ਉ: ਖਾਲੀ ਚਿੰਨ੍ਹ ਨੂੰ ਨੱਲ ਚਿੰਨ੍ਹ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਇਸ ਨੂੰ \0 ਚਿੰਨ੍ਹ ਨਾਲ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਿਤ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਸਟਰਿੰਗ ਦਾ ਅੰਤ ਕਰਨ ਲਈ ਨੱਲ ਚਿੰਨ੍ਹ ਜਾਂ ਖਾਲੀ ਚਿੰਨ੍ਹ (\0) ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਖਾਲੀ ਚਿੰਨ੍ਹ ਦੀ ਲੰਬਾਈ ਜ਼ੀਰੋ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

4. ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਕਹੀ ਜਾਣ ਵਾਲੀ ਸਟਰਿੰਗ ਜਿਸ ਵਿਚ 50 ਚਿੰਨ੍ਹ ਹੋਣ - ਦੀ ਘੋਸ਼ਣਾ ਕਰੋ। ਇਸ ਵਿਚ ਸਟਰਿੰਗ ਇਨੀਸ਼ੀਅਲਾਈਜੇਸ਼ਨ ਦੇ ਦੋ ਢੰਗ ਵੀ ਦੱਸੋ।

ਉ: ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਡਿਕਲੇਰੇਸ਼ਨ (ਘੋਸ਼ਣਾ):

```
char student[50];
```

ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਇਨੀਸ਼ੀਅਲਾਈਜੇਸ਼ਨ ਦੇ ਤਰੀਕੇ:

```
char student[50]="Ram";
char student[50]={'R','a','m','\0'};
```

5. ਕੈਰ ਐਰੇ ਦੀ ਕੀ ਸੀਮਾ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?

ਉ: ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਐਰੇ ਕੈਰ ਦਾ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਮਹੱਤਵ ਹੈ। ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਸਟਰਿੰਗ ਡਾਟਾ ਸਟੋਰ ਕਰਨ ਲਈ ਕੋਈ ਵੀ ਡਾਟਾ-ਟਾਈਪ ਮੌਜੂਦ ਨਹੀਂ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ ਸਟਰਿੰਗ ਡਾਟਾ ਸਟੋਰ ਕਰਨ ਲਈ ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਕੈਰ ਐਰੇ (char array) ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਕੈਰ ਐਰੇ ਦੀ ਸੀਮਾ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਦੀ ਲੰਬਾਈ ਨੂੰ ਨਿਰਧਾਰਿਤ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਕੈਰੇ ਐਰੇ ਵਿਚ ਸਟ੍ਰਿੰਗ

ਦੀ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਲੰਬਾਈ 65535 ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ ਕਿ ਅਸੀਂ ਕੈਰ ਐਰੇ ਦੀ ਸੀਮਾਂ 65535 ਕਰੈਕਟ ਤੋਂ ਵੱਧ ਨਹੀਂ ਸੈਟ ਕਰ ਸਕਦੇ।

6. "A" ਅਤੇ 'A' ਵਿਚ ਅੰਤਰ ਲਿਖੋ।

ਉ: "A" ਇਕ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਨੂੰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਿਤ ਕਰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ 'A' ਇਕ ਕਰੈਕਟਰ ਨੂੰ। ਕਿਉਂਕਿ ਕਿਸੇ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਨੂੰ ਦੋਹਰੇ ਕਾਮਿਆਂ (double quotes) ਵਿਚ ਲਿਖਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਕਰੈਕਟਰ ਨੂੰ ਇਕਹਿਰੇ ਕਾਮਿਆਂ ਵਿਚ (single quotes)।

7. putchar() ਅਤੇ puts() ਵਿਚ ਅੰਤਰ ਲਿਖੋ।

ਉ: putchar() ਅਤੇ puts() ਵਿਚ ਅੰਤਰ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹੈ:

putchar() function: ਇਹ ਇਕ ਅਨਫਾਰਮੇਟਡ ਕਰੈਕਟਰ ਆਊਟਪੁੱਟ ਫੰਕਸ਼ਨ ਹੈ। ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਅਨਫਾਰਮੇਟਡ ਕਰੈਕਟਰ ਨੂੰ ਮੋਨੀਟਰ ਸਕ੍ਰੀਨ ਤੇ ਦਰਸ਼ਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

puts() function: ਇਹ ਇਕ ਅਨਫਾਰਮੇਟਡ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਆਊਟਪੁੱਟ ਫੰਕਸ਼ਨ ਹੈ। ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਅਨਫਾਰਮੇਟਡ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਨੂੰ ਮੋਨੀਟਰ ਸਕ੍ਰੀਨ ਤੇ ਦਰਸ਼ਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

8. ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਡਾਟਾ ਦੇ ਇਨਪੁੱਟ ਆਉਟਪੁੱਟ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਦੀ ਸੂਚੀ ਬਣਾਓ।

ਉ: ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਪੜਨ ਅਤੇ ਲਿਖਣ ਲਈ ਇਨਪੁੱਟ ਅਤੇ ਆਉਟਪੁੱਟ ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਕੁੱਝ ਆਮ ਵਰਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਇਨਪੁੱਟ ਆਉਟਪੁੱਟ ਫੰਕਸ਼ਨ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ:

ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਪੜ੍ਹਨ ਵਾਲੇ ਫੰਕਸ਼ਨ (String Input Functions):

- scanf() function: ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਇੱਕ-ਸ਼ਬਦੀ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਨੂੰ ਇਨਪੁੱਟ ਕਰਵਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
- gets() function: ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਬਹੁਸ਼ਬਦੀ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਨੂੰ ਇਨਪੁੱਟ ਕਰਵਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
- getchar() function: ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਇੱਕ ਕਰੈਕਟਰ ਨੂੰ ਇਨਪੁੱਟ ਕਰਵਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਲਿਖਣ ਵਾਲੇ ਫੰਕਸ਼ਨ (String Output Functions):

- printf() function: ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਫਾਰਮੇਟਡ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
- puts() function: ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਅਨਫਾਰਮੇਟਡ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
- putchar() function: ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਅਨਫਾਰਮੇਟਡ ਕਰੈਕਟਰ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਹੋਰ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

1. strlen() ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਉਦਾਹਰਣ ਸਹਿਤ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਉ: ਫੰਕਸ਼ਨ strlen ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ string length ਹੈ। ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਦਿੱਤੇ ਗਏ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਵਿਚ ਅੱਖਰਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ ਪਤਾ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।ਇਹ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਫੰਕਸ਼ਨ string.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਵਰਤਣ ਲਈ ਸਾਨੂੰ ਆਪਣੇ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਚ string.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕਰਨੀ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੀ ਉਦਾਹਰਣ ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦੀ ਹੈ।

strlen("punjab");

ਇਹ ਫੰਕਸ਼ਨ ਮੁੱਲ 6 ਵਾਪਿਸ ਕਰੇਗਾ ਕਿਉਂਕਿ ਸਟ੍ਰਿੰਗ Punjab ਵਿਚ ਅੱਖਰਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ 6 ਹੈ।

2. strrev() ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਉਦਾਹਰਣ ਸਹਿਤ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਉ: ਫੰਕਸ਼ਨ strrev ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ string reverse ਹੈ। ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਦਿਤੇ ਗਏ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਨੂੰ ਉਲਟਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਫੰਕਸ਼ਨ string.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਵਰਤਣ ਲਈ ਸਾਨੂੰ ਆਪਣੇ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਚ string.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕਰਨੀ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੀ ਉਦਾਹਰਣ ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦੀ ਹੈ।

strrev("Punjab");

ਇਹ ਫੰਕਸ਼ਨ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਮੁੱਲ Punjab ਨੂੰ ਉਲਟਾਉਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਨੂੰ bajnuP ਬਣਾ ਦੇਵੇਗਾ।

3. strcpy() ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਉਦਾਹਰਣ ਸਹਿਤ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਉ: ਫੰਕਸ਼ਨ strcpy ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ string copy ਹੈ। ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਮੁੱਲ ਨੂੰ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਵੇਰੀਏਬਲ ਵਿਚ ਕਾਪੀ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਫੰਕਸ਼ਨ string.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਵਰਤਣ ਲਈ ਸਾਨੂੰ ਆਪਣੇ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਚ string.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕਰਨੀ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੀ ਉਦਾਹਰਣ ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦੀ ਹੈ।

char str[20];
strcpy(str, "Punjab");

ਇਹ ਫੰਕਸ਼ਨ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਮੁੱਲ Punjab ਨੂੰ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਵੇਰੀਏਬਲ str ਵਿਚ ਸਟੋਰ ਕਰੇਗਾ।

4. strcat() ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਉਦਾਹਰਣ ਸਹਿਤ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ੳ: ਫੰਕਸ਼ਨ strcat ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ string concatenation ਹੈ। ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਦੋ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਮੁੱਲਾਂ ਨੂੰ ਇੱਕ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਮੁੱਲ ਵਿਚ ਇਕੱਠਾ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੂਜੇ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਮੁੱਲ ਨੂੰ ਪਹਿਲੇ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਦੇ ਅੰਤ ਵਿਚ ਜੋੜ ਦਿੰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਫੰਕਸ਼ਨ string.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਵਰਤਣ ਲਈ ਸਾਨੂੰ ਆਪਣੇ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਚ string.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕਰਨੀ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੀ ਉਦਾਹਰਣ ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦੀ ਹੈ।

```
char str1[10]="City";
char str2[10]="Sunam";
strcat(str1, str2);
```

ਇਹ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੂਜੇ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਮੁੱਲ Sunam ਨੂੰ ਪਹਿਲੇ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਮੁੱਲ City ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਜੋੜ ਕੇ **CitySunam** ਬਣਾ ਦੇਵੇਗਾ।

5. strcmp() ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਉਦਾਹਰਣ ਸਹਿਤ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ੳ: ਫੰਕਸ਼ਨ strcmp ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ string compare ਹੈ। ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਦੋ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਮੁੱਲਾਂ ਦੀ ਤੁਲਨਾ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਦੋਵੇਂ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਦੀ ਤੁਲਨਾ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਇਹ ਫੰਕਸ਼ਨ ਸਕਾਰਾਤਮਕ (Positive) ਜਾਂ ਨਕਾਰਾਤਮਕ (Negative) ਜਾਂ ਜ਼ੀਰੋ (zero) ਇਹਨਾਂ ਤਿੰਨ੍ਹਾਂ ਵਿਚੋਂ ਕੋਈ ਇਕ ਮੁੱਲ ਵਾਪਿਸ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਤੁਲਨਾ ਕਰਨ ਲਈ ਇਹ ਫੰਕਸ਼ਨ ਅੱਖਰਾਂ ਦੇ ASCII ਮੁੱਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਫੰਕਸ਼ਨ string.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਵਰਤਣ ਲਈ ਸਾਨੂੰ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਚ string.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕਰਨੀ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੀ ਉਦਾਹਰਣ ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦੀ ਹੈ।

ਜੇਕਰ ਪਹਿਲੇ ਮੁੱਲ ਦਾ ASCII ਦੂਜੇ ਮੁੱਲ ਦੇ ASCII ਕੋਡ ਦੇ **ਬਰਾਬਰ ਹੋਵੇ** ਤਾਂ ਇਹ ਫੰਕਸ਼ਨ ਜ਼ੀਰੋ ਮੁੱਲ ਵਾਪਿਸ ਕਰੇਗਾ।

ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: strcmp("punjab","punjab")

ਜੇਕਰ ਪਹਿਲੇ ਮੁੱਲ ਦਾ ASCII ਦੂਜੇ ਮੁੱਲ ਦੇ ASCII ਕੋਡ ਤੋਂ **ਛੋਟਾ ਹੋਵੇ** ਤਾਂ ਇਹ ਫੰਕਸ਼ਨ ਨਕਾਰਾਤਮਕ (Negative) ਮੁੱਲ ਵਾਪਿਸ ਕਰੇਗਾ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: strcmp("india","punjab")

ਜੇਕਰ ਪਹਿਲੇ ਮੁੱਲ ਦਾ ASCII ਦੂਜੇ ਮੁੱਲ ਦੇ ASCII ਕੋਡ ਤੋਂ **ਵੱਡਾ ਹੋਵੇ** ਤਾਂ ਇਹ ਫੰਕਸ਼ਨ ਸਕਾਰਾਤਮਕ (Positive) ਮੁੱਲ ਵਾਪਿਸ ਕਰੇਗਾ।

ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: strcmp("punjab","india")

6. strupr() ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਉਦਾਹਰਣ ਸਹਿਤ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ੳ: ਫੰਕਸ਼ਨ strupr ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ string upper ਹੈ। ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਦਿੱਤੇ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਮੁੱਲ ਨੂੰ ਅੰਗ੍ਰੇਜੀ ਦੇ ਵੱਡੇ ਅੱਖਰਾਂ (Capital Letters) ਵਿਚ ਤਬਦੀਲ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਫੰਕਸ਼ਨ string.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਵਰਤਣ ਲਈ ਸਾਨੂੰ ਆਪਣੇ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਚ string.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕਰਨੀ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੀ ਉਦਾਹਰਣ ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦੀ ਹੈ।

strupr("Punjab");

ਇਹ ਫੰਕਸ਼ਨ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਮੁੱਲ Punjab ਨੂੰ ਵੱਡੇ ਅੱਖਰਾਂ **PUNJAB** ਵਿਚ ਤਬਦੀਲ ਕਰ ਦੇਵੇਗਾ।

7. strlwr() ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਉਦਾਹਰਣ ਸਹਿਤ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ੳ: ਫੰਕਸ਼ਨ strlwr ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ string lower ਹੈ। ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਦਿੱਤੇ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਮੁੱਲ ਨੂੰ ਅਮਗ੍ਰੇਜੀ ਦੇ ਛੋਟੇ ਅੱਖਰਾਂ (Small Letters) ਵਿਚ ਤਬਦੀਲ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਫੰਕਸ਼ਨ string.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਵਰਤਣ ਲਈ ਸਾਨੂੰ ਆਪਣੇ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਚ string.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕਰਨੀ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੀ ਉਦਾਹਰਣ ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦੀ ਹੈ।

strlwr("PUNJAB");

ਇਹ ਫੰਕਸ਼ਨ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਮੁੱਲ PUNJAB ਨੂੰ ਛੋਟੇ ਅੱਖਰਾਂ **punjab** ਵਿਚ ਤਬਦੀਲ ਕਰ ਦੇਵੇਗਾ।

8. atoi() ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਉਦਾਹਰਣ ਸਹਿਤ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ੳ: ਫੰਕਸ਼ਨ atoi ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ ascii to integer ਹੈ। ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਦਿੱਤੇ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਅੰਕਾਂ ਨੂੰ ਇੰਟੀਜ਼ਰ ਅੰਕਾਂ ਵਿਚ ਤਬਦੀਲ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਫੰਕਸ਼ਨ stdlib.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਵਰਤਣ ਲਈ ਸਾਨੂੰ ਆਪਣੇ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਚ stdlib.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕਰਨੀ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੀ ਉਦਾਹਰਣ ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦੀ ਹੈ।

atoi("456");

ਇਹ ਫੰਕਸ਼ਨ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਮੁੱਲ "456" ਨੂੰ ਇੰਟੀਜ਼ਰ ਅੰਕ 456 ਵਿਚ ਤਬਦੀਲ ਕਰ ਦੇਵੇਗਾ।

ਪਾਠ – 3 (BACK TO INDEX)

ਯੂਜ਼ਰ ਡਿਫਾਇੰਡ ਫੰਕਸ਼ਨਜ਼

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ।

1. ਸੀ ਵਿਚ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ _______ ਨਾਲ ਸ਼ੁਰੂ ਹੁੰਦਾ ਹੈ? (main function)
2. ਇਕ ਫੰਕਸ਼ਨ ਜਿਸਦੀ ਕੋਈ ਕਾਰਵਾਈ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੀ। (ਡੰਮੀ ਫੰਕਸ਼ਨ)
3. ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਮੁੱਢਲੀ ਡਾਟਾ ਟਾਈਪ _________ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। (int)
4. ਸੀ ਵਿਚ ਪੈਰਾਮੀਟਰ ਪਾਸ ਕਰਨ ਦਾ ਤਰੀਕਾ (ਸਾਧਨ) _______ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। (call by value ਅਤੇ call by reference)
5. ਸੀ ਵਿਚ main() ਫੰਕਸ਼ਨ _______________ ਹੈ। (user defined function)
6. ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ main ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ ____________ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। (ਇੱਕ)
7. ਦਿੱਤੇ ਗਏ ਮੁੱਲ ਦਾ ਘਾਤ ਪਤਾ ਕਰਨ ਲਈ ______ ਫੰਕਸ਼ਨ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। (pow)
8. _______ ਫੰਕਸ਼ਨ ਪੂਰਵ (ਪਹਿਲਾਂ ਤੋਂ) ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। (ਬਿਲਟ-ਇਨ ਜਾਂ ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨ)
9. ਫੰਕਸ਼ਨ ਡਿਕਲੇਰੇਸ਼ਨ _____________ ਦੇ ਨਾਲ ਖਤਮ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। (ਸੈਮੀਕੋਲਨ ;)
10. ਇਕ ਫੰਕਸ਼ਨ ਜਿਹੜਾ ਕੁੱਝ ਵੀ ਵਾਪਿਸ ਨਹੀਂ ਕਰਦਾ, ਉਸਦੀ ਰਿਟਰਨ ਟਾਈਪ ______ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। (void)
11. ਸਾਧਾਰਣ ਤੌਰ ਤੇ ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਨੂੰ _________ ਭਾਗਾਂ ਵਿਚ ਵੰਡਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। (ਦੋ)

ਸਹੀ/ਗਲਤ ਲਿਖੋ।

1. ਹਰ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੇ ਵਿਚ ਰਿਟਰਨ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਹੋਣੀ ਜਰੂਰੀ ਹੈ। (ਗਲਤ)
2. ਇਕ ਫੰਕਸ਼ਨ ਵਿਚ ਇਕ ਤੋਂ ਵੱਧ ਰਿਟਰਨ ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ ਹੋ ਸਕਦੀਆਂ ਹਨ। (ਸਹੀ)
3. ਅਸੀਂ ਕਾਂਸਟੈਂਟ ਨੂੰ ਫੰਕਸ਼ਨ ਵਿਚ ਪਾਸ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। (ਸਹੀ)
4. ਇਕ ਫੰਕਸ਼ਨ ਰਿਟਰਨ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਰਾਹੀਂ ਇਕ ਤੋਂ ਵੱਧ ਮੁੱਲ ਰਿਟਰਨ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ। (ਗਲਤ)
5. ਇਕ ਫੰਕਸ਼ਨ ਤੋਂ ਵਾਪਿਸ ਮੁੜਨ ਲਈ ਫੰਕਸ਼ਨ ਵਿਚ ਰਿਟਰਨ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਵਰਤਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। (ਸਹੀ)

ਅਭਿਆਸ ਦੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਉੱਤਰ

1. ਆਰਗੂਮੈਂਟ ਅਤੇ ਪੈਰਾਮੀਟਰ ਵਿਚ ਅੰਤਰ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਇਹ ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਵੇਰੀਏਬਲ ਜਾਂ ਮੁੱਲ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਹ ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਲਈ ਇਕ ਗੈਰ-ਜਰੂਰੀ ਹਿੱਸਾ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਵਿਚ ਲੋੜ ਅਨੁਸਾਰ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।ਇਹ ਦੋ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ:

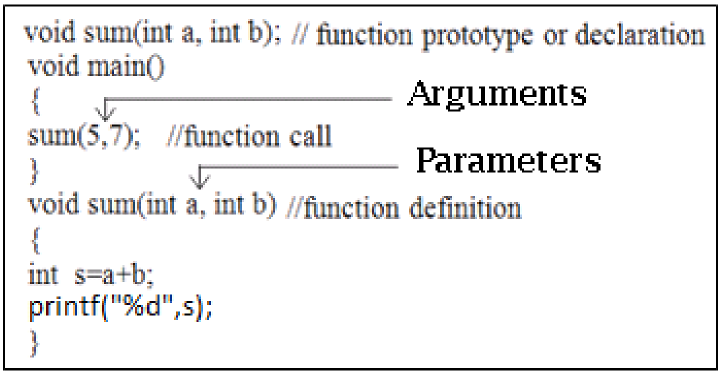
- ਆਰਗੂਮੈਂਟਸ ਜਾਂ ਅਸਲੀ ਪੈਰਾਮੀਟਰਜ਼ (Arguments or Actual Parameters)
- ਪੈਰਾਮੀਟਰਸ ਜਾਂ ਰਸਮੀ ਪੈਰਾਮੀਟਰਜ਼ (Parameters or Formal Parameters)

ਆਰਗੂਮੈਂਟਸ:

ਜਿਹੜੇ ਵੇਰੀਏਬਲ ਫੰਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਕਾੱਲ ਕਰਨ ਸਮੇਂ ਦਿੱਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਆਰਗੂਮੈਂਟਸ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਨੂੰ ਅਸਲੀ ਪੈਰਾਮੀਟਰਜ਼ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਆਰਗੂਮੈਂਟਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੇ ਨਾਂ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਗੋਲ ਬਰੈਕਟਾਂ ਵਿਚ ਲਿਖੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।

ਪੈਰਾਮੀਟਰਸ:

ਜਿਹੜੇ ਵੇਰੀਏਬਲ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਪਰੀਭਾਸ਼ਾ ਸਮੇਂ ਦਿੱਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਪੈਰਾਮੀਟਰਜ਼ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਨੂੰ ਰਸਮੀ ਪੈਰਾਮੀਟਰਜ਼ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਪੈਰਾਮੀਟਰਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੇ ਨਾਂ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਗੋਲ ਬਰੈਕਟਾਂ ਵਿਚ ਲਿਖੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਇਹ ਪੈਰਾਮੀਟਰਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਕਾਲ ਵਿਚ ਦਿਤੇ ਗਏ ਮੁੱਲਾਂ ਨੂੰ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਦੇ ਹਨ।
ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੀ ਉਦਾਹਰਣ ਆਰਗੂਮੈਂਟਸ ਅਤੇ ਪੈਰਾਮੀਟਰਜ਼ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦੀ ਹੈ।



2. ਫੰਕਸ਼ਨ ਡਿਕਲੇਰੇਸ਼ਨ ਦੀ ਕੀ ਲੋੜ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?

ਉ: ਫੰਕਸ਼ਨ ਡਿਕਲੇਰੇਸ਼ਨ ਨੂੰ ਫੰਕਸ਼ਨ ਪ੍ਰੋਟੋਟਾਈਪ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਫੰਕਸ਼ਨ ਪਰਿਭਾਸ਼ਾ ਤੋਂ ਵੱਖ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਫੰਕਸ਼ਨ ਡਿਕਲੇਰੇਸ਼ਨ ਦੀ ਕੋਈ ਬਾਡੀ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੀ। ਇਸਦਾ ਅੰਤ ਸੈਮੀਕਾਲਨ (;) ਨਾਲ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਫੰਕਸ਼ਨ ਡਿਕਲੇਰੇਸ਼ਨ ਕੰਪਾਈਲਰ ਨੂੰ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਕਿਸਮ, ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੇ ਨਾਂ, ਆਰਗੂਮੈਂਟ ਬਾਰੇ ਸੂਚਨਾ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਜਦੋਂ ਫੰਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਵਰਤਣ ਲਈ ਕਾਲ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਕੰਪਾਈਲਰ ਫੰਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਇਸਦੀ ਡਿਕਲੇਰੇਸ਼ਨ ਨਾਲ ਚੈਕ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਜੇ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਡਿਕਲੇਰੇਸ਼ਨ ਨਾਂ ਮਿਲੇ ਤਾਂ ਕੰਪਾਇਲਰ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਚ ਗਲਤੀ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦਾ ਹੈ।

3. ਫੰਕਸ਼ਨ ਪਰਿਭਾਸ਼ਾ ਫੰਕਸਨ ਡਿਕਲੇਰੇਸ਼ਨ ਤੋਂ ਕਿਵੇਂ ਭਿੰਨ੍ਹ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?

ਉ: ਫੰਕਸ਼ਨ ਡਿਕਲੇਰੇਸ਼ਨ ਨੂੰ ਫੰਕਸ਼ਨ ਪ੍ਰੋਟੋਟਾਈਪ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਫੰਕਸ਼ਨ ਪਰਿਭਾਸ਼ਾ ਤੋਂ ਵੱਖ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਫੰਕਸ਼ਨ ਡਿਕਲੇਰੇਸ਼ਨ ਦੀ ਕੋਈ ਬਾਡੀ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੀ। ਇਸਦਾ ਅੰਤ ਸੈਮੀਕਾਲਨ (;) ਨਾਲ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਫੰਕਸ਼ਨ ਡਿਕਲੇਰੇਸ਼ਨ ਕੰਪਾਈਲਰ ਨੂੰ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਕਿਸਮ, ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੇ ਨਾਂ, ਆਰਗੂਮੈਂਟ ਬਾਰੇ ਸੂਚਨਾ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਜਦੋਂ ਫੰਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਵਰਤਣ ਲਈ ਕਾਲ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਕੰਪਾਈਲਰ ਫੰਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਇਸਦੀ ਡਿਕਲੇਰੇਸ਼ਨ ਨਾਲ ਚੈਕ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਜੇ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਡਿਕਲੇਰੇਸ਼ਨ ਨਾਂ ਮਿਲੇ ਤਾਂ ਕੰਪਾਇਲਰ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਚ ਗਲਤੀ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦਾ ਹੈ।

ਫੰਕਸ਼ਨ ਪਰਿਭਾਸ਼ਾ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੇ ਕੰਮਕਾਜ ਨੂੰ ਬਿਆਨ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਪਰਿਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਕਿਸਮ, ਫੰਕਸ਼ਨ ਦਾ ਨਾਂ, ਆਰਗੂਮੈਂਟ ਅਤੇ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਬਾਡੀ ਨੂੰ ਬਿਆਨ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਬਾਡੀ (body) ਵਿਚ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੇ ਕੰਮ ਨੂੰ ਬਿਆਨ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

4. ਰਿਟਰਨ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਦੀ ਕੀ ਭੂਮਿਕਾ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

ਉ: ਰਿਟਰਨ (return) ਇਕ ਕੀਅਵਰਡ ਹੈ। ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਫੰਕਸ਼ਨ ਬਨਾਉਣ ਸਮੇਂ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਬਾਡੀ ਵਿਚ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਉਹ ਫੰਕਸ਼ਨ ਜਿਹੜੇ ਕਾਲਿੰਗ ਫੰਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਮੁੱਲ ਵਾਪਿਸ ਕਰਦੇ ਹਨ, ਉਹਨਾਂ ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਨੂੰ ਬਨਾਉਣ ਸਮੇਂ ਰਿਟਰਨ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਰਿਟਰਨ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੇਵਲ ਉਹਨਾਂ ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਵਿਚ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਜਿਹੜੇ ਕਿਸੇ ਮੁੱਲ ਨੂੰ ਕਾਲਿੰਗ ਫੰਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਵਾਪਿਸ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਰਿਟਰਨ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਫੰਕਸ਼ਨ ਵਿਚ ਆਖਰੀ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਂਦੀ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ:

```
int sum(int a, int b)
{
int c=a+b;
return c;
}
```

ਉਪਰੋਕਤ ਉਦਾਹਰਣ ਵਿਚ sum() ਫੰਕਸ਼ਨ c ਦਾ ਮੁੱਲ ਕਾਲਿੰਗ ਫੰਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਵਾਪਿਸ ਕਰੇਗਾ।

5. ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ execution ਕਦੋਂ ਸਮਾਪਤ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?

ਉ: ਫੰਕਸ਼ਨ ਹਦਾਇਤਾਂ ਦਾ ਤਾਰਕੀਕ ਸਮੂਹ (logical grouping) ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਿਸੇ ਗੁੰਝਲਦਾਰ ਸਮੱਸਿਆ ਨੂੰ ਛੋਟੇ ਭਾਗਾਂ ਵਿਚ ਵੰਡ ਕੇ ਹੱਲ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਫੰਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਇੱਕ ਵਾਰ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰਕੇ ਕਈ ਵਾਰ ਵਰਤਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਜਦੋਂ ਫੰਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਕਾਲ (call) ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਸਦੀ execution ਸ਼ੁਰੂ ਹੋ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਇਹ execution ਉਸ ਸਮੇਂ ਤੱਕ ਜਾਰੀ ਰਹਿੰਦੀ ਹੈ ਜਦੋਂ ਤੱਕ ਕਿ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਬਾਡੀ ਪੂਰੀ ਨਹੀਂ ਹੋ ਜਾਂਦੀ। ਜਦੋਂ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ execution ਪੂਰੀ ਹੋ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਦਾ ਕੰਟਰੋਲ ਕਾਲਿੰਗ ਫੰਕਸ਼ਨ ਕੋਲ ਚਲਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

6. ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਦੇ ਲਾਭ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨ ਦੇ ਕਈ ਲਾਭ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਕੁੱਝ ਮੁੱਖ ਲਾਭ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ:

1. ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਕਿਸੇ ਗੁੰਝਲਦਾਰ ਸਮੱਸਿਆ ਨੂੰ ਛੋਟੇ ਭਾਗਾਂ ਵਿਚ ਵੰਡ ਕੇ ਹੱਲ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
2. ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਨੂੰ ਡੀਬੱਗ (Debug) ਕਰਨਾ ਆਸਾਨ ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
3. ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਵਿਚ ਬਦਲਾਵ ਕਰਨਾ ਅਤੇ ਉਹਨਾਂ ਦੀ ਸੰਭਾਲ ਕਰਨਾ ਸੌਖਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।
4. ਫੰਕਸ਼ਨ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਕੋਡ ਦੀ ਮੁੜਵਰਤੋਂ ਨੂੰ ਸੌਖਾ ਕਰਦੇ ਹਨ।
5. ਛੋਟੇ ਫੰਕਸ਼ਨ ਕੋਡ ਨੂੰ ਵਧੀਆ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਬਿਆਨ (Self-Documenting) ਕਰਦੇ ਹਨ।
6. ਇਹ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਰ ਨੂੰ ਵਾਰ ਵਾਰ ਵਰਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਦੀ ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ ਬਨਾਉਣ ਵਿਚ ਮਦਦ ਕਰਦੇ ਹਨ।
7. ਇਹ ਟਾਪ-ਡਾਊਨ ਮਾਡੂਲਰ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਵਿਧੀ ਦੀ ਸਹੂਲਤ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦੇ ਹਨ।

ਹੋਰ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਫੰਕਸ਼ਨ ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ? ਇਹਨਾਂ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਫੰਕਸ਼ਨ ਇਕ ਸਬ-ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸਨੂੰ ਰੁਟੀਨ ਜਾਂ ਪ੍ਰੋਸੀਜ਼ਰ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਚ ਹਦਾਇਤਾਂ ਦਾ ਤਾਰਕੀਕ ਸਮੂਹ (logical grouping) ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਿਸੇ ਗੁੰਝਲਦਾਰ ਸਮੱਸਿਆ ਨੂੰ ਛੋਟੇ ਭਾਗਾਂ ਵਿਚ ਵੰਡ ਕੇ ਹੱਲ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਫੰਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਇੱਕ ਵਾਰ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰਕੇ ਕਈ ਵਾਰ ਵਰਤਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਰਨ ਕੀਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਹਰ ਇੱਕ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਚ main() ਫੰਕਸ਼ਨ ਦਾ ਹੋਣਾ ਜਰੂਰੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਦਾ ਚੱਲਣਾ ਇਸ main() ਫੰਕਸ਼ਨ ਤੋਂ ਹੀ ਸ਼ੁਰੂ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਅਸੀਂ ਕਹਿ ਸਕਦੇ ਹਾਂ ਕਿ main() ਫੰਕਸ਼ਨ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਨੂੰ ਚਲਾਉਣ ਲਈ ਇਕ ਐਂਟਰੀ ਪੁਆਇੰਟ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ।

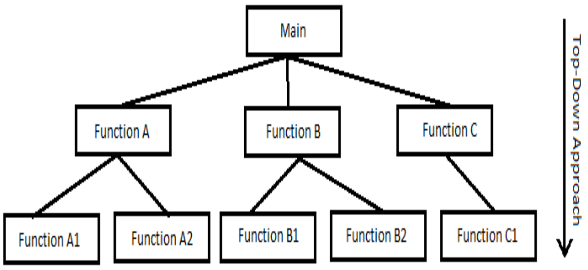
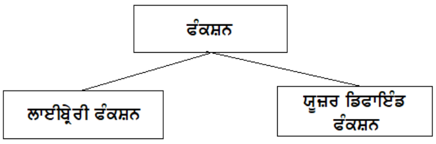


Figure: Functions

ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ:

ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਨੂੰ ਹੇਠ ਲਿਖੀਆਂ ਦੋ ਮੁੱਖ ਕਿਸਮਾਂ ਵਿਚ ਵੰਡਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ:

1. ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨ
2. ਯੂਜ਼ਰ ਡਿਫਾਇੰਗ ਫੰਕਸ਼ਨ



2. ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨ ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?
ਉ: ਉਹ ਫੰਕਸ਼ਨ ਜਿਹੜੇ ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਪਹਿਲਾਂ ਤੋਂ ਹੀ ਬਣੇ ਬਣਾਏ ਹੁੰਦੇ ਹਨ, ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ/ਸਟੈਂਡਰਡ/ਇਨ-ਬਿਲਟ ਫੰਕਸ਼ਨ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। ਇਹ ਸਾਰੇ ਫੰਕਸ਼ਨ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਹੈਡਰ ਫਾਈਲਾਂ ਵਿਚ ਪ੍ਰਬੰਧਿਤ ਕੀਤੇ ਗਏ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਕਿਸੇ ਵੀ ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਵਰਤਣ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਉਸ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਿਤ ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਨੂੰ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਚ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕਰਨਾ ਜਰੂਰੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। clrscr(), printf(), scanf() ਫੰਕਸ਼ਨ ਆਦਿ ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਦੀਆਂ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਹਨ। ਇਨਪੁੱਟ/ਆਉਟਪੁੱਟ ਫੰਕਸ਼ਨ scanf(), printf() ਫੰਕਸ਼ਨ stdio.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕੀਤੇ ਗਏ ਹਨ। ਇਸਲਈ ਇਹਨਾਂ ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਨੂੰ ਵਰਤਣ ਲਈ stdio.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਨੂੰ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਚ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕਰਨਾ ਪੈਂਦਾ ਹੈ। ਇਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਸਟਰਿੰਗ ਫੰਕਸ਼ਨ strcpy(), strcmp(), strlen() ਆਦਿ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨ ਲਈ string.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਨੂੰ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਚ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

3. ਯੂਜ਼ਰ ਡਿਫਾਇੰਡ ਫੰਕਸ਼ਨ ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?
ਉ: ਉਹ ਫੰਕਸ਼ਨ ਜਿਹੜੇ ਵਰਤੋਂਕਾਰ (ਯੂਜ਼ਰ) ਦੁਆਰਾ ਖੁੱਦ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ, ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਯੂਜ਼ਰ ਡਿਫਾਇੰਡ ਫੰਕਸ਼ਨ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਯੂਜ਼ਰ ਆਪਣੀ ਜਰੂਰਤ ਅਨੁਸਾਰ ਆਪਣੇ ਫੰਕਸ਼ਨ ਖੁੱਦ ਤਿਆਰ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਬਣਾਇਆ ਜਾਣ ਵਾਲਾ main() ਫੰਕਸ਼ਨ ਵੀ ਯੂਜ਼ਰ ਡਿਫਾਇੰਡ ਫੰਕਸ਼ਨ ਹੈ ਜੋ ਯੂਜ਼ਰ ਆਪਣੀ ਜਰੂਰਤ ਅਨੁਸਾਰ ਖੁੱਦ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰਦਾ ਹੈ।

4. ਸਟੋਰੇਜ਼ ਕਲਾਸਾਂ (STORAGE CLASSES) ਕੀ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ?
ਉ: ਸਟੋਰੇਜ਼ ਕਲਾਸਾਂ ਸੀ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਚ ਵੇਰੀਏਬਲ ਦੇ ਵਰਤੋਂ ਖੇਤਰ (Scope) ਅਤੇ ਮੈਮਰੀ ਵਿਚ ਇਸਦੀ ਹੋਂਦ (Life) ਨੂੰ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਚਾਰ ਸਟੋਰੇਜ਼ ਕਲਾਸਾਂ ਵਰਤੀਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ, ਜੋ ਕਿ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. ਆਟੋਮੈਟਿਕ–ਵੇਰੀਏਬਲ (Automatic Variables)
2. ਰਜ਼ਿਸਟਰ–ਵੇਰੀਏਬਲ (Register Variables)
3. ਸਟੈਟਿਕ–ਵੇਰੀਏਬਲ (Static Variables)
4. ਐਕਸਟਰਨਲ–ਵੇਰੀਏਬਲ (External Variables)

ਪਾਠ–4 (BACK TO INDEX)
(ਵਿੰਡੋ ਮੂਵੀ ਮੇਕਰ- I)

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ।

1. ਇਕ ਵੀਡਿਓ ਫਾਈਲ ਦੇ ਛੋਟ ਭਾਗ ਨੂੰ ______________ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। **(Clip)**
2. ਮੈਵੀ ਮੇਕਰ ਦੇ _________ ਭਾਗ ਵਿਚ ਅਲੱਗ-ਅਲੱਗ ਕਲਿੱਪਸ ਦੀ ਸੰਭਾਲ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ **(ਕੋਲੈਕਸ਼ਨ)**
3. ਆਡੀਓ ਜਾਂ ਵੀਡਿਓ ਕਲਿੱਪਸ ਨੂੰ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਭਾਗਾਂ ਵਿਚ ਵੰਡਣ ਲਈ ______ ਕਮਾਂਡ ਵਰਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।**(ਸਪਲਿੱਟ)**
4. ਵਿੰਡੋਜ਼ ਮੂਵੀ ਮੇਕਰ ਦੇ ਯੂਜ਼ਰ ਇੰਟਰਫੇਸ ਦੇ _________________ ਭਾਗ ਹਨ।
(ਮੀਨੂੰ ਬਾਰ, ਟੂਲਬਾਰ, ਪੇਨਜ਼, ਟਾਈਮਲਾਈਨ, ਮਾਨੀਟਰ, ਸਟੋਰੀਬੋਰਡ)
5. ਡਿਜੀਟਲ ਮੀਡੀਆ ਅਤੇ ਪਿਕਚਰ ਫਾਈਲਜ਼ ਜਿਹੜੀਆਂ ਅਸੀਂ ਇੰਪੋਰਟ ਕਰਦੇ ਹਾਂ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ _______________ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। (ਸੋਰਸ ਫਾਈਲਜ਼)

ਸਹੀ/ਗਲਤ ਲਿਖੋ।

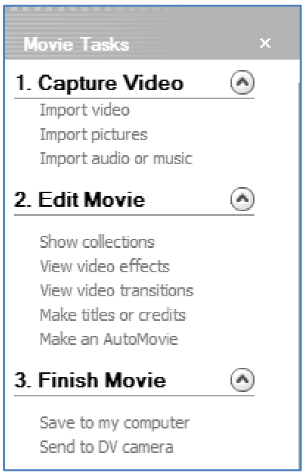
1. ਵਿੰਡੋਜ਼ ਮੂਵੀ ਮੇਕਰ ਦੀ ਪ੍ਰੋਜੈਕਟ ਫਾਈਲ ਦੀ ਐਕਸਟੈਂਸ਼ਨ .mswmm ਹੁੰਦੀ ਹੈ। **(ਸਹੀ)**
2. ਕੋਲੈਕਸ਼ਨ ਪੇਨ ਵਿਚ ਅਸੀਂ ਕੇਵਲ ਵੀਡੀਓ ਕਲਿੱਪ ਹੀ ਰੱਖ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। **(ਗਲਤ)**
3. ਇਕ ਤੋਂ ਵੱਧ ਫਾਈਲਾਂ ਨੂੰ ਇਕੋ ਸਮੇਂ ਇੰਪੋਰਟ ਕਰਨ ਲਈ ਕਲਿੱਕ ਅਤੇ ਸ਼ਿਫਟ ਕੀਅ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਹੁੰਦੀ ਹੈ **(ਸਹੀ)**

ਅਭਿਆਸ ਦੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਉੱਤਰ

1. ਵਿੰਡੋਜ਼ ਮੂਵੀ ਮੇਕਰ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਦੇ ਉਪਯੋਗ ਲਿਖੋ।
ਉ: ਵਿੰਡੋ ਮੂਵੀ ਮੇਕਰ ਵੀਡੀਓ ਨੂੰ ਐਡੀਟ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਣ ਵਾਲਾ ਇਕ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਹੈ। ਇਹ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਵਿੰਡੋਜ਼-ਐਕਸ ਪੀ (Win XP) ਦਾ ਹੀ ਇਕ ਭਾਗ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਵਿੰਡੋਜ਼ ਮੂਵੀ ਮੇਕਰ ਵਿਚ ਅਸੀਂ ਤਸਵੀਰਾਂ, ਵੀਡੀਓ ਕਲਿੱਪਸ, ਅਤੇ ਸਾਉਂਡ (ਆਵਾਜ਼) ਫਾਈਲਜ਼ ਨੂੰ ਮਿਲਾ ਕੇ ਵੀਡੀਓ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਮੂਵੀ ਨੂੰ ਵਧੇਰੇ ਪ੍ਰਭਾਵਸ਼ਾਲੀ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਇਸ ਵਿਚ ਟਾਈਟਲਜ਼, ਟ੍ਰਾਂਜੀਸ਼ਨਸ ਅਤੇ ਵੀਡੀਓ ਇਫੈਕਟਸ ਵੀ ਲਗਾਏ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਵਿੰਡੋ ਮੂਵੀ ਮੇਕਰ ਵਿਚ ਤਿਆਰ ਕੀਤੀਆਂ ਵੀਡੀਓ ਫਾਈਲਾਂ ਨੂੰ ਕੰਪਿਊਟਰ ਜਾਂ ਕਿਸੇ ਵੀ ਵੀਡੀਓ-ਪਲੇਅਰ ਵਿਚ ਚਲਾ ਕੇ ਦੇਖਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

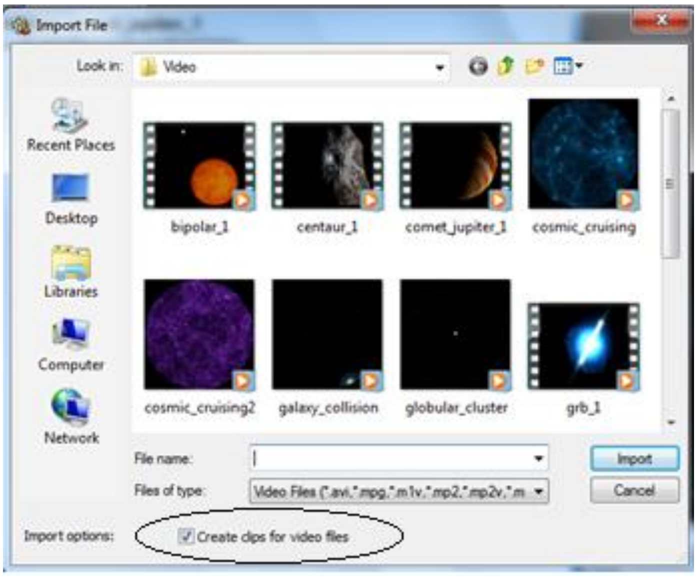
2. ਵਿੰਡੋਜ਼ ਮੂਵੀ ਮੇਕਰ ਦੇ ਟਾਸਕਪੇਨ ਵਿਚ ਕਿਹੜੇ-ਕਿਹੜੇ ਆਪਸ਼ਨ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?

ਉ: ਟਾਸਕਪੇਨ ਅਤੇ ਕੁਲੈਕਸ਼ਨ ਪੇਨ ਵਿੰਡੋ ਮੂਵੀ ਮੇਕਰ ਇੰਟਰਫੇਸ ਵਿਚ ਖੱਬੇ ਪਾਸੇ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਦੋਨ੍ਹਾਂ ਵਿਚੋਂ ਕੋਈ ਇਕ ਹੀ ਇਕ ਸਮੇਂ ਤੇ ਦਿਖਾਈ ਦੇਵੇਗਾ। ਜੇਕਰ ਟਾਸਕ ਪੇਨ ਦਿਖਾਈ ਨਾਂ ਦੇ ਰਿਹਾ ਹੋਵੇ ਤਾਂ ਟੂਲਬਾਰ ਉਪਰ ਮੌਜੂਦ ਟਾਸਕਪੇਨ ਬਟਨ ਉਪਰ ਕਲਿੱਕ ਕਰਕੇ ਇਸਨੂੰ ਦੇਖਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਪੇਨ ਵਿਚ ਮੂਵੀ ਬਨਾਉਣ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਕਈ ਆਪਸ਼ਨਾਂ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਆਪਸ਼ਨਾਂ ਨੂੰ ਹੇਠ ਲਿਖੇ 3 ਭਾਗਾਂ ਵਿਚ ਵੰਡਿਆ ਗਿਆ ਹੈ:



- **ਕੈਪਚਰ ਵੀਡੀਓ** (Caputre Video):ਇਸ ਭਾਗ ਵਿਚ ਤਸਵੀਰਾਂ, ਅਵਾਜਾਂ ਅਤੇ ਵੀਡੀਓਜ਼ ਨੂੰ ਇਮਪੋਰਟ (Import) ਕਰਨ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਆਪਸ਼ਨਾਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ।
- **ਐਡਿਟ ਮੂਵੀ** (Edit Movie): ਇਸ ਭਾਗ ਵਿਚ ਉਹ ਆਪਸ਼ਨਾਂ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਮੂਵੀ ਵਿਚ ਇਫੈਕਟ, ਟ੍ਰਾਂਜ਼ੀਸ਼ਨਾਂ ਅਤੇ ਟਾਈਟਲ ਆਦਿ ਲਗਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
- **ਫਿਨੀਸ਼ ਮੂਵੀ** (Finish Movie):ਇਸ ਭਾਗ ਵਿਚ ਮੂਵੀ ਨੂੰ ਸੇਵ ਕਰਨ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਆਪਸ਼ਨਾਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ।

3. ਇੰਪੋਰਟ ਵੀਡੀਓ ਫਾਈਲ ਆਪਸ਼ਨ ਦੇ 'ਵੀਡੀਓ ਫਾਈਲ ਤੋਂ ਕੱਲਿਪ ਬਨਾਉਣਾ' (Create clip from video file) ਦਾ ਕੀ ਉਪਯੋਗ ਹੈ।



ਉ: ਮੂਵੀ ਟਾਸਕ ਪੇਨ ਦੇ Import Video ਆਪਸ਼ਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਜਿਹੜਾ ਡਾਇਲਾਗ ਬਾਕਸ ਖੁੱਲਦਾ ਹੈ ਉਸ ਵਿਚ ਇਹ ਆਪਸ਼ਨ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਆਪਸ਼ਨ ਇਕ ਚੈੱਕਬਾਕਸ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿਚ ਇਸ ਡਾਇਲਾਗ ਬਾਕਸ ਦੇ ਨਿੱਚਲੇ ਪਾਸੇ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
ਜੇਕਰ ਅਸੀਂ ਇੰਪੋਰਟ ਕੀਤੀ ਜਾਣ ਵਾਲੀ ਵਿਡੀਓ ਨੂੰ ਛੋਟੇ-ਛੋਟੇ ਕਲਿੱਪਸ ਵਿਚ ਵੰਡ ਕੇ ਇੰਪੋਰਟ ਕਰਨਾ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹਾਂ ਤਾਂ ਅਸੀਂ ਇਸ ਚੈਕ ਬਾਕਸ ਨੂੰ ਕਲਿੱਕ ਕਰਨ ਬਾਅਦ ਵਿਡੀਓ ਨੂੰ ਇੰਪੋਰਟ ਕਰਾਂਗੇ।
ਪਰੰਤੂ ਜੇਕਰ ਅਸੀਂ ਇਸ ਚੈੱਕਬਾਕਸ ਨੂੰ ਕਲਿੱਕ ਕੀਤੇ ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਵਿਡੀਓ ਨੂੰ ਇੰਪੋਰਟ ਕਰਾਂਗੇ ਤਾਂ ਸਲੈਕਟ ਕੀਤੀ ਵਿਡੀਓ ਇੱਕ ਸਿੰਗਲ ਵਿਡੀਓ ਫਾਈਲ ਦੇ ਤੌਰ ਤੇ ਹੀ ਇੰਪੋਰਟ ਹੋਵੇਗੀ।

4. ਕਲਿੱਪ ਅਤੇ ਵੀਡੀਓ ਵਿਚ ਅੰਤਰ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਇੱਕ ਵੀਡੀਓ ਨੂੰ ਛੋਟੇ ਭਾਗਾਂ ਵਿਚ ਵੰਡਣ ਨਾਲ ਕਲਿੱਪ ਬਣਦੀ ਹੈ। ਵੀਡੀਓ ਦਾ ਸਾਇਜ਼ ਕੱਲਿਪ ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਕਾਫੀ ਵੱਡਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਵੀਡੀਓ ਦਾ ਸਮਾਂ ਵੀ ਕਲਿੱਪ ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਜਿਆਦਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਜਦੋਂ ਕਿ ਕਈ ਕਲਿੱਪਸ ਨੂੰ ਜੋੜ ਕੇ ਇਕ ਵੀਡੀਓ ਫਾਈਲ ਵੀ ਬਣਾਈ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਵਿੰਡੋ ਮੂਵੀ ਮੇਕਰ ਵਿਚ ਅਸੀਂ ਵੀਡੀਓ ਤੋਂ ਕਲਿੱਪਸ ਅਤੇ ਕਲਿੱਪਸ ਤੋਂ ਵੀਡੀਓ ਆਸਾਨੀ ਨਾਲ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

5. "Take Picture of Monitor" ਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਕਿਵੇਂ ਕਰੋਗੇ?

ਉ: Take Picture ਬਟਨ ਵਿੰਡੋ ਮੂਵੀ ਮੇਕਰ ਦੇ ਮੋਨੀਟਰ ਭਾਗ ਉਪਰ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਿਸੇ ਵੀਡੀਓ ਵਿਚੋਂ ਕਿਸੇ ਫਰੇਮ (Frame) ਨੂੰ ਤਸਵੀਰ ਦੇ ਤੌਰ ਤੇ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਪ੍ਰਾਪਤ ਕੀਤੇ ਫਰੇਮ ਨੂੰ **ਸਕ੍ਰੀਨਸ਼ਾਟ** ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਬਟਨ ਨਾਲ ਵੀਡੀਓ ਦਾ ਇਕ ਫਰੇਮ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿਚ ਇਕ ਫਾਈਲ ਦੇ ਤੌਰ ਤੇ ਸੇਵ ਕਰਕੇ ਰੱਖਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਟੇਕ ਪਿਕਚਰ ਬਟਨ (Take Picture Button) ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਦੇ ਸਟੈਪ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. ਕੰਨਟੈਂਟ ਪੇਨ ਵਿਚੋਂ ਵੀਡੀਓ ਕਲਿੱਪ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰੋ।
2. ਮੋਨੀਟਰ ਦੇ ਹੇਠਲੇ ਭਾਗ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ Seek Bar ਉਪਰ ਮੌਜੂਦ ਸਲਾਈਡਰ ਨੂੰ ਉਸ ਜਗ੍ਹਾ ਲੈ ਜਾਓ ਜਿੱਥੋਂ ਅਸੀਂ ਵੀਡੀਓ ਫਰੇਮ ਨੂੰ ਤਸਵੀਰ ਦੇ ਤੌਰ ਤੇ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨਾ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹੋ।
3. ਮੋਨੀਟਰ ਉਪਰ ਮੌਜੂਦ Take Picture ਬਟਨ ਉਪਰ click ਕਰੋ।
4. ਤਸਵੀਰ (ਸਕ੍ਰੀਨਸ਼ਾਟ) ਸੇਵ ਕਰਨ ਲਈ ਡਾਇਲਾਗ ਬਾਕਸ ਖੁੱਲੇਗਾ, ਫਾਈਲ ਦਾ ਨਾਂ ਭਰ ਕੇ ਸੇਵ ਬਟਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।

ਪਾਠ-5 (BACK TO INDEX)

(ਵਿੰਡੋ ਮੂਵੀ ਮੇਕਰ- II)

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ।

1. ਜਦੋਂ ਅਸੀਂ ਵੀਡੀਓ ਕਲਿੱਪ ਨੂੰ ਸਟੋਰੀ ਬੋਰਡ ਵਿਚ ਕਾਪੀ ਜਾਂ ਮੂਵ ਕਰਦੇ ਹੋ ਤਾਂ ਇਸਦੇ ਨਾਲ _______ ਵੀ ਕਾਪੀ ਹੋ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। (ਵੀਡੀਓ ਇਫੈਕਟ)
2. ___________ ਦੇ ਉਪਯੋਗ ਨਾਲ ਸ੍ਰੋਤ ਸਮੱਗਰੀ ਦੀ ਸੂਚਨਾ ਸਮਾਪਤ ਹੋ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। (Trimming)
3. ਅਸੀਂ ਕਲਿੱਪ ਤੋਂ ਬਾਅਦ _______ ਦੇ ਉਪਯੋਗ ਨਾਲ ਅਗਲੇ ਕਲਿੱਪ ਦੀ ਪਰਿਭਾਸ਼ਾ ਦੇ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। (ਟਾਈਟਲ)
4. ਅਸੀਂ _________ ਮੂਵੀ ਆਪਸ਼ਨ ਦੇ ਉਪਯੋਗ ਨਾਲ ਮੂਵੀ ਨੂੰ ਸੇਵ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। (Finish)
5. ਕਲਿੱਪ ਦੀ ਸੋਧ ਲਈ ____________ ਇਕ ਜ਼ਰੂਰੀ ਪ੍ਰਕਿਰਿਆ ਹੈ। (ਸਪਲਿੱਟ/Split)

ਸਹੀ/ਗਲਤ ਲਿਖੋ।

1. ਅਸੀਂ ਆਡੀਓ ਇਫੈਕਟ ਨੂੰ ਟਾਈਮ-ਲਾਈਨ ਵਿਊ ਵਿਚ ਭਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। (ਸਹੀ)
2. ਸੇਵ ਮੂਵੀ ਨੂੰ ਵੈਬ ਪੇਜ਼ ਜਾਂ ਈਮੇਲ ਦੁਆਰਾ ਦੇਖਿਆ ਜਾਂ ਭੇਜਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ, ਪਰ ਇਸਨੂੰ ਸੋਧਿਆ ਨਹੀਂ ਜਾ ਸਕਦਾ। (ਸਹੀ)
3. ਟਰਾਂਜ਼ਿਸ਼ਨ ਨੂੰ ਕੋਲੈਕਸ਼ਨ ਪਨ ਦੇ ਵੀਡੀਓ/ਆਡੀਓ ਟਰਾਂਜ਼ਿਸ਼ਨ ਫੋਲਡਰ ਵਿਚ ਰੱਖ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। (ਗਲਤ)
4. ਕੇਵਲ ਵੀਡੀਓ ਇਫੈਕਟਸ ਜੋ ਕਿ ਵੀਡੀਓ ਇਫੈਕਟਸ ਫੋਲਡਰ ਵਿਚ ਹੋਣ, ਨੂੰ ਜੋੜ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। (ਸਹੀ)

ਅਭਿਆਸ ਦੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਉੱਤਰ

1. ਸਟੋਰੀਬੋਰਡ ਅਤੇ ਟਾਈਮਲਾਈਨ ਵਿਚ ਅੰਤਰ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਇਹ ਵਿੰਡੋ ਮੂਵੀ ਮੇਕਰ ਦਾ ਇਕ ਅਹਿਮ ਭਾਗ ਹੈ। ਇਹ ਮੂਵੀ ਮੇਕਰ ਇੰਟਰਫੇਸ ਦੇ ਨਿਚਲੇ ਭਾਗ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਸਟੋਰੀਬੋਰਡ ਅਤੇ ਟਾਈਮਲਾਈਨ ਮੂਵੀ ਮੇਕਰ ਇੰਟਰਫੇਸ ਵਿਚ ਇਕੋ ਜਗ੍ਹਾ ਉਪਰ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਪਰ ਇਨ੍ਹਾਂ ਵਿਚੋਂ ਇਕ ਸਮੇਂ ਤੇ ਇਕ ਭਾਗ ਹੀ ਦਿਖਾਦੀ ਦਿੰਦਾ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਵਿਚ ਮੁੱਖ ਅੰਤਰ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

ਸਟੋਰੀ ਬੋਰਡ (Story Board):

ਸਟੋਰੀਬੋਰਡ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਮੂਵੀ ਦੀ ਸਟੋਰੀ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਤਸਵੀਰਾਂ ਅਤੇ ਵੀਡੀਓ ਕਲਿੱਪਸ ਤੋਂ ਬਣਿਆ ਇੱਕ ਪੈਨਲ ਹੈ। ਇਹ ਮੂਵੀ ਵਿਚ ਵਰਤੀਆਂ ਜਾਣ ਵਾਲੀਆਂ ਤਸਵੀਰਾਂ ਅਤੇ ਵੀਡੀਓ ਕਲਿੱਪਾਂ ਦੀ ਤਰਤੀਬ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦਾ ਹੈ। ਕੰਟੈਂਟ ਪੇਨ ਵਿਚੋਂ ਕੋਈ ਤਸਵੀਰ ਜਾਂ ਵੀਡੀਓ ਨੂੰ ਮੂਵੀ ਵਿਚ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕਰਨ ਲਈ ਉਸਨੂੰ ਸਟੋਰੀ ਬੋਰਡ ਵਿਚ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕਰਨਾ ਪੈਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਵੀਡੀਓ ਇਫੈਕਟਸ ਜਾਂ ਵੀਡੀਓ ਟ੍ਰਾਂਜ਼ਿਸ਼ਨ ਲਗਾਉਣ ਲਈ ਵੀ ਸਟੋਰੀ ਬੋਰਡ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਟਾਈਮਲਾਈਨ (Timeline):

ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਮੂਵੀ ਵਿਚ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕਿਤੀਆਂ ਤਸਵੀਰਾਂ, ਵੀਡੀਓ ਅਤੇ ਸਾਊਂਡ ਫਾਈਲਾਂ ਦੀ ਟਾਈਮਿੰਗ ਸੈਟ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਜਿਹੜੀਆਂ ਸਾਊਂਡ ਫਾਈਲਾਂ ਅਸੀਂ ਮੂਵੀ ਵਿਚ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕਰਦੇ ਹਾਂ ਉਹ ਸਟੋਰੀ ਬੋਰਡ ਵਿਚ ਦਿਖਾਈ ਨਹੀਂ ਦਿੰਦੀਆਂ। ਸਾਊਂਡ ਅਤੇ ਵੀਡੀਓ ਫਾਈਲਾਂ ਨੂੰ ਕੱਟਣ (trim) ਲਈ ਟਾਈਮਲਾਈਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਟਾਈਮਲਾਈਨ ਵਿਚ ਵੀਡੀਓ, ਆਡਿਓ/ਮਿਊਜ਼ਿਕ, ਟ੍ਰਾਂਜ਼ਿਸ਼ਨ, ਟਾਈਟਲ ਓਵਰਲੇਅ, ਆਡਿਓ ਆਪਸ਼ਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਕੰਮ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

2. ਵਰਕਸਪੇਸ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ? ਇਸਦੇ ਕਿਹੜੇ ਕਿਹੜੇ ਰੂਪ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?

ਉ: ਵਰਕਸਪੇਸ ਮੂਵੀ ਮੇਕਰ ਵਿਚ ਉਹ ਖੇਤਰ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿਚ ਅਸੀਂ ਕੰਮ ਕਰ ਰਹੇ ਹੁੰਦੇ ਹਾਂ। ਵਰਕਸਪੇਸ ਵਿਚ ਕਈ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਭਾਗ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜੋ ਮੂਵੀ ਬਨਾਉਣ ਵਿਚ ਸਾਡੀ ਮਦਦ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਮੂਵੀ ਟਾਸਕ ਪੇਨ, ਕੁਲੈਕਸ਼ਨ ਪੇਨ, ਕੰਟੈਂਟ ਪੇਨ, ਮੋਨੀਟਰ, ਸਟੋਰੀਬੋਰਡ, ਟਾਈਮਲਾਈਨ ਆਦਿ ਵਰਕਸਪੇਸ ਦੇ ਮੁੱਖ ਭਾਗ ਹਨ। ਵਿੰਡੋ ਮੂਵੀ ਮੇਕਰ ਵਿਚ ਮੂਵੀ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਪ੍ਰੋਜੈਕਟ ਬਣਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਪ੍ਰੋਜੈਕਟ ਵਿਚ ਸਟੋਰੀਬੋਰਡ ਅਤੇ ਟਾਈਮਲਾਈਨ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਮੂਵੀ ਬਣਾਈ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਵਿੰਡੋ ਮੂਵੀ ਮੇਕਰ ਵਿਚ ਮੂਵੀ ਵਿਚ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਵੀਡੀਓ ਇਫੈਕਟਸ, ਟ੍ਰਾਂਜ਼ਿਸ਼ਨ ਅਤੇ ਟਾਈਟਲ ਆਦਿ ਵੀ ਲਗਾਏ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਇਸ ਮੂਵੀ ਨੂੰ ਮੂਵੀ ਮੇਕਰ ਦੇ ਮੋਨੀਟਰ ਭਾਗ ਵਿਚ ਪਲੇਅ (Play) ਕਰਕੇ ਦੇਖਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਮੂਵੀ ਪੂਰੀ ਬਨਾਉਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਇਸਨੂੰ CD ਜਾਂ DVD ਉਪਰ ਸਟੋਰ ਕਰਕੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਵੀਡੀਓ ਪੇਲਅਰ ਵਿਚ ਚਲਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

3. ਜੇਕਰ ਤੁਸੀਂ ਟਾਸਕ ਬਟਨ ਉਪਰ, ਜੋ ਕਿ ਮੀਨੂੰ ਬਾਰ ਦੇ ਹੇਠਾਂ ਹੈ, ਕਲਿੱਕ ਕਰਦੇ ਹੋ ਤਾਂ ਕੀ ਹੋਵੇਗਾ।

ਉ: ਟਾਸਕ ਬਟਨ ਮੀਨੂੰ ਬਾਰ ਦੇ ਹੇਠਾਂ ਮੌਜੂਦ ਟੂਲਬਾਰ ਉਪਰ ਸਥਿੱਤ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਵਿੰਡੋ ਮੂਵੀ ਮੇਕਰ ਵਿਚ ਟਾਸਕ ਪੇਨ ਅਤੇ ਕੁਲੈਕਸ਼ਨ ਪੇਨ ਇਕੋ ਜਗ੍ਹਾ ਉਪਰ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਪਰ ਇਹਨਾਂ ਦੋਵੇਂ ਪੇਨਜ਼ ਵਿਚੋਂ ਇਕ ਸਮੇਂ ਕੇਵਲ ਇਕ ਹੀ ਪੇਨ ਨਜ਼ਰ ਆਉਂਦਾ ਹੈ। ਟੂਲਬਾਰ ਉਪਰ ਮੌਜੂਦ ਟਾਸਕ ਬਟਨ ਉਪਰ ਕਲਿੱਕ ਕਰਨ ਨਾਲ ਟਾਸਕ ਪੇਨ ਨਜ਼ਰ ਆਵੇਗਾ ਅਤੇ ਕੁਲੈਕਸ਼ਨ ਪੇਨ ਗਾਇਬ ਹੋ ਜਾਵੇਗਾ ਅਤੇ ਹੁਣ ਟੂਲਬਾਰ ਉਪਰ ਟਾਸਕ ਬਟਨ ਦੀ ਥਾਂ ਕੁਲੈਕਸ਼ਨ ਬਟਨ ਨਜ਼ਰ ਆਵੇਗਾ।

4. ਅਲੱਗ-ਅਲੱਗ ਕਲਿੱਪ ਨੂੰ ਇਕ ਮੂਵੀ ਵਿਚ ਲਿਆਉਣ ਦੇ ਪੜਾਵ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਵਿੰਡੋ ਮੂਵੀ ਮੇਕਰ ਵਿਚ ਅਸੀਂ ਛੋਟੀਆਂ ਵੀਡੀਓ ਕਲਿੱਪਾਂ ਨੂੰ ਜੋੜ ਕੇ ਇਕ ਵੱਡੀ ਵੀਡੀਓ ਵੀ ਤਿਆਰ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਕਲਿੱਪਾਂ ਨੂੰ ਮੂਵੀ ਵਿਚ ਜੋੜਨ ਲਈ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਸਟੈਪ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ:

1. ਕੰਟੈਂਟ ਪੇਨ ਜਾਂ ਸਟੋਰੀ ਬੋਰਡ ਵਿਚ Ctrl ਕੀਅ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਉਹਨਾਂ ਕਲਿੱਪਾਂ ਨੂੰ ਚੁਣੋ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਅਸੀਂ ਜੋੜਨਾ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹਾਂ।
2. Clip ਮਿੰਨੂ ਉਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
3. Combine ਆਪਸ਼ਨ ਉੱਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।

5. ਮੋਨੀਟਰ ਉਪਰ ਸਪਲਿਟ ਬਟਨ ਦਾ ਕੀ ਉਪਯੋਗ ਹੈ।

ਉ: ਇਹ ਬਟਨ ਵਿੰਡੋ ਮੂਵੀ ਮੇਕਰ ਦੇ ਮੋਨੀਟਰ ਭਾਗ ਉਪਰ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਬਟਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਿਸੇ ਵੀਡੀਓ ਜਾਂ ਆਡੀਓ ਫਾਈਲ ਨੂੰ ਦੋ ਛੋਟੇ ਭਾਗਾਂ ਵਿਚ ਵੰਡਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਵੀਡੀਓ ਦੇ ਇਹਨਾਂ ਛੋਟੇ ਭਾਗਾਂ ਨੂੰ ਕਲਿੱਪ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਸਪਲਿੱਟ ਬਟਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਦੇ ਸਟੈਪ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. ਕੰਨਟੈਂਟ ਪੇਨ ਵਿਚ ਉਸ ਆਡੀਓ ਜਾਂ ਵੀਡੀਓ ਫਾਈਲ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰੋ ਜਿਸ ਨੂੰ ਤੁਸੀਂ ਸਪਲਿੱਟ ਕਰਨਾ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹੋ।
2. ਮੋਨੀਟਰ ਦੇ ਹੇਠਲੇ ਭਾਗ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ Seek Bar ਉਪਰ ਮੌਜੂਦ ਸਲਾਈਡਰ ਨੂੰ ਉਸ ਜਗ੍ਹਾ ਲੈ ਜਾਓ ਜਿੱਥੋਂ ਆਡੀਓ ਜਾਂ ਵੀਡੀਓ ਨੂੰ ਸਪਲਿੱਟ ਕਰਨਾ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹੋ।
3. ਮੋਨੀਟਰ ਉਪਰ ਮੌਜੂਦ Split ਬਟਨ ਉਪਰ click ਕਰੋ।

ਪਾਠ-6 (BACK TO INDEX)

(ਨੈਟਵਰਕਿੰਗ ਸੰਕਲਪ)

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ।

1. ਦੋ ਸਥਿਤੀਆਂ ਦਰਮਿਆਨ ਡਾਟਾ ਬਦਲਣ ਵਾਲੇ ਮਾਧਿਅਮ ਨੂੰ __________ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। (ਇਹ ਸਾਰੇ)
ੳ. ਨੈਟਵਰਕ ਅ. ਹਾਰਡ ਡਿਸਕ ੲ. ਸੀ. ਡੀ. ਰੋਮ ਸ. ਇਹ ਸਾਰੇ
2. HTTP ਪ੍ਰੋਟੋਕੋਲ _____________ ਵਾਸਤੇ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। (WWW ਦੇ ਪੰਨੇ ਦੇਣ ਲਈ)
3. ਨਿਮਨਲਿਖਿਤ ਵਿਚੋਂ ਕਿਹੜਾ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੈਟਵਰਕਾਂ ਦਾ ਨਿਸ਼ਾਨਾ ਨਹੀਂ ਹੈ। (ਇਹਨਾਂ ਵਿਚੋਂ ਕੋਈ ਨਹੀਂ)
ੳ. ਸਰੋਤ ਵੰਡ ਅ. ਉੱਚ ਭਰੋਸਾ ੲ. ਸਕੇਲੇਬਿਲਟੀ ਸ. ਇਹਨਾਂ ਵਿਚੋਂ ਕੋਈ ਨਹੀਂ
4. ਇਕ Distributed Network Configuration ਜਿਸ ਵਿਚ ਸਮੂਹ ਡਾਟਾ ਇਕ ਕੇਂਦਰੀ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿਚੋਂ ਗੁਜਰਦੀ ਹੈ।
ੳ. ਬੱਸ ਨੈਟਵਰਕ ਅ. ਸਟਾਰ ਨੈਟਵਰਕ ੲ. ਰਿੰਗ ਨੈਟਵਰਕ ਸ. ਪੁਆਇੰ-ਟੂ-ਪੁਆਇੰਟ ਨੈਟਵਰਕ
5. PC ਦੀ ਮੁਢਲੀ ਮੈਮਰੀ ਜਾਂ ਡਿਸਕ ਤੋਂ ਕਿਸੇ ਦੂਜੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਫਾਈਲ ਭੇਜਣ ਨੂੰ ਕੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ
ੳ. ਅਪਲੋਡਿੰਗ ਅ. ਡਾਊਨਲੋਡਿੰਗ ੲ. ਲੋਗ-ਇਨ ਸ. ਹੈਂਗ-ਆਨ
6. ਉਸ ਡਿਵਾਇਸ ਦਾ ਨਾਂ ਦੱਸੋ ਜਿਹੜਾ ਟੈਲੀਫੋਨ ਲਾਈਨਾਂ ਰਾਹੀਂ ਦੋ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਨੂੰ ਜੋੜਦਾ ਹੈ।
ੳ. ਟੇਪ ਅ. ਮਾਡਮ ੲ. ਬੱਸ ਸ. ਕੇਬਲ
7 ਸੀ.ਪੀ.ਯੂ. ਤੋਂ ਇਕ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਸੀਮਾਂ ਯੰਤਰਾਂ ਲਈ ਡਾਟਾ ਦੀ ਅਦਲਾ-ਬਦਲੀ ਪ੍ਰਾਪਤ ___ਰਾਹੀਂ ਪ੍ਰਾਪਤ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
ੳ. ਮਾਡਮ ਅ. ਕੰਪਿਊਟਰ ਪੋਰਟ ੲ. ਇੰਟਰਫੇਸ ਸ. ਬਫਰ ਮੈਮਰੀ
8. ______________ ਸੰਚਾਰ ਮਾਧਿਅਮ ਨਹੀਂ ਹੈ।
ੳ. ਟੈਲੀਫੋਨ ਲਾਈਨਾਂ ਅ. ਕੋ-ਐਕਸੀਅਲ ਕੇਬਲ ੲ. ਮਾਡਮ ਸ. ਮੁੜੀ ਹੋਈ ਕੋਐਕਸੀਅਲ ਕੇਬਲ
9. ਟਰਮੀਨਲਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ __________ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
ੳ. ਯੂਜ਼ਰ ਤੋਂ ਡਾਟਾ ਪ੍ਰਵੇਸ਼ ਕਰਵਾਉਣ ਲਈ ਅ. ਸਕੂਲ ਮੁੱਖੀ ਨੂਮ ਸੂਚਨਾ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਨ ਲਈ
ੲ. ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਵੰਡਣ ਲਈ ਸ. ਇਨ੍ਹਾਂ ਵਿਚੋਂ ਕੋਈ ਨਹੀਂ
10. ਇੰਟਰਨੈਟ ਤੇ ਪਹੁੰਚ ਕਰਨ ਲਈ PC ਤੇ ਲਗਾਇਆ ਕਾਣ ਵਾਲਾ ਸਾਫਟਵੇਅਰ _____________ ਹੈ
ੳ. www ਅ. TCP/IP ੲ. **Browser** ਸ. URL
11. ਸਟਾਰ, ਰਿੰਗ ਅਤੇ ਬੱਸ ਨੈਟਵਰਕ ____________ ਦੀਆਂ ਮਿਸਾਲਾਂ ਹਨ। (ਟੋਪੋਲੋਜੀ)
12. ਦੋ ਸਥਿਤੀਆਂ ਦਰਮਿਆਨ ਡਾਟਾ ਦੀ ਬਦਲੀ ਦੇ ਮਾਧਿਅਮ ਨੂੰ _________ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। (ਸੰਚਾਰ ਚੈਨਲ)
13. ਇਕ ਛੋਟ ਜਿਹਾ ਨੈਟਵਰਕ ਜਿਹੜਾ ਸਥਾਨਕ ਖੇਤਰ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਦਫਤਰ, ਇਮਾਰਤ ਤਕ ਸੀਮਿਤ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। (LAN)
14. ਦੋ ਜਾਂ ਵਧੇਰੇ ਨੈਟਵਰਕਾਂ ਦੇ ਕੁਨੈਕਸ਼ਨਾਂ ਨੂੰ ______ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। (ਇੰਟਰਨੈਟ)
15. ਇਕ ਨੈਟਵਰਕਦ ਦਾ ਪ੍ਰਯੋਗ __________ ਲਈ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। (ਡਾਟਾ ਵੰਡ)
16. __________ ਨਿਯਮ (ਪ੍ਰੋਟੋਕੋਲ) ਫਾਈਲ ਬਦਲੀ ਦਾ ਧਿਆਨ ਰੱਖਦਾ ਹੈ। (FTP)
17. _____________ ਰਾਹੀਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੋਂ ਸੰਦੇਸ਼ ਭੇਜ ਅਤੇ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। (ਈ ਮੇਲ)
18. _______ ਕੇਬਲ ਪਲਾਸਟਿਕ ਜਾਂ ਸ਼ੀਸ਼ੇ ਦੀਆਂ ਬਣੀਆਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ ਅਤੇ ਡਾਟਾ ਸੰਚਾਰ ਲਈ ਵਰਤੀਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ। (ਓਪਟੀਕਲ ਫਾਈਬਰ)
19. ਸੰਚਾਰ ਪ੍ਰਣਾਲੀ ਦੇ ਸਾਧਨ ਦੁਆਰਾ ਜੋੜੇ ਗਏ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦਾ ਸੰਗ੍ਰਿਹ __________ ਕਹਾਉਂਦਾ ਹੈ। (ਨੈਟਵਰਕ)
20. ਇਕ ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਨੋਡਸ ਦੇ ਅੰਤਰ ਸੰਬੰਧ ਦਾ ਨਮੂਨਾ _____________ ਕਹਾਉਂਦਾ ਹੈ। (ਟੋਪੋਲੋਜੀ)
21. ___ ਟੋਪੋਲੋਜੀ ਵਿਚ ਕੇਂਦਰੀ ਨੋਡ ਹਰ ਇਕ ਦੂਜੀ ਨੋਡ ਨਾਲ ਇਕ ਮਾਰਗ ਦੁਆਰਾ ਜੁੜੀਆਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ। (ਸਟਾਰ)
22. ਵਿਕਸਤ ਅਤੇ ਡੀਜ਼ਾਈਨ ਕੀਤੀ ਗਈ ਪਹਿਲੀ ਵੈਨ (WAN) ਪ੍ਰਾਈਵੇਟ ਨੈਟਵਰਕ _________ ਸੀ। (ARPANET)
23. ਡਾਟਾ ਸੰਚਾਰ ਗਤੀ ਨੂੰ ਮਾਪਣ ਵਾਲੀ ਇਕ ਇਕਾਈ __________ ਹੈ। (baud)

ਸਹੀ/ਗਲਤ ਲਿਖੋ

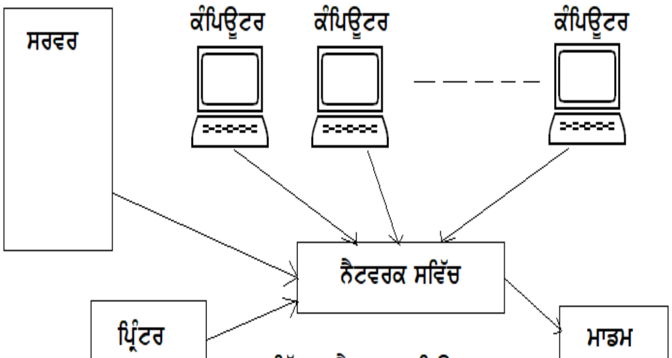
1. ਇਕ ਨੋਡ ਇਕ ਕੰਪਿਊਟਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜੋ ਨੈਟਵਰਕ ਨਾਲ ਜੁੜਿਆ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। (ਸਹੀ)
2. MAN ਨੈਟਵਰਕ ਉਹ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜੋ ਸ਼ਹਿਰ ਵਿਚ ਫੈਲਿਆ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। (ਸਹੀ)
3. ਦਰ ਜਿਸ ਤੇ ਲੈਨ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਬਦਲਦਾ ਹੈ, ਗੀਗਾ-ਬਿਟਸ ਪ੍ਰਤੀ ਸੈਕੰਡ ਹੁੰਦਾ ਹੈ (ਗਲਤ)
4. ਨੈਟਵਰਕ ਇੰਟਰਫੇਸ ਇਕਾਈ ਇਕ ਡਿਵਾਇਸ ਹੈ ਜੋ ਸਰਵਰ ਨਾਲ ਅਤੇ ਸਮੂਹ ਵਰਕਸਟੇਸ਼ਨਾਂ ਨਾਲ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦਰਮਿਆਨ ਕੁਨੈਕਸ਼ਨ ਜੋੜਨ ਲਈ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। (ਸਹੀ)
5. ਨੈਟਵਰਕ ਸੰਕਲਪ ਵਿਚ URL ਦਾ ਭਾਵ ਯੂਨੀਫਾਰਮ ਰਿਸੋਰਸ ਲੋਕੇਟਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। (ਸਹੀ)

6. ਇਕ Gbps 1,000,000,00 ਬਿਟ ਪ੍ਰਤੀ ਸੈਕਿੰਡ ਦੇ ਬਰਾਬਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। (ਗਲਤ)
7. ਹਵਾ ਵਿਚ ਗੈਰ ਮਾਰਗ ਦਰਸ਼ਕ ਸੰਚਾਰ ਮਾਧਿਅਮ ਹੈ। (ਸਹੀ)
8. ਡਿਵਾਇਸ ਜਿਹੜਾ ਤੁਹਾਨੂੰ ਬਹੁਮੁਖੀ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਨੂੰ ਇਕਹਿਰੇ ਨੈਟਵਰਕ ਨਾਲ ਜੋੜਨ ਦੀ ਆਗਿਆ ਦਿੰਦਾ ਹੈ, ਨੂੰ ਹੱਬ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। (ਸਹੀ)
9. ਬੈਂਡਵਿਡਥ ਮਾਧਿਅਮ ਦੀ ਸਮਰੱਥਾ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿਚ ਸਿਗਨਲ ਦਾ ਸੰਚਾਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। (ਸਹੀ)

ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਨੈਟਵਰਕ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ/

ਉ: ਇਕ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੈਟਵਰਕ ਦੋ ਜਾਂ ਦੋ ਤੋਂ ਵੱਧ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਨੂੰ ਆਪਸ ਵਿਚ ਜੋੜਨ ਨਾਲ ਬਣਦਾ ਹੈ। ਨੈਟਵਰਕ ਸਾਧਨਾਂ (resources) ਨੂੰ ਸਾਂਝਾ (share) ਕਰਨ ਲਈ ਬਣਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਕ ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਨੂੰ ਆਪਸ ਵਿਚ ਜੋੜਨ ਲਈ ਸੰਚਾਰ ਚੈਨਲਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਸੰਚਾਰ ਚੈਨਲ ਤਾਰਾਂ ਜਾਂ ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਤਾਰਾਂ ਵਾਲੇ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਨੂੰ ਆਪਸ ਵਿਚ ਜੋੜਨ ਲਈ ਦੂਰੀ ਦੀ ਕੋਈ ਹੱਦ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੀ।



ਚਿੱਤਰ: ਨੈਟਵਰਕ ਦੀ ਉਦਾਹਰਣ

2. ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਐਨਾਲਾਗ ਟੈਲੀਫੋਨ ਲਾਈਨ ਨਾਲ ਜੋੜਨ ਵਾਲੇ ਯੰਤਰ ਦਾ ਨਾਂ ਲਿਖੋ। ਇਸ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਵੀ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਐਨਾਲਾਗ ਟੈਲੀਫੋਨ ਲਾਈਨ ਨਾਲ ਜੋੜਨ ਵਾਲੇ ਯੰਤਰ ਨੂੰ ਮਾਡਮ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਦੋ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ: ਬਾਹਰੀ ਅਤੇ ਅੰਦਰੂਨੀ ਮਾਡਮ। ਇਹਨਾਂ ਦਾ ਵਰਨਣ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹੈ:

1. **ਬਾਹਰੀ ਮਾਡਮ (External Modem)**: ਇਹ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੋਂ ਅਲੱਗ ਇਕ ਵੱਖਰਾ ਯੰਤਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸਨੂੰ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਸੀਰੀਅਲ ਪੋਰਟ (Serial Port) COM1 ਜਾਂ COM2 ਨਾਲ ਜੋੜਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਮਾਡਮ ਅਮਦਰੂਨੀ ਮਾਡਮ ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਮਹਿੰਗੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਪਰ ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਸੰਚਾਰ ਗਤੀ ਅੰਦਰੂਨੀ ਮਾਡਮ ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਜ਼ਿਆਦਾ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
2. **ਅੰਦਰੂਨੀ ਮਾਡਮ (Internal Modem)**: ਇਹ ਇਕ ਪ੍ਰਿੰਟਡ ਸਰਕਟ ਬੋਰਡ (Printed circuit board) ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸਨੂੰ ਸਿਸਟਮ ਯੂਨਿਟ ਦੇ ਅੰਦਰ ਲਗਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਮਾਡਮ ਬਾਹਰੀ ਮਾਡਮ ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਸਸਤੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਪਰ ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਸੰਚਾਰ ਗਤੀ ਬਾਹਰੀ ਮਾਡਮ ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਘੱਟ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

3. ਸੰਚਾਰ ਚੈਨਲ ਦੀ ਪਰਿਭਾਸ਼ਾ ਲਿਖੋ।

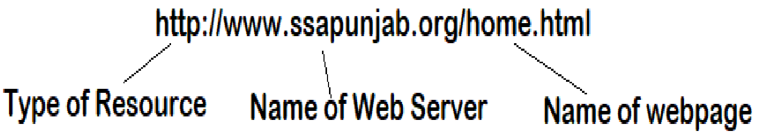
ਉ: ਸੰਚਾਰ ਚੈਨਲ ਨੂੰ ਸੰਚਾਰ ਮੀਡੀਆ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਸੰਵਾਰ ਚੈਨਲ ਉਹ ਚੈਨਲ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜਿਸ ਰਾਹੀਂ ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਇਕ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੋਂ ਦੂਜੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੱਕ ਭੇਜਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਸੰਚਾਰ ਚੈਨਲ ਦੋ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ: ਗਾਇਡਡ ਮੀਡੀਆ ਅਤੇ ਅਨਗਾਇਡਡ ਮੀਡੀਆ।

4. ਨੈਟਵਰਕ ਟੋਪੋਲੋਜੀ ਕੀ ਹੈ?

ਉ: ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਨੂੰ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਢੰਗਾਂ ਨਾਲ ਪ੍ਰਬੰਧਤ ਕਰਨ ਦੇ ਤਰੀਕਿਆਂ ਨੂੰ ਨੈਟਵਰਕ ਟੋਪੋਲੋਜੀਜ਼ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਕ ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਨੂੰ ਕਈ ਤਰੀਕਿਆਂ ਨਾਲ ਪ੍ਰਬੰਧਿਤ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ ਨੈਟਵਰਕ ਟੋਪੋਲੋਜੀਜ਼ ਕਈ ਕਿਸਮਾਂ ਦੀਆਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ, ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਸਟਾਰ ਟੋਪੋਲੋਜੀ, ਬਸ ਟੋਪੋਲੋਜੀ, ਰਿੰਗ ਟੋਪੋਲੋਜੀ, ਟ੍ਰੀ ਟੋਪੋਲੋਜੀ, ਮੈਸ਼ ਟੋਪੋਲਜੀ।

5. URL ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?

ਉ: ਇੰਟਰਨੈਟ ਉਪਰ ਹਰੇਕ ਵੈਬਪੇਜ਼ ਦਾ ਇਕ ਵਿਲੱਖਣ ਐਡਰੈਸ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਐਡਰੈਸ ਨੂੰ ਹੀ ਯੂਨੀਫਾਰਮ ਰਿਸੋਰਸ ਲੋਕੇਟਰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇੰਟਰਨੈਟ ਉਪਰ ਕਿਸੇ ਵੈਬ-ਪੇਜ਼ ਤੱਕ ਪਹੁੰਚ ਕਰਨ ਲਈ ਸਾਨੂੰ ਵੈਬ-ਬ੍ਰਾਊਜ਼ਰ ਵਿਚ ਉਸਦਾ URL ਟਾਈਪ ਕਰਨਾ ਪੈਂਦਾ ਹੈ। URL ਦੀ ਉਦਾਹਰਣ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹੈ:



6. WWW ਕੀ ਹੈ?

ਉ: ਵਰਲਡ ਵਾਈਡ ਵੈਬ ਨੂੰ www ਜਾਂ web ਜਾਂ W3 ਦਾ ਨਾਂ ਨਾਲ ਵੀ ਜਾਣਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਵੈਬ ਸਰਵਰਾਂ ਦਾ ਇਕ ਸਮੂਹ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਵਰਲਡ ਵਾਈਡ ਵੈਬ ਵਿਚ ਸੂਚਨਾ ਨੂੰ ਵੈਬ ਪੇਜਾਂ ਵਿਚ ਸਟੋਰ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਵੈਬ ਪੇਜਾਂ ਨੂੰ HTML ਵਿਚ ਬਣਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। HTML ਵੈਬ ਪੇਜਾਂ ਦੀ ਬਣਤਰ ਅਤੇ ਤੱਤਾਂ ਨੂੰ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਵੈਬ ਪੇਜ਼ ਵਿਚ ਟੈਕਸਟ, ਤਸਵੀਰਾਂ, ਆਡੀਓ, ਵੀਡੀਓ, ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ ਆਦਿ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਇਕ ਦੂਜੇ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਵੈਬ ਪੇਜਾਂ ਦੇ ਸਮੂਹ ਨੂੰ ਵੈਬ-ਸਾਈਟ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਵੈਬ-ਸਾਈਟ ਨੂੰ ਵੈਬ -ਸਰਵਰ ਉਪਰ ਸਟੋਰ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਕ ਵੈਬਸਾਇਟ ਦੇ ਪੇਜਾਂ ਨੂੰ ਆਪਸ ਵਿਚ ਹਾਈਪਰਲਿੰਕਸ ਦੁਆਰਾ ਜੋੜਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਵੈਬ ਪੇਜ ਵਿਚ ਹਾਈਪਰਲਿੰਕ ਨਿਲੇ ਰੰਗ ਵਿਚ ਅਮਡਰਲਾਈਨ ਕੀਤੇ ਹੋਏ ਨਜ਼ਰ ਆਉਂਦੇ ਹਨ। ਵੈਬਸਾਈਟ ਦੇ ਸਭ ਤੋਂ ਪਹਿਲੇ ਵੈਬ ਪੇਜ਼ ਨੂੰ ਹੋਮਪੇਜ਼ (Homepage) ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਵੈਬਪੇਜ਼ਾਂ ਨੂੰ ਦੇਖਣ ਲਈ ਵੈਬ-ਬ੍ਰਾਉਜ਼ਰ (web-browser) ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਕੁੱਝ ਆਮ ਵਰਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਵੈਬ ਬ੍ਰਾਊਜ਼ਰ ਹਨ - ਗੂਗਲ ਕ੍ਰੋਮ (Google Chrome), ਇੰਟਰਨੈਟ ਐਕਸਪਲੋਰਰ (Internet Explorer), ਫਾਇਰਫੋਕਸ (Firefox)

7. ਇੰਟਰਨੈਟਵਰਕਿੰਗ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?

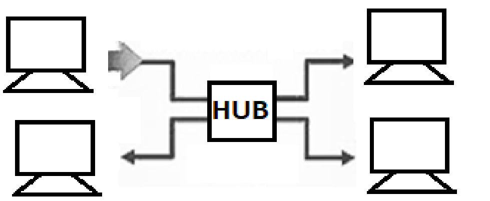
ਉ: ਵੱਖ-ਵੱਖ ਨੈਟਵਰਕਾਂ ਨੂੰ ਆਪਸ ਵਿਚ ਜੋੜਨ ਦਾ ਪ੍ਰੋਸੈਸ ਇੰਟਰਨੈਟਵਰਕਿੰਗ ਅਕਵਾਉਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇਸ ਤਰਾਂ ਦੇ ਬਣਾਏ ਗਏ ਨੈਟਵਰਕਾਂ ਨੂੰ ਇੰਟਰਨੈਟਵਰਕ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇੰਟਰਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਨੈਟਵਰਕਾਂ ਨੂੰ ਆਪਸ ਵਿਚ ਜੋੜਨ ਲਈ ਕਈ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਯੰਤਰਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਜਿਵੇਂ ਕਿ: ਰਾਊਟਰ (Router), ਗੇਟਵੇਅ (Gateway) ਆਦਿ।

8. FTP ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ? ਇਸਦੇ ਲਾਭ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਇਹ ਇੰਟਰਨੈਟ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਣ ਵਾਲਾ ਸਟੈਂਡਰਡ ਪ੍ਰੋਟੋਕੋਲ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਪ੍ਰੋਟੋਕੋਲਜ਼ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਇੰਟਰਨੈਟ ਉਪਰ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਵਿਚਕਾਰ ਫਾਈਲਾਂ ਟ੍ਰਾਂਸਫਰ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। FTP ਪ੍ਰੋਟੋਕੋਲ ਇੰਟਰਨੈਟ ਦੇ TCP/IP ਪ੍ਰੋਟੋਕੋਲਜ਼ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਹੀ ਫਾਈਲਾਂ ਦੀ ਅਦਲਾ-ਬਦਲੀ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਇੰਟਰਨੈਟ ਉਪਰ ਫਾਈਲਾਂ ਦੀ ਅਦਲਾ ਬਦਲੀ ਕਰਨ ਵਿਚ FTP ਕਾਫੀ ਲਾਭਦਾਇਕ ਸਿੱਧ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

9. ਨੈਟਵਰਕ ਹੱਬ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ? ਇਸਦੇ ਲਾਭ ਕੀ ਹਨ?

ਉ: ਨੈਟਵਰਕ ਹੱਬ ਇਕ ਸੰਚਾਰ ਯੰਤਰ ਹੈ ਜੋ ਨੈਟਵਰਕ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਦੋ ਜਾਂ ਦੋ ਤੋਂ ਵੱਧ ਇਥਰਨੈਟ (100thernet) ਨੈਟਵਰਕਾਂ ਨੂੰ ਆਪਸ ਵਿਚ ਜੋੜਨ ਦਾ ਕੰਮ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਇਹਨਾਂ ਨੈਟਵਰਕਾਂ ਨੂੰ ਜੋੜ ਕੇ ਇਕਹਿਰੇ ਨੈਟਵਰਕ ਦੇ ਤੌਰ ਤੇ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦਾ ਹੈ। ਇੱਕ ਹੱਬ ਕਈ ਲਾਈਨਾਂ ਤੋਂ ਇਨਪੁੱਟ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਜਦੋਂ ਹੱਬ ਕਿਸੇ ਵੀ ਇੱਕ ਇਨਪੁੱਟ ਲਾਈਨ ਤੋਂ ਡਾਟਾ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਇਹ ਇਸ ਪ੍ਰਾਪਤ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਬਾਕੀ ਸਾਰੀਆਂ ਲਾਈਨਾਂ ਉਪਰ ਭੇਜ ਦਿੰਦਾ ਹੈ। ਹੱਬ ਨੂੰ ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਸਟਾਰ ਟੋਪੋਲੋਜੀ ਵਿਚ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।



10. ਡਾਟਾ ਬਦਲੀ (ਡਾਟਾ ਟ੍ਰਾਂਸਫਰ) ਦੀ ਪਰਿਭਾਸ਼ਾ ਦਿਓ। ਇਸਦੀਆਂ ਇਕਾਈਆਂ ਕੀ ਹਨ?

ਅ: ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਵਿਚਕਾਰ ਡਾਟਾ ਦੀ ਅਦਲਾ ਬਦਲੀ ਕਰਨਾ ਡਾਟਾ ਟ੍ਰਾਂਸਫਰ ਅਕਵਾਉਂਦਾ ਹੈ। ਇਕ ਮਿੱਥੇ ਸਮੇਂ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਦੀ ਜਿੰਨ੍ਹੀ ਮਾਤਰਾ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਵਿਚ ਟ੍ਰਾਂਸਫਰ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ, ਉਸ ਨੂੰ ਡਾਟਾ ਬਦਲੀ ਦਰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਡਾਟਾ ਬਦਲੀ ਦਰ ਨੂੰ ਬਿਟਸ (bits)ਵਿਚ ਪ੍ਰਗਟਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਡਾਟਾ ਬਦਲੀ ਦੀਆਂ ਇਕਾਈਆਂ ਬਿੱਟ ਦਰਾਂ ਵਿਚ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹੋ ਸਕਦੀਆਂ ਹਨ:

kbps - kilobits per second
mbps - megabits per second
gbps - gigabits per second
tbps - terabits per second

11. ਤੁਸੀਂ ਸੰਚਾਰ ਮਾਧਿਅਮ ਸ਼ਬਦ ਤੋਂ ਕੀ ਸਮਝਦੇ ਹੋ?

ਅ: ਸੰਚਾਰ ਮਾਧਿਅਮ ਨੂੰ ਸੰਚਾਰ ਚੈਨਲ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਸੰਵਾਰ ਮਾਧਿਅਮ ਉਹ ਮਾਧਿਅਮ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜਿਸ ਰਾਹੀਂ ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਇਕ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੋਂ ਦੂਜੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੱਕ ਭੇਜਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਸੰਚਾਰ ਮਾਧਿਅਮ ਦੋ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ: ਗਾਇਡਡ ਮੀਡੀਆ ਅਤੇ ਅਨਗਾਇਡਡ ਮੀਡੀਆ।

ਵੱਡੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਨੈਟਵਰਕ ਦੀ ਲੋੜ ਕਿਉਂ ਪੈਂਦੀ ਹੈ?

ਉ: ਨੈਟਵਰਕਿੰਗ ਦੀ ਜਰੂਰਤ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਕਾਰਨਾਂ ਕਰਕੇ ਪੈਂਦੀ ਹੈ:

1. ਕੰਪਿਊਟਰ ਫਾਈਲਾਂ ਨੂੰ ਸਾਂਝਾ ਕਰਨ ਲਈ (To share computer files)
2. ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਭਾਗਾਂ ਦੀ ਸਾਂਝ ਕਰਨ ਲਈ (To share hardware components)
3. ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਨੂੰ ਇਕ ਦੂਜੇ ਨਾਲ ਸੰਚਾਰ ਕਰਨ ਯੋਗ ਬਨਾਉਣਾ (to enable communication between computers)
4. ਸੰਚਾਰ ਦੀ ਗਤੀ ਅਤੇ ਸ਼ੁਧੱਤਾ ਨੂੰ ਵਧਾਉਣਾ (to increse the speed and accuracy in communication)
5. ਡਾਟਾ ਟ੍ਰਾਂਸਫਰ ਦੀ ਕੀਮਤ ਘਟਾਉਣ ਲਈ (to reduce the cost of data transfer)
6. ਗਰੁੱਪ ਵਿਚ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ (To work in groups)
7. ਨੈਟਵਰਕ ਰਾਹੀਂ ਕੰਮ ਦੀ ਉਤਪਾਦਕਤਾ ਵਿਚ ਵਾਧਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

2. ਡਾਟਾ ਵੰਡ (Data Sharing) ਨੂੰ ਨੈਟਵਰਕਿੰਗ ਦਾ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਪ੍ਰਯੋਗ ਕਿਉਂ ਮੰਨਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ?

ਉ: ਡਾਟਾ ਵੰਡ (Data Sharing) ਨੂੰ ਨੈਟਵਰਕਿੰਗ ਦਾ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਪ੍ਰਯੋਗ ਮੰਨਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸਦੇ ਕਈ ਕਾਰਨ ਹਨ। ਨੈਟਵਰਕ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਯੂਜ਼ਰ ਡਾਟਾ ਦੀ ਸ਼ਾਝ ਆਸਾਨੀ ਨਾਲ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: ਇਕ ਸੰਸਥਾ ਵਿਚ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਵਿਭਾਗਾਂ ਦੇ ਯੂਜ਼ਰ ਨੈਟਵਰਕ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਫਾਈਲਾਂ ਦੀ ਸਾਂਝ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਨੈਟਵਰਕ ਡਾਟਾ ਦੇ ਸੰਚਾਰ ਦੀ ਗਤੀ ਅਤੇ ਸ਼ੁਧੱਤਾ ਨੂੰ ਵਧਾਉਂਦੇ ਹਨ। ਨੈਟਵਰਕ ਰਾਹੀਂ ਕਿਸੇ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਦੂਜਿਆਂ ਤੱਕ ਤੇਜ਼ੀ ਨਾਲ ਪਹੁੰਚਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਟ੍ਰਾਂਸਫਰ ਕਰਨ ਦੀ ਕੀਮਤ ਵੀ ਕਾਫੀ ਘੱਟ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਨੈਟਵਰਕ ਰਾਹੀਂ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਗਰੁੱਪ ਟੀਮਾਂ ਬਣਾ ਕੇ ਇਕ ਹੀ ਡਾਟਾ ਉਪਰ ਕੰਮ ਕਰਨ ਵਿਚ ਮਦਦ ਮਿਲਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਨਾਲ ਕੰਮ ਦੀ ਉਤਪਾਦਕਤਾ ਵਿਚ ਵਾਧਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਕਾਰਨਾਂ ਕਰਕੇ ਅਸੀਂ ਕਹਿ ਸਕਦੇ ਹਾਂ ਕਿ ਡਾਟਾ ਦੀ ਵੰਡ ਨੂੰ ਨੈਟਵਰਕਿੰਗ ਦਾ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਪ੍ਰਯੋਗ ਮੰਨਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

3. ਕੇਬਲ ਟੀਵੀ ਨੈਟਵਰਕ ਲਈ ਕਿਹੜੀ ਕਿਸਮ ਦਾ ਨੈਟਵਰਕ ਲਾਭਦਾਇਕ ਹੁੰਦਾ ਹੈ? ਇਹ ਵੈਨ ਨਾਲੋਂ ਕਿਵੇਂ ਵੱਖ ਹੈ?

ਉ: ਕੇਬਲ ਟੀਵੀ ਨੈਟਵਰਕ ਇਕ ਪੂਰੇ ਸ਼ਹਿਰ ਵਿਚ ਫੈਲਿਆ ਹੋਇਆ ਨੈਟਵਰਕ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਅਜਿਹੇ ਨੈਟਵਰਕ ਲਈ MAN ਨੈਟਵਰਕ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਅਸੀਂ ਕਹਿ ਸਕਦੇ ਹਾਂ ਕਿ ਕੇਬਲ ਟੀਵੀ ਨੈਟਵਰਕ ਲਈ MAN ਨੈਟਵਰਕ ਲਾਭਦਾਇਕ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਹ ਨੈਟਵਰਕ ਵੈਨ ਨੈਟਵਰਕ ਨਾਲੋਂ ਵੱਖ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਕਿਉਂਕਿ ਵੈਨ ਨੈਟਵਰਕ ਪੂਰੇ ਦੇਸ਼/ਮਹਾਂਦੀਪ ਜਾਂ ਸੰਸਾਰ ਵਿਚ ਫੈਲੇ ਹੋਏ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਸ ਤਰਾਂ ਅਸੀਂ ਕਹਿ ਸਕਦੇ ਹਾਂ ਕਿ ਕੇਬਲ ਟੀਵੀ ਨੈਟਵਰਕ (MAN) MAN ਨੈਟਵਰਕ ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਬਹੁਤ ਛੋਟੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।

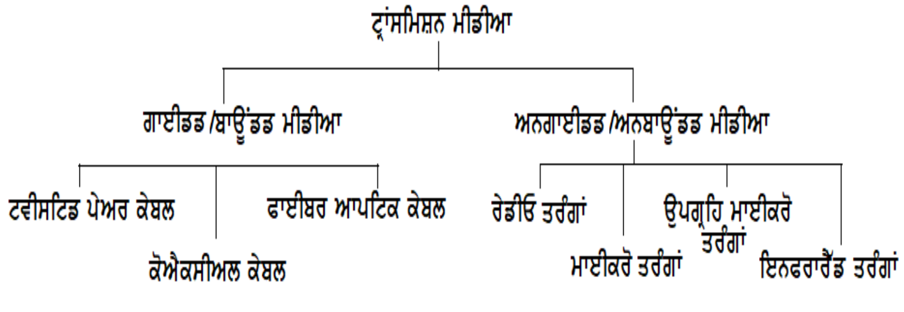
4. ਗਾਇਡਿਡ ਮਿਡੀਆ ਅਤੇ ਅਨਗਾਈਡਡ ਮੀਡੀਆ ਡਾਟਾ ਸੰਚਾਰ ਮਾਧਿਆਮ ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?ਹਰੇਕ ਦੀ ਮਿਸਾਲ ਦਿਓ।

ਉ: ਉਹ ਮੀਡੀਆ ਜਿਸ ਰਾਹੀਂ ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਇਕ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੋਂ ਦੂਜੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੱਕ ਭੇਜਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ, ਉਸਨੂੰ ਟ੍ਰਾਂਸਮਿਸ਼ਨ ਮੀਡੀਆ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਟ੍ਰਾਂਸਮਿਸ਼ਨ ਮੀਡੀਆ ਨੂੰ ਸੰਚਾਰ ਮੀਡੀਆ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਨੈਟਵਰਕਾਂ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਸੰਚਾਰ ਲਈ ਦੋ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਮੀਡੀਆ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ:

ਗਾਇਡਡ ਜਾਂ ਬਾਊਂਡਡ ਮੀਡੀਆ (Guided or Bounded Media): ਇਸ ਮੀਡੀਆ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਤਾਰਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਇਕ ਖਾਸ ਰਸਤੇ ਰਾਹੀਂ ਸੰਚਾਰ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਮੀਡੀਆ ਕਈ ਤਰਾਂ ਦਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਜਿਵੇਂ ਕਿ: ਟਵਿਸਟਿਡ ਪੇਅਰ ਕੇਬਲ, ਕੋਐਕਸੀਅਲ ਕੇਬਲ, ਫਾਈਬਰ ਆਪਟਿਕ ਕੇਬਲ ਆਦਿ।

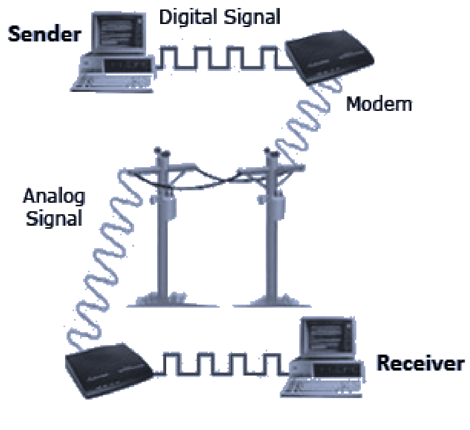
ਅਨਗਾਇਡਡ ਜਾਂ ਅਨਬਾਊਂਡਡ ਮੀਡੀਆ (UnGuided or UnBounded Media):

ਇਸ ਮੀਡੀਆ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਸੰਚਾਰ ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਤਾਰਾਂ ਦੇ ਹਵਾ ਰਾਹੀਂ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਦਾ ਪ੍ਰਵਾਹ ਇਕ ਖਾਸ ਰਸਤੇ ਦੀ ਬਜਾਏ ਹਰ ਦਿਸ਼ਾ ਵਿਚ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਮੀਡੀਆ ਉਹਨਾਂ ਥਾਵਾਂ ਉਤੇ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਿੱਥੇ ਕੇਬਲਾਂ ਨਾਲ ਸੰਚਾਰ ਕਰਨ ਵਿਚ ਸਮਸਿਆ ਆਉਂਦੀ ਹੈ। ਅਨਗਾਈਡਡ ਮੀਡੀਆ ਦੀਆਂ ਮੁੱਖ ਕਿਸਮਾਂ - ਰੇਡੀਓ ਤਰੰਗਾਂ, ਮਾਈਕਰੋ ਤਰੰਗਾਂ, ਉਪਗ੍ਰਹਿ ਮਾਈਕਰੋ ਤਰੰਗਾਂ, ਇਨਫਰਾਰੈੱਡ ਤਰੰਗਾਂ ਆਦਿ ਹਨ।



ਚਿੱਤਰ: ਟ੍ਰਾਂਸਮਿਸ਼ਨ ਮੀਡੀਆ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ

5. ਨੈਟਵਰਕਿੰਗ ਵਿਚ ਮਾਡਮ ਦਾ ਕੀ ਕੰਮ ਹੈ?



ਉ: ਮਾਡਮ ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾ ਮਾਡੂਲੇਟਰ ਡਿਮਾਡੂਲੇਟਰ (**Mo**dulator **Dem**odulator) ਹੈ। ਇਹ ਇਕ ਸੰਚਾਰ ਯੰਤਰ ਹੈ। ਇਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਡਿਜ਼ੀਟਲ ਸਿਗਨਲ (digital signal) ਨੂੰ ਐਨਾਲਾਗ ਸਿਗਨਲ (Analogue singal) ਅਤੇ ਐਨਾਲਾਗ ਸਿਗਨਲ ਨੂੰ ਡਿਜ਼ੀਟਲ ਸਿਗਨਲ ਵਿਚ ਤਬਦੀਲ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਕੰਪਿਊਟਰ ਡਿਜ਼ੀਟਲ ਸਿਗਨਲ ਪੈਦਾ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਪਰੰਤੂ ਇਹ ਸਿਗਨਲ ਲੰਬੀ ਦੂਰੀ ਤੱਕ ਸੰਚਾਰ ਕਰਨ ਲਈ ਢੁਕਵੇਂ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੇ। ਇਸ ਲਈ ਇਹਨਾਂ ਸਿਗਨਲਾਂ ਨੂੰ ਐਨਾਲਾਗ ਸਿਗਨਲਾਂ ਵਿਚ ਤਬਦੀਲ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਲੰਬੀ ਦੂਰੀ ਤੱਕ ਸੰਚਾਰ ਕਰਨ ਲਈ ਢੁਕਵੇਂ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਡਿਜ਼ੀਟਲ ਸਿਗਨਲ ਨੂੰ ਐਨਾਲਾਗ ਸਿਗਨਲ ਵਿਚ ਤਬਦੀਲ ਕਰਨਾ **ਮਾਡੂਲੇਟਰ** ਅਖਵਾਉਂਦਾ ਹੈ। ਜਦੋਂ ਐਨਾਲਾਗ ਸਿਗਨਲ ਆਪਣੇ ਪੜਾਵ ਤੇ ਪਹੁੰਚ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਇਸ ਐਨਾਲਾਗ ਸਿਗਨਲ ਨੂੰ ਵਾਪਿਸ ਡਿਜ਼ੀਟਲ ਸਿਗਨਲ ਵਿਚ ਤਬਦੀਲ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਜੋ ਕੰਪਿਊਟਰ ਡਿਜ਼ੀਟਲ ਰੂਪ ਵਿਚ ਸਿਗਨਲ ਨੂੰ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰ ਸਕੇ। ਐਨਾਲਾਗ ਸਿਗਨਲ ਨੂੰ ਡਿਜ਼ੀਟਲ ਸਿਗਨਲ ਵਿਚ ਤਬਦੀਲ ਕਰਨਾ **ਡੀਮਾਡੂਲੇਟਰ** ਅਖਵਾਉਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਅਸੀਂ ਕਹਿ ਸਕਦੇ ਹਾਂ ਕਿ ਨੈਟਵਰਕਿੰਗ ਵਿਚ ਮਾਡਮ ਸੰਚਾਰ ਕਰਨ ਵਿਚ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਭੂਮਿਕਾ ਨਿਭਾਉਂਦਾ ਹੈ।

ਹੋਰ ਵੱਡੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਮਹੱਵਪੂਰਨ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

ਪ੍ਰ1: ਨੈਟਵਰਕ ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ? ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਨੈਟਵਰਕਾਂ ਨੂੰ ਬਿਆਨ ਕਰੋ।

ਉ: ਇਕ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੈਟਵਰਕ ਦੋ ਜਾਂ ਦੋ ਤੋਂ ਵੱਧ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਨੂੰ ਆਪਸ ਵਿਚ ਜੋੜਨ ਨਾਲ ਬਣਦਾ ਹੈ। ਨੈਟਵਰਕ ਸਾਧਨਾਂ (resources) ਨੂੰ ਸਾਂਝਾ (share) ਕਰਨ ਲਈ ਬਣਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਕ ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਨੂੰ ਆਪਸ ਵਿਚ ਜੋੜਨ ਲਈ ਸੰਚਾਰ ਚੈਨਲਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਸੰਚਾਰ ਚੈਨਲ ਤਾਰਾਂ ਜਾਂ ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਤਾਰਾਂ ਵਾਲੇ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਨੂੰ ਆਪਸ ਵਿਚ ਜੋੜਨ ਲਈ ਦੂਰੀ ਦੀ ਕੋਈ ਹੱਦ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੀ।

ਨੈਟਵਰਕਾਂ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ:

ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੈਟਵਰਕ ਕਈ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਨੈਟਵਰਕ ਨੂੰ ਉਹਨਾਂ ਦੇ ਭੂਗੋਲਿਕ ਖੇਤਰ ਦੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਤਿੰਨ੍ਹ ਭਾਗਾਂ ਵਿਚ ਵੰਡਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ: LAN, MAN ਅਤੇ WAN

1. ਲੋਕਲ ਏਰੀਆ ਨੈਟਵਰਕ (LAN-Local Area Network):

ਇਸ ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਛੋਟੇ ਭੂਗੋਲਿਕ ਖੇਤਰ ਦੇ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਨੂੰ ਆਪਸ ਵਿਚ ਜੋੜਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਛੋਟਾ ਭੂਗੋਲਿਕ ਖੇਤਰ ਇਕ ਰਿਹਾਇਸ਼ੀ ਬਿਲਡਿੰਗ, ਸਕੂਲ, ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ ਜਾਂ ਦਫਤਰ ਆਦਿ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ। LAN ਨੈਟਵਰਕ ਦਾ ਖੇਤਰ MAN ਅਤੇ WAN ਨੈਟਵਰਕ ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਕਾਫੀ ਛੋਟਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ LAN ਨੈਟਵਰਕ ਪ੍ਰਾਇਵੇਟ ਨੈਟਵਰਕ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਦਫਤਰਾਂ ਵਿਚ LAN ਨੈਟਰਵਕ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਸਾਧਨਾਂ ਨੂੰ ਜਾਂ ਸੂਚਨਾ ਨੂੰ ਸਾਂਝੇ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਕ LAN ਨੈਟਵਰਕ ਬਹੁਤ ਸਾਰੇ ਭਾਗਾਂ ਤੋਂ ਮਿਲਕੇ ਬਣਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਭਾਗ ਟ੍ਰਾਂਸਮਿਸ਼ਨ ਚੈਨਲ (ਟਵੀਸਟਡ ਪੇਅਰ ਕੇਬਲ, ਕੋ-ਐਕਸੀਅਲ ਕੇਬਲ, ਫਾਈਬਰ-ਆਪਟੀਕ ਕੇਬਲ ਆਦਿ) ਸਰਵਰ ਕੰਪਿਊਟਰ, ਵਰਕਸਟੇਸ਼ਨ ਕੰਪਿਊਟਰ, NIU, ਹੱਬ ਆਦਿ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।

2. ਮੈਟਰੋਪੋਲੀਟਨ ਏਰੀਆ ਨੈਟਵਰਕ (MAN-**Metropolitan Area Network**)**:**

ਇਹ ਨੈਟਵਰਕ ਭੂਗੋਲਿਕ ਖੇਤਰ ਵਿਚ LAN ਤੋਂ ਵੱਡੇ ਪਰੰਤੂ WAN ਤੋਂ ਛੋਟੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। MAN ਨੈਟਵਰਕ ਦਾ ਭੂਗੋਲਿਕ ਖੇਤਰ ਇਕ ਵੱਡੇ ਸ਼ਹਿਰ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਵੱਡਾ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ। MAN ਨੈਟਵਰਕ ਕੇਬਲ ਟੀ.ਵੀ. ਨੈਟਵਰਕ ਦੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਇਕਹਿਰਾ ਨੈਟਵਰਕ ਵੀ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਇਹ ਕਈ ਛੋਟੇ LAN ਨੈਟਵਰਕਾਂ ਤੋਂ ਮਿਲ ਕੇ ਵੀ ਬਣਿਆ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: ਇਕ ਕੰਪਨੀ ਸ਼ਹਿਰ ਵਿਚ ਫੈਲੇ ਆਪਣੇ LAN ਨੈਟਵਰਕਾਂ ਨੂੰ ਆਪਸ ਵਿਚ ਜੋੜ ਕੇ MAN ਨੈਟਵਰਕ ਬਣਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। MAN ਨੈਟਵਰਕ ਪ੍ਰਾਈਵੇਟ ਅਤੇ ਪਬਲਿੱਕ ਦੋਵੇਂ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ। MAN ਨੈਟਵਰਕ ਦੀ ਰਫਤਾਰ LAN ਨਾਲੋਂ ਘੱਟ ਪਰ WAN ਨਾਲੋਂ ਵੱਧ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

3. ਵਾਈਡ ਏਰੀਆਂ ਨੈਵਰਕਰ (WAN-Wide Area Network):

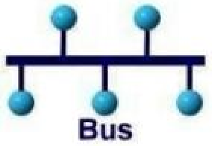
ਇਹ ਸਭ ਤੋਂ ਵੱਡੇ ਨੈਟਵਰਕ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਨੈਟਵਰਕਾਂ ਵਿਚ ਭੂਗੋਲਿਕ ਖੇਤਰ ਦੀ ਕੋਈ ਸੀਮਾ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੀ। ਇਸ ਨੈਟਵਰਕ ਦਾ ਭੂਗੋਲਿਕ ਖੇਤਰ ਇਕ ਪੂਰਾ ਦੇਸ਼, ਮਹਾਂਦੀਪ ਜਾਂ ਸੰਸਾਰ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਵੱਡਾ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਨੂੰ ਆਪਸ ਵਿਚ ਜੋੜਨ ਲਈ ਪਬਲਿਕ ਨੈਟਵਰਕਾਂ ਦੀ ਮਦਦ ਲਈ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: ਟੈਲੀਫੋਨ ਨੈਟਵਰਕ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਇਸ ਨੈਟਵਰਕ ਦੇ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਨੂੰ ਆਪਸ ਵਿਚ ਜੋੜਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਸੈਟੇਲਾਈਟ (Satellite) ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਵੀ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਨੂੰ ਇਸ ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਜੋੜਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇੰਟਰਨੈਟ WAN ਨੈਟਵਰਕ ਦੀ ਸਭ ਤੋਂ ਵਧੀਆ ਉਦਾਹਰਣ ਹੈ। WAN ਨੈਟਵਰਕ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਕਈ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਯੰਤਰ ਇਸਤੇਮਾਲ ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਜਿਵੇਂ ਕਿ: ਬ੍ਰਿਜ (Bridge), ਰਾਊਟਰ (Router), ਗੇਟਵੇਅ (Gateway) ਆਦਿ। ਮੁੱਖ ਤੌਰ ਤੇ ਰੇਲਵੇ, ਬੈਂਕ, ਆਦਿ ਖੇਤਰਾਂ ਵਿਚ ਇਹਨਾਂ ਨੈਟਵਰਕਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। WAN ਨੈਟਵਰਕ ਦੀ ਰਫਤਾਰ LAN ਅਤੇ MAN ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਘੱਟ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:2 ਨੈਟਵਰਕ ਟੋਪੋਲੋਜੀ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ? ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਿਸਮਾਂ ਦੀਆਂ ਟੋਪੋਲਜੀਆਂ ਨੂੰ ਬਿਆਨ ਕਰੋ।

ਉ: ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਨੂੰ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਢੰਗਾਂ ਨਾਲ ਪ੍ਰਬੰਧਤ ਕਰਨ ਦੇ ਤਰੀਕਿਆਂ ਨੂੰ ਨੈਟਵਰਕ ਟੋਪੋਲੋਜੀਜ਼ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਕ ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਨੂੰ ਕਈ ਤਰੀਕਿਆਂ ਨਾਲ ਪ੍ਰਬੰਧਿਤ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ ਨੈਟਵਰਕ ਟੋਪੋਲੋਜੀਜ਼ ਕਈ ਕਿਸਮਾਂ ਦੀਆਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ। ਕੁੱਝ ਆਮ ਵਰਤੀਆਂ ਜਾਣ ਵਾਲੀਆਂ ਨੈਟਵਰਕ ਟੋਪੋਲੋਜੀਜ਼ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ:

ਬਸ ਟੋਪੋਲੋਜੀ (Bus Topology):

ਇਹ ਟੋਪੋਲੋਜੀ LAN ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਵਰਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਸਭ ਤੋਂ ਸਾਧਾਰਣ ਟੋਪੋਲੋਜੀ ਹੈ। ਇਸ ਟੋਪੋਲੋਜੀ ਵਿਚ ਨੈਟਵਰਕ ਦੇ ਸਾਰੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਇਕ ਇਕਹਿਰੀ ਕੇਬਲ (Single cable) ਨਾਲ ਜੁੜੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਸ ਕੇਬਲ ਨੂੰ ਬਸ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਕੇਬਲ ਪੂਰੇ ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਇਕ ਰੀੜ੍ਹ ਦੀ ਹੱਡੀ ਮੰਨ੍ਹੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਹਰ ਇਕ ਨੋਡ (ਕੰਪਿਊਟਰ) ਦੂਜੀ ਨੋਡ ਨਾਲ ਇਸ ਕੇਬਲ ਰਾਹੀਂ ਹੀ ਸੰਚਾਰ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਬਸ ਦੇ ਦੋਵੇਂ ਕਿਨਾਰਿਆਂ ਉਤੇ ਟਰਮੀਨੇਟਰ ਲੱਗਿਆ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜੋ ਸਿਗਨਲ ਨੂੰ ਬਾਊਂਸ ਹੋਣ ਤੋਂ ਬਚਾਉਂਦਾ ਹੈ।



ਸਟਾਰ ਟੋਪੋਲੋਜੀ (Star Topology):

ਇਹ ਟੋਪੋਲੋਜੀ LAN ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਵਰਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਚ ਸਾਰੀਆਂ ਨੋਡਜ਼ (ਕੰਪਿਊਟਰ) ਇਕ ਕੇਂਦਰੀ ਯੰਤਰ ਨਾਲ ਜੁੜੀਆਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ। ਇਸ ਕੇਂਦਰੀ ਯੰਤਰ ਨੂੰ ਹੱਬ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਕੇਂਦਰੀ ਯੰਤਰ ਅਤੇ ਨੋਡਜ਼ ਵਿਚਕਾਰ Point-to-Point ਕੁਨੈਕਸ਼ਨ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਹਰ ਇਕ ਨੋਡ ਦੂਜੀ ਨੋਡ ਨਾਲ ਇਸ ਕੇਂਦਰੀ ਹੱਬ ਰਾਹੀਂ ਹੀ ਜੁੜੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਸਾਰਾ ਡਾਟਾ ਇਸ ਕੇਂਦਰੀ ਹੱਬ ਵਿਚੋਂ ਹੀ ਲੰਘ ਕੇ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ UTP (ਅਨਸ਼ੀਲਡਡ ਟਵੀਸਟਡ ਪੇਅਰ) ਕੇਬਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਨੋਡਜ਼ ਨੂੰ ਕੇਂਦਰੀ ਹੱਬ ਨਾਲ ਜੋੜਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਰਿੰਗ ਟੋਪੋਲੋਜੀ (Ring Topology):

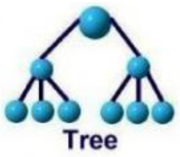
ਇਹ ਟੋਪੋਲੋਜੀ LAN ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਵਰਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਟੋਪੋਲੋਜੀ ਵਿਚ ਸਾਰੀਆਂ ਨੋਡਜ਼ (ਕੰਪਿਊਟਰ) ਇਕ ਦੂਜੇ ਨਾਲ ਇਕ ਬੰਦ ਲੂਪ (Closed loop) ਵਿਚ ਜੁੜੀਆਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ। ਹਰ ਨੋਡ ਦੂਸਰੀਆਂ ਦੋ ਹੋਰ ਗੁਆਂਢੀ ਨੋਡਜ਼ ਨਾਲ ਜੁੜੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਭੇਜਣ ਜਾਂ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨ ਲਈ ਟੋਕਨ (token) ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਟੋਕਨ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਭੇਜਣ ਵਾਲੇ ਅਤੇ ਇਸ ਨੂੰ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨ ਵਾਲੇ ਸੰਬੰਧੀ ਸੂਚਨਾ ਸਟੋਰ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

ਮੈਸ਼ ਟੋਪੋਲੋਜੀ (Mesh Topology):

ਇਹ ਟੋਪੋਲੋਜੀ LAN ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਵਰਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਟੋਪੋਲੋਜੀ ਵਿਚ ਸਾਰੀਆਂ ਨੋਡਜ਼ ਆਪਸ ਵਿਚ ਇਕ ਦੂਜੇ ਨਾਲ ਜੁੜੀਆਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ। ਇਸ ਕਿਸਮ ਦੀ ਟੋਪੋਲੋਜੀ ਕਾਫੀ ਮਹਿੰਗੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਤਾਰਾਂ ਵਾਲੇ (wireless) ਨੈਟਵਰਕ ਵਿਚ ਵਰਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਟੋਪੋਲੋਜੀ ਵਿਚ ਹਰ ਇਕ ਨੋਡ ਦੂਜੀਆਂ ਸਾਰੀਆਂ ਨੋਡਜ਼ ਨਾਲ ਸਿੱਧੇ ਤੌਰ ਤੇ ਜੁੜੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। Flooding ਅਤੇ Routing ਇਸ ਟੋਪੋਲੋਜੀ ਵਿਚ ਵਰਤੀਆਂ ਜਾਣ ਵਾਲੀਆਂ ਮੁੱਖ ਤਕਨੀਕਾਂ ਹਨ।

ਟ੍ਰੀ ਟੋਪੋਲੋਜੀ (Tree Topology):

ਇਸ ਟੋਪੋਲੋਜੀ ਵਿਚ ਬਸ ਅਤੇ ਸਟਾਰ ਟੋਪੋਲੋਜੀ ਦੀਆਂ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਨੂੰ ਇਕੱਠਾ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ। ਇਸ ਟੋਪੋਲੋਜੀ ਵਿਚ ਕਈ ਸਟਾਰ ਟੋਪੋਲੋਜੀ ਵਾਲੇ ਨੈਟਵਰਕਾਂ ਨੂੰ ਬਸ ਕੇਬਲ ਰਾਹੀਂ ਜੋੜਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਟੋਪੋਲੋਜੀ ਨੂੰ Expanded Star Topology ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਟੋਪੋਲੋਜੀ ਵਿਚ ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਇਥਰਨੈਟ (Ethernet) ਪ੍ਰੋਟੋਕੋਲ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।



ਪਾਠ-7 (BACK TO INDEX)

(ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨਜ਼)

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ।

1. ____________ ਸਟੇਟਮੈਂਟਾਂ ਦਾ ਇਕ ਸਮੂਹ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਇਕ ਖਾਸ ਕੰਮ ਕਰਦਾ ਹੈ। (ਫੰਕਸ਼ਨ)
2. ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਨੂੰ _________ ਭਾਗਾਂ ਵਿਚ ਵੰਡਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। (ਦੋ)
3. ___ ਫੰਕਸ਼ਨ ਆਰਗੂਮੈਂਟ ਵਿਚ ਸਥਿਤ ਕਰੈਕਟਰ ਦੀ ਕਿਸਮ ਨੂੰ ਲੋਅਰ ਕੇਸ ਵਿਚ ਬਦਲਦਾ ਹੈ। (tolower)
4. ਸਟੈਂਡਰਡ ਇਨਪੁੱਟ ਆਊਟਪੁੱਟ ਫੰਕਸ਼ਨ ____________ ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। (stdio.h)
5. ਸਾਰੇ ਮੌਜੂਦ ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨ ਇਕ _________ ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। (ਹੈਡਰ)

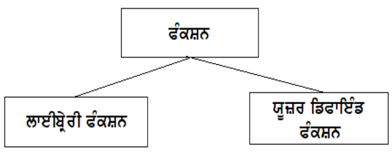
ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

1. ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਦਾ ਵਰਗੀਕਰਨ ਕਿੰਨ੍ਹੇ ਭਾਗਾਂ ਵਿਚ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ?

ਉ: ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਨੂੰ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਦੋ ਮੁੱਖ ਭਾਗਾਂ ਵਿਚ ਵੰਡਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ:

ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨ/ਸਟੈਂਡਰਡ ਫੰਕਸ਼ਨ/ਇਨ-ਬਿਲਟ ਫੰਕਸ਼ਨ:

ਉਹ ਫੰਕਸ਼ਨ ਜਿਹੜੇ ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਪਹਿਲਾਂ ਤੋਂ ਹੀ ਬਣੇ ਬਣਾਏ ਹੁੰਦੇ ਹਨ, ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ/ਸਟੈਂਡਰਡ/ਇਨ-ਬਿਲਟ ਫੰਕਸ਼ਨ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। ਇਹ ਸਾਰੇ ਫੰਕਸ਼ਨ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਹੈਡਰ ਫਾਈਲਾਂ ਵਿਚ ਪ੍ਰਬੰਧਿਤ ਕੀਤੇ ਗਏ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਕਿਸੇ ਵੀ ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਵਰਤਣ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਉਸ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਿਤ ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਨੂੰ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਚ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕਰਨਾ ਜਰੂਰੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। clrscr(), printf(), scanf() ਫੰਕਸ਼ਨ ਆਦਿ ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਦੀਆਂ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਹਨ।



ਯੂਜ਼ਰ-ਡਿਫਾਇੰਡ ਫੰਕਸ਼ਨ:

ਉਹ ਫੰਕਸ਼ਨ ਜਿਹੜੇ ਵਰਤੋਂਕਾਰ (ਯੂਜ਼ਰ) ਦੁਆਰਾ ਖੁੱਦ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ, ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਯੂਜ਼ਰ ਡਿਫਾਇੰਡ ਫੰਕਸ਼ਨ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਯੂਜ਼ਰ ਆਪਣੀ ਜਰੂਰਤ ਅਨੁਸਾਰ ਆਪਣੇ ਫੰਕਸ਼ਨ ਖੁੱਦ ਤਿਆਰ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਬਣਾਇਆ ਜਾਣ ਵਾਲਾ main() ਫੰਕਸ਼ਨ ਵੀ ਯੂਜ਼ਰ ਡਿਫਾਇੰਡ ਫੰਕਸ਼ਨ ਹੈ ਜੋ ਯੂਜ਼ਰ ਆਪਣੀ ਜਰੂਰਤ ਅਨੁਸਾਰ ਖੁੱਦ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰਦਾ ਹੈ।

2. ਲਾਇਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਉ: ਉਹ ਫੰਕਸ਼ਨ ਜਿਹੜੇ ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਪਹਿਲਾਂ ਤੋਂ ਹੀ ਬਣੇ ਬਣਾਏ ਹੁੰਦੇ ਹਨ, ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ/ਸਟੈਂਡਰਡ/ਇਨ-ਬਿਲਟ ਫੰਕਸ਼ਨ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। ਇਹ ਸਾਰੇ ਫੰਕਸ਼ਨ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਹੈਡਰ ਫਾਈਲਾਂ ਵਿਚ ਪ੍ਰਬੰਧਿਤ ਕੀਤੇ ਗਏ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਕਿਸੇ ਵੀ ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਵਰਤਣ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਉਸ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਿਤ ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਨੂੰ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਚ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕਰਨਾ ਜਰੂਰੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। clrscr(), printf(), scanf() ਫੰਕਸ਼ਨ ਆਦਿ ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਦੀਆਂ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਹਨ। ਇਨਪੁੱਟ/ਆਉਟਪੁੱਟ ਫੰਕਸ਼ਨ scanf(), printf() ਫੰਕਸ਼ਨ stdio.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕੀਤੇ ਗਏ ਹਨ। ਇਸਲਈ ਇਹਨਾਂ ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਨੂੰ ਵਰਤਣ ਲਈ stdio.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਨੂੰ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਚ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕਰਨਾ ਪੈਂਦਾ ਹੈ। ਇਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਸਟਰਿੰਗ ਫੰਕਸ਼ਨ strcpy(), strcmp(), strlen() ਆਦਿ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨ ਲਈ string.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਨੂੰ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਚ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

3. ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਦੀ ਸ਼ੁਰੂਆਤ ਵਿਚ ਕਿਹੜੀਆਂ ਫਾਈਲਾਂ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕੀਤੀਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ ਅਤੇ ਕਿਉਂ?

ਉ: ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਦੀ ਸ਼ੁਰੂਆਤ ਵਿਚ ਹੈਡਰ ਫਾਈਲਾਂ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕੀਤੀਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ।ਇਹਨਾਂ ਫਾਈਲਾਂ ਦੀ ਐਕਸਟੈਂਸ਼ਨ .h ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਨੂੰ ਉਹਨਾਂ ਦੇ ਕੰਮ ਦੇ ਆਧਾਰ ਤੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਹੈਡਰ ਫਾਈਲਾਂ ਵਿਚ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ। ਕਿਸੇ ਵੀ ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਵਰਤਣ ਲਈ ਉਸ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਨੂੰ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਚ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕਰਨਾ ਜਰੂਰੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ ਪੋਗਰਾਮ ਦੀ ਸ਼ੁਰੂਆਤ ਵਿਚ ਇਹਨਾਂ ਫਾਈਲਾਂ ਨੂੰ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਕੁੱਝ ਆਮ ਵਰਤੀਆਂ ਜਾਣ ਵਾਲੀਆਂ ਹੈਡਰ ਫਾਈਲਾਂ ਹਨ – stdio.h, conio.h, string.h, math.h

4. ਯੂਜ਼ਰ ਡਿਫਾਇੰਡ ਫੰਕਸ਼ਨ ਅਤੇ ਲਾਇਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨ ਵਿਚ ਅੰਤਰ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਯੂਜ਼ਰ ਡਿਫਾਇੰਡ ਫੰਕਸ਼ਨ ਅਤੇ ਲਾਇਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨ ਵਿਚ ਅੰਤਰ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹੈ:

ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨ/ਸਟੈਂਡਰਡ ਫੰਕਸ਼ਨ/ਇਨ-ਬਿਲਟ ਫੰਕਸ਼ਨ:

ਉਹ ਫੰਕਸ਼ਨ ਜਿਹੜੇ ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਪਹਿਲਾਂ ਤੋਂ ਹੀ ਬਣੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ, ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਨੂੰ ਸਟੈਂਡਰਡ ਜਾਂ ਇਨ-ਬਿਲਟ ਫੰਕਸ਼ਨ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਸਾਰੇ ਫੰਕਸ਼ਨ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਹੈਡਰ ਫਾਈਲਾਂ ਵਿਚ ਪ੍ਰਬੰਧਿਤ ਕੀਤੇ ਗਏ ਹਨ। clrscr(), printf(), scanf() ਫੰਕਸ਼ਨ ਆਦਿ ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਦੀਆਂ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਹਨ।

ਯੂਜ਼ਰ-ਡਿਫਾਇੰਡ ਫੰਕਸ਼ਨ:

ਉਹ ਫੰਕਸ਼ਨ ਜਿਹੜੇ ਵਰਤੋਂਕਾਰ (ਯੂਜ਼ਰ) ਦੁਆਰਾ ਖੁੱਦ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ, ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਯੂਜ਼ਰ ਡਿਫਾਇੰਡ ਫੰਕਸ਼ਨ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਯੂਜ਼ਰ ਆਪਣੀ ਜਰੂਰਤ ਅਨੁਸਾਰ ਆਪਣੇ ਫੰਕਸ਼ਨ ਖੁੱਦ ਤਿਆਰ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਬਣਾਇਆ ਜਾਣ ਵਾਲਾ main() ਫੰਕਸ਼ਨ ਵੀ ਯੂਜ਼ਰ ਡਿਫਾਇੰਡ ਫੰਕਸ਼ਨ ਹੈ ਜੋ ਯੂਜ਼ਰ ਆਪਣੀ ਜਰੂਰਤ ਅਨੁਸਾਰ ਖੁੱਦ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰਦਾ ਹੈ।

5. ਸਟਰਿੰਗ ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਲਾਇਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਸਟਰਿੰਗ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਕੰਮਾਂ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨ string.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਵਿਚੋਂ ਕੁੱਝ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ:

- ਫੰਕਸ਼ਨ strlen()
- ਫੰਕਸ਼ਨ strcat()
- ਫੰਕਸ਼ਨ strrev()
- ਫੰਕਸ਼ਨ strlwr()
- ਫੰਕਸ਼ਨ strcmp()
- ਫੰਕਸ਼ਨ strcpy()
- ਫੰਕਸ਼ਨ strupr()

6. ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਵਰਤੀਆਂ ਜਾਣ ਵਾਲੀਆਂ ਕਿਸੇ ਚਾਰ ਹੈਡਰ ਫਾਈਲਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਕੁੱਝ ਆਮ ਵਰਤੀਆਂ ਜਾਣ ਵਾਲੀਆਂ ਹੈਡਰ ਫਾਈਲਾਂ ਅਤੇ ਉਹਨਾਂ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਫੰਕਸ਼ਨਜ਼ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ:

i. **ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ stdio.h**: stdio ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ ਸਟੈਂਡਰਡ ਇਨਪੁੱਟ ਆਉਟਪੁੱਟ ਹੈ। ਸਟੈਂਡਰਡ ਇਨਪੁੱਟ ਅਤੇ ਆਉਟਪੁੱਟ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਫੰਕਸ਼ਨ ਇਸ ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: printf(), scanf() ਆਦਿ ਫੰਕਸ਼ਨ।

ii. **ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ctype.h**: ਕਰੈਕਟਰ ਡਾਟਾ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਕੰਮਾਂ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਫੰਕਸ਼ਨ ਇਸ ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: tolower(), toupper(), islower(), isupper() ਆਦਿ ਫੰਕਸ਼ਨ।

iii. **ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ string.h**: ਸਟਰਿੰਗ ਡਾਟਾ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਕੰਮਾਂ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਫੰਕਸ਼ਨ ਇਸ ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: strlen(), strcmp(), strcat().strcpy(), strrev() ਆਦਿ ਫੰਕਸ਼ਨ।

iv. **ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ math.h**: ਗਣਿਤਕ ਕੰਮਾਂ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਫੰਕਸ਼ਨ ਇਸ ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: sqrt(), sin(), cos(), pow() ਆਦਿ ਫੰਕਸ਼ਨ।

7. ਸਟਰਿੰਗ ਕਾਪੀ (strcpy) ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਉਦਾਹਰਣ ਸਹਿਤ ਬਿਆਨ ਕਰੋ।

ਉ: ਫੰਕਸ਼ਨ strcpy ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ string copy ਹੈ। ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਮੁੱਲ ਨੂੰ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਵੇਰੀਏਬਲ ਵਿਚ ਕਾਪੀ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਫੰਕਸ਼ਨ string.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਵਰਤਣ ਲਈ ਸਾਨੂੰ ਆਪਣੇ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਚ string.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਸ਼ਾਮਿਲ ਕਰਨੀ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੀ ਉਦਾਹਰਣ ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦੀ ਹੈ।

```
char str[20];
strcpy(str, “Punjab”);
```

ਇਹ ਫੰਕਸ਼ਨ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਮੁੱਲ Punjab ਨੂੰ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਵੇਰੀਏਬਲ str ਵਿਚ ਕਾਪੀ/ਸਟੋਰ ਕਰੇਗਾ।

8. tolower() ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਇਕ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਬਣਾਓ।

ਉ: tolower() ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਦਿੱਤੇ ਗਏ ਕਰੈਕਟਰ ਮੁੱਲ ਨੂੰ ਲੋਅਰਕੇਸ ਵਿਚ ਤਬਦੀਲ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਦਾ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹੈ:

```
#include<stdio.h>
#include<ctype.h>
void main()
{
char value;
value=tolower('A');
printf("%c",value);          //shows a
}
```

9. strcat() ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਇਕ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਬਣਾਓ।

ਉ: strcat() ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਦੋ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਮੁੱਲਾਂ ਨੂੰ ਜੋੜਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਦਾ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹੈ:

```
#include<stdio.h>
#include<string.h>
void main()
{
char value1[20]="Hello";
char value2[20]="Students"
strcat(value1,value2);
printf("%s",value1);         //shows Hello Students
}
```

10. ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਦੇ ਮੁੱਖ ਲਾਭ ਲਿਖੋ। (ਪਾਠ 3 ਵਿਚ ਹਨ)

11. ਲਾਇਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ ਅਤੇ ਕਿਸੇ ਚਾਰ ਦੀ ਵਿਸਥਾਰ ਵਿਚ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਉ: ਉਹ ਫੰਕਸ਼ਨ ਜਿਹੜੇ ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਪਹਿਲਾਂ ਤੋਂ ਹੀ ਬਣੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ, ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਨੂੰ ਸਟੈਂਡਰਡ ਜਾਂ ਇਨ-ਬਿਲਟ ਫੰਕਸ਼ਨ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਸਾਰੇ ਫੰਕਸ਼ਨ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਹੈਡਰ ਫਾਈਲਾਂ ਵਿਚ ਪ੍ਰਬੰਧਿਤ ਕੀਤੇ ਗਏ ਹਨ। clrscr(), printf(), scanf() ਫੰਕਸ਼ਨ ਆਦਿ ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਦੀਆਂ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਹਨ। ਚਾਰ ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹੈ:

1. **ਫੰਕਸ਼ਨ strcpy:** ਫੰਕਸ਼ਨ strcpy ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ string copy ਹੈ। ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਮੁੱਲ ਨੂੰ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਵੇਰੀਏਬਲ ਵਿਚ ਕਾਪੀ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਫੰਕਸ਼ਨ string.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੀ ਉਦਾਹਰਣ ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦੀ ਹੈ।

   strcpy(str, "Punjab");
2. **ਫੰਕਸ਼ਨ strlen**: ਫੰਕਸ਼ਨ strlen ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ string length ਹੈ। ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਦਿੱਤੇ ਗਏ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਵਿਚ ਅੱਖਰਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ ਪਤਾ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।ਇਹ ਸਟ੍ਰਿੰਗ ਫੰਕਸ਼ਨ string.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੀ ਉਦਾਹਰਣ ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦੀ ਹੈ।

   strlen("punjab");

   ਇਹ ਫੰਕਸ਼ਨ ਮੁੱਲ 6 ਵਾਪਿਸ ਕਰੇਗਾ ਕਿਉਂਕਿ ਸਟ੍ਰਿੰਗ Punjab ਵਿਚ ਅੱਖਰਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ 6 ਹੈ।
3. **ਫੰਕਸ਼ਨ sqrt**: ਫੰਕਸ਼ਨ sqrt ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ square root ਹੈ। ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਦਿੱਤੇ ਗਏ ਮੁੱਲ ਦਾ ਵਰਗਮੂੱਲ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਫੰਕਸ਼ਨ math.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੀ ਉਦਾਹਰਣ ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦੀ ਹੈ।

   sqrt(9);

   ਇਹ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦਿੱਤੇ ਗਏ ਮੁੱਲ 9 ਦਾ ਵਰਗਮੂੱਲ 3 ਵਾਪਿਸ ਕਰੇਗਾ।
4. **ਫੰਕਸ਼ਨ toupper**: ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਦਿੱਤੇ ਗਏ ਕਰੈਕਟਰ ਮੁੱਲ ਨੂੰ ਅੱਪਰਕੇਸ ਵਿਚ ਤਬਦੀਲ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਫੰਕਸ਼ਨ ctype.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੀ ਉਦਾਹਰਣ ਇਸ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨੂੰ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦੀ ਹੈ।

   toupper('a');

   ਇਹ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦਿੱਤੇ ਗਏ ਮੁੱਲ 'a' ਨੂੰ ਅੱਪਰਕੇਸ A ਵਿਚ ਤਬਦੀਲ ਕਰ ਦੇਵੇਗਾ।

12. ਲਾਇਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਕਿਸੇ ਅੰਕ ਦਾ ਵਰਗਮੂਲ ਪਤਾ ਕਰੋ।

ਉ: ਕਿਸੇ ਅੰਕ ਦਾ ਵਰਗਮੂਲ ਪਤਾ ਕਰਨ ਲਈ sqrt ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਫੰਕਸ਼ਨ math.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੈ। ਕਿਸੇ ਅੰਕ ਦਾ ਵਰਗਮੂਲ ਪਤਾ ਕਨ ਲਈ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹੈ।

```
#include<stdio.h>
#include<math.h>
void main()
{
float result;
result=sqrt(9);
printf("%f",result);          //shows 3.000000
}
```

13. ਕਿਸੇ ਕਰੈਕਟਰ ਨੂੰ ਅਪਰਕੇਸ (uppercase) ਵਿਚ ਬਦਲਣ ਦਾ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਕਿਸੇ ਕਰੈਕਟਰ ਨੂੰ ਅਪਰਕੇਸ ਵਿਚ ਬਦਲਣ ਲਈ toupper ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਫੰਕਸ਼ਨ ctype.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੈ। ਕਿਸੇ ਕਰੈਕਟਰ ਨੂੰ ਅਪਰਕੇਸ ਵਿਚ ਬਦਲਣ ਲਈ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹੈ।

```
#include<stdio.h>
#include<ctype.h>
void main()
{
char value;
value=toupper('a');
printf("%c",value);          //shows A
}
```

14. ਸਟਰਿੰਗ "Satik" ਦੀ ਲੰਬਾਈ ਪਤਾ ਕਰਨ ਲਈ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਕਿਸੇ ਸਟਰਿੰਗ ਦੀ ਲੰਬਾਈ ਪਤਾ ਕਰਨ ਲਈ strlen ਲਾਈਬ੍ਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਫੰਕਸ਼ਨ string.h ਹੈਡਰ ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੈ। ਸਟਰਿੰਗ ਦੀ ਲੰਬਾਈ ਪਤਾ ਕਰਨ ਲਈ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹੈ।

```
#include<stdio.h>
#include<string.h>
void main()
{
int length;
length=strlen("Satik");
printf("%d",length);          //shows 5
}
```

ਪਾਠ-8 (BACK TO INDEX)

(ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ)

ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ।

1. ਸਮਾਜਿਕ ਕਾਰਜਾਂ ਨੂੰ ਕਰਨ ਲਈ ਪ੍ਰਕਿਰਿਆਵਾਂ ਦੇ ਸਮੂਹ ਨੂੰ _______ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। (ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ)
2. ਸਰਕਾਰੀ ਕਾਰਜਾਂ ਨੂੰ ਕਰਨ ਲਈ ਸਰਕਾਰ _______ ਦੀ ਪ੍ਰਕਿਰਿਆ ਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਕਰਦੀ ਹੈ (ਸੁਵਿਧਾ ਸੈਂਟਰ)
3. ਸੁਵਿਧਾ (SUWIDHA) ਦਾ ਅਰਥ ______ ਹੈ। (Single User-Friendly Window Disposal & helpline for applicants)
4. ਐਫੀਡੇਵਿਟ (ਹਲਫੀਆ ਬਿਆਨ) ਦੀ ਤੁਰੰਤ ਤਸਦੀਕ __________ ਸੈਂਟਰ ਵਿਚ ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ। (ਸੁਵਿਧਾ)
5. ਵਾਹਨਾਂ ਦੀ ___________ ਸੁਵਿਧਾ ਸੈਂਟਰ ਵਿਚ ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ। (ਰਜਿਸਟ੍ਰੇਸ਼ਨ/ਪੰਜੀਕਰਨ)

ਸਹੀ/ਗਲਤ ਲਿਖੋ।

1. i-ticket ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਕੇਵਲ ਆਨਲਾਈਨ ਰੇਲਵੇ ਟਿਕਟ ਬੁਕਿੰਗ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। (ਸਹੀ)
2. i-ticket ਵਿਚ ਟਿਕਟ ਬੁਕਿੰਗ 2 ਦਿਨ ਪਹਿਲਾਂ ਹੋਣੀ ਜਰੂਰੀ ਹੈ। (ਸਹੀ)
3. e-ticket ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਤਤਕਾਲ ਬੁਕਿੰਗ ਲਈ ਹੁੰਦੀ ਹੈ (ਸਹੀ)
4. e-governance ਸੁਵਿਧਾਵਾਂ ਹਾਸਿਲ ਕਰਨ ਲਈ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਹੀਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ। (ਗਲਤ)
5. ਆਨ ਲਾਈਨ ਬੈਂਕਿੰਗ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਇਕ ਖਾਤੇ ਤੋਂ ਦੂਜੇ ਖਾਤੇ ਵਿਚ ਪੈਸੇ ਭੇਜਣੇ ਸੰਭਵ ਹਨ। (ਸਹੀ)

ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

1. JIT ਤੋਂ ਤੁਸੀਂ ਕੀ ਸਮਝਦੇ ਹੋ?

ਉ: ਈ-ਗਵਰਨਸ ਦੀ ਵਰਤੋ ਕਿਸੇ ਵੀ ਥਾਂ ਤੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਮੇਂ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਦਫਤਰਾਂ ਵਿੱਚ ਕੰਮ ਕਾਰ ਕਰਨ ਦਾ ਸਮਾਂ ਨਿਰਧਾਰਿਤ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਨਿਰਧਾਰਿਤ ਸਮੇਂ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਜਾਂ ਬਾਅਦ ਵਿੱਚ ਦਫਤਰਾਂ ਵਿੱਚ ਕੰਮ ਕਰਵਾਉਣਾ ਲੋਕਾਂ ਲਈ ਸੰਭਵ ਨਹੀਂ ਸੀ ਪਰੰਤੂ ਈ-ਗਵਰਨੈਸ ਦੀ ਵਰਤੋ ਨਾਲ ਇਹਨਾਂ ਦਫਤਰਾਂ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਕੰਮ ਕਾਜ ਅਸੀਂ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਮੇਂ ਕਿਸੇ ਵੀ ਥਾਂ ਤੇ ਰਹਿ ਕੇ ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਦੀ ਵਰਤੋ ਨਾਲ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ ਬੈਂਕ ਵਿੱਚੋਂ ਪੈਸੇ ਕਢਵਾਉਣ ਲਈ ਸਾਨੂੰ ਬੈਂਕ ਦੇ ਖੁੱਲਣ ਦਾ ਇੰਤਜਾਰ ਨਹੀਂ ਕਰਨਾ ਪੈਂਦਾ ਸਗੋਂ ATM ਦੀ ਵਰਤੋ ਕਰਕੇ ਅਸੀਂ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਮੇਂ ਇਹ ਕੰਮ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਸਿਸਟਮ ਨੂੰ Just in Time (JIT) ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

2. i-ticketing ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?

ਉ: ਆਈ. ਟਿਕਟਿੰਗ ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ ਇੰਨਟਨੈੱਟ ਟਿਕਟਿੰਗ ਹੈ। ਇਹ ਇੱਕ ਕਾਗਜ਼ੀ ਟਿਕਟ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਜੋ ਅਸੀਂ ਰੇਲਵੇ ਦੀ ਵੈਬ ਸਾਈਟ ਤੋਂ ਖਰੀਦ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਟਿਕਟ ਬੁੱਕ ਕਰਦੇ ਸਮੇਂ ਸਾਨੂੰ ਯਾਤਰਾ ਅਤੇ ਮੁਸਾਫਰਾਂ ਦੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਰੇਲਵੇ ਵੈੱਬ ਸਾਈਟ ਉੱਪਰ ਭਰਨੀ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਟਿਕਟਾਂ ਦੀ ਪੇਮੈਂਟ ਵੀ ਆਨ-ਲਾਈਨ ਹੀ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਟਿਕਟਾਂ ਕੋਰੀਅਰ ਰਾਹੀਂ ਦੋ-ਤਿੰਨ ਦਿਨਾਂ ਵਿੱਚ ਦਿੱਤੇ ਹੋਏ ਪਤੇ ਉੱਪਰ ਪਹੁੰਚਾਈਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ। ਇਹ ਠੀਕ ਉਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੀ ਹੀ ਟਿਕਟ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਜੋ ਅਸੀਂ ਰੇਲਵੇ ਟਿਕਟ ਕਾਉਂਟਰ ਉੱਪਰ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਦੇ ਹਾਂ ਪਰ ਇਸ ਸਿਸਟਮ ਦੀਆਂ ਕੁਝ ਕਮੀਆਂ ਹਨ ਜੋ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ:

- ਇਹ ਟਿਕਟ ਅਸੀਂ ਆਨ-ਲਾਈਨ ਰੱਦ ਨਹੀਂ ਕਰ ਸਕਦੇ। ਟਿਕਟ ਰੱਦ ਕਰਵਾਉਣ ਲਈ ਸਾਨੂੰ ਰੇਲਵੇ ਟਿਕਟ ਕਾਉਂਟਰ ਤੇ ਹੀ ਜਾਣਾ ਪਵੇਗਾ।
- ਸਾਨੂੰ ਇਹ ਟਿਕਟ ਯਾਤਰਾ ਕਰਨ ਤੋਂ ਕੁਝ ਦਿਨ ਪਹਿਲਾਂ ਖਰੀਦਣੀ ਪਵੇਗੀ। ਇਸ ਨੂੰ ਤਤਕਾਲ (ਤੁਰੰਤ) ਬੁੱਕ ਨਹੀਂ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ।

3. e-ticketing ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?

ਉ: ਈ.-ਟਿਕਟਿੰਗ ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ ਇਲੈਕਟ੍ਰਨਿਕ -ਟਿਕਟਿੰਗ ਹੈ। ਇਹ ਟਿਕਟ ਰੇਲਵੇ ਦੇ ਟਾਈਮ ਟੇਵਲ ਅਨੁਸਾਰ ਆਨ-ਲਾਈਨ ਬੁੱਕ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਈ-ਟਿਕਟ ਬੁੱਕ ਕਰਨ ਲਈ ਸਾਨੂੰ ਆਪਣਾ ਪਹਿਚਾਨ ਪੱਤਰ (ਵੋਟਰ ਕਾਰਡ/ਆਧਾਰ ਕਾਰਡ ਅਦਿ) ਦੀਆਂ ਸੂਚਨਾਵਾਂ ਦੀ ਲੋੜ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। ਟਿਕਟ ਬੁੱਕ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਆਨਲਾਈਨ ਟਿਕਟ ਦਾ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕੱਢਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਯਾਤਰਾ ਕਰਦੇ ਸਮੇਂ ਇਹ ਪ੍ਰਿੰਟਡ ਟਿਕਟ ਅਤੇ ਪਹਿਚਾਣ ਪੱਤਰ ਯਾਤਰੀ ਨੂੰ ਨਾਲ ਰੱਖਣਾ ਪੈਂਦਾ ਹੈ। ਟਿਕਟਾਂ ਦੀ ਪੇਮੈਂਟ ਕਰਨ ਲਈ ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਬੈਂਕਿੰਗ/ ATM ਕਾਰਡ/ਕ੍ਰੇਡਿਟ ਕਾਰਡ ਆਦਿ ਦੀ ਵਰਤੋ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਇਸ ਟਿਕਟ ਨੂੰ ਅਸੀਂ ਆਨਲਾਈ ਰੱਦ ਵੀ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਇਹ ਟਿਕਟਾਂ ਦੀ ਬੁਕਿੰਗ ਤਤਕਾਲ (ਸਫਰ ਤੋਂ ਕੁਝ ਸਮੇਂ ਪਹਿਲਾਂ) ਵੀ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

4. e-governance ਦਾ ਕੀ ਮਹੱਤਵ ਹੈ?

ਉ: ਅੱਜ ਕੱਲ ਈ-ਗਵਰਨੈਸ ਦੀ ਵਰਤੋ ਹਰ ਖੇਤਰ-ਸਿੱਖਿਆ, ਵਪਾਰ, ਸਰਕਾਰੀ ਸੰਸਥਾਵਾਂ ਆਦਿ ਵਿੱਚ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਅੱਜ ਕੱਲ ਹਰ ਸ਼ਹਿਰ ਵਿੱਚ ਈ-ਗਵਰਨੈਸ ਸੁਵਿਧਾ ਕੇਂਦਰ, ਸੰਪਰਕ ਕੇਂਦਰ ਮੌਜੂਦ ਹਨ ਜੋ ਲੋਕਾਂ ਨੂੰ ਕਈ ਕੀਸਮ ਦੀਆਂ ਸੁਵੀਧਾਵਾਂ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਈ-ਗਵਰਨੈਸ ਦਾ ਕਾਫੀ ਮਹੱਤਵ ਹੈ ਕਿਉਂਕਿ ਇਹ ਲੋਕਾਂ ਨੂੰ ਕਈ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਲਾਭ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਕੁਝ ਮੁੱਖ ਲਾਭ ਹੇਠਾਂ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

- **ਘੱਟ ਕੀਮਤ:** ਈ- ਗਵਰਨੈਸ ਸਿਸਟਮ ਦੀ ਲਾਗਤ ਇਸ ਨੂੰ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਸਮੇਂ ਜਿਆਦਾ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਪਰ ਜਦੋਂ ਇੱਕ ਬਾਰ ਇਹ ਸਿਸਟਮ ਲਾਗੂ ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਰੋਜ਼ ਦੇ ਹੋਣ ਵਾਲੇ ਖਰਚੇ ਕਾਫੀ ਘੱਟ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।

- **ਤੇਜ਼ ਰਫਤਾਰ:-** ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਨਾਲ ਕੰਮ ਦੀ ਰਫਤਾਰ ਵੱਧ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ ਪਹਿਲਾਂ ਰੇਲਵੇ ਟਿਕਟਾਂ ਬੁੱਕ ਕਰਨ ਲਈ ਸਾਨੂੰ ਰੇਲਵੇ ਸਟੇਟਸ਼ਨ ਜਾਣਾ ਪੈਂਦਾ ਸੀ ਪਰ ਹੁਣ ਰੇਲਵੇ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਹਰ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੀ ਸੁਵੀਧਾ ਰੇਲਵੇ ਦੀ ਵੈੱਬ ਸਾਈਟ ਉੱਪਰ ਉਪਲਵਧ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਹੁਣ ਅਸੀਂ ਘਰ ਬੈਠੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਜਾਂ ਮੋਬਾਇਲ ਅਤੇ ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਦੀ ਵਰਤੋ ਕਰਕੇ ਰੇਲਵੇ ਟਿਕਟ ਬੁੱਕ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
- **ਕਿਸੇ ਵੀ ਜਗ੍ਹਾ-ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਮੇਂ** (Any Where Any Time):- ਈ-ਗਵਰਨਸ ਦੀ ਵਰਤੋ ਕਿਸੇ ਵੀ ਥਾਂ ਤੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਮੇਂ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਦਫਤਰਾਂ ਵਿੱਚ ਕੰਮ ਕਾਰ ਕਰਨ ਦਾ ਸਮਾਂ ਨਿਰਧਾਰਿਤ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਨਿਰਧਾਰਿਤ ਸਮੇਂ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਜਾਂ ਬਾਅਦ ਵਿੱਚ ਦਫਤਰਾਂ ਵਿੱਚ ਕੰਮ ਕਰਵਾਉਨਾ ਲੋਕਾਂ ਲਈ ਸੰਭਵ ਨਹੀਂ ਸੀ ਪਰੰਤੂ ਈ-ਗਵਰਨੈਸ ਦੀ ਵਰਤੋ ਨਾਲ ਇਹਨਾਂ ਦਫਤਰਾਂ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਕੰਮ ਕਾਜ ਅਸੀਂ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਮੇਂ ਕਿਸੇ ਵੀ ਥਾਂ ਤੇ ਰਹਿ ਕੇ ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਦੀ ਵਰਤੋ ਨਾਲ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ ਬੈਂਕ ਵਿੱਚੋਂ ਪੈਸੇ ਕਢਵਾਉਣ ਲਈ ਸਾਨੂੰ ਬੈਂਕ ਦੇ ਖੁੱਲਣ ਦਾ ਇੰਤਜਾਰ ਨਹੀਂ ਕਰਨਾ ਪੈਂਦਾ ਸਗੋਂ ATM ਦੀ ਵਰਤੋ ਕਰਕੇ ਅਸੀਂ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਮੇਂ ਇਹ ਕੰਮ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਸਿਸਟਮ ਨੂੰ Just in Time (JIT) ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
- **ਆਸਾਨ ਪ੍ਰਬੰਧ:-** ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਕਾਰਨ ਦਫਤਰਾਂ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਬੰਧਨ ਦਾ ਕੰਮ ਆਸਾਨ ਹੋ ਗਿਆ ਹੈ। ਇਸ ਨਾਲ ਸਰਕਾਰੀ ਸੰਸਥਾਵਾਂ ਦੇ ਕੰਮ ਕਾਜ਼ ਵਿੱਚ ਵੀ ਪਰਦਰਸ਼ਿਤਾ ਆਈ ਹੈ।

5. ਸੁਵਿਧਾ ਸੈਂਟਰ ਦੇ ਕੋਈ 5 ਮੁੱਖ ਉਪਯੋਗਾਂ ਦਾ ਵਰਨਣ ਕਰੋ।

ੳ: ਸੁਵਿਧਾ ਸੈਂਟਰ ਦੇ ਮੁੱਖ ਉਪਯੋਗ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ:

1. ਸੁਵਿਧਾ ਕੇਂਦਰ ਵਿੱਚੋਂ ਸਟਾਮ ਪੇਪਰ ਖਰੀਦੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।
2. ਹਲਫਿਆ ਬਿਆਨ ਤਸਦੀਕ ਕਰਨ ਦੀ ਸੁਵੀਧਾ ਵੀ ਇਹਨਾਂ ਕੇਂਦਰਾਂ ਵਿੱਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
3. ਇਹ ਕੇਂਦਰ ਜਨਮ/ਮੌਤ ਸਰਟੀਫਿਕੇਟ ਬਣਵਾਉਣ ਦੀ ਸੁਵੀਧਾ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦੇ ਹਨ।
4. ਪਾਸਪੋਰਟ ਬਣਵਾਉਣ ਲਈ ਬਿਨੈ-ਪੱਤਰ ਇਹਨਾਂ ਕੇਂਦਰਾਂ ਵਿੱਚ ਜਮਾਂ ਕਰਵਾਏ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।
5. ਹਥਿਆਰਾਂ ਦੇ ਲਾਈਸੈਂਸ ਬਣਵਾਉਣ ਲਈ ਬਿਨੈ-ਪੱਤਰ ਵੀ ਇਹਨਾਂ ਕੇਂਦਰਾਂ ਵਿੱਚ ਜਮਾਂ ਕਰਵਾਏ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।
6. ਲਾਈਸੈਂਸ ਰਿਨਿਊ (Renew) ਕਰਵਾਉਣ ਲਈ ਵੀ ਬਿਨੈ-ਪੱਤਰ ਵੀ ਇਹਨਾਂ ਕੇਂਦਰਾਂ ਵਿੱਚ ਜਮਾਂ ਕਰਵਾਏ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।
7. ਵਾਹਣਾਂ ਦੀ ਰਜਿਸਟ੍ਰੇਸ਼ਨ ਸੰਬੰਧੀ ਬਿਨੈ-ਪੱਤਰ ਵੀ ਇਹਨਾਂ ਕੇਂਦਰਾਂ ਵਿੱਚ ਜਮਾਂ ਕਰਵਾਏ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।
8. ਬਿਜਲੀ ਦੇ ਬਿਲ ਵੀ ਇਹਨਾਂ ਕੇਂਦਰਾਂ ਵਿੱਚ ਜਮਾਂ ਕਰਵਾਏ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।
9. ਵਿਆਹਾਂ ਦੇ ਪੰਜੀਕਰਨ ਲਈ ਬਿਨੈਪੱਤਰ ਵੀ ਇਹਨਾਂ ਕੇਂਦਰਾਂ ਵਿੱਚ ਜਮਾਂ ਕਰਵਾਏ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।

ਹੋਰ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

ਪ੍ਰ:1 ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ (E-governance) ਕੀ ਹੈ?

ੳ: ਸਰਕਾਰੀ ਸੇਵਾਵਾਂ ਜੋ ਕਿ ਡਿਜੀਟਲ ਰੂਪ ਵਿਚ ਇੰਟਰਨੈਟ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕੀਤੀਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ, ਨੂੰ ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ ਕਿ ਇਹ ਸਰਕਾਰੀ ਸੰਸਥਾਵਾਂ ਦੁਆਰਾ ਸੂਚਨਾ ਤਕਨਾਲੋਜੀ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਸਰਕਾਰੀ ਸੇਵਾਵਾਂ ਨੂੰ ਲੋਕਾਂ ਤੱਕ ਵਧੀਆ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਪਹੁੰਚਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਸਥਾਨਕ ਸਰਕਾਰਾਂ, ਰਾਜ ਸਰਕਾਰਾਂ ਅਤੇ ਕੇਂਦਰੀ ਸਰਕਾਰਾਂ ਨੇ ਆਪਣੀਆ ਵੈਬਸਾਈਟਾਂ ਸਥਾਪਿਤ ਕੀਤੀਆਂ ਹੋਈਆਂ ਹਨ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਤੋਂ ਲੋਕ ਕਈ ਕਿਸਮ ਦੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ, ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਫਾਰਮ ਡਾਊਨਲੋਡ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ, ਸਰਕਾਰੀ ਸੰਸਥਾਵਾਂ ਦੇ ਪ੍ਰਤੀਨਿਧੀਆਂ ਜਾਂ ਦਫਤਰਾਂ ਦੇ ਫੋਨ ਨੰਬਰ ਅਤੇ ਪਤੇ ਹਾਸਲ ਕੀਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਈ-ਗਵਰਨਸ ਦੀਆਂ ਵਰਤੋਂ ਦੀਆਂ ਕੁਝ ਮੁੱਖ ਉਦਾਹਰਣਾਂ:ਆਨ-ਲਾਈਨ ਪਾਸਪੋਰਟ ਅਪਲਾਈ ਕਰਨਾ, ਆਮਦਨ ਕਰ ਭਰਨਾ, ਰੇਲਵੇ ਤੇ ਹਵਾਈ ਜਹਾਜ਼ਾਂ ਦੀਆਂ ਟਿਕਟਾਂ ਆਨ-ਲਾਈਨ ਬੁੱਕ ਕਰਨਾ ਆਦਿ ਹਨ।

ਪ੍ਰ:2 ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਬੈਂਕਿੰਗ (Internet Banking) ਤੋਂ ਕੀ ਭਾਵ ਹੈ?

ੳ: ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਬੈਂਕਿੰਗ ਈ-ਗਵਰਨੈਂਸ ਦੀ ਬਹੁਤ ਵੀ ਵਧੀਆ ਉਦਾਹਰਣ ਹੈ। ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਬੈਂਕਿੰਗ ਨੇ ਬੈਂਕਾਂ ਦੇ ਕੰਮ ਕਾਜ਼ ਦੇ ਸਿਸਟਮ ਨੂੰ ਬਦਲ ਕੇ ਰੱਖ ਦਿੱਤਾ ਹੈ। ਜਿਹੜੇ ਕੰਮ ਪਹਿਲਾਂ ਬੈਂਕਾਂ ਵਿੱਚ ਜਾ ਕੇ ਕਰਨੇ ਪੈਂਦੇ ਸਨ ਉਹ ਕੰਮ ਹੁਣ ਅਸੀਂ ਘਰ ਬੈਠੇ ਮਾਊਸ ਦੇ ਇੱਕ ਕਲਿੱਕ ਨਾਲ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਬੈਂਕਿੰਗ ਦੇ ਹੇਠਾਂ ਲਿਖੇ ਲਾਭ ਦੇਖੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।

- ਗ੍ਰਾਹਕ ਆਪਣੇ ਬੈਂਕ ਖਾਤੇ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਜਾਣਕਾਰੀ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਮੇਂ ਘਰ ਬੈਠੇ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ।
- ਇੱਕ ਖਾਤੇ ਵਿੱਚੋਂ ਦੂਜੇ ਖਾਤੇ ਵਿੱਚ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਮੇਂ ਘਰ ਬੈਠੇ ਪੈਸੇ ਟ੍ਰਾਂਸਫਰ ਕੀਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।
- ਆਪਣੇ ਡੈਵਿਟ/ਕ੍ਰੈਡਿਟ ਕਾਰਡ ਨੂੰ ਆਨਲਾਈਨ ਕੰਟਰੋਲ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
- ਬੈਂਕਾਂ ਵੱਲੋਂ ਸ਼ੁਰੂ ਕੀਤੀਆਂ ਨਵੀਂਆਂ ਸਕੀਮਾਂ ਬਾਰੇ ਜਾਣਕਾਰੀ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ।
- ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਬੈਂਕਿੰਗ ਸਾਡੇ ਖਾਤੇ ਨੂੰ ਪੂਰੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਰੱਖਦੇ ਹਨ।

ਬੋਰਡ ਦਾ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਪੱਤਰ -ਮਾਰਚ 2017 (BACK TO INDEX)

ਨੋਟ: ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਪੱਤਰ ਚਾਰ ਭਾਗਾਂ ੳ, ਅ, ੲ ਅਤੇ ਸ ਵਿਚ ਵੰਡਿਆ ਹੋਇਆ ਹੈ। ਭਾਗ-ੳ ਵਿਚ ਆਬਜੈਕਟਿਵ ਟਾਈਪ ਪ੍ਰਸਨ 1-6 ਤੱਕ 6 ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹਨ ਅਤੇ ਹਰ ਇੱਕ ਪ੍ਰਸ਼ਨ 1-1 ਅੰਕ ਦਾ ਹੈ। ਭਾਗ -ਅ ਵਿਚ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਨੰ 7-12 ਤੱਕ 6 ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹਨ ਅਤੇ ਹਰੇਕ ਪ੍ਰਸ਼ਨ 2-2 ਅੰਕ ਦਾ ਹੈ। ਭਾਗ-ੲ ਵਿਚ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਨੰ 13-17 ਤੱਕ 5 ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹਨ ਅਤੇ ਹਰੇਕ ਪ੍ਰਸ਼ਨ 4-4 ਅੰਕ ਦਾ ਹੈ। ਭਾਗ-ਸ ਵਿਚ ਪ੍ਰਸ਼ਨ 18-19 ਤੱਕ 2 ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਹਨ ਅਤੇ ਹਰੇਕ ਪ੍ਰਸ਼ਨ 6-6 ਅੰਕ ਦਾ ਹੈ। ਭਾਗ-ੳ,ਅ,ੲ ਅਤੇ ਸ ਦੇ ਸਾਰੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਜਰੂਰੀ ਹਨ ਅਤੇ ਭਾਗ ਸ ਵਿਚ ਅੰਦਰੂਨੀ ਛੋਟ ਹੈ।

ਭਾਗ-ੳ

ਆਬਜੈਕਟਿਵ ਟਾਈਪ ਦੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

1. ਸੀ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਵਿਚ ਹਰ ਇਕ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਕਿਸ ਨਾਲ ਖਤਮ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?

ੳ. Semi-colon (;) ਅ. full stop (.) ੲ. colon(:) ਸ. Comma (,)

2. ਫੰਕਅਨ ਵਿਚ ਮੁੱਢਲੀ ਡਾਟਾ ਟਾਈਪ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?

ੳ. void ਅ. int ੲ. float ਸ. char

3. ਇੰਟਰਨੈਟ ਤੇ ਪਹੁੰਚ ਕਰਨ ਲਈ PC ਤੇ ਲਗਾਇਆ ਜਾਣ ਵਾਲਾ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?

ੳ. WWW ਅ. TCP/IP ੲ. Browser ਸ. URL

ਦੱਸੋ ਸਹੀ ਜਾਂ ਗਲਤ:

4. ਟਾਈਮ ਲਾਈਨ ਵਿਊ ਵਿਚ ਕੇਵਲ ਆਡੀਓ ਕਲਿੱਪ ਹੀ ਰੱਖੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ।
5. ਵਿੰਡੋ ਮੂਵੀ ਮੇਕਰ ਪ੍ਰੋਜੈਕਟ ਫਾਈਲ ਦੀ ਐਕਸਟੈਂਸ਼ਨ .mswmm ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
6. ਆਨ ਲਾਈਨ ਬੈਂਕਿੰਗ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਇੱਕ ਖਾਤੇ ਤੋਂ ਦੂਜੇ ਖਾਤੇ ਵਿਚ ਪੈਸੇ ਭੇਜਣਾ ਸੰਭਵ ਹੈ।

ਭਾਗ-ਅ

ਨਿਮਨਲਿਖਤ ਲਈ ਉਚਿੱਤ ਸ਼ਬਦ ਜਾਂ ਪਰਿਣਾਮ ਲਿਖੋ।

7. ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਕਿਸ ਦੁਆਰਾ ਲਿਖੀ ਗਈ ਸੀ।
8. ਇਨਪੁੱਟ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿਚ ਇਕ ਸਮੇਂ ਇਕ ਚਿੰਨ੍ਹ ਪੜਨ ਲਈ ਕਿਹੜਾ ਫੰਕਸ਼ਨ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ?
9. ਉਹ ਫੰਕਸ਼ਨ ਜਿਹੜੇ ਹਮੇਸ਼ਾਂ ਹੋਂਦ ਵਿਚ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਪਹਿਲੇ calling function ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?
10. ਆਡੀਓ ਜਾਂ ਵੀਡੀਓ ਕਲਿੱਪਸ ਨੂੰ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਭਾਗਾਂ ਵਿਚ ਵੰਡਣ ਲਈ ਕਿਸ ਕਮਾਂਡ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ?
11. ਉਹ ਕਿਹੜੀ ਟੋਪੋਲੋਜੀ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿਚ ਕੇਂਦਰੀ ਨੋਡ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਹੋਰ ਨੋਡਸ ਇਸ ਮਾਰਗ ਦੁਆਰਾ ਜੁੜੀਆਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ?
12. ਸਾਰੇ ਮੌਜੂਦਾ ਲਾਈਬਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨ ਕਿਹੜੀ ਫਾਈਲ ਵਿਚ ਇਕਤਰਿੱਤ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?

ਭਾਗ-ੲ

ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨਾਂ ਦੇ ੳੱਤਰ ਲਿਖੋ।

13. ਸਟਰਿੰਗ ਕੀ ਹ?
14. ਫੰਕਸ਼ਨਜ਼ ਦੇ ਲਾਭ ਲਿਖੋ।
15. ਵਿੰਡੋ ਮੂਵੀ ਮੇਕਰ ਦੇ ਮੂਵੀ ਟਾਸਕ ਪੇਨ ਵਿਚ ਕਿਹੜੇ -ਕਿਹੜੇ ਆਪਸ਼ਨ ਹਨ?
16. ਵਰਕਸਪੇਸ ਕੀ ਹੈ? ਇਸਦੇ ਦੋ ਵਿਊ ਕਿਹੜੇ ਹਨ?
17. ਲਾਈਬਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨਜ਼ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਭਾਗ-ਸ

ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨਾਂ ਦੇ ੳੱਤਰ ਲਿਖੋ।

18. ਨੈਟਵਰਕ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ? ਨੈਟਵਰਕ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਜਾਂ

ਨੈਟਵਰਕ ਹੱਬ ਕੀ ਹੈ? ਇਸਦੇ ਇਸਤੇਮਾਲ ਕੀ ਹਨ?

19. ਸੁਵਿਧਾ ਸੈਂਟਰ ਦੇ ਮੁੱਖ ਉਪਯੋਗਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਜਾਂ

ਆਨ-ਲਾਈਨ ਰੇਲਵੇ ਅਤੇ ਹਵਾਈ ਟਿਕਟਾਂ ਬੁੱਕ ਕਰਵਾਉਣ ਦੇ ਤਰੀਕਿਆਂ ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ।

ਸਲਾਨਾ ਪ੍ਰੀਖਿਆ ਪ੍ਰਣਾਲੀ (BACK TO INDEX)

ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਾਇੰਸ (ਲਿਖਤੀ)

ਸਮਾਂ: 3 ਘੰਟੇ 12ਵੀਂ – ਮਾਰਚ 2018 ਕੁੱਲ ਅੰਕ: 50

ਨੋਟ: ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਪੱਤਰ ਚਾਟ ਭਾਗਾਂ ੳ, ਅ, ੲ, ਅਤੇ ਸ ਵਿਚ ਵੰਡਿਆ ਹੋਇਆ ਹੈ।ਦੇ ਸਾਰੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਲਾਜ਼ਮੀ ਹਨ। ਭਾਗ–ਸ ਵਿਚ ਅੰਦਰੂਨੀ ਛੋਟ ਹੈ।

ਭਾਗ–ੳ (6x1=6 ਅੰਕ)

ਬਹੁਪੱਖੀ ਪਸੰਦ ਦੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. \n ਦਾ ਕੀ ਮਤਲਬ ਹੈ?
ੳ. ਨੈਕਸਟ ਲਾਈਨ ਅ. ਨੋ ਲਾਈਨ ੲ. ਨੰਬਰ ਲਾਈਨ ਸ. ਸਾਰੇ ਹੀ
2. ਸੀ ਵਿਚ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਇਹਨਾਂ ਵਿਚੋਂ ਕਿਸ ਨਾਲ ਸ਼ੁਰੂ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?
ੳ. ਫੰਕਸ਼ਨ ਜਿਹੜਾ ਪਹਿਲਾਂ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕੀਤਾ ਹੋਵੇ। ਅ. main() ਫੰਕਸ਼ਨ
ੲ. ਫੰਕਸ਼ਨ ਜਿਹੜਾ ਅੰਤ ਵਿਚ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕੀਤਾ ਹੋਵੇ। ਸ. main() ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਫੰਕਸ਼ਨ
3. ਦੋ ਸਥਿਤੀਆਂ ਦਰਮਿਆਨ ਡਾਟਾ ਬਦਲਣ ਵਾਲੇ ਮਾਧਿਅਮ ਨੂੰ ਕੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ?
ੳ. ਨੈਟਵਰਕ ਅ. ਹਾਰਡ ਡਿਸਕ ੲ. ਸੀ.ਡੀ.ਰੋਮ ਸ. ਸਾਰੇ ਹੀ
4. i-ticketng ਅਤੇ e-ticketing ਵਿਚ ਕੋਈ ਅੰਤਰ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ। (ਸਹੀ/ਗਲਤ)
5. ਟਰਾਂਜਿਸ਼ਨਾਂ ਨੂੰ ਟਾਈਮ ਲਾਈਨ ਵਿਊ ਦੇ ਵੀਡਿਓ/ਆਡਿਓ ਫੋਲਡਰ ਵਿਚ ਰੱਖ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। (ਸਹੀ/ਗਲਤ)
6. ਵਿੰਡੋਜ਼ ਮੂਵੀਮੇਕਰ ਵਿਚ ਇਕ ਤੋਂ ਵੱਧ ਫਾਈਲਾਂ ਨੂੰ ਇਕੋ ਸਮੇਂ ਇੰਪੋਰਟ ਕਰਨ ਲਈ ਅਸੀਂ ਕਲਿੱਕ ਅਤੇ ਕੰਟਰੋਲ ਕੀਅ ਇਕੱਠੇ ਵਰਤ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। (ਸਹੀ/ਗਲਤ)

ਭਾਗ–ਅ (6x2=12 ਅੰਕ)

ਨਿਮਲਿਖਤ ਲਈ ਉਚਿੱਤ ਸ਼ਬਦ ਜਾਂ ਪਰਿਣਾਮ ਲਿਖੋ।

7. ਦੋ ਜਾਂ ਵਧੇਰੇ ਨੈਟਵਰਕਾਂ ਦੇ ਕੁਨੈਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਕੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ?
8. ਕਿਹੜਾ ਫੰਕਸ਼ਨ ਆਰਗੂਮੈਂਟ ਵਿਚ ਸਥਿਤ ਕਰੈਕਟਰ ਦੀ ਕਿਸਮ ਨੂੰ ਲੋਅਰ ਕੇਸ ਵਿਚ ਬਦਲਦਾ ਹੈ?
9. ਆਡਿਓ/ਵੀਡੀਓ ਕਲਿਪ ਨੂੰ ਵੱਖ–ਵੱਖ ਕਲਿਪਾਂ ਵਿਚ ਵੰਡਣ ਲਈ ਕਿਹੜੀ ਕਮਾਂਡ ਵਰਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ?
10. ਪੈਰਾਮੀਟਰ ਭੇਜਣ ਲਈ ਇਕ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੁਆਰਾ ਕਿਹੜਾ ਸਾਧਨ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ?
11. break ਅਤੇ continue ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਦੀ ਕੀ ਵਰਤੋਂ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?
12. ਸੀ ਸਟਰਿੰਗ ਡਾਟਾ ਟਾਈਪ ਦੀ ਸਹਾਇਤਾ ਨਹੀਂ ਕਰਦਾ ਭਾਵੇਂ ਕਿ ਸਟਰਿੰਗਜ਼ ਨੂੰ ਐਰੇ ਦੇ ਵਜੋਂ ਵਰਤਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਭਾਗ–ੲ (5x4=20 ਅੰਕ)

ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨਾਂ ਦੇ ਉਤਰ ਲਿਖੋ।

13. strcpy() ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਉਦਾਹਰਣ ਦੇ ਕੇ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।
14. ਜਦੋਂ ਤੁਸੀਂ ਮੀਨੂੰ ਬਾਰ ਦੇ ਹੇਠਾਂ ਟਾਸਕਬਾਰ ਉਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋਗੇ ਤਾਂ ਕੀ ਹੋਵੇਗਾ?
15. ਵਿੰਡੋ ਮੂਵੀ ਮੇਕਰ ਦੇ ਟਾਸਕਪੇਨ ਵਿਚ ਆਪਸ਼ਨਾਂ ਨੂੰ ਬਿਆਨ ਕਰੋ।
16. ਫੰਕਸ਼ਨ ਪਰਿਭਾਸ਼ਾ ਫੰਕਸ਼ਨ ਡਿਕਲੇਰੇਸ਼ਨ ਤੋਂ ਕਿਵੇਂ ਭਿੰਨ ਹੈ?
17. putchar() ਅਤੇ puts() ਵਿਚ ਅੰਤਰ ਲਿਖੋ।

ਭਾਗ–ਸ (2x6=12 ਅੰਕ)

18. ਸੰਚਾਰ ਚੈਨਲ (ਕਮਿਊਨੀਕੇਸ਼ਨ ਚੈਨਲ) ਨੂੰ ਪਰੀਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰੋ ਅਤੇ ਇਸ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਵੀ ਲਿਖੋ। ਜਾਂ ਨੈਟਵਰਕ ਟੋਪੋਲੋਜੀ ਕੀ ਹੈ? ਇਸ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਵੀ ਲਿਖੋ।
19. ਈ ਗਵਰਨੈਂਸ ਦੇ ਵੱਖ–ਵੱਖ ਖੇਤਰਾਂ ਦਾ ਵਰਨਣ ਕਰੋ। ਜਾਂ
ਸੁਵੀਧਾ ਕੇਂਦਰਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨੂੰ ਬਿਆਨ ਕਰੋ।

ਸਲਾਨਾ ਪ੍ਰੀਖਿਆ ਪ੍ਰਣਾਲੀ (BACK TO INDEX)

ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਾਇੰਸ (ਲਿਖਤੀ)

ਸਮਾਂ: 3 ਘੰਟੇ **12ਵੀਂ – ਮਾਰਚ 2019** **ਕੁੱਲ ਅੰਕ: 50**

ਨੋਟ: ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਪੱਤਰ ਚਾਟ ਭਾਗਾਂ ੳ, ਅ, ੲ, ਅਤੇ ਸ ਵਿਚ ਵੰਡਿਆ ਹੋਇਆ ਹੈ।ਦੇ ਸਾਰੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਲਾਜ਼ਮੀ ਹਨ। ਭਾਗ-ਸ ਵਿਚ ਅੰਦਰੂਨੀ ਛੋਟ ਹੈ।

ਭਾਗ-ੳ (6x1=6 ਅੰਕ)

ਬਹੁਪੱਖੀ ਪਸੰਦ ਦੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

1. ਇਕ ਫੰਕਸ਼ਨ ਜਿਸਦੀ ਕੋਈ ਕਾਰਵਾਈ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੀ।
ੳ. ਇਕ ਅਵੈਦ ਫੰਕਸ਼ਨ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ੲ. ਆਗਿਆ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਡੰਮੀ ਫੰਕਸ਼ਨ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
ਅ. ਵਾਕ ਵਿਚ ਰਚਨਾ ਗਲਤੀ ਪੈਦਾ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਸ. ਜ਼ੀਰੋ ਵਾਪਿਸ ਕਰਦਾ ਹੈ।
2. ਸੀ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਭਾਸ਼ਾ ਕਿਸ ਦੁਆਰ ਲਿਖੀ ਗਈ।
ੳ. ਥਾਮਸ ਏਡੀਸਨ ੲ. ਡੇਨਿਸ ਰਿਚੀ ਅਤੇ ਬ੍ਰਾਇਨ ਕਰਨਿੰਘਨ
ਅ. ਅਲੈਕਜ਼ੈਂਡਰ ਗ੍ਰਾਹਮ ਬੇਲ ਸ. ਚਾਰਲਸ ਬੈਬੇਜ਼
3. ਉਹ ਕਿਹੜਾ ਨੈਟਵਰਕ ਹੈ ਜੋ ਇਕ ਸ਼ਹਿਰ ਵਿਚ ਫੈਲਿਆ ਹੋਇਆ ਹੈ।
ੳ. ਲੈਨ ਅ. ਮੈਨ ੲ. ਵੈਨ ਸ. ਪੈਨ

ਸਹੀ/ਗਲਤ ਲਿਖੋ।

4. ਆਨ ਲਾਈਨ ਬੈਂਕਿੰਗ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਇਕ ਖਾਤੇ ਤੋਂ ਦੂਜੇ ਖਾਤੇ ਵਿਚ ਪੈਸੇ ਭੇਜਣੇ ਸੰਭਵ ਹਨ।
5. ਆਡਿਓ ਕਲਿੱਪ ਸਿਰਫ ਟਾਈਮ ਲਾਈਨ ਵਿਊ ਵਿਚ ਜੋੜੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।
6. ਇਕ ਤੋਂ ਵੱਧ ਫਾਈਲਾਂ ਨੂੰ ਇਕ ਸਮੇਂ ਵਿਚ ਇਮਪੋਰਟ ਕਰਨ ਲਈ ਅਸੀਂ ਕਲਿੱਕ ਅਤੇ ਸ਼ਿਫਟ ਕੀਅ ਮਿਸ਼ਰਨ ਵਰਤਦੇ ਹਾਂ।

ਭਾਗ-ਅ (6x1=6)

7. ਇਕ ਸਮੇਂ ਇਕ ਚਿੰਨ੍ਹ ਇਨਪੁਟ ਦੇ ਤੌਰ ਤੇ ਪੜ੍ਹਨ ਲਈ ਕਿਹੜਾ ਫੰਕਸ਼ਨ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ?
8. ਮੂਵੀ ਟਾਸਕ ਪੇਨ ਵਿਚ ਕਿਹੜੀਆਂ ਆਪਸ਼ਨਾਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ?
9. ਦੋ ਜਾਂ ਵਧੇਰੇ ਨੈਟਵਰਕਾਂ ਦੇ ਕੁਨੈਕਸ਼ਨਾਂ ਨੂੰ ਕੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ?
10. ਮਲਟੀ-ਡਾਇਮੈਨਸ਼ਨਲ ਐਰੇ ਵਿਚ ਕਿੰਨ੍ਹੇ ਸਬਸਕਰਿਪਟ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?
11. ਫੰਕਸ਼ਨ ਡਿਕਲੇਰੇਸ਼ਨ ਕਿਸ ਨਾਲ ਖਤਮ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?
12. ਸੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ ਕੋਈ ਦੋ ਬਿਲਟ ਇਨ ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।

ਭਾਗ-ੲ (5x4=20)

13. ਸਟਰਿੰਗ ਕੀ ਹੈ?
14. ਫੰਕਸ਼ਨ ਪਰਿਭਾਸ਼ਾ ਫੰਕਸ਼ਨ ਡਿਕਲੇਰੇਸ਼ਨ ਤੋਂ ਕਿਵੇਂ ਭਿੰਨ੍ਹ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?
15. ਵਿੰਡੋ ਮੂਵੀ ਮੇਕਰ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਦੇ ਕੀ ਉਪਯੋਗ ਹਨ?
16. ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਲਿੱਪਸ ਨੂੰ ਇਕ ਮੂਵੀ ਵਿਚ ਜੋੜਨ ਦੇ ਕਿਹੜੇ ਪੜਾਵ ਹਨ?
17. ਲਾਈਬਰੇਰੀ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਭਾਗ-ਸ (6x2=12)

18. ਡਾਟਾ ਟ੍ਰਾਂਸਫਟ ਦਰ ਕੀ ਹੁੰਧੀ ਹੈ? ਇਸਦੀਆਂ ਇਕਾਈਆਂ ਕੀ ਹਨ?

ਜਾਂ

ਗਾਇਡਡ ਅਤੇ ਅਨ-ਗਾਇਡਡ ਮੀਡੀਆ ਵਿਚ ਕੀ ਅੰਤਰ ਹੈ? ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

19. i-ticketing ਅਤੇ e-ticketing ਵਿਚ ਅੰਤਰ ਲਿਖੋ।

ਜਾਂ

ਸੁਵਿਧਾ ਸੈਂਟਰ ਦੇ ਮੁੱਖ ਉਪਯੋਗਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ