

# ಮಾಹಿತಿ ವಿನಿಮಯ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನ

## ತರಗತಿ 10

### ಮಾದರಿ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು

(ಥಿಯರಿ - ಕಾಲುವಾರ್ಷಿಕ ಪರೀಕ್ಷೆ)

ವಿಭಾಗ: 1 ಸರಿಯಾದ ಉತ್ತರವನ್ನು ಆರಿಸಿರಿ. (1/2 ಸ್ಕೋರ್)

1. ಒಂದು ಚಿತ್ರದ dpi ಹೆಚ್ಚಾಗುವಾಗ ಅದರ ನಿಖರತೆಗೂ ಅಂದಕ್ಕೂ ಉಂಟಾಗುವ ಬದಲಾವಣೆ ಏನು ?

a) ವೃದ್ಧಿಸುತ್ತದೆ

b) ಕಡಿಮೆಯಾಗುತ್ತದೆ

c) ಮಸುಕಾಗುತ್ತದೆ

d) ಬದಲಾವಣೆ ಸಂಭವಿಸುವುದಿಲ್ಲ.

Answer : a) ವೃದ್ಧಿಸುತ್ತದೆ

2. ವೆಕ್ಟರ್ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ರಚಿಸುವಾಗ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರುಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಕೊಡಲಾಗಿದೆ. ಆದರೆ

ಇವುಗಳಲ್ಲೊಂದು ಓಪನ್ ಸೋರ್ಸ್ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಲ್ಲ. ಅದು ಯಾವುದು ?

a) ಓಪನ್ ಓಫೀಸ್ ಡ್ರೋ

b) ಡಯ

c) ಎಡೋಬ್ ಇಲ್ಲಸ್ಟ್ರೇಟರ್

d) ಇಂಕ್‌ಸೈಪ್

Answer :c) ಎಡೋಬ್ ಇಲ್ಲಸ್ಟ್ರೇಟರ್

3. ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿರುವುದು ಇಂಕ್‌ಸೈಪ್ ವಿಂಡೋ ಟೂಲ್‌ಬಾರಿನಲ್ಲಿ ಕಾಣುವ ಟೂಲಾಗಿದೆ. ಈ ಟೂಲಿನ

ಉಪಯೋಗವೇನು ?

a) ಒಬ್ಬಿಟ್ಟಿನ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವುದಕ್ಕೆ

b) ಗ್ರೇಡಿಯೆಂಟ್ ಕಲರ್ ಕೊಡುವುದಕ್ಕೆ

c) ಒಬ್ಬಿಟ್ಟನ್ನು ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಮಾಡುವುದಕ್ಕೆ

d) ಒಬ್ಬಿಕ್ಲನ್ನು ಒಂದುಗೂಡಿಸುವುದಕ್ಕೆ

Answer : c) ಒಬ್ಬಿಕ್ಲನ್ನು ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಮಾಡುವುದಕ್ಕೆ

4. ಇಂಕ್‌ಸೈಪ್ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ಅನೂಪ್ ಬಿಡಿಸಿದ ಅಮೀಬಾದ ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ವಿಲೀನಗೊಳಿಸಿದ ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡುವುದಕ್ಕೆ ಕೆಳಗೆ ಕೊಟ್ಟ ಯಾವ ಸೌಕರ್ಯವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು ?

a) Edit → Duplicate

b) Edit → Clone

c) Object → Fill and Stroke

d) Object → Object Properties

Answer : c) Object → Fill and Stroke

5. ಇಂಕ್‌ಸೈಪ್ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ಡೇವಿಡ್ ಬಿಡಿಸಿದ ಅಮೀಬಾದ ಚಿತ್ರವನ್ನು ರಾಸ್ಪರ್ ಚಿತ್ರವಾಗಿ ಸೇವ್ ಮಾಡುವುದಕ್ಕಿರುವ ರೀತಿ ಯಾವುದು ?

a) file → Save as Bitmap

b) file → Export Bitmap

c) file → Insert Bitmap

d) Edit → Bitmap

Answer : b) file → Export Bitmap

6. ಇಂಕ್‌ಸೈಪ್ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಚಿತ್ರದ ಎಷ್ಟು ನಕಲನ್ನಾದರೂ ತೆಗೆಯಬಹುದು. ಅದಕ್ಕಿರುವ ಸೌಲಭ್ಯವೇನು ?

a) Path → difference

b) Edit path by node

c) Path → Union

d) Edit → duplicate

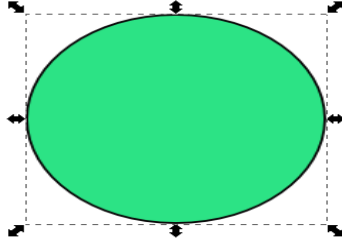
Answer: d) Edit → duplicate

7. ಇಂಕ್‌ಸ್ಟೇಪ್ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ಬಿಡಿಸಿದ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ದೊಡ್ಡದು ಮಾಡಿದರೂ ಅವುಗಳ ಅಂದವು ಕಡಿಮೆಯಾಗದಿರುವುದಕ್ಕೆ ಯಾವುದು ಕಾರಣವಾಗಿರಬಹುದು ?

- a) ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಅನೇಕ ಚೌಕಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಿರುವುದರಿಂದ.
- b) ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಗಣಿತ ಸೂತ್ರವಾಕ್ಯಗಳ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ನೆನಪಿನಲ್ಲಿಡುವುದರಿಂದ.
- c) ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಫಿಕ್ಸಲಾಗಳ ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ಪರಿಗಣಿಸುವುದರಿಂದ.
- d) ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿರುವ ಚೌಕಗಳಿಗೆ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಕೊಡುವುದರಿಂದ.

Answer : b) ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಗಣಿತ ಸೂತ್ರವಾಕ್ಯಗಳ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ನೆನಪಿನಲ್ಲಿಡುವುದರಿಂದ.

8. ಇಂಕ್‌ಸ್ಟೇಪ್ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ಅನಿತ ರಚಿಸಿದ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಕೊಡಲಾಗಿದೆ. ಚಿತ್ರದ ಸ್ಟ್ರೋಕ್ ಕಲರನ್ನು (stroke colour) ಬದಲಾಯಿಸಿದರೆ ಉಂಟಾಗುವ ಪರಿಣಾಮವೇನು ?



- a) ವೃತ್ತದ ಒಳಭಾಗದಲ್ಲಿರುವ ಬಣ್ಣ ಬದಲಾಗುವುದು
- b) ವೃತ್ತದ ಗೆರೆಯ ಬಣ್ಣ ಬದಲಾಗುವುದು
- c) ವೃತ್ತದ ಹೊರಭಾಗದಲ್ಲಿರುವ ಬಣ್ಣ ಬದಲಾಗುವುದು
- d) ಇಂಕ್‌ಸ್ಟೇಪ್ ವಿಂಡೋದ ಬಣ್ಣ ಬದಲಾಗುವುದು

Answer : b) ವೃತ್ತದ ಗೆರೆಯ ಬಣ್ಣ ಬದಲಾಗುವುದು

9. ಇಂಕ್‌ಸ್ಟೇಪ್ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ರಮೇಶನು ಬಿಡಿಸಿದ ಚಿತ್ರದ ಹೆಸರು rose.svg ಎಂದಾಗಿದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ svg ಯ ಪೂರ್ಣರೂಪವೇನು ?

- a) Scalable Velocity Graphics
- b) Scalar Volume Graphics
- c) Scalable Vector Graphics

d) Sector Vector Graphics

Answer : c) Scalable Vector Graphics

10. ಆದಿತ್ಯನಿಗೆ ಇಂಕ್‌ಸ್ಟೇಪ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಅನೇಕ ಎಸಳುಗಳಿರುವ ಒಂದು ಹೂವನ್ನು ಬಿಡಿಸಬೇಕು. ಒಂದು ಎಸಳನ್ನು ಆದಿತ್ಯನು ತಯಾರಿಸಿದ್ದಾನೆ. ಇತರ ಎಸಳುಗಳನ್ನು ಸುಲಭವಾಗಿ ತಯಾರಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಯಾವ ರೀತಿಯನ್ನು ಅನುಸರಿಸಬೇಕು ?

a) Object → Group

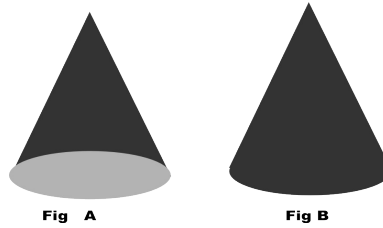
b) Path → Exclusion

c) Edit → Duplicate

d) Text → Put on path

Answer : c) Edit → Duplicate

11. ಇಂಕ್‌ಸ್ಟೇಪ್ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ಸುನಿತ ಒಂದು ತ್ರಿಕೋನ ಮತ್ತು ವೃತ್ತವನ್ನು ಚಿತ್ರ A ಯಲ್ಲಿರುವಂತೆ ಬಿಡಿಸಿದಳು. ಇದನ್ನು ಚಿತ್ರ B ಯಲ್ಲಿರುವಂತೆ ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಲು ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕಾದ ಟೂಲ್ ಯಾವುದು ?



a) Object → Group

b) Object → Raise

c) Path → Difference

d) Path → union

Answer: d) Path → union

12. ಇಂಕ್‌ಸ್ಟೇಪಿನಲ್ಲಿ ರಚಿಸಿದ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು png ಫೋರ್ಮೆಟಿಗೆ ಬದಲಾಯಿಸಲು :

- a) File → New ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ
- b) File → Import ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ
- c) File → Export bitmap ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ
- d) File → Open ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ

Answer c) File → Export bitmap

13. ಇಂಕ್‌ಸ್ಕೇಪ್ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ಅನು ತಯಾರಿಸಿದ ಒಂದೇ ಕ್ಯಾನ್‌ವಾಸಿನಲ್ಲಿರುವ ಮೂರು ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಒಂದುಗೂಡಿಸುವ ಸೌಕರ್ಯ ಯಾವುದು ?

- a) Object → group
- b) Edit → clone
- c) Object → Fill and Stroke
- d) Edit → copy

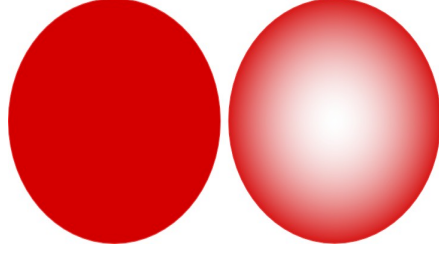
Answer : a) Object → group

14. ಅನು ಇಂಕ್ ಸ್ಕೇಪಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ವೃತ್ತವನ್ನು ರಚಿಸಿದನು. ಅದರ ನಂತರ ಒಂದು ಟೂಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಅದನ್ನು ಅರ್ಧ ವೃತ್ತವನ್ನಾಗಿ ಬದಲಾಯಿಸಿದನು. ಆ ಟೂಲ್ ಯಾವುದಾಗಿರಬಹುದು ?

- a) Draw Bezier curves and straight lines.
- b) Create circle
- c) Zoom
- d) Edit paths by nodes

Answer : d) Edit paths by nodes

15. ಇಂಕ್ ಸ್ಕೇಪಿನಲ್ಲಿ ರಚಿಸಿದ ಎರಡು ವೃತ್ತಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಕೊಡಲಾಗಿದೆ. ಒಂದನೆಯ ವೃತ್ತದ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಎರಡನೆಯ ವೃತ್ತದ ಬಣ್ಣದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಬದಲಾಯಿಸಲು ಉಪಯೋಗಿಸಿದ ಗ್ರೇಡಿಯೆಂಟ್ ಯಾವುದಾಗಿರಬಹುದು ?



- a) Linear gradient
- b) Radial gradient
- c) Pattern gradient
- d) Fill gradient

Answer : b) Radial gradient

16. ಇಂಕ್ ಸ್ಕೇಪ್ ಸೋಪ್ ವೇರಿನ ಟೂಲ್ ಬೋಕ್ಸಿನಲ್ಲಿರುವ ಒಂದು ಟೂಲಿನ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಕೊಡಲಾಗಿದೆ.

ಈ ಟೂಲಿನ ಉಪಯೋಗವೇನು ?



- a) ಚಿತ್ರ ರಚಿಸಲು.
- b) ಒಂದು ಓಬ್ಜೆಕ್ಟಿನ ನೋಡ್ ಎಡಿಟ್ ಮಾಡಲು.
- c) ಓಬ್ಜೆಕ್ಟಿಗೆ ಗ್ರೇಡಿಯೆಂಟ್ ನೀಡಲು.
- d) ಓಬ್ಜೆಕ್ಟ್ ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಮಾಡಲು.

Answer : d) ಓಬ್ಜೆಕ್ಟ್ ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಮಾಡಲು.

17. ಸ್ಟ್ರೀಡ್ ಶೀಟಿನಲ್ಲಿ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ವಿಭಾಗವಾರು ವಿಂಗಡಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಸೌಲಭ್ಯವು

ಕಂಡೀಶನಲ್ ಫೋರ್ಮೇಟಿಂಗ್ ಆಗಿದೆ. ಕಂಡೀಶನಲ್ ಫೋರ್ಮೇಟಿಂಗಿಗೆ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಫಂಕ್ಷನ್

ಯಾವುದು ?

- a) LOOKUP
- b) COUNT
- c) RANGE

d) IF

Answer: d) IF

18. ಇದು ನಿಮಗೆ ಪರಿಚಯವಿರುವ ಒಂದು ಸಂಕೇತವಾಗಿದೆ. ಇದು ಯಾವುದನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ?



a) Mail Merge Wizard

b) Function Wizard

c) Data Source

d) Data Forms

Answer: b) Function Wizard

19. ಒಂದು ತರಗತಿಯ ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಪಟ್ಟಿ ಮಾಡಿದಾಗ ಎರಡು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಒಂದೇ Admission Number ಕೊಟ್ಟಿರುವುದಾಗಿ ತಿಳಿದು ಬಂತು. ಈ ತಪ್ಪನ್ನು ಸರಿಮಾಡಲು OpenOffice.org ನಲ್ಲಿ ಇರುವ ಸೌಲಭ್ಯವು ಯಾವುದು ?

a) Field Name

b) Table

c) Primary Key

d) Forms

Answer: c) Primary Key

20. ಡಾಟಾಬೇಸಿನಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಹುಡುಕಲು ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಸೌಲಭ್ಯವು ಯಾವುದು ?

a) ಟೇಬಲ್

b) ಫೋರ್ಮ್

c) ಕ್ವೆರಿಸ್

d) ರಿಪೋರ್ಟ್

Answer: c) ಕ್ವೆರಿಸ್

21. Define Range ನಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಲು ತಯಾರಿಸಿದ Lookup Chart ನ್ನು ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಲಾಗಿದೆ. Exam ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ಸೇವ್ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ. ಗ್ರೇಡನ್ನು ನಿರ್ದರಿಸಲು LOOKUP Function Wizard ನಲ್ಲಿ ಯಾವ ಭಾಗದಲ್ಲಿ Exam ಎಂಬ ಪದವನ್ನು ಕೋಟ್ಟಿರಬಹುದು ?

0	E
30	D
45	C
60	B
75	A

- a) Search Criterion
- b) Search Vector
- c) Result Vector
- d) Range Vector

Answer: b) Search Vector

22. ಒಂದು ಡಾಟಾ ಬೇಸಿಗೆ ನೀಡಲ್ಪಡುವ ಮಾಹಿತಿಗಳು ಎಲ್ಲಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸಲ್ಪಡುತ್ತದೆ ?

- a) DataForm
- b) Report
- c) Queries
- d) Table

Answer: d) Table

23. ಓಪನ್ ಓಫೀಸ್ ಡಾಟಾಬೇಸ್ ವಿಂಡೋ ತೆರೆದರೆ ಕಾಣುವ ಸೌಲಭ್ಯಗಳು ಯಾವುವೆಲ್ಲ ?

- a) Tables, Queries, Forms, Reports
- b) Tables, Functions, Forms, Reports
- c) Queries, Tables, Save, Functions
- d) Tables, Queries, Functions, Save



Answer: a) Tables, Queries, Forms, Reports

24. ಒಂದು ತರಗತಿಯ ಮಕ್ಕಳ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಪಟ್ಟಿ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ. ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳ ನೇಮ್ ಸ್ಲಿಪ್ಪನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು ಸಹಕಾರಿಯಾಗುವ ಸೌಲಭ್ಯವು .....ಆಗಿದೆ.

a) ಡಾಟಾ ಫೋರ್ಮ್

b) ಮೈಲ್ ಮರ್ಜ್

c) ಲುಕ್ ಅಪ್

d) ಚಾರ್ಟ್

Answer: b) ಮೈಲ್ ಮರ್ಜ್

25. ರಮಾ ಟೀಚರು ತನ್ನ ತರಗತಿಯ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ವಿವಿಧ ವಿಷಯಗಳಲ್ಲಿ ಲಭಿಸಿದ ಸ್ಕೋರುಗಳನ್ನು ಸ್ಟ್ರೇಡ್ ಶೀಟಿನಲ್ಲಿ ಟೈಪು ಮಾಡಿದರು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರ ಗ್ರೇಡನ್ನು ಕಂಡು ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಯಾವ ಸೌಕರ್ಯವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು ?

a) LOOKUP

b) ROUND

c) COUNTIF

d) AVERAGE

Answer: a) LOOKUP

26. ತರಗತಿ ನಾಯಕನಾದ ಮನೋಜಿನಲ್ಲಿ ಕ್ಲಾಸು ಟೀಚರು ಸ್ಟ್ರೇಡ್ ಶೀಟಿನಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸಿದ ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ತರಗತಿಯ ಮಕ್ಕಳ ಕಾಲು ವಾರ್ಷಿಕ ಪರೀಕ್ಷೆಯ ಮಾರ್ಕಿನ ಆಧಾರದಲ್ಲಿ ಗ್ರೇಡು ನೀಡಲು ಹೇಳಿದರು. ಇದನ್ನು ಸುಲಭದಲ್ಲಿ ಮಾಡಲು ಮನೋಜನು ಯಾವ ಫಂಕ್ಷನನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು ?

a) SUM

b) AVERAGE

c) LOOKUP

d) INDEX

Answer: c) LOOKUP

27. ಡೇಟಾ ಬೇಸ್ ರೇಂಜ್ ಡಿಫೈನ್ ಮಾಡಿದಾಗ ನೀಡಿದ ಹೆಸರನ್ನು LOOKUP ಫಂಕ್ಷನ್ ವಿಸಾರ್ಥನ ಯಾವ ಫೀಲ್ಡಿನಲ್ಲಿ (box) ಸೇರಿಸಬೇಕು ?

- a) Search Criterion
- b) Search Vector
- c) Result Vector
- d) Result Criterion

Answer: b) Search Vector

28. ಧನ್ಯಳಿಗೆ ಓಪನ್ ಆಫೀಸ್ ಡೇಟಾ ಬೇಸಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ತಯಾರಿಸಬೇಕು. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಟೇಬಲ್ ಎಂಬ ಸೌಕರ್ಯದಿಂದ ಯಾವ ಟಾಸ್ಕನ್ನು ಆರಿಸಬೇಕು ?

- a) Use Wizard in Create Table...
- b) Create Form in Design View...
- c) Use Wizard to Create Form...
- d) Use wizard to Create Report...

Answer: a) Use Wizard in Create Table...

29. ರಮಾ ಟೀಚರಿಗೆ ಓಪನ್ ಆಫೀಸ್ ಡೇಟಾ ಬೇಸಿನಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸಿದ ಎಡ್ಜಿಶನ್ ರಿಜಿಸ್ಟರಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಪಟ್ಟಿಗೆ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಲು ಸಹಾಯಕವಾಗುವ ಓಪನ್ ಆಫೀಸ್ ಡೇಟಾ ಬೇಸಿನ ಸೌಕರ್ಯ ಯಾವುದು ?

- a) Tools
- b) Queries
- c) Forms
- d) Reports

Answer: c) Forms

30. ತನ್ನ ಕ್ಲಾಸಿನ ಪ್ರತಿ ಮಗುವಿನ ಒಟ್ಟು ಮಾರ್ಕು ಅಡಕವಾಗಿರುವ ಸ್ಟ್ರೆಡ್ ಶೀಟಿನ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ

ಅವರನ್ನು ವಿವಿಧ ಗ್ರೇಡುಗಳಾಗಿ ವರ್ಗೀಕರಿಸಲು ರಶೀದ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿದ ಸೌಕರ್ಯ

- a) IF
- b) LOOKUP
- c) COUNTIF
- d) ROUND

Answer : b) LOOKUP

31. ಸುರಕ್ಷಿತವಾದ ಒಂದು ಡೇಟಾ ಬೇಸನ್ನು ನಿರ್ವಹಣೆ ಮಾಡಲು ಸಹಾಯಕವಾಗುವ ಸೋಫ್ಟ್ ವೇರುಗಳನ್ನು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ DBMS ಎನ್ನುವರು. DBMS ನ ಪೂರ್ಣರೂಪ

- a) ಡೇಟಾ ಬೇಸ್ ಮೆನೇಜಿಂಗ್ ಸಿಸ್ಟಂ
- b) ಡೇಟಾ ಬೇಸಿಕ್ ಮೆನೇಜ್ ಮೆಂಟ್ ಸಿಸ್ಟಂ
- c) ಡೇಟಾ ಬೇಸಿಕ್ ಮೆನೇಜಿಂಗ್ ಸಿಸ್ಟಂ
- d) ಡೇಟಾ ಬೇಸ್ ಮೆನೇಜ್ ಮೆಂಟ್ ಸಿಸ್ಟಂ

Answer: d) ಡೇಟಾ ಬೇಸ್ ಮೆನೇಜ್ ಮೆಂಟ್ ಸಿಸ್ಟಂ

32. ಒಂದು ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಅಗತ್ಯಕ್ಕಾಗಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ ಇರಿಸಿರುವ ಮಾಹಿತಿಗಳ ಗುಂಪು ಎಂದು ಕರೆಯಲ್ಪಡುವುದು ಯಾವುದು ?

- a) Inkscape
- b) IDLE
- c) Gimp
- d) Database

Answer : d) Database

33. ಸ್ಟ್ರೆಡ್ ಶೀಟಿನಲ್ಲಿ ಡೇಟಾ ಫೋರ್ಮ್ ಎಂಬ ಸೌಲಭ್ಯದ ಉಪಯೋಗ ಯಾವುದು ?

- A. ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಲು
- B. ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಲು

C. ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಕಳುಹಿಸಲು

D. ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ವರ್ಗೀಕರಿಸಲು

Answer: A. ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಲು

34. ಕೆಳಗೆ ಕೊಟ್ಟಿರುವ ಸೋಫ್ಟ್ ವೇರ್ ಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಪೈಥನ್ ಕೋಡುಗಳನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಿದೆ?

a) wxGlade

b) Sunclock

c) Inkscape

d) GeoGebra

Answer : a) wxGlade

35. wxGlade ಎಂಬ ಸೋಫ್ಟ್ ವೇರಿನ ಕೆಲವು ಟೂಲುಗಳ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಕೊಡಲಾಗಿದೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ Add a TextCtrl ಟೂಲ್ ಯಾವುದು ?



Answer : c.



36. a=1

b=2

print 'a'+b'

ಶ್ಯಾಪ್ ತಯಾರಿಸಿದ ಪೈಥನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮನ್ನು ಮೇಲೆ ಕೊಡಲಾಗಿದೆ. ಈ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿನ

output ಯಾವುದಾಗಿರಬಹುದು ?

a. 12

b. 3

c. ab

d. a+b

Answer : c. ab

37. a=range(10,1,-2)

print a

ಮೇಲೆ ಕೊಟ್ಟಿರುವ ಪೈಥನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿನ output ಯಾವುದಾಗಿರಬಹುದು ?

a. -2 -4 -6 -8 -10

b. 10 8 6 4 2 0

c. 10 8 6 4 2

d. -10 -8 -6 -4 -2

Answer : c. 10 8 6 4 2

38. ರಾಜು ಕೆಳಗೆ ಕೊಟ್ಟಿರುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಪೈಥನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮನ್ನು

ತಯಾರಿಸಿದನು. ಇದರ output ಯಾವುದಾಗಿರಬಹುದು ?

p= "MY INDIA"

n=len(p)

print n

- A) 7
- B) 8
- C) 6
- D) 10

Answer : B) 8

39. ಒಂದು python ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿನಲ್ಲಿ turtle ಗ್ರಾಫಿಕ್ಸ್‌ನ್ನು ಸೇರಿಸಲು ಉಪಯೋಗಿಸುವ ನಿರ್ದೇಶ ಯಾವುದು ?
- a. insert turtle
  - b. from turtle import\*
  - c. show turtle()
  - d. turtle import\*

Answer: from turtle import\*

40. ಪೈಥನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನಲ್ಲಿ e= '7' ಎಂಬ ನಿರ್ದೇಶನದ ಉಪಯೋಗವೇನು ?
- a. e ಎಂಬ ಚರದಲ್ಲಿ 7 ಎಂಬ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಸ್ವೀಕರಿಸಲು
  - b. e ಎಂಬ ಚರದಲ್ಲಿ 7 ಎಂಬ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಅಕ್ಷರವಾಗಿ ಸ್ವೀಕರಿಸಲು
  - c. e ಎಂಬ ಚರದಲ್ಲಿ 7 ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಸ್ವೀಕರಿಸಲು
  - d. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದೂ ಅಲ್ಲ

Answer: e ಎಂಬ ಚರದಲ್ಲಿ 7 ಎಂಬ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಅಕ್ಷರವಾಗಿ ಸ್ವೀಕರಿಸಲು

41. Text box ಗಳ ಮೂಲಕ ಕಂಪ್ಯೂಟರಿಗೆ ನೀಡುವ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ನ್ಯೂಮರಿಕ್ ಡೇಟಾವನ್ನಾಗಿಸಲು python ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಫಂಕ್ಷನ್ ಯಾವುದು ?
- a. Num
  - b. int
  - c. Value
  - d. string

Answer: int

42. ಒಂದು ಪೈಥನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನಲ್ಲಿ ಒಳಗೊಂಡಿರುವ ಯಾವುದಾದರೂ ನಿರ್ದೇಶಗಳನ್ನು ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಬಾರಿ ಪ್ರವರ್ತಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಲು ನೀಡಬೇಕಾದ ನಿರ್ದೇಶ

A) for

B) import

C) raw\_input

D) print

Answer:A) for

43. ಕೆಳಗೆ ನೀಡಲಾಗಿರುವ ಕೆಲವು ಫೈಲ್ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿರಿ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಪೈಥನ್ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿರುವುದನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿರಿ.

A)calculator.svg

B)calculator.odt

C)calculator.png

D)calculator.py

Answer:D)calculator.py

44. ಕೆಳಗೆ ನೀಡಲಾಗಿರುವ ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಶ್ಯಾಮ್ ಒಂದು ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ತಯಾರಿಸಿದನು. ಈ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮನ್ನು ರನ್ ಮಾಡಿದಾಗ ದೊರೆಯುವ output ಯಾವುದು ?

```
a="WE ARE INDIANS"
```

```
print a[:6]
```

a) WE

b) INDIANS

c) ARE INDIANS

d) WE ARE

Answer: d. WE ARE

45. ಒಂದು ಚರದಲ್ಲಿ ವಿಭಿನ್ನವಾದ 5 ಬೆಲೆಗಳನ್ನು ಸ್ವೀಕರಿಸಲು ಪೈಥನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ

ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದಾದ ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ಕೆಳಗೆ ನೀಡಲಾಗಿರುವವುಗಳಿಂದ ಆರಿಸಿರಿ.

a) for

b) while

c) i=range(5)

d) range[5]

Answer (c) i=range(5)

46. ಅವರೋಹಣ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ 5 ರಿಂದ 1 ರ ವರೆಗಿನ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು i ಎಂಬ ಚರದಲ್ಲಿ ಸ್ವೀಕರಿಸಲು ಕೆಳಗೆ

ನೀಡಲಾದ ಯಾವ ಪೈಥನ್ ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು ?

a) i = range (5,0,-1)

b) i = range (5,0,1)

c) i = range (5,1,-1)

d) i = range (1,5,-1)

Answer (a) i = range (5,0,-1)

47. ಪೈಥನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನ ಯಾವ ನಿರ್ದೇಶದೊಂದಿಗೆ range ಎಂಬ ಫಂಕ್ಷನ್ ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು ?

a) for

b) while

c) if

d) print

Answer: a) for

48. ಎರಡು ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಮೊತ್ತವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲಿರುವ ಒಂದು ಫಂಕ್ಷನ್‌ನನ್ನು sum.py ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ

ಸುನಿಲ್ ತನ್ನ ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿದನು. ಈ ಫಂಕ್ಷನ್‌ನನ್ನು ಇನ್ನೊಂದು ಪ್ರೋಗ್ರಾಂಗೆ



ಕೊಂಡುಬರಬೇಕಾದರೆ ಸುನಿಲ್ ಮೊದಲಿಗೆ ಕೊಡಬೇಕಾದ ನಿರ್ದೇಶ ಯಾವುದು ?

a) import sum.py

b) import sum

c) print sum

d) print sum.py

Answer: b) import sum

49. ಪೈಥನ್ ಶೆಲ್ಲಿನಲ್ಲಿ range(4,2,-2) ಎಂದು ನೀಡಿ Enter ಕೀ ಅದುಮಿದಾಗ ಪರಿಣಾಮ ಏನಾಗಿರಬಹುದು ?

a.) [4,2,-2]

b.) [4]

c.) [4,2]

d.) [4,3,2]

Answer: b) [4]

50. a = "k"

for i in range (1, 11):

print i \* a

ಮೇಲೆ ನೀಡಲಾಗಿರುವ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಪೈಥನ್‌ನಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಾಗ ಎಷ್ಟು ಸಾಲುಗಳಲ್ಲಿ ಉತ್ತರವು

ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲ್ಪಡುತ್ತದೆ ?

a.) 11

b.) 12

c.) 1

d.) 10

Answer : d.) 10

51. ಪೈಥನ್ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸಲಾದ ಒಂದು ಫಂಕ್ಷನ್ ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಾಗ ದೊರೆಯುವ ಉತ್ತರವು ಪುನಃ

ಪ್ರಧಾನ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂಗೆ ದೊರೆಯಬೇಕೆಂದಿದ್ದರೆ ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕಾದ ನಿರ್ದೇಶ ಯಾವುದು ?

- a) print
- b) return
- c) import
- d) input

Answer: b) return

52. a="WELCOME"

print a[:2] ಎಂಬ ಪೈಥನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನ output ಏನು ?

- a) WE
- b) ME
- c) LC
- d) CO

Answer : a) WE

53. ಅನೂಪ್ ತಯಾರಿಸಿದ 'rm' ಎಂಬ ಫಂಕ್ಷನನ್ನು ನೀಡಲಾಗಿದೆ.

```
def rm(a,b)
```

```
c=a-b
```

```
return c
```

ಈ ಫಂಕ್ಷನ್ ಯಾವ ಅಗತ್ಯಕ್ಕೆ ಇರುವುದಾಗಿದೆ ?

- a) ಎರಡು ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಮೊತ್ತವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲು
- b) ಎರಡು ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ವ್ಯತ್ಯಾಸವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲು
- c) a,b ಎಂಬಿಬಿ ಚರಗಳನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸಲು
- d) a,b ಎಂಬಿಬಿ ಚರಗಳನ್ನು ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸಲು

Answer :b) ಎರಡು ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ವ್ಯತ್ಯಾಸವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲು

54. [www.wikimapia.org](http://www.wikimapia.org) ತೆರೆದು ರಘು ತನ್ನ ಶಾಲೆ ಇರುವ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿದು ಗುರುತಿಸಲು

ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಿದ್ದಾನೆ. ಶಾಲೆಯ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಲಿರುವ ವಿಂಡೋ ಲಭಿಸುವುದು ಯಾವಾಗ?

a. Edit map ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿದಾಗ

b. Map Type ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿದಾಗ

c. Save ಬಟನಿನಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿದಾಗ

d. Add place ನಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿದಾಗ

Answer:- c. Save ಬಟನಿನಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿದಾಗ

55. ಕ್ವಾಂಟಂ ಜಿಸ್ ಭೂಪಟದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ನಿಶ್ಚಿತ ಅಗಲದಷ್ಟು

ಪ್ರತ್ಯೇಕ ವಲಯವನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುವ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಮಾಡಲು ಸಹಾಯಕವಾಗುವ buffer ಸೌಕರ್ಯ ಯಾವ ಮೆನುವಿನಲ್ಲಿದೆ ?

a. Layer

b. Vector

c. File

d. Edit

Answer:- b. Vector

56. ಒಂದು ಕ್ಯೂಜಿಸ್ ಭೂಪಟಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿ ಸರಿಯಾದ ಹೇಳಿಕೆ ಯಾವುದು ?

a. ಕ್ಯೂಜಿಸ್ ಭೂಪಟದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಪದರ ಮಾತ್ರವಿದೆ.

b. ಕ್ಯೂಜಿಸ್ ಭೂಪಟದಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಪದರ ರಾಸ್ಟರ್ ಪದರ ಮತ್ತು ಉಳಿದವುಗಳು ವೆಕ್ಟರ್

ಪದರಗಳಾಗಿರಬೇಕು.

c. ಒಂದು ಪ್ರದೇಶದ ಪ್ರತ್ಯೇಕತೆಗಳನ್ನು ವಿಭಾಗವಾರು ವಿಂಗಡಿಸಿ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಪದರಗಳಲ್ಲಿ ದಾಖಲಿಸಿ

ಕ್ಯೂಜಿಸ್ ಭೂಪಟವನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸುವರು.

d. ಕ್ಯೂಜಿಸ್ ಭೂಪಟದಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಪದರ ವೆಕ್ಟರ್ ಪದರ ಮತ್ತು ಉಳಿದವುಗಳು ರಾಸ್ಟರ್

ಪದರಗಳಾಗಿರಬೇಕು.

Answer:- c. ಒಂದು ಪ್ರದೇಶದ ಪ್ರತ್ಯೇಕತೆಗಳನ್ನು ವಿಭಾಗವಾರು ವಿಂಗಡಿಸಿ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಪದರಗಳಲ್ಲಿ ದಾಖಲಿಸಿ ಕ್ಯೂಜಿಸ್ ಭೂಪಟವನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸುವರು.

57. ಕ್ಯೂಜಿಸ್ ಸೋಫ್ಟ್ ವೇರಿನಲ್ಲಿ ಬಫರ್ ಮಾಡಿದ ಪದರದ ಅಳತೆಗಳು ಸಮರ್ಪಕವಾಗಿದೆಯೋ ಎಂದು ನೋಡಲು ಯಾವ ಟೂಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವಿರಿ.

a) Node Tool

b) Measure Line Tool

c) Move Tool

d) Map Tips

Answer:-b) Measure Line Tool

58. ಕ್ಯೂಜಿಸ್ ಸೋಫ್ಟ್ ವೇರಿನಲ್ಲಿ ವೇಣು ತನ್ನ ಶಾಲೆಯಿರುವ ಪ್ರದೇಶದ ಮೇಪ್ ರಚಿಸುತ್ತಿದ್ದಾನೆ. ಅವನು ಆರಿಸಿದ ಪೋಲಿಗನ್ ಲೇಯರಿನಲ್ಲಿ ಆ ಸ್ಥಳದ ಗಡಿಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ಯಾವ ಟೂಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು ?

a. Toggle editing

b. New Print Composer

c. Zoom Mode

d. Buffer(s)

Answer. Toggle editing

59. ನಡತ್ತರ ಪಂಚಾಯತು, ಆ ಪಂಚಾಯತಿನ ಭೂಪಟವನ್ನು ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಗಿ ತಯಾರಿಸಲು ಉದ್ದೇಶಿಸಿದೆ. ಅದಕ್ಕೆ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದಾದ ಅತ್ಯಂತ ಸೂಕ್ತವಾದ ಸೋಫ್ಟ್ ವೇರನ್ನು ಆರಿಸಿರಿ.

a) Stellerium

b) Q GIS

c) GIMP

d) wxGlade

Answer: b) Q GIS

60. ಕ್ಯೂಜಿಸ್ ಸೋಫ್ಟ್ ವೇರಿನಲ್ಲಿ ಭೂಪಟ ರಚಿಸುವಾಗ ಒಂದು ಪ್ರದೇಶದ ಗಡಿಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡ ಲೇಯರನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು ಸೂಕ್ತವಾದ ಲೇಯರ್ ಟೈಪ್ ಯಾವುದು ?

- a) ಪೋಲಿಗನ್
- b) ಲೈನ್
- c) ಪೋಯಿಂಟ್
- d) ಸರ್ಕಲ್

Answer: a) ಪೋಲಿಗನ್

61. ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಯೋಜನೆಯ ಪ್ರಧಾನವಾದ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಹಂತದಲ್ಲಿಯೂ ಅತ್ಯಂತ ಪರಿಮಣಾಮಕಾರಿಯಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವ ಒಂದು ಸ್ವತಂತ್ರ ಸೋಫ್ಟ್ ವೇರ್ ಆಗಿದೆ.

- a) Stellarium
- b) Q GIS
- c) GIMP
- d) wxGlade

Answer: b) Q GIS

62. ಕ್ಯೂಜಿಸ್ ಸೋಫ್ಟ್ ವೇರಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಸ್ಥಳೀಯ ಮಾಹಿತಿಗೆ ಹೊಂದಿಕೊಂಡು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ದೂರದ ವರೆಗೆ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ವಲಯವನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುವ ಚಟುವಟಿಕೆ ಸಾಧ್ಯವಾಗುವಂತೆ ಮಾಡುವ ಬಫರ್ ಸೌಕರ್ಯಕ್ಕೆ ಹೋಗಲಿಕ್ಕಿರುವ ಚಟುವಟಿಕಾ ವಿಧಾನ

- A. Vector - Geoprocessing Tools - Buffer(s)
- B. Raster - Geoprocessing Tools - Buffer(s)
- C. Mark - Geoprocessing Tools - Buffer(s)
- D. Vector - Geometry Tools - Buffer(s)

Answer: A. Vector - Geoprocessing Tools - buffer(s)

63. ವಿಕಿ ಮೇಪಿಯ ಯಾವ ರೀತಿಯ ಭೂಪಟವಾಗಿದೆ ?

- a. ಗೋಡೆ ಭೂಪಟ
- b. ಉಪಗ್ರಹ ಭೂಪಟ
- c. ಕ್ಯೂಜಿಸ್ ಭೂಪಟ
- d. ಭೂಗೋಳ

Answer : b. ಉಪಗ್ರಹ ಭೂಪಟ

64. ಕ್ಯೂಜಿಸ್ ಸೋಫ್ಟ್ ವೇರಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಲೇಯರಿನ ಎಲ್ಲ ಮಾಹಿತಿಗಳು ಪಟ್ಟಿಯ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಲಭಿಸಲು ಯಾವ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಮಾಡಬೇಕು ?

- a) Layer → New → New Shapefile Layer
- b) Layer → (right click) → Open attribute table
- c) Vector → Geoprocessing tools → Buffer
- d) Vector → Geoprocessing tools → Intersect

Answer : b Layer → (right click) → Open attribute table

ವಿಭಾಗ: 2 ಕೊಟ್ಟಿರುವವುಗಳಿಂದ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ಸೂಕ್ತವಾದ ಎರಡು ಉತ್ತರವನ್ನು ಆರಿಸಿರಿ. (1 ಸ್ಕೋರ್)

1. ಇಂಕ್‌ಸ್ಟೇಪ್ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಸರಿತಳು ಒಂದು ವೃತ್ತವನ್ನು ಬಿಡಿಸಿದಳು. ಇದರಲ್ಲಿ fill and stroke ಸೌಕರ್ಯವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಮಾಡುವ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಿರಿ.

- a) ಚಿತ್ರದ ಗಾತ್ರವನ್ನು ವ್ಯತ್ಯಾಸ ಮಾಡುವುದು
- b) ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಬಣ್ಣ ಕೊಡುವುದು
- c) ಗೆರೆಗಳನ್ನು ದಪ್ಪ ಮಾಡುವುದು
- d) ಪುಟದ ಹಿನ್ನೆಲೆ ಬಣ್ಣವನ್ನು ವ್ಯತ್ಯಾಸ ಮಾಡುವುದು

Answer: b) ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಬಣ್ಣ ಕೊಡುವುದು

c) ಗೆರೆಗಳನ್ನು ದಪ್ಪ ಮಾಡುವುದು

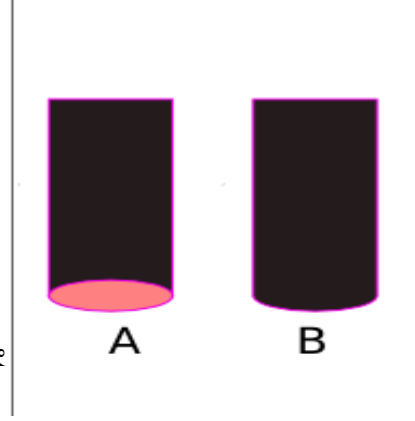
2. ಇಂಕ್‌ಸ್ಟೇಪಿನಲ್ಲಿ ಸಿಲಿಂಡರನ್ನು ರಚಿಸುವ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಮಾಡುವಾಗ ಚೌಕ ಮತ್ತು ಅಡಿಭಾಗದಲ್ಲಿರುವ ದೀರ್ಘವೃತ್ತವನ್ನು A ಯಲ್ಲಿ ಕಾಣುವಂತೆ ಬಿಡಿಸಿದೆನು. B ಯಲ್ಲಿ ಕಾಣುವ ಆಕೃತಿಯನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಲು ಕೆಳಗೆ

ಕೊಟ್ಟಿರುವ ಯಾವ ಎರಡು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು ?

- a) edit path by node tool ಉಪಯೋಗಿಸಿರಿ.
- b) ದೀರ್ಘವೃತ್ತ ಮತ್ತು ಚೌಕವನ್ನು ಒಟ್ಟಿಗೆ ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಮಾಡಬೇಕು.
- c) path → difference
- d) path → union


Answer: b) ದೀರ್ಘವೃತ್ತ ಮತ್ತು ಚೌಕವನ್ನು ಒಟ್ಟಿಗೆ ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಮಾಡಬೇಕು.

d) path → union




3. ಕೆಳಗೆ ಕೊಟ್ಟಿರುವುಗಳಲ್ಲಿ ಇಂಕ್‌ಸ್ಟೇಪ್ ಟೂಲ್‌ಬೋಕ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಕಾಣುವ ಟೂಲುಗಳು ಯಾವುವು ?

a) smudge Tool 

b) Edit path by nodes 

c) Create Circle Tool 

d) Healing Tool 


Answer : b) Edit path by nodes


c) Create Circle Tool


4. ಇಂಕ್‌ಸ್ಟೇಪ್ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರದೀಪನು ತಯಾರಿಸಿದ ಲೋಗೋವನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಕೊಡಲಾಗಿದೆ. ಕೊಟ್ಟಿರುವ


ಯಾವೆಲ್ಲಾ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳ ಮೂಲಕ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಲಾಗಿದೆ.





a)  (create rectangle tool) ಉಪಯೋಗಿಸಿ 3 ಚೌಕಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿ ಸೂಕ್ತವಾದ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು.

b)  (Transform tool) ಉಪಯೋಗಿಸಿ 3 ಚೌಕಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿ ಸೂಕ್ತವಾದ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು.

c) ಟೆಕ್ಸ್ಟ್ ಟೂಲ್  (Text tool) ಉಪಯೋಗಿಸಿ 3 ಚೌಕದೊಳಗೆ 'IT @ School' ಎಂದು ಟೈಪು ಮಾಡಿ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಅಂದಗೊಳಿಸುವುದು.


d)  (select path by node tool) ಉಪಯೋಗಿಸಿ 3 ಚೌಕದೊಳಗೆ 'IT @ School' ಎಂದು ಟೈಪು ಮಾಡಿ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಅಂದಗೊಳಿಸುವುದು.


Answer: a)  (create rectangle tool) ಉಪಯೋಗಿಸಿ 3 ಚೌಕಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿ ಸೂಕ್ತವಾದ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು.


c)  ಟೆಕ್ಸ್ಟ್ ಟೂಲ್ (Text tool) ಉಪಯೋಗಿಸಿ 3 ಚೌಕದೊಳಗೆ 'IT @ School' ಎಂದು ಟೈಪು ಮಾಡಿ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಅಂದಗೊಳಿಸುವುದು.


5. Inkscape ನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಬಹುಭುಜವನ್ನು ರಚಿಸುವುದಕ್ಕಿರುವ ಎರಡು ಟೂಲುಗಳನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಿರಿ.

a. Create  spirals Tool ನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಬಹುಭುಜವನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ.

b. Create stars  and polygons ಟೂಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಬಹುಭುಜವನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ.

c. Draw Bezier curves and straight  lines Tool ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಬಹುಭುಜವನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ.

d. Text  ಟೂಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಬಹುಭುಜವನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ.

Answer: b) Create stars  and polygons ಟೂಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಬಹುಭುಜವನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ.

c) Draw Bezier curves and straight  lines Tool ನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಬಹುಭುಜವನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ.

6. ಇಂಕ್‌ಸ್ಟೇಪ್, ಜಿಂಪ್ ಈ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರುಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿ ಕೆಳಗೆ ಕೊಟ್ಟಿರುವವುಗಳಲ್ಲಿ ಸರಿಯಾದ ಹೇಳಿಕೆಗಳು ಯಾವುವು?



- a) ಇಂಕ್‌ಸ್ಟೇಪಿನಲ್ಲಿ ಒಂದೇ ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿಯಾಗಿದೆ ಟೂಲುಗಳು ಮತ್ತು ಕ್ಯಾನ್‌ವಾಸ್ ಇರುವುದು.
- b) ಇಂಕ್‌ಸ್ಟೇಪಿನಲ್ಲಿ ವ್ಯತ್ಯಸ್ತ ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿಯಾಗಿದೆ ಟೂಲುಗಳು ಮತ್ತು ಕ್ಯಾನ್‌ವಾಸ್ ಇರುವುದು.
- c) ಜಿಂಪಿನಲ್ಲಿ ಒಂದೇ ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿಯಾಗಿದೆ ಟೂಲುಗಳು ಮತ್ತು ಕ್ಯಾನ್‌ವಾಸ್ ಇರುವುದು.
- d) ಜಿಂಪಿನಲ್ಲಿ ವ್ಯತ್ಯಸ್ತ ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿಯಾಗಿದೆ ಟೂಲುಗಳು ಮತ್ತು ಕ್ಯಾನ್‌ವಾಸ್ ಇರುವುದು.

Answer: a) ಇಂಕ್‌ಸ್ಟೇಪಿನಲ್ಲಿ ಒಂದೇ ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿಯಾಗಿದೆ ಟೂಲುಗಳು ಮತ್ತು ಕ್ಯಾನ್‌ವಾಸ್ ಇರುವುದು.

d) ಜಿಂಪಿನಲ್ಲಿ ವ್ಯತ್ಯಸ್ತ ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿಯಾಗಿದೆ ಟೂಲುಗಳು ಮತ್ತು ಕ್ಯಾನ್‌ವಾಸ್ ಇರುವುದು.




7. ಇಂಕ್ ಸ್ಟೇಪ್ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸಿದ ಒಂದು ಓಬ್ಜೆಕ್ಟ್‌ನ್ನು ಅದರಲ್ಲಿಯೇ ಇರುವ ಇನ್ನೊಂದು ಓಬ್ಜೆಕ್ಟ್‌ನ ಹಿಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ಕ್ರಮೀಕರಿಸಲು ಇರುವ ಎರಡು ದಾರಿಗಳು.


- a) Page Up
- b) Object → Lower
- c) Page down Key
- d) Object → Transform

Answer: b) Object → Lower,

c) Page down

8. ಗೋಪಿಕಾಳು ಇಂಕ್ ಸ್ಟೇಪ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಒಂದು ಗೋಳವನ್ನು ರಚಿಸಿದಳು. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಅವಳು ಮಾಡಿದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಯಾವುವಾಗಿರಬಹುದು ?

- a) Create circle  ಟೂಲ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ವೃತ್ತ ರಚಿಸಿ ಬಣ್ಣ ನೀಡಿದಳು.
- b) Create spiral  ಟೂಲ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ವೃತ್ತ ರಚಿಸಿದಳು.
- c) Edit paths by nodes  ಟೂಲ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಅಗತ್ಯವಿರುವ ಭಾಗಕ್ಕೆ ಬಣ್ಣ ನೀಡಿದಳು.
- d) Gradient tool ನ Radial gradient ಆರಿಸಿ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಡಬಲ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿದಳು.

Answer : a)  Create circle ಟೂಲ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ವೃತ್ತ ರಚಿಸಿ ಬಣ್ಣ ನೀಡಿದಳು.

d) Gradient tool ನ Radial gradient ಆರಿಸಿ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಡಬಲ್ ಕ್ಲಿಕ್

ಮಾಡಿದಳು.

9. ಇಂಕ್ ಸ್ಕೇಪಿನಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವ duplicate ಮತ್ತು clone ಎಂಬ ಎರಡು ಸೌಲಭ್ಯಗಳನ್ನು ಹೋಲಿಕೆ ಮಾಡಿರಿ.

a) ಎರಡೂ ನಕಲು ತೆಗೆಯುವುದಕ್ಕಿರುವವುಗಳಾಗಿವೆ.

b) duplicate ತೆಗೆಯುವಾಗ ಬಣ್ಣ ವ್ಯತ್ಯಾಸವುಂಟಾಗುತ್ತದೆ.

c) duplicate ತೆಗೆದರೆ ನಂತರ ಅದರಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆಯನ್ನು ಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ.

d) ಮೂಲ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಮಾಡುವ ಬದಲಾವಣೆಯು ಅದರ clone ನಲ್ಲಿಯೂ ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ.

Answer : a) ಎರಡೂ ನಕಲು ತೆಗೆಯುವುದಕ್ಕಿರುವವುಗಳಾಗಿವೆ.

d) ಮೂಲ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಮಾಡುವ ಬದಲಾವಣೆಯು ಅದರ clone ನಲ್ಲಿಯೂ ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ.

10. ಇಂಕ್ ಸ್ಕೇಪಿನಲ್ಲಿ ಸುಭಾಶ್ ರಚಿಸಿದ ಒಂದು ವೃತ್ತವನ್ನು ಅರ್ಧವೃತ್ತವನ್ನಾಗಿ ಬದಲಾಯಿಸಲು ಬೇಕಾದ ಎರಡು ದಾರಿಗಳು ಯಾವುವು ?

a) ವೃತ್ತ ರಚಿಸಿ edit path by node tool ಟೂಲ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಅರ್ಧವೃತ್ತವನ್ನಾಗಿ ಬದಲಾಯಿಸಿರಿ.

b) ವೃತ್ತ ರಚಿಸಿ edit - cut ಉಪಯೋಗಿಸಿರಿ.

c) ವೃತ್ತ ರಚಿಸಿ object -Flip vertical ಉಪಯೋಗಿಸಿರಿ.

d) ವೃತ್ತ ರಚಿಸಿ ಕಂಟ್ರೋಲ್ ಬಾರಿನಲ್ಲಿ start, end ಕ್ರಮೀಕರಿಸಿರಿ.

Answer : a) ವೃತ್ತ ರಚಿಸಿ edit path by node tool ಟೂಲ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಅರ್ಧವೃತ್ತವನ್ನಾಗಿ ಬದಲಾಯಿಸಿರಿ.

d) ವೃತ್ತ ರಚಿಸಿ ಕಂಟ್ರೋಲ್ ಬಾರಿನಲ್ಲಿ start, end ಕ್ರಮೀಕರಿಸಿರಿ.

11. ಓಪನ್ ಓಫೀಸ್ ಸ್ಟ್ರೈಡ್ ಶೀಟಿನಲ್ಲಿ LOOKUP ಫಂಕ್ಷನ್ ವಿರುದ್ಧದಲ್ಲಿ ಕೊಡಬೇಕಾದ ಮಾಹಿತಿಗಳು

(a) Search criterion

(b) Search vector

(c) Search data

(d) Search file

Answer: (a) Search criterion

(b) Search vector

12. ಸ್ಟ್ರೀಡ್ ಶೀಟಿನಲ್ಲಿ Lookup Chart ತಯಾರಿಸುವಾಗ ಗಮನಿಸಬೇಕಾದ ನಿಬಂಧನೆಗಳು ಯಾವುವು ?

A. Lookup Chart ತಯಾರಿಸುವಾಗ ಶೂನ್ಯವಾದ ಸೆಲ್‌ಗಳು ಸೇರಿರಬಾರದು.

B. Lookup Chart ನಲ್ಲಿ ಪಟ್ಟಿಯ ಕಾಲಂಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಗೆ ಸಮಾನವಾದ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಕಾಲಂಗಳಿರಬೇಕು.

C. Lookup Chart ನ Layout ಮತ್ತು ಪಟ್ಟಿಯ Layout ಗಳು ಒಂದೇ ಆಗಿರಬೇಕು.

D. Lookup Chart ತಯಾರಿಸುವಾಗ ಒಂದು ಸೆಲ್ಲಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಬೆಲೆಯನ್ನು ಮಾತ್ರ ಟೈಪು ಮಾಡಬೇಕು

Answer: A. Lookup Chart ತಯಾರಿಸುವಾಗ ಶೂನ್ಯವಾದ ಸೆಲ್‌ಗಳು ಸೇರಿರಬಾರದು.

D. Lookup Chart ತಯಾರಿಸುವಾಗ ಒಂದು ಸೆಲ್ಲಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಬೆಲೆಯನ್ನು ಮಾತ್ರ




ಟೈಪು ಮಾಡಬೇಕು

13. ಓಪನ್ ಆಫೀಸ್ ಸ್ಟ್ರೀಡ್ ಶೀಟಿನಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಿದ ಮಾಹಿತಿಗಳಲ್ಲಿ ಎತ್ತರವು 165 cm ಗಿಂತ ಅಧಿಕವಾಗಿದ್ದರೆ

ELIGIBLE ಎಂದೂ ಅಲ್ಲದಿದ್ದರೆ NOT ELIGIBLE ಎಂದೂ ತೋರಿಸಲು IF ಫಂಕ್ಷನ್

ವಿಸಾರ್ಥನ Then\_Value ಫೀಲ್ಡಿನಲ್ಲಿ ಮತ್ತು Otherwise\_Value ಫೀಲ್ಡಿನಲ್ಲಿ ಕೆಳಗೆ ತೋರಿಸಿರುವ

ಯಾವೆಲ್ಲರೀತಿಗಳಲ್ಲಿ ಟೈಪು ಮಾಡಬೇಕು ?

Test	<input type="text" value="F2&gt;165"/>	
Then_value	<input type="text" value=""/>	
Otherwise_value	<input type="text" value=""/>	

a) Then\_Value ಬೋಕ್ಸಿನಲ್ಲಿ 'ELIGIBLE'

b) Otherwise\_Value ಬೋಕ್ಸಿನಲ್ಲಿ 'ELIGIBLE'

c) Then\_Value ಬೋಕ್ಸಿನಲ್ಲಿ 'NOT ELIGIBLE'

d) Otherwise\_Value ಬೋಕ್ಸಿನಲ್ಲಿ 'NOT ELIGIBLE'

Answer: a) Then\_Value ಬೋಕ್ಸಿನಲ್ಲಿ 'ELIGIBLE'

d) Otherwise\_Value ಬೋಕ್ಸಿನಲ್ಲಿ ' NOT ELIGIBLE'

14. ಡೇಟಾಗಳನ್ನು ವರ್ಗೀಕರಿಸಲು ಓಪನ್ ಆಫೀಸ್ ಸ್ಪ್ರೆಡ್ ಶೀಟಿನಲ್ಲಿ ಲಭ್ಯವಿರುವ ಎರಡು ಫಂಕ್ಷನ್ ಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಕೊಟ್ಟಿರುವವುಗಳಿಂದ ಕಂಡುಹಿಡಿಯಿರಿ.

a) IF

b) COUNT

c) SUM

d) LOOKUP

Answer: a) IF

d) LOOKUP

15. IF ಎಂಬ ಫಂಕ್ಷನಿನ ಉಪಯೋಗಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿ ಸರಿಯಾದ ಹೇಳಿಕೆಗಳು ಯಾವುವು ?

a. ಮೊತ್ತ ಕಂಡು ಹಿಡಿಯಲು ಸಹಾಯಮಾಡುತ್ತದೆ

b. ಡೋಕ್ಯುಮೆಂಟಿನ ಅಗತ್ಯವಿರುವ ಭಾಗವನ್ನು ಮಾತ್ರ ಪ್ರಿಂಟು ತೆಗೆಯಲು ಸಹಾಯಮಾಡುತ್ತದೆ

c. ಇದು ಸ್ಪ್ರೆಡ್ ಶೀಟ್ ಡೋಕ್ಯುಮೆಂಟಿನ ಒಂದು ಸೌಕರ್ಯವಾಗಿದೆ

d. ಒಂದು ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿರುವ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ನಮ್ಮ ಅವಶ್ಯಕತೆಗಳಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ವರ್ಗೀಕರಿಸಲು

ಸಹಾಯಮಾಡುತ್ತದೆ

Answer: c. ಇದು ಸ್ಪ್ರೆಡ್ ಶೀಟ್ ಡೋಕ್ಯುಮೆಂಟಿನ ಒಂದು ಸೌಕರ್ಯವಾಗಿದೆ

d. ಒಂದು ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿರುವ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ನಮ್ಮ ಅವಶ್ಯಕತೆಗಳಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ವರ್ಗೀಕರಿಸಲು

ಸಹಾಯಮಾಡುತ್ತದೆ

16. ಓಪನ್ ಆಫೀಸ್ ಡೇಟಾ ಬೇಸಿನಲ್ಲಿ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು ಸಹಾಯಕವಾಗುವ ಎರಡು ಮಾರ್ಗಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಕೊಟ್ಟಿರುವವುಗಳಿಂದ ಆರಿಸಿರಿ

a) Create Forms in Design View

b) Create Table in Design View

c) Use Wizard to Create Table

d) Use Wizard to Create Form

Answer: b) Create Table in Design View

c) Use Wizard to Create Table

17. ಓಪನ್ ಆಫೀಸ್ ಡೇಟಾ ಬೇಸಿನಲ್ಲಿರುವ Use Wizard to Create Form ನ ಎರಡು ಹಂತಗಳು ಕೆಳಗೆ

ಕೊಟ್ಟಿರುವವುಗಳಲ್ಲಿವೆ. ಅವುಗಳು ಯಾವುವೆಂದು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಬಹುದೇ ?

a ) Field selection

b) Apply styles

c) Insert address block

d) Edit document

Answer : a) Field selection

b) Apply styles

18. ಕ್ಯೂಜಿಸ್ ಸೋಫ್ಟ್ ವೇರ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ತಯಾರಿಸುವ ಭೂಪಟದಲ್ಲಿ New Print Composer

ವಿಂಡೋವನ್ನು ಬಳಸಿ ಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯವಿರುವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಯಾವುವು ?

a. Toggle Editing select ಮಾಡಿ ಕ್ಯಾನ್ ವಾಸಿನಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿದರೆ ಭೂಪಟವನ್ನು ಗೋಚರಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಬಹುದು.

b. Add New Label ಟೂಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಭೂಪಟಕ್ಕೆ ಶೀರ್ಷಿಕೆ ನೀಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದು.

c. Add New Vector Legend ಟೂಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಭೂಪಟದಲ್ಲಿ Legend ನ್ನು ಸೇರಿಸಬಹುದು.

d. Add North Line ಟೂಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಸೂಕ್ತವಾದ North line ನ್ನು ಸೇರಿಸಬಹುದು.

Answer:- b. Add New Label ಟೂಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಭೂಪಟಕ್ಕೆ ಶೀರ್ಷಿಕೆ ನೀಡಲು

ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದು.

c. Add New Vector Legend ಟೂಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಭೂಪಟದಲ್ಲಿ Legend ನ್ನು

ಸೇರಿಸಬಹುದು.

19. ಕ್ವಾಂಟಂ ಜಿಐಎಸ್ ಸೋಫ್ಟ್ ವೇರಿನ ಲೆಯರಿನ ವಿಧಗಳನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಿರಿ ?

a) Point

b) Line

c) Triangle

d) Square

Answer: a) Point

b) Line

20. ಏಕಿಮೇಪಿಯದಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ಮನೆಯಿರುವ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಸೇರಿಸಲು ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದಾದ ಟೂಲುಗಳು ಯಾವುವು ?

A. Search

B. Toggle Editing

C. Attributes

D. Add place

Answer: A. Search

D. Add place

21. ಸರಿಯಾದ ಹೇಳಿಕೆಗಳನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಿರಿ.

a. ಏಕಿಮೇಪಿಯದಲ್ಲಿ ಸ್ಥಳಗಳು, ರಸ್ತೆಗಳು, ಸಂಸ್ಥೆಗಳು, ಆರಾಧನಾಲಯಗಳು ಮಂತಾದವುಗಳ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದು.

b. ಏಕಿಮೇಪಿಯದಲ್ಲಿ ಸ್ಯಾಟಲೈಟ್ ವ್ಯೂ, ಮೇಪ್ ವ್ಯೂ ಎಂಬೀ ಎರಡು ರೀತಿಗಳಲ್ಲಿ ಭೂಪಟ ನಿರೀಕ್ಷಣೆ ಮಾಡುವ ಸೌಕರ್ಯವಿದೆ.

c. ಏಕಿಮೇಪಿಯದಲ್ಲಿ ರಸ್ತೆಗಳ ಅಗಲವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವಾಗ ಯಾವೆಲ್ಲ ಕಟ್ಟಡಗಳನ್ನು ಬಾಧಿಸಬಹುದು ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿಯಲು ಬಫರಿಂಗ್ ಎಂಬ ಸೌಕರ್ಯವಿದೆ.

d. ವಿಕಿಮೇಪಿಯ QGIS ಭೂಪಟವಾಗಿದೆ.

Answer : a. ವಿಕಿಮೇಪಿಯದಲ್ಲಿ ಸ್ಥಳಗಳು, ರಸ್ತೆಗಳು, ಸಂಸ್ಥೆಗಳು, ಆರಾಧನಾಲಯಗಳು ಮುಂತಾದವುಗಳ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದು.

b. ವಿಕಿಮೇಪಿಯದಲ್ಲಿ ಸ್ಯಾಟಲೈಟ್ ವ್ಯೂ, ಮೇಪ್ ವ್ಯೂ, ಎಂಬಿ ಎರಡು ರೀತಿಗಳಲ್ಲಿ ಭೂಪಟ ನಿರೀಕ್ಷಣೆ ಮಾಡುವ ಸೌಕರ್ಯವಿದೆ.

22. ಒಂದು ಪಂಚಾಯತಿನ ಕ್ಯೂಜಿಸ್ ಭೂಪಟದಲ್ಲಿ ದಾಖಲಿಸಿರುವ ಮನೆಗಳ ಮಾಹಿತಿಗಳು ಗೋಚರಿಸುವಂತೆ ಮಾಡುವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿರಿ.

a) ಮನೆ-ಲೇಯರ್ ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಮಾಡಿದ ಬಳಿಕ Identify Feature tool ನಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಮನೆಗಳನ್ನು ಆರಿಸುವುದು.

b) ಮನೆ-ಲೇಯರ್ ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಬಳಿಕ Capture Point button ನಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಪುನಃ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡುವುದು.

c) ಮನೆ-ಲೇಯರ್ ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಬಳಿಕ ಮನೆಯ ಲೇಯರಿನಲ್ಲಿ ರೈಟ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ Open attribute table ನಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡುವುದು.

d) ಮನೆ-ಲೇಯರ್ ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಬಳಿಕ ಮನೆಯ ಲೇಯರನ್ನು ಆರಿಸಿ Toggle Editing ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡುವುದು.

Answer : a) ಮನೆ -ಲೇಯರ್ ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಮಾಡಿದ ಬಳಿಕ Identify Feature tool ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಮನೆಗಳನ್ನು ಆರಿಸುವುದು.

c) ಮನೆ -ಲೇಯರ್ ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಮಾಡಿದ ಬಳಿಕ ಮನೆಯ ಲೇಯರಿನಲ್ಲಿ ರೈಟ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ Open attribute table ನಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡುವುದು.

23. ಕ್ಯೂಜಿಸಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಸರಿಯಾದ ಹೇಳಿಕೆಗಳು ಯಾವುವು ?

1. ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಣೆ ಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯವಿದೆ.

2. ಆವೃತ್ತಿ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆ(Buffer(s)) ಸಾಧ್ಯವಿದೆ.

3. ಆಕಾಶ ನಿರೀಕ್ಷಣೆ ಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯವಿದೆ.

4. ಅಗತ್ಯವಾದ ಸೇರ್ಪಡೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ.

Answer : - 1. ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಣೆ ಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯವಿದೆ.

2. ಆವೃತ್ತಿ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆ(Buffer(s))ಸಾಧ್ಯವಿದೆ.

24. ಕ್ಯೂಜಿಸ್ ಸೋಪ್ ವೇರಿನಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸಿದ ಭೂಪಟವನ್ನು ಸೇವ್ ಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವ ಫೈಲ್ ಫೋರ್ಮೇಟುಗಳು ಯಾವುವು?

1. avi

2. xcf

3. wma

4. svg

Answer: - 1. pdf

4. svg

25. ಒಂದರಿಂದ 10 ರ ವರೆಗಿನ ಸಂಖ್ಯೆಗಳು output ಆಗಿ ಲಭಿಸುವುದಕ್ಕೆರುವ ಪೈಥನ್ ಕೋಡುಗಳು ಯಾವುವು?

a. for i in range(1,11):

print i

b. for i in range(0,10,1)

print i

c. i=0

while(i<=10):

print i

i=i+1



d. i=1

```
while(i<=10):
```

```
    print i
```

```
    i=i+1
```

Answer : a) for i in range(1,11):

```
    print i
```

d) i=1

```
while(i<=10):
```

```
    print i
```

```
    i=i+1
```

26. s=raw\_input("Type Your Name and Press ENTER key")

```
n=len(s)
```

```
for i in range(n+1):
```

```
    print s[:i]
```

ಈ ಪೈಥನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿನ ಆಧಾರದಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಹೇಳಿಕೆಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ನೀಡಲಾಗಿದೆ. ಅವುಗಳನ್ನು ಪರಿಶೋಧಿಸಿ ಅವುಗಳಿಂದ ಸೂಕ್ತವಾದ ಎರಡನ್ನು ಆರಿಸಿರಿ.

1. ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿನ ಎರಡನೆಯ ಸಾಲು, ಟೈಪ್ ಮಾಡಿ ನೀಡುವ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಅಕ್ಷರಗಳಿವೆಯೆಂದು ಎಣಿಸಲಿಕ್ಕಿರುವುದಾಗಿದೆ.
2. ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿನ ಎರಡನೆಯ ಸಾಲು, ಟೈಪ್ ಮಾಡಿ ನೀಡುವ ಹೆಸರಿನ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ದೊಡ್ಡ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನಾಗಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿದೆ.
3. ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿನ ನಾಲ್ಕನೆಯ ಸಾಲನ್ನು print s[:i] ಎಂದು ಬದಲಾಯಿಸಿದರೆ ಈ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಕಾರ್ಯವೆಸಗಲಿಕ್ಕಿಲ್ಲ.
4. ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿನ ನಾಲ್ಕನೆಯ ಸಾಲನ್ನು print s[i:] ಎಂದು ಬದಲಾಯಿಸಿದರೂ ಈ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ

ಕಾರ್ಯವೆಸಗುವುದು.

**Answer:** 1. ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿನ ಎರಡನೆಯ ಸಾಲು, ಟೈಪ್ ಮಾಡಿ ನೀಡುವ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಅಕ್ಷರಗಳಿವೆಯೆಂದು ಎಣಿಸಲಿಕ್ಕಿರುವುದಾಗಿದೆ.

4. ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿನ ನಾಲ್ಕನೆಯ ಸಾಲನ್ನು print s[i:] ಎಂದು ಬದಲಾಯಿಸಿದರೂ ಈ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಕಾರ್ಯವೆಸಗುವುದು.

27. ಪೈಥನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸಲಾಗುವ ಒಂದು ಚಿಹ್ನೆಯಾಗಿದೆ '+'. ಇದನ್ನು ಈ ಕೆಳಗಿನ ಯಾವೆಲ್ಲ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗೆ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು ?

- a) ಎರಡು ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಮೊತ್ತ ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲು
- b) ಎರಡು ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್‌ಗಳನ್ನು ಒಂದುಗೂಡಿಸಲು
- c) ಕೋಡ್‌ಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು
- d) ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಪ್ರಿಂಟ್ ಮಾಡಲು

**Answer:** a) ಎರಡು ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಮೊತ್ತ ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲು

b) ಎರಡು ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್‌ಗಳನ್ನು ಒಂದುಗೂಡಿಸಲು

28. ಕೆಳಗೆ ನೀಡಲಾದ ಹೇಳಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಪೈಥನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್‌ಗಳ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್‌ಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿ ಸರಿಯಾದ ಹೇಳಿಕೆಗಳು ಯಾವುವು ?

- a. ಅಕ್ಷರ ರೂಪದಲ್ಲಿರುವ ಡಾಟಾಗಳಾಗಿವೆ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್‌ಗಳು
- b. ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್‌ಗಳನ್ನು '+' ಚಿಹ್ನೆ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಒಂದುಗೂಡಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ
- c. ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಎಂದರೆ ಸಂಖ್ಯೆಗಳಾಗಿವೆ
- d. ಉದ್ಧರಣ ಚಿಹ್ನೆಯೊಳಗೆ ನೀಡಲಾಗುವ ಸಂಖ್ಯೆಗಳು ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್‌ಗಳಾಗಿವೆ

**Answer:** a. ಅಕ್ಷರ ರೂಪದಲ್ಲಿರುವ ಡಾಟಾಗಳಾಗಿವೆ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್‌ಗಳು

d. ಉದ್ಧರಣ ಚಿಹ್ನೆಯೊಳಗೆ ನೀಡಲಾಗುವ ಸಂಖ್ಯೆಗಳು ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್‌ಗಳಾಗಿವೆ

29. ಎರಡು ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಮೊತ್ತವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲಿರುವ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮನ್ನು ಅರ್ಜುನ್ ಮತ್ತು ಅಶ್ವಿನಿ ಪೈಥನ್ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವಂತೆ ತಯಾರಿಸಿದರು.

```
a=input("Enter First Number")
```

```
b=input("Enter Second Number")
```

```
c=a+b
```

```
print c
```

Save ಮಾಡಿದ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮನ್ನು ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸಿದಾಗ ಅರ್ಜುನ್ input ಆಗಿ 5,3 ಎಂದೂ ಅಶ್ವಿನಿ '5','3'

ಎಂದೂ ನೀಡಿದರು. ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವವುಗಳಲ್ಲಿ 2 ಹೇಳಿಕೆಗಳು ಸರಿಯಾಗಿವೆ. ಯಾವುವೆಲ್ಲ ?

a.) ಅರ್ಜುನ್‌ಗೆ 8 ಎಂಬ ಉತ್ತರ ದೊರೆಯಿತು.

b.) ಅರ್ಜುನ್‌ಗೆ 53 ಎಂಬ ಉತ್ತರ ದೊರೆಯಿತು.

c.) ಅಶ್ವಿನಿ‌ಗೆ 53 ಎಂಬ ಉತ್ತರ ದೊರೆಯಿತು.

d.) ಅಶ್ವಿನಿ‌ಗೆ 8 ಎಂಬ ಉತ್ತರ ದೊರೆಯಿತು.

Answer: a.) ಅರ್ಜುನ್‌ಗೆ 8 ಎಂಬ ಉತ್ತರ ದೊರೆಯಿತು.

c.) ಅಶ್ವಿನಿ‌ಗೆ 53 ಎಂಬ ಉತ್ತರ ದೊರೆಯಿತು.

30. Python ಭಾಷೆಯ ಚೊತೆಗೆ ಸಂಬಂಧವುಳ್ಳ ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ರಾಜುವಿಗೆ ಸಹಾಯಮಾಡುವಿರಾ ?

1. for i in range(5):

2. raw\_input

3. look up

4. Count if

Answer: 1. for i in range(5):

2. raw\_input

31. ಪೈಥನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್‌ನಲ್ಲಿ ಫಂಕ್ಷನ್‌ಗಳ ಕುರಿತು ಥೋಮಸ್ ಮತ್ತು ರಮ್ಯ ಕಂಡುಹಿಡಿದ ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ

ನೀಡಲಾಗಿದೆ. ಇವುಗಳಿಂದ ಸರಿಯಾದ ಹೇಳಿಕೆಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿರಿ.

1. ಸ್ವತಂತ್ರವಾಗಿರುವ ಸಬ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್‌ಗಳಾಗಿವೆ.

2. ಒಂದು ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್‌ನಲ್ಲಿರುವ formula ಗಳಾಗಿವೆ.

3. ಒಂದು ಪ್ರಧಾನ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್‌ನಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದಾದ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್‌ಗಳಾಗಿವೆ.

4. ಒಂದು program ನಲ್ಲಿ ಗಣಿತ ಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಬರೆಯುವ ನಿರ್ದೇಶಗಳಾಗಿವೆ.

Answer: 1. ಸ್ವತಂತ್ರವಾಗಿರುವ ಸಬ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್‌ಗಳಾಗಿವೆ.

3. ಒಂದು ಪ್ರಧಾನ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್‌ನಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದಾದ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್‌ಗಳಾಗಿವೆ.

32. ಎರಡು ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಪರಸ್ಪರ ಕೂಡಿಸುವುದಕ್ಕಿರುವ ಒಂದು ಫಂಕ್ಷನ್‌ನನ್ನು sum ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸಿ add.py ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ ಇರಿಸಲಾಗಿದೆ. ರಮಾಳಿಗೆ ಈ ಫಂಕ್ಷನ್‌ನನ್ನು ತನ್ನ ಮುಂದಿನ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್‌ನಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗಿದೆ. ಅದಕ್ಕಿರುವ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಘಟಕಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ನೀಡಲಾಗಿದೆ. ಸರಿಯಾದವುಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿರಿ. (ಯಾವುದಾದರೂ ಎರಡು)

a) import add ಎಂಬ ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್‌ನ ಮೊದಲ ಗೆರೆಯಲ್ಲಿ ಬರೆಯಬೇಕು

b) import sum ಎಂಬ ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್‌ನ ಮೊದಲ ಗೆರೆಯಲ್ಲಿ ಬರೆಯಬೇಕು

c) print add.sum(45,56) ಎಂಬ ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್‌ನ ಎರಡನೇ ಗೆರೆಯಲ್ಲಿ ಬರೆಯಬೇಕು

d) print myfunction.sum(45,56) ಎಂಬ ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್‌ನ ಎರಡನೇ ಗೆರೆಯಲ್ಲಿ ಬರೆಯಬೇಕು

Answer: a. import add ಎಂಬ ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್‌ನ ಮೊದಲ ಗೆರೆಯಲ್ಲಿ ಬರೆಯಬೇಕು

c. print add.sum(45,56) ಎಂಬ ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್‌ನ ಎರಡನೇ ಗೆರೆಯಲ್ಲಿ ಬರೆಯಬೇಕು

33. ಒಂದು ಪೈಥನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್‌ಗೆ ಡಾಟಾ ಇನ್‌ಪುಟ್ ಆಗಿ ನೀಡಲು ಉಪಯೋಗಿಸುವ ನಿರ್ದೇಶಗಳು ಯಾವುವೆಲ್ಲ ?

a) rawinput

b) raw\_input

c) import

d) input

Answer: b) raw\_input

d) input

ವಿಭಾಗ : 3 ಟಿಪ್ಪಣಿ ತಯಾರಿಸಿರಿ.

(ಪ್ರತಿ ಸೆಟ್‌ನಿಂದ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ಸೂಕ್ತವಾದ ಒಂದು ಉತ್ತರವನ್ನು ಆರಿಸಿ,

ಕೊಟ್ಟಿರುವ ವಿಷಯದ ಬಗ್ಗೆ ಟಿಪ್ಪಣಿ ತಯಾರಿಸಿರಿ. 2 ಸ್ಕೋರ್)

1. ಟಿಪ್ಪಣಿ ತಯಾರಿಸಿರಿ : ಇಂಕ್‌ಸ್ಕೇಪ್

SET I A. ಒಂದು ರಾಸ್ಪರ್ ಚಿತ್ರರಚನಾ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಾಗಿದೆ.

B. ಒಂದು ವೆಕ್ಟರ್ ಚಿತ್ರರಚನಾ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಾಗಿದೆ.

C. ಒಂದು 3D ಆನಿಮೇಶನ್ ನಿರ್ಮಿಸುವ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಾಗಿದೆ.

D. ಒಂದು ಅಟ್ಟಸ್ ನಿರ್ಮಿಸುವ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಾಗಿದೆ.

Answer : B. ಒಂದು ವೆಕ್ಟರ್ ಚಿತ್ರರಚನಾ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಾಗಿದೆ.

SET II A. ಇದರಲ್ಲಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಗಾತ್ರದ ಕ್ಯಾನ್‌ವಾಸ್ ರಚಿಸಲು Open → New Canvas ಎಂಬ

ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಬೇಕು.

B. ಇದರಲ್ಲಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಗಾತ್ರದ ಕ್ಯಾನ್‌ವಾಸ್ ರಚಿಸಲು File → Document Properties

ಎಂಬ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಬೇಕು.

C. ಇದರಲ್ಲಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಗಾತ್ರದ ಕ್ಯಾನ್‌ವಾಸ್ ರಚಿಸಲು Layer → Add layer ಎಂಬ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ

ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಬೇಕು.

D. ಇದರಲ್ಲಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಗಾತ್ರದ ಕ್ಯಾನ್‌ವಾಸ್ ರಚಿಸಲು Create → New Document ಎಂಬ

ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಬೇಕು.

Answer: B. ಇದರಲ್ಲಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಗಾತ್ರದ ಕ್ಯಾನ್‌ವಾಸ್ ರಚಿಸಲು File → Document

Properties ಎಂಬ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಬೇಕು.

SET III A. ಇದರಲ್ಲಿ Move Tool ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಚಿತ್ರಗಳ ಸ್ಥಾನ, ಗಾತ್ರ ಎಂಬಿವುಗಳನ್ನು

ಕ್ರಮೀಕರಿಸಲಾಗುವುದು.

B. ಇದರಲ್ಲಿ Select and Transform Object Tool ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಚಿತ್ರಗಳ ಸ್ಥಾನ,ಗಾತ್ರ ಎಂಬಿವುಗಳನ್ನು ಕ್ರಮೀಕರಿಸಲಾಗುವುದು.

C. ಇದರಲ್ಲಿ Edit path by Node Tool ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಚಿತ್ರಗಳ ಸ್ಥಾನ,ಗಾತ್ರ ಎಂಬಿವುಗಳನ್ನು ಕ್ರಮೀಕರಿಸಲಾಗುವುದು.

D. ಇದರಲ್ಲಿ Zoom in or out Tool ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಚಿತ್ರಗಳ ಸ್ಥಾನ,ಗಾತ್ರ ಎಂಬಿವುಗಳನ್ನು ಕ್ರಮೀಕರಿಸಲಾಗುವುದು.

Answer: B. ಇದರಲ್ಲಿ Select and Transform Object Tool ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಚಿತ್ರಗಳ ಸ್ಥಾನ, ಗಾತ್ರ ಎಂಬಿವುಗಳನ್ನು ಕ್ರಮೀಕರಿಸಲಾಗುವುದು.

SET IV

A. ಈ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ರಚಿಸುವ ಚಿತ್ರಗಳ ಸಾಮಾನ್ಯ ಫೈಲ್ ಫೋರ್ಮೆಟ್ jpg ಆಗಿದೆ.

B. ಈ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ರಚಿಸುವ ಚಿತ್ರಗಳ ಸಾಮಾನ್ಯ ಫೈಲ್ ಫೋರ್ಮೆಟ್ xcf ಆಗಿದೆ.

C. ಈ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ರಚಿಸುವ ಚಿತ್ರಗಳ ಸಾಮಾನ್ಯ ಫೈಲ್ ಫೋರ್ಮೆಟ್ svg ಆಗಿದೆ.

D. ಈ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ರಚಿಸುವ ಚಿತ್ರಗಳ ಸಾಮಾನ್ಯ ಫೈಲ್ ಫೋರ್ಮೆಟ್ gif ಆಗಿದೆ.

Answer: C. ಈ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ರಚಿಸುವ ಚಿತ್ರಗಳ ಸಾಮಾನ್ಯ ಫೈಲ್ ಫೋರ್ಮೆಟ್ svg ಆಗಿದೆ

2. ಟಿಪ್ಪಣಿ ತಯಾರಿಸಿರಿ : ವೆಕ್ಟರ್ ಫೈಲುಗಳು

SET 1

A) ವೆಕ್ಟರ್ ಫೈಲುಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು ಇಂಕ್‌ಸೈಪ್ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ.

B) ವೆಕ್ಟರ್ ಫೈಲುಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು ಜಿಂಪ್ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ.

C) ವೆಕ್ಟರ್ ಫೈಲುಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು X-paint ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ.

D) ವೆಕ್ಟರ್ ಫೈಲುಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು Tux paint ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ.

Answer : A. ವೆಕ್ಟರ್ ಫೈಲುಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು ಇಂಕ್‌ಸೈಪ್ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ.

SET 2

A) ದೊಡ್ಡದು ಮಾಡುವಾಗ ಸ್ಪಷ್ಟತೆ ಕಡಿಮೆಯಾಗುವ ಫೈಲುಗಳಾಗಿವೆ ವೆಕ್ಟರ್ ಫೈಲುಗಳು.

- B) ದೊಡ್ಡದು ಮಾಡುವಾಗ ವೆಕ್ಟರ್ ಫೈಲುಗಳ ಸ್ಪಷ್ಟತೆಯಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಬದಲಾವಣೆ ಉಂಟಾಗುವುದಿಲ್ಲ.
- C) ದೊಡ್ಡದು ಮಾಡುವಾಗ ವೆಕ್ಟರ್ ಫೈಲುಗಳ ಸ್ಪಷ್ಟತೆ ಹೆಚ್ಚಾಗುತ್ತದೆ.
- D) ಸ್ಪಷ್ಟತೆ ತೀರಾ ಇಲ್ಲದವುಗಳಾಗಿವೆ ವೆಕ್ಟರ್ ಫೈಲುಗಳು.

Answer : B. ದೊಡ್ಡದು ಮಾಡುವಾಗ ವೆಕ್ಟರ್ ಫೈಲುಗಳ ಸ್ಪಷ್ಟತೆಯಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಬದಲಾವಣೆ ಉಂಟಾಗುವುದಿಲ್ಲ.

### SET 3

- A) ವೆಕ್ಟರ್ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗೆರೆಯನ್ನು ಎಳೆದಾಗ ಅಷ್ಟು ಭಾಗದಲ್ಲಿರುವ ಚೌಕಗಳನ್ನು ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ದಾಖಲಿಸುತ್ತದೆ.
- B) ವೆಕ್ಟರ್ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗೆರೆಯನ್ನು ಎಳೆದಾಗ ಅದರ ಬಣ್ಣವನ್ನೂ ಅಗ್ರಬಿಂದುಗಳ ಸ್ಥಾನವನ್ನೂ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ದಾಖಲಿಸುತ್ತದೆ.
- C) ವೆಕ್ಟರ್ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗೆರೆಯನ್ನು ಎಳೆದಾಗ ಅದರ ಆಕೃತಿಯನ್ನು ಮಾತ್ರ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ದಾಖಲಿಸುತ್ತದೆ.
- D) ವೆಕ್ಟರ್ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗೆರೆಯನ್ನು ಎಳೆದಾಗ ಅದರ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಮಾತ್ರ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ದಾಖಲಿಸುತ್ತದೆ.

Answer : B. ವೆಕ್ಟರ್ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗೆರೆಯನ್ನು ಎಳೆದಾಗ ಅದರ ಬಣ್ಣವನ್ನೂ ಅಗ್ರಬಿಂದುಗಳ ಸ್ಥಾನವನ್ನೂ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ದಾಖಲಿಸುತ್ತದೆ.

### SET 4

- A) ವೆಕ್ಟರ್ ಚಿತ್ರಗಳು ಫಿಕ್ಸಲುಗಳ ಗುಂಪುಗಳನ್ನಾಗಿ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಜ್ಞಾಪಕದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು.
- B) ವೆಕ್ಟರ್ ಚಿತ್ರಗಳು ಅನೇಕ ಬಿಂದುಗಳ ಗುಂಪುಗಳನ್ನಾಗಿ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಜ್ಞಾಪಕದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು.
- C) ವೆಕ್ಟರ್ ಚಿತ್ರಗಳು ಅನೇಕ ಸಣ್ಣ ಚಿತ್ರಗಳ ಗುಂಪುಗಳನ್ನಾಗಿ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಜ್ಞಾಪಕದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು.
- D) ವೆಕ್ಟರ್ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ರೇಖೆ,ಚೌಕ,ವೃತ್ತಗಳು ಮುಂತಾದ ಜ್ಯಾಮಿತೀಯ ಆಕೃತಿಗಳನ್ನಾಗಿ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಜ್ಞಾಪಕದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು.

Answer :D. ವೆಕ್ಟರ್ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ರೇಖೆ,ಚೌಕ,ವೃತ್ತಗಳು ಮುಂತಾದ ಜ್ಯಾಮಿತೀಯ ಆಕೃತಿಗಳನ್ನಾಗಿ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಜ್ಞಾಪಕದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು.

3. ಟಿಪ್ಪಣಿ ತಯಾರಿಸಿರಿ : ರಾಸ್ಪರ್ ಫೈಲುಗಳು

SET 1

- A) ದೊಡ್ಡದು ಮಾಡುವಾಗ ಸ್ಪಷ್ಟತೆಯಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆ ಉಂಟಾಗದವುಗಳಾಗಿವೆ ರಾಸ್ಪರ್ ಫೈಲುಗಳು.
- B) ದೊಡ್ಡದು ಮಾಡುವಾಗ ಸ್ಪಷ್ಟತೆ ಕಡಿಮೆಯಾಗುವವುಗಳು ರಾಸ್ಪರ್ ಫೈಲುಗಳು.
- C) ದೊಡ್ಡದು ಮಾಡುವಾಗ ಸ್ಪಷ್ಟತೆ ಹೆಚ್ಚಾಗುವವುಗಳು ರಾಸ್ಪರ್ ಫೈಲುಗಳು.
- D) ಸ್ಪಷ್ಟತೆ ಸ್ವಲ್ಪವೂ ಇಲ್ಲದವುಗಳು ರಾಸ್ಪರ್ ಫೈಲುಗಳು.

Answer :B, ದೊಡ್ಡದು ಮಾಡುವಾಗ ಸ್ಪಷ್ಟತೆ ಕಡಿಮೆಯಾಗುವವುಗಳು ರಾಸ್ಪರ್ ಫೈಲುಗಳು.

SET 2

- A) ಇಂಕ್‌ಸೇಪ್ ರಾಸ್ಪರ್ ಫೈಲುಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ರಚಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಿರುವ ಒಂದು ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಾಗಿದೆ.
- B) ಡಯ ರಾಸ್ಪರ್ ಫೈಲುಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ರಚಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಿರುವ ಒಂದು ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಾಗಿದೆ.
- C) ಓಪನ್ ಓಫೀಸ್ ಡ್ರೋ ರಾಸ್ಪರ್ ಫೈಲುಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ರಚಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಿರುವ ಒಂದು ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಾಗಿದೆ.
- D) ಜಿಂಪ್ ರಾಸ್ಪರ್ ಫೈಲುಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ರಚಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಿರುವ ಒಂದು ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಾಗಿದೆ.

Answer :A, ಜಿಂಪ್ ರಾಸ್ಪರ್ ಫೈಲುಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ರಚಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಿರುವ ಒಂದು ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಾಗಿದೆ.

SET 3

- A) ರಾಸ್ಪರ್ ಚಿತ್ರವಾಗಿ ಒಂದು ಗೆರೆಯನ್ನು ಎಳೆದಾಗ ಅಷ್ಟು ಭಾಗದ ಚೌಕಗಳಿಗೂ (Pixels) ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಕೊಡುತ್ತದೆ.
- B) ರಾಸ್ಪರ್ ಚಿತ್ರವಾಗಿ ಒಂದು ಗೆರೆಯನ್ನು ಎಳೆದಾಗ ಆ ರೇಖೆಯ ಬಣ್ಣ ಮತ್ತು ಅಗ್ರಬಿಂದುಗಳ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಮಾತ್ರ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ದಾಖಲಿಸುತ್ತದೆ.
- C) ರಾಸ್ಪರ್ ಚಿತ್ರವಾಗಿ ಒಂದು ಗೆರೆಯನ್ನು ಎಳೆದಾಗ ಅದನ್ನು ಜ್ಯಾಮಿತೀಯ ಆಕೃತಿಗಳನ್ನಾಗಿ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ದಾಖಲಿಸುತ್ತದೆ.
- D) ರಾಸ್ಪರ್ ಚಿತ್ರವಾಗಿ ಒಂದು ಗೆರೆಯನ್ನು ಎಳೆದಾಗ ಅದನ್ನು ಗಣಿತ ಸೂತ್ರವಾಕ್ಯಗಳನ್ನಾಗಿ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ದಾಖಲಿಸುತ್ತದೆ.



Answer : A, ರಾಸ್ಪರ್ ಚಿತ್ರವಾಗಿ ಒಂದು ಗೆರೆಯನ್ನು ಎಳೆದಾಗ ಅಷ್ಟು ಭಾಗದ ಚೌಕಗಳಿಗೂ (Pixels)

ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಕೊಡುತ್ತದೆ.

SET 4

- A) ಇಂಕ್‌ಸೈಪಿನಲ್ಲಿ ರಚಿಸುವ svg ಫೈಲುಗಳು ರಾಸ್ಪರ್ ಫೈಲುಗಳಾಗಿವೆ.
- B) ಜಿಂಪಿನಲ್ಲಿ ರಚಿಸುವ jpg ಫೈಲುಗಳು ರಾಸ್ಪರ್ ಫೈಲುಗಳಾಗಿವೆ.
- C) ಓಪನ್ ಓಫೀಸ್‌ನಲ್ಲಿ ರಚಿಸುವ odt ಫೈಲುಗಳು ರಾಸ್ಪರ್ ಫೈಲುಗಳಾಗಿವೆ.
- D) ಓಪನ್ ಓಫೀಸ್‌ನಲ್ಲಿ ರಚಿಸುವ ods ಫೈಲುಗಳು ರಾಸ್ಪರ್ ಫೈಲುಗಳಾಗಿವೆ.

Answer :B, ಜಿಂಪಿನಲ್ಲಿ ರಚಿಸುವ jpg ಫೈಲುಗಳು ರಾಸ್ಪರ್ ಫೈಲುಗಳಾಗಿವೆ.

4. ಟಿಪ್ಪಣಿ ತಯಾರಿಸಿರಿ : ಮೈಲ್ ಮರ್ಜ್

SET 1

- a) ಒಂದು ಡಾಟಾಬೇಸಿನ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಒಂದು ಕಂಡೀಶನ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ವರ್ಗೀಕರಿಸಲು ಈ ಸೌಲಭ್ಯವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.
- b) ಒಂದು ಸ್ಥಾನೀಯ ಮಾಹಿತಿಯ ಸುತ್ತಲೂ ನಿಶ್ಚಿತ ದೂರದ ವರೆಗೆ ಒಂದು ಪ್ರತ್ಯೇಕ ವಲಯವನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುವ ಸೌಲಭ್ಯವಾಗಿದೆ ಮೈಲ್ ಮರ್ಜ್.
- c) ಒಂದು ಪತ್ರದಲ್ಲಿರುವ ತಲುಪಬೇಕಾದ ವಿಳಾಸದ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಒಂದು ಡಾಟಾಬೇಸಿನಿಂದ ವಿವಿಧ ವಿಳಾಸಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಹಲವು ಪತ್ರಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು ಈ ಸೌಲಭ್ಯವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.
- d) ಒಂದು ಮ್ಯಾಪಿನ ಒಂದು ಲೇಯರಿನಲ್ಲಿರುವ ಎಲ್ಲಾ ಮನೆಗಳ ಮಾಹಿತಿಗಳು ಲಭಿಸುವುದಕ್ಕೆರುವ ಸೌಲಭ್ಯವಾಗಿದೆ ಮೈಲ್ ಮರ್ಜ್.

Answer: (c) ಒಂದು ಪತ್ರದಲ್ಲಿರುವ ತಲುಪಬೇಕಾದ ವಿಳಾಸದ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಒಂದು ಡಾಟಾಬೇಸಿನಿಂದ ವಿವಿಧ ವಿಳಾಸಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಹಲವು ಪತ್ರಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು ಈ ಸೌಲಭ್ಯವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

SET 2

- a) ವರ್ಡ್ ಪ್ರೊಸೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಟೆಂಪ್ಲೇಟ್ ತಯಾರಿಸಿದ ನಂತರ Tools ನ Mail Merge Wizard ನ ಮೂಲಕ

ಇದನ್ನು ತೆರೆಯಬಹುದು.

b) ಡಾಟಾಬೇಸಿನಲ್ಲಿ ಟೆಂಪ್ಲೇಟ್ ತಯಾರಿಸಿದ ನಂತರ Tools ನ Mail Merge Wizard ನ ಮೂಲಕ

ಇದನ್ನು ತೆರೆಯಬಹುದು.

c) ವರ್ಡ್ ಪ್ರೊಸೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಟೆಂಪ್ಲೇಟ್ ತಯಾರಿಸಿದ ನಂತರ Table ನ Mail Merge Wizard ನ ಮೂಲಕ

ಇದನ್ನು ತೆರೆಯಬಹುದು.

d) ಸ್ಟ್ರೈಡ್ ಶೀಟಿನಲ್ಲಿ ಟೆಂಪ್ಲೇಟ್ ತಯಾರಿಸಿದ ನಂತರ Table ನ Mail Merge Wizard ನ ಮೂಲಕ

ಇದನ್ನು ತೆರೆಯಬಹುದು.

Answer: a) ವರ್ಡ್ ಪ್ರೊಸೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಟೆಂಪ್ಲೇಟ್ ತಯಾರಿಸಿದ ನಂತರ Tools ನ Mail Merge Wizard ನ ಮೂಲಕ ಇದನ್ನು ತೆರೆಯಬಹುದು.

### SET 3

a) ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿರುವ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಒಂದೊಂದಾಗಿ ಡೋಕ್ಯುಮೆಂಟಿನಲ್ಲಿ ಬೇಕಾದ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಕೋಪಿ ಮಾಡಬೇಕು.

b) ಡಾಟಾಬೇಸಿನ ಶೀಟ್‌ಗೆ ಹೊರತಾದ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಡೋಕ್ಯುಮೆಂಟಿನಲ್ಲಿ ಬೇಕಾದ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಡ್ರಾಗ್ ಮಾಡಿ ಹಾಕಬೇಕು.

c) ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿರುವ ಶೀಟ್‌ಗಳನ್ನು ಒಂದೊಂದಾಗಿ ಬೇಕಾದ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಡ್ರಾಗ್ ಮಾಡಿ ಹಾಕಬೇಕು.

d) ಡಾಟಾಬೇಸಿನ ಎಲ್ಲಾ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಡೋಕ್ಯುಮೆಂಟಿನಲ್ಲಿ ಬೇಕಾದ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಕೋಪಿ ಮಾಡಿ ಹಾಕಬೇಕು.

Answer: c) ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿರುವ ಶೀಟ್‌ಗಳನ್ನು ಒಂದೊಂದಾಗಿ ಬೇಕಾದ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಡ್ರಾಗ್ ಮಾಡಿ ಹಾಕಬೇಕು.

### SET 4

a) ನಂತರ Save merged document ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಬೇಕು.

b) ನಂತರ ಫೈಲ್ ಮೆನುವಿನ Save as ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಡೋಕ್ಯುಮೆಂಟನ್ನು ಸೇವ್ ಮಾಡಬೇಕು.

c) ನಂತರ ಫೈಲ್ ಮೆನುವಿನ Export as PDF ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಡೋಕ್ಯುಮೆಂಟನ್ನು ಸೇವ್ ಮಾಡಬೇಕು.

d) ನಂತರ ಎಡಿಟ್ ಮೆನುವಿನ Save page as ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಡೋಕ್ಯುಮೆಂಟನ್ನು ಸೇವ್ ಮಾಡಬೇಕು.

Answer: a) ನಂತರ Save merged document ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಬೇಕು.

5. ಟಿಪ್ಪಣಿ ತಯಾರಿಸಿರಿ : **LOOKUP**

SET.1

- (a) ಪಟ್ಟಿ ತಯಾರಿಸಿದ ಶೀಟಿನಲ್ಲಿ Lookup Chart ನ್ನು ತಯಾರಿಸಬಹುದು.
- (b) Lookup Chart ನ್ನು ಹೋಮ್ ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸಬೇಕು.
- (c) Insert ಮೆನುವಿನ table ನ ಮೂಲಕ Lookup Chart ತಯಾರಿಸಬೇಕು.
- (d) OpenOffice.org writer ನಲ್ಲಿ Lookup Chart ತಯಾರಿಸಬೇಕು.

Answer: (a) ಪಟ್ಟಿ ತಯಾರಿಸಿದ ಶೀಟಿನಲ್ಲಿ Lookup Chart ನ್ನು ತಯಾರಿಸಬಹುದು.

SET.2

- a) Lookup Chart ನ್ನು ಒಂದು ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಫೈಲಾಗಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಬೇಕು.
- b) Lookup Chart ನ್ನು Define range ಮೂಲಕ ಸೇವ್ ಮಾಡಬಹುದು.
- c) Lookup Chart ನ್ನು Sort range ಮೂಲಕ ಸೇವ್ ಮಾಡಬಹುದು.
- d) Lookup Chart ನ್ನು .odt ಎಂಬ extension ನೀಡಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಬೇಕು.

Answer: b) Lookup Chart ನ್ನು Define range ಮೂಲಕ ಸೇವ್ ಮಾಡಬಹುದು.

SET.3

- a) Lookup Chart ನ ಒಂದನೆಯ ಕಾಲಮಿನ (Search vector) ಬೆಲೆಗಳು ಆರೋಹಣ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿರಬೇಕು.
- b) Lookup Chart ನ ಒಂದನೆಯ ಕಾಲಮಿನ (Search vector) ಬೆಲೆಗಳು ಅವರೋಹಣ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿರಬೇಕು.
- c) Lookup Chart ನ ಒಂದನೆಯ ಕಾಲಮಿನ (Search vector) ಬೆಲೆಗಳಿಗೆ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಕ್ರಮ ಅಗತ್ಯವಿಲ್ಲ.
- d) Lookup Chart ನ ಒಂದನೆಯ ಕಾಲಮಿನ (Search vector) ಬೆಲೆಗಳಾಗಿ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರವೇ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು.

Answer a) Lookup Chart ನ ಒಂದನೆಯ ಕಾಲಮಿನ (Search vector) ಬೆಲೆಗಳು ಆರೋಹಣ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿರಬೇಕು.

#### SET.4

- (a) ಟೂಲ್ಸ್ ಮೆನುವಿನ Function ನ ಮೂಲಕ LOOKUP Function ಸೇರಿಸಬಹುದು.
- (b) ಫೋರ್ಮೇಟ್ ಮೆನುವಿನ Function ನ ಮೂಲಕ LOOKUP Function ಸೇರಿಸಬಹುದು.
- (c) ಇನ್ಸರ್ಟ್ ಮೆನುವಿನ Function ನ ಮೂಲಕ LOOKUP Function ಸೇರಿಸಬಹುದು.
- (d) ಡಾಟಾ ಮೆನುವಿನ Function ನ ಮೂಲಕ LOOKUP Function ಸೇರಿಸಬಹುದು.

Answer(c) ಇನ್ಸರ್ಟ್ ಮೆನುವಿನ Function ನ ಮೂಲಕ LOOKUP Function ಸೇರಿಸಬಹುದು.

#### 6. ಟಿಪ್ಪಣಿ ತಯಾರಿಸಿರಿ : ಡಾಟಾಬೇಸ್

#### SET-1

- a) ಒಂದು ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಅಗತ್ಯಕ್ಕಾಗಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸಿಟ್ಟಿರುವ ಮಾಹಿತಿಗಳ ಸಮೂಹವನ್ನು Database ಎನ್ನುವರು.
- b) ಅಕ್ಷರಗಳ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಸಂಗ್ರಹಿಸಿಟ್ಟಿರುವ ಮಾಹಿತಿಗಳ ಸಮೂಹವನ್ನು Database ಎನ್ನುವರು.
- c) OpenOffice.org Draw ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸುವ ಮಾಹಿತಿಗಳ ಸಮೂಹವನ್ನು Database ಎನ್ನುವರು.
- d) OpenOffice.org Writer ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸುವ ಮಾಹಿತಿಗಳ ಸಮೂಹವನ್ನು Database ಎನ್ನುವರು.

Answer: a) ಒಂದು ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಅಗತ್ಯಕ್ಕಾಗಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸಿಟ್ಟಿರುವ ಮಾಹಿತಿಗಳ ಸಮೂಹವನ್ನು Database ಎನ್ನುವರು.

#### SET-2

- a) Database ನಲ್ಲಿ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಹುಡುಕುವುದಕ್ಕಿರುವ ಸೌಲಭ್ಯವು Database Management System (DBMS) ಆಗಿದೆ.
- b) ಡಾಟಾಬೇಸ್‌ನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಮತ್ತು ಉಪಯೋಗಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಇರುವ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರುಗಳಾಗಿವೆ Database Management System (DBMS) .
- c) OpenOffice.org Spreadsheet ನ ಇನ್ನೊಂದು ಹೆಸರಾಗಿದೆ Database Management

System(DBMS).

D) ವಿವಿಧ ಓಫೀಸ್ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವುದಕ್ಕಿರುವ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರುಗಳಾಗಿವೆ Database Management System(DBMS) .

Answer: b) ಡಾಟಾಬೇಸ್‌ನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಮತ್ತು ಉಪಯೋಗಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಇರುವ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರುಗಳಾಗಿವೆ Database Management System (DBMS) .

SET-3

a) ಒಂದು ಡಾಟಾಬೇಸ್‌ನ ಪಟ್ಟಿಗೆ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ನೀಡುವುದಕ್ಕಿರುವ ಸೌಲಭ್ಯವಾಗಿದೆ Form.

b) ಒಂದು ಡಾಟಾಬೇಸ್‌ನ ಪಟ್ಟಿಗೆ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ನೀಡುವುದಕ್ಕಿರುವ ಸೌಲಭ್ಯವಾಗಿದೆ Report.

c) ಒಂದು ಡಾಟಾಬೇಸ್‌ನ ಪಟ್ಟಿಗೆ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ನೀಡುವುದು OpenOffice.org Word Processor ಉಪಯೋಗಿಸಿಯಾಗಿದೆ.

d) ಒಂದು ಡಾಟಾಬೇಸ್‌ನ ಪಟ್ಟಿಗೆ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ನೀಡುವುದು OpenOffice.org Presentation ಉಪಯೋಗಿಸಿಯಾಗಿದೆ.

Answer: a ಒಂದು ಡಾಟಾಬೇಸ್‌ನ ಪಟ್ಟಿಗೆ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ನೀಡುವುದಕ್ಕಿರುವ ಸೌಲಭ್ಯವಾಗಿದೆ Form.

SET-4

a) ಡಾಟಾಬೇಸ್‌ನ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ದಾಖಲೆಯನ್ನೂ ಬೇರೆಯವುಗಳಿಂದ ಪ್ರತ್ಯೇಕಿಸಿ ತಿಳಿಯಲು Primary Key ಉಪಯೋಗಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

b) ಡಾಟಾಬೇಸ್‌ನ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ದಾಖಲೆಯನ್ನೂ ಬೇರೆಯವುಗಳಿಂದ ಪ್ರತ್ಯೇಕಿಸಿ ತಿಳಿಯಲು ಇರುವ ಸೌಲಭ್ಯವಾಗಿದೆ Form.

c) ಡಾಟಾಬೇಸ್‌ನ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಟೇಬಲನ್ನೂ ಬೇರೆಯವುಗಳಿಂದ ಪ್ರತ್ಯೇಕಿಸಿ ತಿಳಿಯಲು ಇರುವ ಸೌಲಭ್ಯವಾಗಿದೆ Primary Key.

d) ಡಾಟಾಬೇಸ್‌ನ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಫೋರ್ಮನ್ನೂ ಬೇರೆಯವುಗಳಿಂದ ಪ್ರತ್ಯೇಕಿಸಿ ತಿಳಿಯಲು Primary Key ಉಪಯೋಗಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

Answer: a) ಡಾಟಾಬೇಸಿನ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ದಾಖಲೆಯನ್ನೂ ಬೇರೆಯವುಗಳಿಂದ ಪ್ರತ್ಯೇಕಿಸಿ ತಿಳಿಯಲು

Primary Key ಉಪಯೋಗಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

7. ಟಿಪ್ಪಣಿ ತಯಾರಿಸಿರಿ : **DBMS**(ಡೇಟಾ ಬೇಸ್ ಮೆನೇಜ್ ಮೆಂಟ್ ಸಿಸ್ಟಂ )

SET 1

- ಇದು ದತ್ತಾಂಶಗಳನ್ನು ಸುರಕ್ಷಿತವಾಗಿ ನಿರ್ವಹಣೆ ಮಾಡಲು ಸಹಾಯಕವಾಗುವ ಸೋಫ್ಟ್ ವೇರ್ ಆಗಿದೆ.
- ಇದು ದತ್ತಾಂಶಗಳನ್ನು ಪಟ್ಟಿ ಮಾಡಲು ಮಾತ್ರ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಒಂದು ಸೋಫ್ಟ್ ವೇರ್ ಆಗಿದೆ.
- ಇದು ದತ್ತಾಂಶಗಳನ್ನು ಪದರುಗಳಲ್ಲಿ ದಾಖಲಿಸುವ ಒಂದು ಸೋಫ್ಟ್ ವೇರ್ ಆಗಿದೆ.
- ಇದು ದತ್ತಾಂಶಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು ಮತ್ತು ಪೋರ್ಮೇಟ್ ಮಾಡಲು ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಒಂದು ಸೋಫ್ಟ್ ವೇರ್ ಆಗಿದೆ.

Answer. a. ಇದು ದತ್ತಾಂಶಗಳನ್ನು ಸುರಕ್ಷಿತವಾಗಿ ನಿರ್ವಹಣೆ ಮಾಡಲು ಸಹಾಯಕವಾಗುವ ಸೋಫ್ಟ್ ವೇರ್ ಆಗಿದೆ.

SET 2

- ಡೇಟಾಬೇಸಿನಲ್ಲಿ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಲು ಪೋರ್ಮನ್ನು ಮಾತ್ರ ತಯಾರಿಸಿದರೆ ಸಾಕಾಗುವುದು.
- ಡೇಟಾಬೇಸಿನಲ್ಲಿ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಲು ಟೇಂಪ್ಲೇಟನ್ನು ಮಾತ್ರ ತಯಾರಿಸಿದರೆ ಸಾಕಾಗುವುದು.
- ಡೇಟಾಬೇಸಿನಲ್ಲಿ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಲು ಒಂದು ಟೇಬಲನ್ನು ಮತ್ತು ಪೋರ್ಮನ್ನು ತಯಾರಿಸಬೇಕು.
- ಡೇಟಾಬೇಸಿನಲ್ಲಿ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಲು ಅವುಗಳನ್ನು ಸ್ಕ್ಯಾನ್ ಮಾಡಿ ನೀಡಿದರೆ ಸಾಕಾಗುವುದು.

Answer. c. ಡೇಟಾಬೇಸಿನಲ್ಲಿ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಲು ಒಂದು ಟೇಬಲನ್ನು ಮತ್ತು ಪೋರ್ಮನ್ನು ತಯಾರಿಸಬೇಕು.

SET 3

- ಡೇಟಾಬೇಸಿನ ಎಲ್ಲಾ ಫೀಲ್ಡುಗಳಲ್ಲಿ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ.
- ಡೇಟಾಬೇಸಿನ ಯಾವುದೇ ಫೀಲ್ಡಿನಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಿದೆ.

c) ಡೇಟಾಬೇಸಿಸಿನ ಒಂದು ಫೀಲ್ಡಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ನಿಶ್ಚಿತ ವಿಧದ ದತ್ತಾಂಶವನ್ನು ಮಾತ್ರ ಸೇರಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಿದೆ.

d) ಡೇಟಾಬೇಸಿಸಿನ ಒಂದನೇ ಫೀಲ್ಡಿನಲ್ಲಿ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಸೇರಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಿದೆ.

Answer .c. ಡೇಟಾಬೇಸಿಸಿನ ಒಂದು ಫೀಲ್ಡಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ನಿಶ್ಚಿತ ವಿಧದ ದತ್ತಾಂಶವನ್ನು ಮಾತ್ರ ಸೇರಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಿದೆ.

SET 4

a) OpenOffice.org ಡೇಟಾಬೇಸಿಸಿನಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸುವ ಫೈಲಿನ ಫೈಲ್ ಫೋರ್ಮೇಟ್ odt ಆಗಿದೆ.

b) OpenOffice.org ಡೇಟಾಬೇಸಿಸಿನಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸುವ ಫೈಲಿನ ಫೈಲ್ ಫೋರ್ಮೇಟ್ odb ಆಗಿದೆ.

c) OpenOffice.org ಡೇಟಾಬೇಸಿಸಿನಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸುವ ಫೈಲಿನ ಫೈಲ್ ಫೋರ್ಮೇಟ್ ods ಆಗಿದೆ.

d) OpenOffice.org ಡೇಟಾಬೇಸಿಸಿನಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸುವ ಫೈಲಿನ ಫೈಲ್ ಫೋರ್ಮೇಟ್ odd ಆಗಿದೆ..

Answer: b) OpenOffice.org ಡೇಟಾಬೇಸಿಸಿನಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸುವ ಫೈಲಿನ ಫೈಲ್ ಫೋರ್ಮೇಟ್ odb ಆಗಿದೆ.

8. ಕ್ವಾಂಟಂ ಜಿಸ್

SET 1

a.) File Menu-ಎನ New Print Composer-ನಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಕಂಪೋಸರ್ ವಿಂಡೋವನ್ನು ತೆರೆಯಬಹುದು.

b.)File Menu-ಎನ New Project-ನಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಕಂಪೋಸರ್ ವಿಂಡೋವನ್ನು ತೆರೆಯಬಹುದು.

c.)File Menu-ಎನ Open Project-ನಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಕಂಪೋಸರ್ ವಿಂಡೋವನ್ನು ತೆರೆಯಬಹುದು.

d.)File Menu-ಎನ Project Properties-ನಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಕಂಪೋಸರ್ ವಿಂಡೋವನ್ನು ತೆರೆಯಬಹುದು.

Answer:- a.) File Menu- ಎನ New Print Composer-ನಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಕಂಪೋಸರ್ ವಿಂಡೋವನ್ನು ತೆರೆಯಬಹುದು.

SET 2

a.) ಕಂಪೋಸರ್ ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿ Add Label tool ನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಭೂಪಟವನ್ನು ಕಾಣುವಂತೆ ಮಾಡಬಹುದು.

b.) ಕಂಪೋಸರ್ ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿ Add Image tool ನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಭೂಪಟವನ್ನು ಕಾಣುವಂತೆ ಮಾಡಬಹುದು.

c.) ಕಂಪೋಸರ್ ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿ Add Vector Legend tool ನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಭೂಪಟವನ್ನು ಕಾಣುವಂತೆ ಮಾಡಬಹುದು.

d.) ಕಂಪೋಸರ್ ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿ Add New Map tool ನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಭೂಪಟವನ್ನು ಕಾಣುವಂತೆ ಮಾಡಬಹುದು.

Answer:- d.) ಕಂಪೋಸರ್ ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿ Add New Map tool ನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಭೂಪಟವನ್ನು ಕಾಣುವಂತೆ ಮಾಡಬಹುದು.

### SET 3

a.) ಕಂಪೋಸರ್ ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿ Add New Label tool ನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ North Line ಗುರುತನ್ನು ಸೇರಿಸಬಹುದು.

b.) ಕಂಪೋಸರ್ ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿ Add Image Tool ನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ North Line ಗುರುತನ್ನು ಸೇರಿಸಬಹುದು.

c.) ಕಂಪೋಸರ್ ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿ Add Vector Legend ಉಪಯೋಗಿಸಿ North Line ಗುರುತನ್ನು ಸೇರಿಸಬಹುದು.

d.) ಕಂಪೋಸರ್ ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿ Add New Map tool ನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ North Line ಗುರುತನ್ನು ಸೇರಿಸಬಹುದು.

Answer:- b.) ಕಂಪೋಸರ್ ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿ Add Image Tool ನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ North Line ಗುರುತನ್ನು ಸೇರಿಸಬಹುದು.

### SET 4

a.) ಕಂಪೋಸರ್ ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿ File -| Export as Image ತೆರೆದು ಸೂಕ್ತವಾದ Format-ನಲ್ಲಿ ಭೂಪಟವನ್ನು ಸೇವ್ ಮಾಡಬಹುದು.

b.) ಕಂಪೋಸರ್ ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿ File -| Save as Template ತೆರೆದು ಸೂಕ್ತವಾದ Format-ನಲ್ಲಿ



ಭೂಪಟವನ್ನು ಸೇವ್ ಮಾಡಬಹುದು.

c.)ಕಂಪೋಸರ್ ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿ Layout -| Save as Template ತೆರೆದು ಸೂಕ್ತವಾದ Format-  
ನಲ್ಲಿ ಭೂಪಟವನ್ನು ಸೇವ್ ಮಾಡಬಹುದು.

d.)ಕಂಪೋಸರ್ ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿ Layout -| Export as Image ತೆರೆದು ಸೂಕ್ತವಾದ Format-ನಲ್ಲಿ  
ಭೂಪಟವನ್ನು ಸೇವ್ ಮಾಡಬಹುದು.

Answer:- a.) ಕಂಪೋಸರ್ ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿ File -| Export as Image ತೆರೆದು ಸೂಕ್ತವಾದ  
Format-ನಲ್ಲಿ ಭೂಪಟವನ್ನು ಸೇವ್ ಮಾಡಬಹುದು.

9. ಕ್ಯೂಜಿಸ್ ಸೋಫ್ಟ್ ವೇರಿನಲ್ಲಿ ನಿರ್ಮಿಸಿದ **well** ಎಂಬ ಪದರಿನಲ್ಲಿ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸುವ  
ಚಟುವಟಿಕೆ.

SET I

a) Overview ಪೇನಲಿನಿಂದ well ಎಂಬ ಪದರನ್ನು ಮರೆಮಾಡಿರಿ.

b) ಲೇಯರ್ ಪೇನಲಿನಿಂದ well ಎಂಬ ಪದರನ್ನು ಆಯ್ಕೆಮಾಡಿರಿ.

c) view ಮೆನುವಿನಿಂದ well ಎಂಬ ಪದರನ್ನು ಆಯ್ಕೆಮಾಡಿರಿ.

d) vector ಮೆನುವಿನಿಂದ well ಎಂಬ ಪದರನ್ನು ಆಯ್ಕೆಮಾಡಿರಿ.

Answer : b) ಲೇಯರ್ ಪೇನಲಿನಿಂದ well ಎಂಬ ಪದರನ್ನು ಆಯ್ಕೆಮಾಡಿರಿ.

SET II

a) ಟೂಲುಬಾರಿನ toggle editing ಬಟನಿನಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ.

b) ಟೂಲುಬಾರಿನ node tool ಬಟನಿನಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ.

c) ಟೂಲುಬಾರಿನ add ring ಬಟನಿನಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ.

d) ಟೂಲುಬಾರಿನ add part ಬಟನಿನಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ.

Answer : a)ಟೂಲುಬಾರಿನ toggle editing ಬಟನಿನಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ.

SET III

a) ನಂತರ ಅದರ ಸಮೀಪ ಗೋಚರಿಸುವ polygon ಬಟನನ್ನು ಒತ್ತಿರಿ.

b) ನಂತರ ಅದರ ಸಮೀಪ ಗೋಚರಿಸುವ line ಬಟನನ್ನು ಒತ್ತಿರಿ.

c) ನಂತರ ಅದರ ಸಮೀಪ ಗೋಚರಿಸುವ label ಬಟನನ್ನು ಒತ್ತಿರಿ.

d) ನಂತರ ಅದರ ಸಮೀಪ ಗೋಚರಿಸುವ capture point ಬಟನನ್ನು ಒತ್ತಿರಿ.

Answer : d) ನಂತರ ಅದರ ಸಮೀಪ ಗೋಚರಿಸುವ capture point ಬಟನನ್ನು ಒತ್ತಿರಿ.

#### SET IV

a) ಗುರುತಿಸಬೇಕಾದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ Attributes ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿ ಬೇಕಾದ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ನೀಡಿರಿ.

b) ಗುರುತಿಸಬೇಕಾದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ Vector ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿ ಬೇಕಾದ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ನೀಡಿರಿ.

c) ಗುರುತಿಸಬೇಕಾದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ Settings ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿ ಬೇಕಾದ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ನೀಡಿರಿ.

d) ಗುರುತಿಸಬೇಕಾದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ Raster ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿ ಬೇಕಾದ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ನೀಡಿರಿ.

Answer : a) ಗುರುತಿಸಬೇಕಾದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ Attributes ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿ ಬೇಕಾದ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ನೀಡಿರಿ.

10. ಇವು ವಿಕಿಮೇಪಿಯದ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯಗಳಾಗಿವೆ.

#### SET I

a. ವಿಕಿಮೇಪಿಯ QGIS ಭೂಪಟಕ್ಕೆ ಉದಾಹರಣೆಯಾಗಿದೆ.

b. ವಿಕಿಮೇಪಿಯ ಸಾಮಾನ್ಯ ಭೂಪಟಕ್ಕೆ ಉದಾಹರಣೆಯಾಗಿದೆ.

c. ವಿಕಿಮೇಪಿಯ ಉಪಗ್ರಹ ಭೂಪಟಕ್ಕೆ ಉದಾಹರಣೆಯಾಗಿದೆ.

d)ವಿಕಿಮೇಪಿಯ ಸರ್ಚ್ ಎಂಜಿನ್ಗೆ ಉದಾಹರಣೆಯಾಗಿದೆ.

Answer:- c. ವಿಕಿಮೇಪಿಯ ಉಪಗ್ರಹ ಭೂಪಟಕ್ಕೆ ಉದಾಹರಣೆಯಾಗಿದೆ.

#### SET II

a. ವಿಕಿಮೇಪಿಯದಲ್ಲಿ ಸ್ಥಳಗಳು, ರಸ್ತೆಗಳು, ಸಂಸ್ಥೆಗಳು, ಆರಾಧನಾಲಯಗಳು ಮುಂತಾದವುಗಳ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಿದೆ.

b. ವಿಕಿಮೇಪಿಯದಲ್ಲಿ ರಸ್ತೆಯ ಅಗಲ ಹೆಚ್ಚಿಸುವಾಗ ಯಾವೆಲ್ಲ ಕಟ್ಟಡಗಳನ್ನು ಬಾಧಿಸಬಹುದೆಂಬುದನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲು ಬಫರಿಂಗ್ ಎಂಬ ಸೌಕರ್ಯವಿದೆ.

c. ವಿಕಿಮೇಪಿಯದಲ್ಲಿ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಲೇಯರ್ ಎಂಬ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಬಹುದು.

d. ವಿಕಿಮೇಪಿಯದಲ್ಲಿ ಸ್ಥಳಗಳು,ರಸ್ತೆಗಳು,ಸಂಸ್ಥೆಗಳು,ಆರಾಧನಾಲಯಗಳು ಮುಂತಾದವುಗಳ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು

Answer:- a. ವಿಕಿಮೇಪಿಯದಲ್ಲಿ ಸ್ಥಳಗಳು,ರಸ್ತೆಗಳು,ಸಂಸ್ಥೆಗಳು,ಆರಾಧನಾಲಯಗಳು ಮುಂತಾದವುಗಳ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಿದೆ.

### SET IIII

a. ವಿಕಿಮೇಪಿಯದಲ್ಲಿ ಕಟ್ಟಡವನ್ನು ಲೇಯರ್ ಆಗಿ ನೀಡುವಾಗ ಲೇಯರ್ ಟೈಪ್ ಆಗಿ ಬಿಂದುವನ್ನು ನೀಡಬೇಕು.

b. ವಿಕಿಮೇಪಿಯದಲ್ಲಿ ಸ್ಯಾಟಲೈಟ್ ವ್ಯೂ, ಮೇಪ್ ವ್ಯೂ ಎಂಬೀ ಎರಡು ರೀತಿಗಳಲ್ಲಿ ಭೂಪಟ ನಿರೀಕ್ಷಣೆ ಮಾಡುವ ಸೌಕರ್ಯವಿದೆ.

c. ವಿಕಿಮೇಪಿಯದಲ್ಲಿ ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಕಟ್ಟಡವನ್ನು ಲೇಯರಾಗಿ ನೀಡುವಾಗ ಲೇಯರ್ ಟೈಪ್ ಆಗಿ ಪೋಲಿಗನ್ ನೀಡಬೇಕು.

d. ವಿಕಿಮೇಪಿಯದಲ್ಲಿ ಬಾವಿಯನ್ನು ಲೇಯರಾಗಿ ನೀಡುವಾಗ ಲೇಯರ್ ಟೈಪ್ ಆಗಿ ಬಿಂದುವನ್ನು ನೀಡಬೇಕು.

Answer:- b. ವಿಕಿಮೇಪಿಯದಲ್ಲಿ ಸ್ಯಾಟಲೈಟ್ ವ್ಯೂ, ಮೇಪ್ ವ್ಯೂ ಎಂಬೀ ಎರಡು ರೀತಿಗಳಲ್ಲಿ ಭೂಪಟ ನಿರೀಕ್ಷಣೆ ಮಾಡುವ ಸೌಕರ್ಯವಿದೆ.

### SET IV

a. ವಿಕಿಮೇಪಿಯ ತೆರೆದು ಸರ್ಚ್ ಮಾಡಿ ನಿಮ್ಮ ಶಾಲೆಯ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಬಹುದು.

b. ವಿಕಿಮೇಪಿಯದಲ್ಲಿ ನಗರಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಕಂಡುಹಿಡಿಯಬಹುದು.

c. ವಿಕಿಮೇಪಿಯದಲ್ಲಿ ಗಡಿಗಳನ್ನು ಲೇಯರಾಗಿ ನೀಡುವಾಗ ಲೇಯರ್ ಟೈಪ್ ಆಗಿ ಬಿಂದುವನ್ನು ನೀಡಬೇಕು.

d. ವಿಕಿಮೇಪಿಯದಲ್ಲಿ ರಸ್ತೆಯ ಅಗಲ ಹೆಚ್ಚಿಸುವಾಗ ಯಾವೆಲ್ಲ ಕಟ್ಟಡಗಳನ್ನು ಬಾಧಿಸಬಹುದೆಂಬುದನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲು ಬಫರಿಂಗ್ ಎಂಬ ಸೌಕರ್ಯವಿದೆ.

Answer :a. ವಿಕಿಮೇಪಿಯ ತೆರೆದು ಸರ್ಚ್ ಮಾಡಿ ನಿಮ್ಮ ಶಾಲೆಯ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಬಹುದು.

## 11. ಪೈಥನ್

### SET I

1. ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಅಕ್ಷರ ರೂಪದಲ್ಲಿರುವ ಡಾಟಾ ಆಗಿದೆ.
1. ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಸಂಖ್ಯಾ ರೂಪದಲ್ಲಿರುವ ಡಾಟಾ ಆಗಿದೆ.
2. ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಅಕ್ಷರ ರೂಪದಲ್ಲಿರುವ ಡಾಟಾಗಳು ಮತ್ತು ಎಲ್ಲ ಸಂಖ್ಯೆಗಳು ಸೇರಿದುದಾಗಿದೆ .
3. ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಚಿತ್ರ ರೂಪದಲ್ಲಿರುವ ಡಾಟಾ ಆಗಿದೆ.

Answer: 1. ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಅಕ್ಷರ ರೂಪದಲ್ಲಿರುವ ಡಾಟಾ ಆಗಿದೆ.

### SET II

1. ಒಂದು ಚರಕ್ಕೆ ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್ ಇನ್ ಪುಟ್ ನೀಡಲು 'input' ಎಂಬ ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವರು.
2. 'for' ಒಂದು ಕಂಡೀಶನಲ್ ನಿರ್ದೇಶವಾಗಿದೆ.
3. 'if' ಆವರ್ತನೆಗಿರುವ ಒಂದು ನಿರ್ದೇಶವಾಗಿದೆ.
4. ಫಂಕ್ಷನ್ ನಿರ್ಮಿಸಲು 'def ' ಎಂಬ ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವರು.

Answer: 4. ಫಂಕ್ಷನ್ ನಿರ್ಮಿಸಲು 'def ' ಎಂಬ ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವರು.

### SET III

1. `a=range(1,10,1)` ಎಂಬ ನಿರ್ದೇಶದಲ್ಲಿ a ಯ ಆರಂಭದ ಬೆಲೆ 10 ಆಗಿದೆ.
2. ಪೈಥನಿನಲ್ಲಿ '+' ಚಿಹ್ನೆಯನ್ನು ಎರಡು ಸ್ಟ್ರಿಂಗುಗಳ ಮೊತ್ತವನ್ನು ಕಾಣಲು ಉಪಯೋಗಿಸುವರು.
3. ಆವರ್ತಿಸುವ ಚರದ ಆರಂಭದ ಬೆಲೆಯನ್ನು(ಉದಾ: `i = 0`) `while` ನಿರ್ದೇಶಕ್ಕಿಂತ ಮೊದಲು ನೀಡಬೇಕು.
4. IDLE ಒಂದು ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಕೋಡ್ ಜನರೇಟರ್ ಆಗಿದೆ.

Answer : 3. ಆವರ್ತಿಸುವ ಚರದ ಆರಂಭದ ಬೆಲೆಯನ್ನು(ಉದಾ: `i = 0`) `while` ನಿರ್ದೇಶಕ್ಕಿಂತ ಮೊದಲು ನೀಡಬೇಕು.

### SET IV

1. ಫಂಕ್ಷನ್ ಕಾರ್ಯಪ್ರವೃತ್ತವಾಗಿರುವಾಗ ಪ್ರಧಾನ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಗೆ ಉತ್ತರವನ್ನು ಪುನಃ ನೀಡಲು 'return'

ಎಂಬ ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವರು.

2. ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸಲಿಕ್ಕಿರುವ ಫಂಕ್ಷನನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸುವಾಗ ಫಂಕ್ಷನಿಗೆ 'sum' ಎಂಬ ಹೆಸರನ್ನು ಮಾತ್ರ ನೀಡಬಹುದು.

3. wxGlade ಪೈಥನ್‌ನಲ್ಲಿ ಬೇರೆ ಯಾವುದೇ ಭಾಷೆಯ ಕೋಡ್ ಜನರೇಟರ್ ಅಲ್ಲ.

4. WYSIWYG ಮಾದರಿಯಲ್ಲಿರುವ ಪೈಥನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ನಿರ್ಮಿಸಲು 'turtle' ಸೋಪ್ ವೇರ್ ಉಪಯೋಗಿಸುವರು.

Answer : 1. ಫಂಕ್ಷನ್ ಕಾರ್ಯಪ್ರವೃತ್ತವಾಗಿರುವಾಗ ಪ್ರಧಾನ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಗೆ ಉತ್ತರವನ್ನು ಪುನಃ ನೀಡಲು 'return' ಎಂಬ ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವರು.

12. ಎರಡು ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಸರಾಸರಿ ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲಿಕ್ಕಿರುವ ಪೈಥನ್ ಫಂಕ್ಷನನ್ನು ತಯಾರಿಸಬೇಕು. ಕೆಳಗೆ ಕೊಟ್ಟಿರುವ ಹೇಳಿಕೆಗಳಿಂದ ಸರಿಯಾದ ಒಂದೊಂದನ್ನು ಆರಿಸಿ ಬರೆಯಿರಿ.

SET I

1) def average(a,b)

2) def average(a,b):

3) average(a,b):

4) sum(a,b)

Answer: 2) def average(a,b):

SET II

1) c=a \* b

2) c=a/2

3) c=a + b

4) c=b/2

Answer: 3) c=a + b

### SET III

1)  $x=c * c$

2)  $x=c+a$

3)  $x= c+b$

4)  $x=c/2$

Answer : 4)  $x=c/2$

### SET IV

1) return x

2) return a

3) return b

4) return c

Answer : 1) return x

### 13. ಪೈಥನ್ ಫಂಕ್ಷನ್

#### SET 1

(a) ಪೋಗ್ರಾಂನಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಒಂದು ಆವರ್ತನ ನಿರ್ದೇಶವಾಗಿದೆ ಪೈಥನ್ ಫಂಕ್ಷನ್

(b) ಸ್ವತಂತ್ರವಾಗಿರುವ ಉಪ ಪೋಗ್ರಾಂಗಳಾಗಿವೆ ಪೈಥನ್ ಫಂಕ್ಷನ್‌ಗಳು

(c) ಫಂಕ್ಷನ್ ಒಂದು ಪೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್ ಕಲಿಕೆಯ ಸಹಾಯಿಯಾಗಿದೆ

(d) ಎಲ್ಲಾ ಪೈಥನ್ ಪೋಗ್ರಾಂಗಳಲ್ಲೂ ಫಂಕ್ಷನ್‌ನನ್ನು ಕಡ್ಡಾಯವಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸಿರಬೇಕು

Answer: (b) ಸ್ವತಂತ್ರವಾಗಿರುವ ಉಪ ಪೋಗ್ರಾಂಗಳಾಗಿವೆ ಪೈಥನ್ ಫಂಕ್ಷನ್‌ಗಳು

#### SET 2

(a) for ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಫಂಕ್ಷನ್ ತಯಾರಿಸಲಾಗುವುದು

(b) def ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಫಂಕ್ಷನ್ ತಯಾರಿಸಲಾಗುವುದು

(c) define ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಫಂಕ್ಷನ್ ತಯಾರಿಸಲಾಗುವುದು

(d) ಪ್ರತ್ಯೇಕ ನಿರ್ದೇಶವನ್ನೇನೂ ನೀಡದೆ ಫಂಕ್ಷನ್ ತಯಾರಿಸಬಹುದು

Answer: b) def ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಫಂಕ್ಷನ್ ತಯಾರಿಸಲಾಗುವುದು

### SET 3

(a) ಅಗತ್ಯ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಇತರ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂಗಳಿಗೆ ಫಂಕ್ಷನ್‌ಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಿದೆ.

(b) ಇತರ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂಗಳಿಗೆ ಫಂಕ್ಷನ್‌ಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ

(c) ಒಂದು ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಫಂಕ್ಷನ್ ಮಾತ್ರ ಉಪಯೋಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಿದೆ

(d) ಎಲ್ಲಾ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂಗಳಲ್ಲೂ ಫಂಕ್ಷನ್‌ಗಳು ಕಡ್ಡಾಯವಾಗಿವೆ

Answer: a) ಅಗತ್ಯ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಇತರ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂಗಳಿಗೆ ಫಂಕ್ಷನ್‌ಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಿದೆ.

### SET 4

(a) ಫಂಕ್ಷನ್ ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಾಗ ದೊರೆಯುವ ಫಲಿತಾಂಶವು ಪುನಃ ಪ್ರಧಾನ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನಲ್ಲಿ ದೊರೆಯಲು return ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ನೀಡಬೇಕು

(b) ಫಂಕ್ಷನ್ ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಾಗ ದೊರೆಯುವ ಫಲಿತಾಂಶವು ಪುನಃ ಪ್ರಧಾನ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನಲ್ಲಿ ದೊರೆಯಲು return back ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ನೀಡಬೇಕು

(c) ಫಂಕ್ಷನ್ ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಾಗ ದೊರೆಯುವ ಫಲಿತಾಂಶವು ಪುನಃ ಪ್ರಧಾನ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನಲ್ಲಿ ದೊರೆಯಲು rt ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ನೀಡಬೇಕು

(d) ಫಂಕ್ಷನ್ ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಾಗ ದೊರೆಯುವ ಫಲಿತಾಂಶವು ಪುನಃ ಪ್ರಧಾನ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನಲ್ಲಿ ದೊರೆಯಲು ಪ್ರತ್ಯೇಕ ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ನೀಡಬೇಕಾಗಿಲ್ಲ

Answer: a) ಫಂಕ್ಷನ್ ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಾಗ ದೊರೆಯುವ ಫಲಿತಾಂಶವು ಪುನಃ ಪ್ರಧಾನ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನಲ್ಲಿ ದೊರೆಯಲು return ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ನೀಡಬೇಕು