aglasem.com

HBSE MODEL PAPER 2024



Practice Papers

MODEL PAPERS

Marking Scheme

ANSWER KEY

schools.aglasem.com

Marking Scheme –IX

Computer Science (CPU) (Subject Code: 906)

Maximum Marks: 40 Time: 2:30 Hours.

General Instructions:

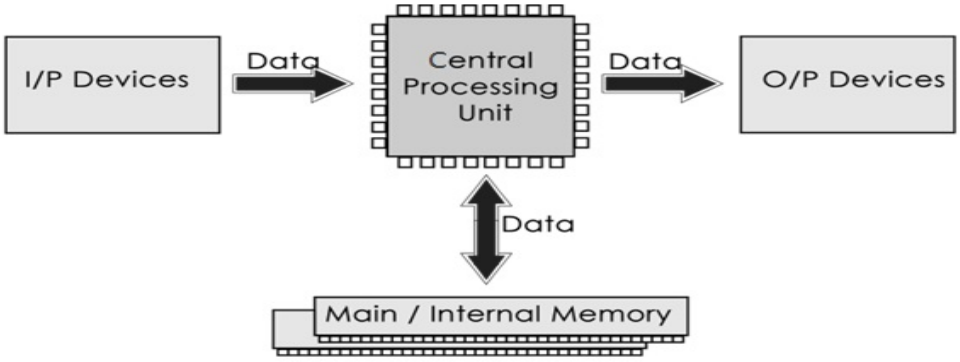
(i) This question paper is divided 4 Sections – A, B and C and D.

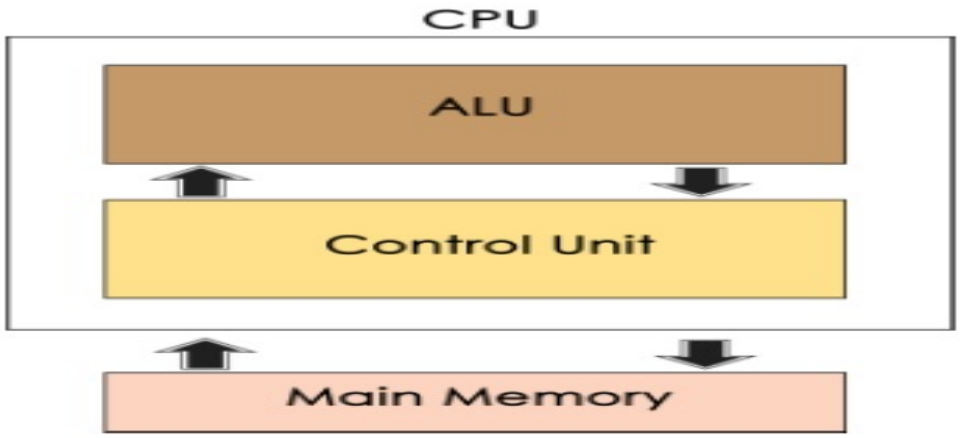
(ii) Section A consists of 2 questions (Internal choice of each question of 4 marks each)

(iii) Section B consists of 4 questions (Internal choice in one question each question of 3 marks)

(iv) Section C consists of 5 questions (Internal choice in one question each question of 2 marks)

(iv) Section D consists of 1 questions (10 – Parts Objective Type of 1 mark each)

		SECTION A	
1	Ans	Explain the components of a computer system. Computer systems consist of three components as shown in below image: **Central Processing Unit, Input devices and Output devices**. Input devices provide data input to processor, which processes data and generates useful information that's displayed to the user through output devices. This is stored in computer's memory.  Central Processing Unit The Central Processing Unit (CPU) is called "the brain of computer" as it controls operation of all parts of computer. It consists of two components: Arithmetic Logic Unit (ALU), and Control Unit.	4



Arithmetic Logic Unit (ALU)

Data entered into computer is sent to RAM, from where it is then sent to ALU, where rest of data processing takes place. All types of processing, such as comparisons, decision-making and processing of non-numeric information takes place here and once again data is moved to RAM.

Control Unit

As name indicates, this part of CPU extracts instructions, performs execution, maintains and directs operations of entire system.

Functions of Control Unit

Control unit performs following functions −

- It controls all activities of computer
- Supervises flow of data within CPU
- Directs flow of data within CPU
- Transfers data to Arithmetic and Logic Unit
- Transfers results to memory
- Fetches results from memory to output devices

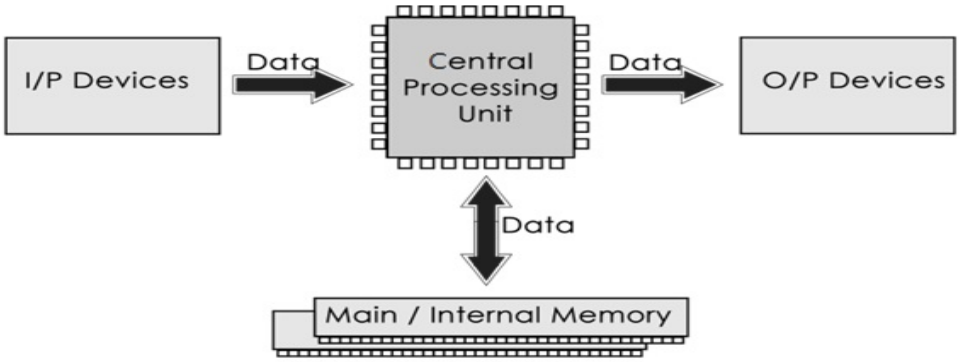
Memory Unit

This is unit in which data and instructions given to computer as well as results given by computer are stored. Unit of memory is "Byte".

कम्प्यूटर सिस्टम के भागों का वर्णन करो।

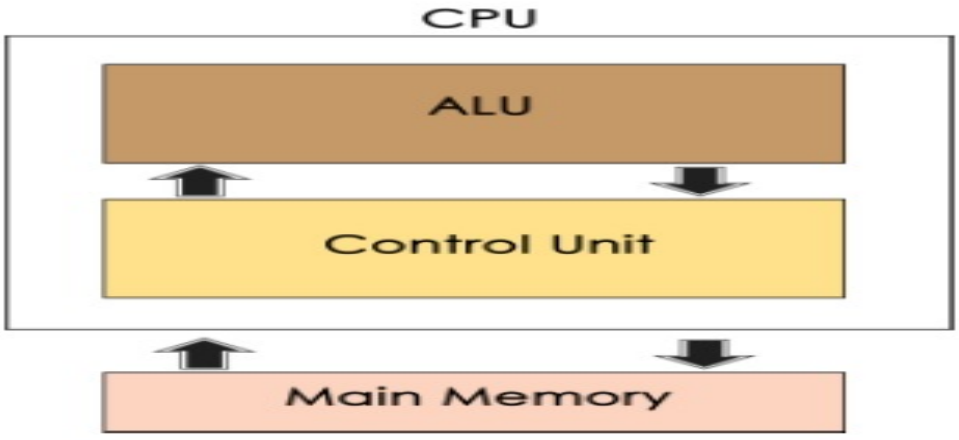
Ans

कंप्यूटर सिस्टम में तीन घटक होते हैं जैसा कि नीचे की छवि में दिखाया गया है: सेंट्रल प्रोसेसिंग यूनिट, इनपुट डिवाइस और आउटपुट डिवाइस। इनपुट डिवाइस प्रोसेसर को डेटा इनपुट प्रदान करते हैं, जो डेटा को प्रोसेस करता है और उपयोगी जानकारी उत्पन्न करता है जो आउटपुट डिवाइस के माध्यम से उपयोगकर्ता को प्रदर्शित होती है। यह कंप्यूटर की मेमोरी में स्टोर होता है।



सेंट्रल प्रोसेसिंग यूनिट

सेंट्रल प्रोसेसिंग यूनिट (सीपीयू) को "कंप्यूटर का मस्तिष्क" कहा जाता है क्योंकि यह कंप्यूटर के सभी भागों के संचालन को नियंत्रित करता है। इसमें दो घटक होते हैं: अंकगणितीय तर्क इकाई (ALU), और नियंत्रण इकाई।



अंकगणितीय तर्क इकाई (एएलयू)

कंप्यूटर में डाला गया डेटा RAM में भेजा जाता है, जहाँ से इसे फिर ALU में भेजा जाता है, जहाँ बाकी डेटा प्रोसेसिंग होती है। सभी प्रकार की प्रोसेसिंग, जैसे तुलना, निर्णय लेने और गैर-संख्यात्मक जानकारी की प्रोसेसिंग यहां होती है और एक बार फिर डेटा को रैम में ले जाया जाता है।

नियंत्रण यूनिट

जैसा कि नाम से संकेत मिलता है, सीपीयू का यह हिस्सा निर्देश निकालता है, निष्पादन करता है, पूरे सिस्टम के संचालन को बनाए रखता है और निर्देशित करता है।

कंट्रोल यूनिट के कार्य

कंट्रोल यूनिट निम्नलिखित कार्य करती है -

- यह कंप्यूटर की सभी गतिविधियों को नियंत्रित करता है
- सीपीयू के भीतर डेटा के प्रवाह का पर्यवेक्षण करता है
- सीपीयू के भीतर डेटा के प्रवाह को निर्देशित करता है
- डेटा को अंकगणित और तर्क इकाई में स्थानांतरित करता है
- परिणामों को स्मृति में स्थानांतरित करता है
- मेमोरी से आउटपुट डिवाइस में परिणाम प्राप्त करता है

स्मृति इकाई

यह एक इकाई है जिसमें कंप्यूटर को दिए गए डेटा और निर्देशों के साथ-साथ कंप्यूटर द्वारा दिए गए परिणामों को संग्रहित किया जाता है। मेमोरी की इकाई "बाइट" है।

OR

Define the generations of computer.

Ans

The modern computer took its shape with the arrival of your time. It had been around 16th century when the evolution of the computer started. The initial computer faced many changes, obviously for the betterment. It continuously improved itself in terms of speed, accuracy, size, and price to urge the form of the fashionable day computer. This long period is often conveniently divided into the subsequent phases called computer generations:

4

- **First Generation Computers (1940-1956)**
- **Second Generation Computers (1956-1963)**
- **Third Generation Computers (1964-1971)**
- **Fourth Generation Computers (1971-Present)**
- **Fifth Generation Computers (Present and Beyond)**

First Generation Computers: Vacuum Tubes (1940-1956)

The technology behind the primary generation computers was a fragile glass device, which was called vacuum tubes. These computers were very heavy and really large in size. These weren't very reliable and programming on them was a really tedious task as they used low-level programming language and used no OS. First-generation computers were used for calculation, storage, and control purpose. They were too bulky and large that they needed a full room and consume rot of electricity.

Main first generation computers are:

- **ENIAC:** Electronic Numerical Integrator and Computer, built by J. Presper Eckert and John V. Mauchly was a general-purpose computer. It had been very heavy, large, and contained 18,000 vacuum tubes.
- **EDVAC:** Electronic Discrete Variable Automatic Computer was designed by von Neumann. It could store data also as instruction and thus the speed was enhanced.
- **UNIVAC:** Universal Automatic Computer was developed in 1952 by Eckert and Mauchly.

Second Generation Computers: Transistors (1956-1963)

Second-generation computers used the technology of transistors rather than bulky vacuum tubes. Another feature was the core storage. A transistor may be a device composed of semiconductor material that amplifies a sign or opens or closes a circuit.

Transistors were invented in Bell Labs. The use of transistors made it possible to perform powerfully and with due speed. It reduced the dimensions and price and thankfully the warmth too, which was generated by vacuum tubes. Central Processing Unit (CPU), memory, programming language and input, and output units also came into the force within the second generation.

Programming language was shifted from high level to programming language and made programming comparatively a simple task for programmers. Languages used for programming during this era were FORTRAN (1956), ALGOL (1958), and COBOL (1959).

Third Generation Computers: Integrated Circuits. (1964-1971)

During the third generation, technology envisaged a shift from huge transistors to integrated circuits, also referred to as IC. Here a variety of transistors were placed on silicon chips, called semiconductors. The most feature of this era's computer was the speed and reliability. IC was made from silicon and also called silicon chips.

A single IC, has many transistors, registers, and capacitors built on one thin slice of silicon. The value size was reduced and memory space and dealing efficiency were increased during this generation. Programming was now wiped out Higher level languages like BASIC (Beginners All-purpose Symbolic Instruction Code). Minicomputers find their shape during this era.

Fourth Generation Computers: Micro-processors (1971-Present)

In 1971 First microprocessors were used, the large scale of integration LSI circuits built on one chip called microprocessors. The most advantage of this technology is that one microprocessor can contain all the circuits required to perform arithmetic, logic, and control functions on one chip.

The computers using microchips were called microcomputers. This generation provided the even smaller size of computers, with larger capacities. That's not enough, then Very Large Scale Integrated (VLSI) circuits replaced LSI circuits. The Intel 4004chip, developed in 1971, located all the components of the pc from the central processing unit and memory to input/ output controls on one chip and allowed the dimensions to reduce drastically.

Technologies like multiprocessing, multiprogramming, time-sharing, operating speed, and virtual memory made it a more user-friendly and customary device. The concept of private computers and computer networks came into being within the fourth generation.

Fifth Generation Computers

The technology behind the fifth generation of computers is AI. It allows computers to behave like humans. It is often seen in programs like voice recognition, area of medicines, and entertainment. Within the field of games playing also it's shown remarkable performance where computers are capable of beating human competitors.

The speed is highest, size is that the smallest and area of use has remarkably increased within the fifth generation computers. Though not a hundred percent AI has been achieved to date but keeping in sight the present developments, it is often said that this dream also will become a reality very soon.

In order to summarize the features of varied generations of computers, it is often said that a big improvement has been seen as far because the speed and accuracy of functioning care, but if we mention the dimensions, it's being small over the

years. The value is additionally diminishing and reliability is in fact increasing.

कम्प्यूटर जनेरेशन को बताईये।

Ans

आपके समय के आने के साथ ही आधुनिक कंप्यूटर ने अपना आकार ले लिया। लगभग 16वीं सदी में जब कंप्यूटर का विकास शुरू हुआ था। शुरुआती कंप्यूटर में कई बदलाव हुए, जाहिर तौर पर बेहतरी के लिए। यह गति, सटीकता, आकार और कीमत के मामले में फैशनेबल डे कंप्यूटर के रूप में आग्रह करने के लिए लगातार खुद को सुधारता रहा। इस लंबी अवधि को अक्सर बाद के चरणों में आसानी से विभाजित किया जाता है जिन्हें कंप्यूटर पीढ़ी कहा जाता है:

- पहली पीढ़ी के कंप्यूटर (1940-1956)
- दूसरी पीढ़ी के कंप्यूटर (1956-1963)
- तीसरी पीढ़ी के कंप्यूटर (1964-1971)
- चौथी पीढ़ी के कंप्यूटर (1971-वर्तमान)
- पांचवीं पीढ़ी के कंप्यूटर (वर्तमान और परे)

पहली पीढ़ी के कंप्यूटर: वैक्यूम ट्यूब (1940-1956)

प्राथमिक पीढ़ी के कंप्यूटर के पीछे की तकनीक एक नाजुक कांच का उपकरण था, जिसे वैक्यूम ट्यूब कहा जाता था। ये कंप्यूटर बहुत भारी और वास्तव में आकार में बड़े होते थे। ये बहुत विश्वसनीय नहीं थे और उन पर प्रोग्रामिंग करना वास्तव में एक कठिन काम था क्योंकि वे निम्न-स्तरीय प्रोग्रामिंग भाषा का उपयोग करते थे और ओएस का उपयोग नहीं करते थे। पहली पीढ़ी के कंप्यूटरों का उपयोग गणना, भंडारण और नियंत्रण के उद्देश्य से किया गया था। वे इतने भारी और बड़े थे कि उन्हें पूरे कमरे की जरूरत थी और वे बिजली की खपत करते थे।

मुख्य पहली पीढ़ी के कंप्यूटर हैं:

- ENIAC: जे. प्रेस्पर एकर्ट और जॉन वी. मौचली द्वारा निर्मित इलेक्ट्रॉनिक न्यूमेरिकल इंटीग्रेटर और कंप्यूटर एक सामान्य-उद्देश्य वाला कंप्यूटर था। यह बहुत भारी, बड़ा था और इसमें 18,000 वैक्यूम ट्यूब थे।
- EDVAC: इलेक्ट्रॉनिक असतत चर स्वचालित कंप्यूटर वॉन न्यूमैन द्वारा डिजाइन

किया गया था। यह डेटा को निर्देश के रूप में भी संग्रहीत कर सकता था और इस प्रकार गति को बढ़ाया गया था।

• UNIVAC: यूनिवर्सल ऑटोमैटिक कंप्यूटर को 1952 में एकर्ट और मौचली द्वारा विकसित किया गया था।

दूसरी पीढ़ी के कंप्यूटर: ट्रांजिस्टर (1956-1963)

दूसरी पीढ़ी के कंप्यूटर भारी वैक्यूम ट्यूबों के बजाय ट्रांजिस्टर की तकनीक का इस्तेमाल करते थे। एक अन्य विशेषता कोर स्टोरेज थी। एक ट्रांजिस्टर सेमीकंडक्टर सामग्री से बना एक उपकरण हो सकता है जो एक संकेत को बढ़ाता है या सर्किट को खोलता या बंद करता है।

ट्रांजिस्टर का आविष्कार बेल लैब्स में किया गया था। ट्रांजिस्टर के उपयोग ने शक्तिशाली और उचित गति से कार्य करना संभव बना दिया। इसने आयाम और कीमत को कम कर दिया और शुक्र है कि गर्मी भी, जो वैक्यूम ट्यूबों द्वारा उत्पन्न की गई थी। दूसरी पीढ़ी के भीतर सेंट्रल प्रोसेसिंग यूनिट (सीपीयू), मेमोरी, प्रोग्रामिंग लैंग्वेज और इनपुट और आउटपुट यूनिट भी लागू हो गए। प्रोग्रामिंग भाषा को उच्च स्तर से प्रोग्रामिंग भाषा में स्थानांतरित कर दिया गया और प्रोग्रामिंग को प्रोग्रामर के लिए तुलनात्मक रूप से एक सरल कार्य बना दिया गया। इस युग के दौरान प्रोग्रामिंग के लिए इस्तेमाल की जाने वाली भाषाएँ फोरट्रान (1956), ALGOL (1958) और COBOL (1959) थीं।

तीसरी पीढ़ी के कंप्यूटर: एकीकृत परिपथ। (1964-1971)

तीसरी पीढ़ी के दौरान, प्रौद्योगिकी ने विशाल ट्रांजिस्टर से एकीकृत सर्किट में बदलाव की परिकल्पना की, जिसे आईसी भी कहा जाता है। यहाँ विभिन्न प्रकार के ट्रांजिस्टरों को सिलिकॉन चिप्स पर रखा गया, जिन्हें अर्धचालक कहा जाता है। इस युग के कंप्यूटर की सबसे बड़ी विशेषता गति और विश्वसनीयता थी। IC को सिलिकॉन से बनाया गया था और इसे सिलिकॉन चिप्स भी कहा जाता है। एक एकल आईसी में कई ट्रांजिस्टर, रजिस्टर और कैपेसिटर होते हैं जो सिलिकॉन के एक पतले टुकड़े पर बने होते हैं। इस पीढ़ी के दौरान मूल्य का आकार कम हो गया था और मेमोरी स्पेस और डीलिंग दक्षता में वृद्धि हुई थी।

प्रोग्रामिंग अब बेसिक (बिगिनर्स ऑल-पर्पस सिंबॉलिक इंस्ट्रक्शन कोड) जैसी उच्च स्तरीय भाषाओं को मिटा दिया गया था। इस युग के दौरान मिनीकंप्यूटर अपना आकार पाते हैं।

चौथी पीढ़ी के कंप्यूटर: माइक्रो-प्रोसेसर (1971-वर्तमान)

1971 में पहले माइक्रोप्रोसेसरों का उपयोग किया गया था, एक चिप पर निर्मित बड़े पैमाने पर एकीकरण LSI सर्किट जिसे माइक्रोप्रोसेसर कहा जाता है। इस तकनीक का सबसे बड़ा फायदा यह है कि एक माइक्रोप्रोसेसर में एक चिप पर अंकगणित, तर्क और नियंत्रण कार्यों को करने के लिए आवश्यक सभी सर्किट शामिल हो सकते हैं।

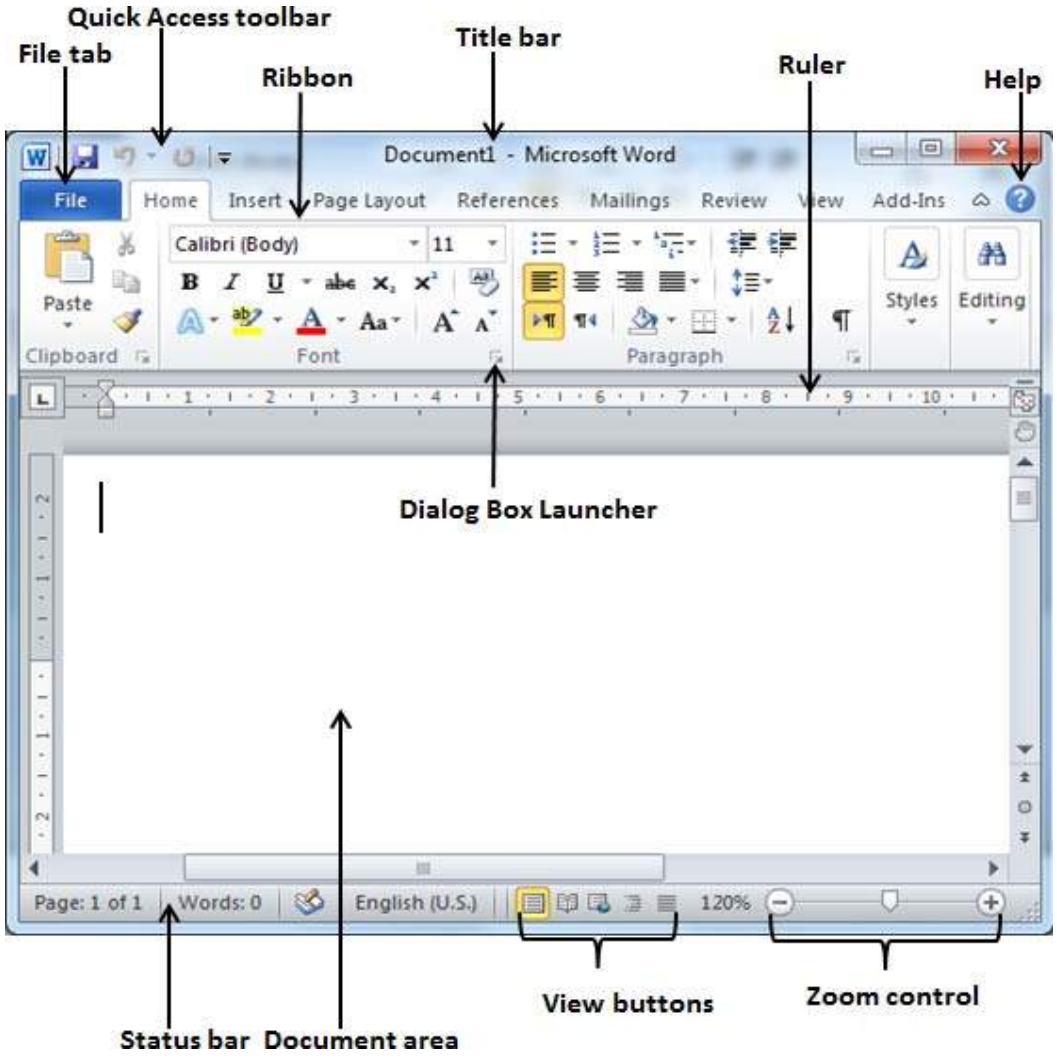
माइक्रोचिप्स का उपयोग करने वाले कंप्यूटरों को माइक्रो कंप्यूटर कहा जाता था। इस पीढ़ी ने बड़ी क्षमता वाले और भी छोटे आकार के कंप्यूटर प्रदान किए। यह पर्याप्त नहीं है, फिर बहुत बड़े पैमाने पर एकीकृत (वीएलएसआई) सर्किट ने एलएसआई सर्किट को बदल दिया। 1971 में विकसित इंटेल 4004चिप, एक चिप पर केंद्रीय प्रसंस्करण इकाई और मेमोरी से लेकर इनपुट/आउटपुट नियंत्रण तक पीसी के सभी घटकों को स्थित करता है और आयामों को काफी कम करने की अनुमति देता है।

मल्टीप्रोसेसिंग, मल्टीप्रोग्रामिंग, टाइम-शेयरिंग, ऑपरेटिंग स्पीड और वर्चुअल मेमोरी जैसी तकनीकों ने इसे अधिक उपयोगकर्ता के अनुकूल और प्रथागत उपकरण बना दिया। चौथी पीढ़ी के भीतर निजी कंप्यूटर और कंप्यूटर नेटवर्क की अवधारणा अस्तित्व में आई।

पांचवीं पीढ़ी के कंप्यूटर

पांचवीं पीढ़ी के कंप्यूटर के पीछे की तकनीक एआई है। यह कंप्यूटरों को इंसानों की तरह व्यवहार करने की अनुमति देता है। यह अक्सर वॉयस रिकग्निशन, मेडिसिन के क्षेत्र और मनोरंजन जैसे कार्यक्रमों में देखा जाता है। खेलों के क्षेत्र में भी इसने उल्लेखनीय प्रदर्शन दिखाया है जहाँ कंप्यूटर मानव प्रतिस्पर्धियों को मात देने में सक्षम हैं।

गति सबसे अधिक है, आकार यह है कि पांचवीं पीढ़ी के कंप्यूटरों में सबसे छोटा और उपयोग का क्षेत्र उल्लेखनीय रूप से बढ़ा है। हालाँकि आज तक शत प्रतिशत एआई हासिल नहीं किया जा सका है लेकिन वर्तमान विकास को देखते

		हुए अक्सर कहा जाता है कि यह सपना भी जल्द ही हकीकत बन जाएगा। कंप्यूटर की विभिन्न पीढ़ियों की विशेषताओं को सारांशित करने के लिए, अक्सर यह कहा जाता है कि कार्य करने की गति और सटीकता के कारण एक बड़ा सुधार देखा गया है, लेकिन यदि हम आयामों का उल्लेख करते हैं, तो यह वर्षों से छोटा है। मूल्य भी कम हो रहा है और विश्वसनीयता वास्तव में बढ़ रही है।	
2		Explain MS Word window components.	4
	Ans	In this chapter, we will understand how to explore Window in Word 2010. Following is the basic window which you get when you start the Word application. Let us understand the various important parts of this window. 	

File Tab

The File tab replaces the Office button from Word 2007. You can click it to check the **Backstage view**. This is where you come when you need to open or save files, create new documents, print a document, and do other file-related operations.

Quick Access Toolbar

This you will find just above the **File tab**. This is a convenient resting place for the most frequently used commands in Word. You can customize this toolbar based on your comfort.

Ribbon



Ribbon contains commands organized in three components −

- **Tabs** − These appear across the top of the Ribbon and contain groups of related commands. Home, Insert, Page Layout are examples of ribbon tabs.
- **Groups** − They organize related commands; each group name appears below the group on the Ribbon. For example, group of commands related to fonts or group of commands related to alignment, etc.
- **Commands** − Commands appear within each group as mentioned above.

Title bar

This lies in the middle and at the top of the window. Title bar shows the program and document titles.

Rulers

Word has two rulers - a horizontal ruler and a vertical ruler. The horizontal ruler appears just beneath the Ribbon and is used to set margins and tab stops. The vertical ruler appears on the left edge of the Word window and is used to gauge the vertical position of elements on the page.

Help

The **Help Icon** can be used to get word related help anytime you like. This provides nice tutorial on various subjects related to word.

Zoom Control

Zoom control lets you zoom in for a closer look at your text. The zoom control consists of a slider that you can slide left or right to zoom in or out; you can click the + buttons to increase or decrease the zoom factor.

View Buttons

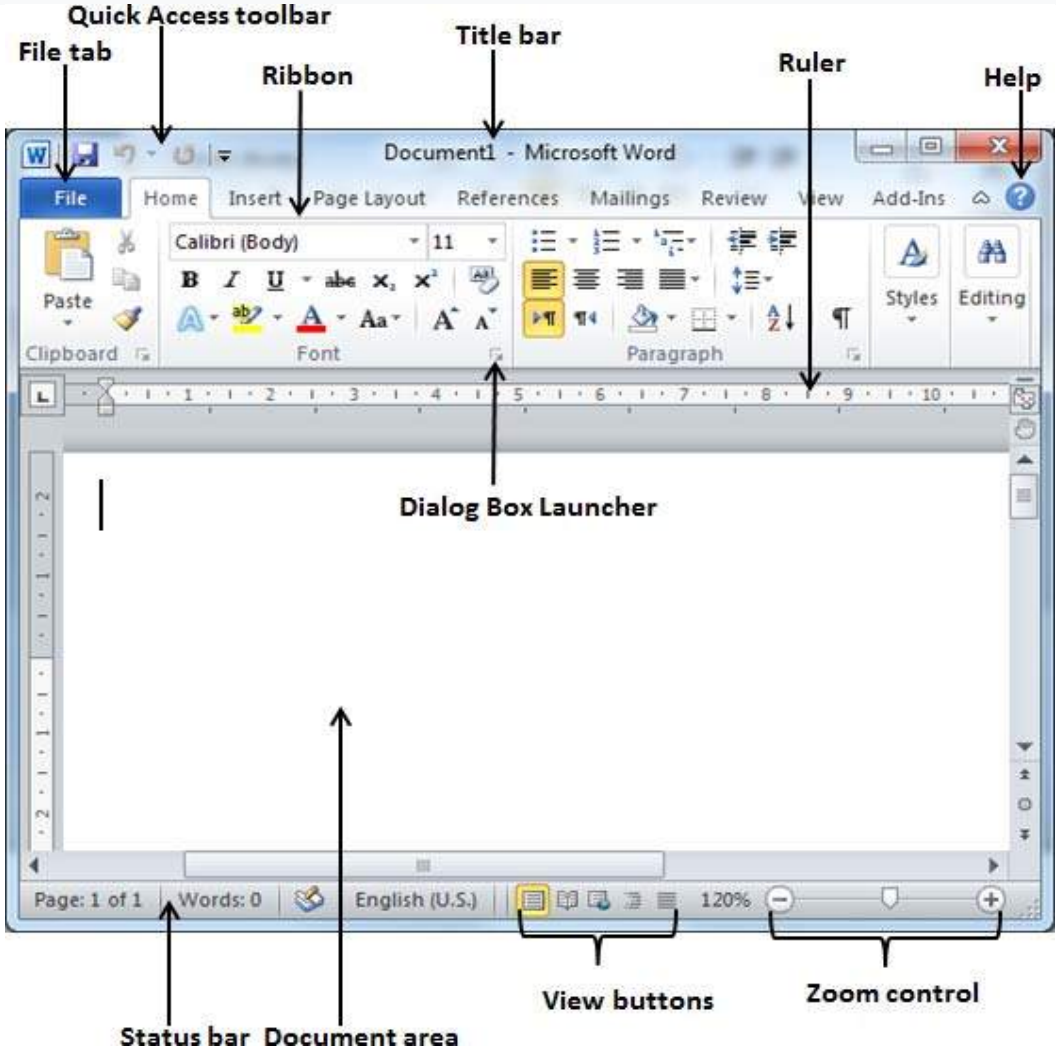
The group of five buttons located to the left of the Zoom control, near the bottom of the screen, lets you switch through the Word's various document views.

- **Print Layout view** − This displays pages exactly as they will appear when printed.
- **Full Screen Reading view** − This gives a full screen view of the document.
- **Web Layout view** − This shows how a document appears when viewed by a Web browser, such as Internet Explorer.
- **Outline view** − This lets you work with outlines established using Word's standard heading styles.
- **Draft view** − This formats text as it appears on the printed page with a few exceptions. For example, headers and footers aren't shown. Most people prefer this mode.

एम एस वर्ड विन्डो के भागों के बारे में बताईये।

Ans

इस अध्याय में, हम समझेंगे कि वर्ड 2010 में विंडो का अन्वेषण कैसे किया जाता है। निम्नलिखित मूल विंडो है जो आपको वर्ड एप्लिकेशन शुरू करने पर मिलती है। आइए इस विंडो के विभिन्न महत्वपूर्ण भागों को समझते हैं।



फ़ाइल टैब

फ़ाइल टैब `Word 2007` से `Office` बटन को प्रतिस्थापित करता है। बैकस्टेज दृश्य की जाँच करने के लिए आप इसे क्लिक कर सकते हैं। यह वह जगह है जहां आप तब आते हैं जब आपको फ़ाइलों को खोलने या सहेजने, नए दस्तावेज़ बनाने, दस्तावेज़ प्रिंट करने और फ़ाइल से संबंधित अन्य संचालन करने की

आवश्यकता होती है।

कुइक एक्सेस टूलबार

यह आपको फाइल टैब के ठीक ऊपर मिलेगा। यह Word में सबसे अधिक उपयोग किए जाने वाले कमांड के लिए एक सुविधाजनक आराम स्थान है। आप अपनी सुविधा के अनुसार इस टूलबार को अनुकूलित कर सकते हैं।

Ribbon



रिबन में तीन घटकों में व्यवस्थित आदेश होते हैं -

• टैब्स – ये रिबन के शीर्ष पर दिखाई देते हैं और इसमें संबंधित कमांड के समूह होते हैं। होम, इन्सर्ट, पेज लेआउट रिबन टैब्स के उदाहरण हैं।

• समूह – वे संबंधित आदेशों को व्यवस्थित करते हैं; प्रत्येक समूह का नाम रिबन पर समूह के नीचे दिखाई देता है। उदाहरण के लिए, फोंट से संबंधित कमांड का समूह या एलाइनमेंट से संबंधित कमांड का समूह आदि।

• कमांड्स – जैसा कि ऊपर उल्लेख किया गया है, प्रत्येक समूह में कमांड दिखाई देते हैं।

शीर्षक टाईटल

यह बीच में और खिड़की के शीर्ष पर स्थित है। टाइटल बार प्रोग्राम और दस्तावेज़ शीर्षक दिखाता है।

शासकों

Word के दो रूलर होते हैं – एक हॉरिजॉन्टल रूलर और एक वर्टिकल रूलर। क्षैतिज रूलर रिबन के ठीक नीचे दिखाई देता है और इसका उपयोग मार्जिन और टैब स्टॉप सेट करने के लिए किया जाता है। वर्टिकल रूलर वर्ड विंडो के बाएं

किनारे पर दिखाई देता है और इसका उपयोग पृष्ठ पर तत्वों की ऊर्ध्वाधर स्थिति को मापने के लिए किया जाता है।

मदद

सहायता चिह्न का उपयोग शब्द संबंधी सहायता प्राप्त करने के लिए किसी भी समय किया जा सकता है। यह शब्द से संबंधित विभिन्न विषयों पर अच्छा ट्यूटोरियल प्रदान करता है।

ज़ूम नियंत्रण

ज़ूम नियंत्रण आपको अपने टेक्स्ट को करीब से देखने के लिए ज़ूम इन करने देता है। ज़ूम नियंत्रण में एक स्लाइडर होता है जिसे आप ज़ूम इन या आउट करने के लिए बाएँ या दाएँ स्लाइड कर सकते हैं; ज़ूम फ़ैक्टर को बढ़ाने या घटाने के लिए आप + बटन पर क्लिक कर सकते हैं।

बटन देखें

ज़ूम नियंत्रण के बाईं ओर स्थित पाँच बटनों का समूह, स्क्रीन के नीचे के पास, आपको Word के विभिन्न दस्तावेज़ दृश्यों के माध्यम से स्विच करने देता है।

• प्रिंट लेआउट दृश्य – यह पृष्ठों को ठीक वैसे ही प्रदर्शित करता है जैसे वे मुद्रित होने पर दिखाई देंगे।

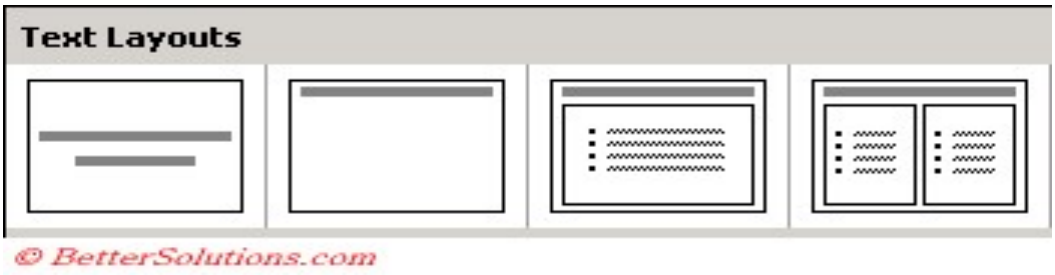
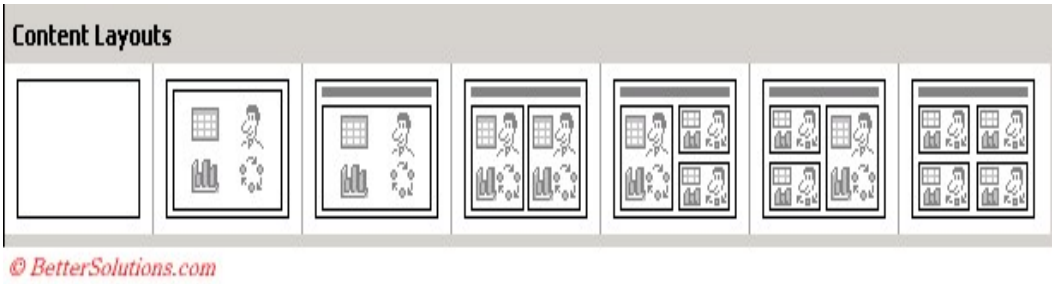
• पूर्ण स्क्रीन पठन दृश्य – यह दस्तावेज़ का पूर्ण स्क्रीन दृश्य देता है।

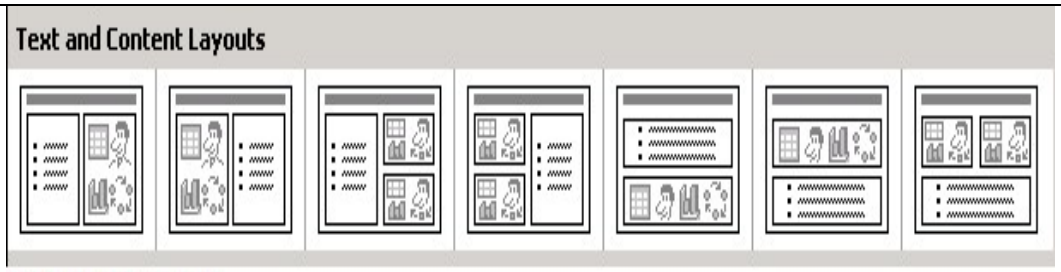
• वेब लेआउट दृश्य – यह दिखाता है कि इंटरनेट एक्सप्लोरर जैसे वेब ब्राउज़र द्वारा देखे जाने पर कोई दस्तावेज़ कैसा दिखाई देता है।

• रूपरेखा दृश्य – यह आपको Word की मानक शीर्षक शैलियों का उपयोग करके स्थापित रूपरेखाओं के साथ काम करने देता है।

• ड्राफ्ट व्यू – यह कुछ अपवादों के साथ टेक्स्ट को वैसे ही फॉर्मेट करता है जैसे यह प्रिंटेड पेज पर दिखाई देता है। उदाहरण के लिए, शीर्ष लेख और पाद लेख नहीं दिखाए जाते. ज्यादातर लोग इस मोड को पसंद करते हैं।

OR

	Ans	Explain different types of slide layouts in MS Power-Point. **Different Slide Layouts** There are 24 different slide layouts to choose from and they are grouped into four categories.  **Title Slide** - A layout containing placeholders for a presentation title and subtitle. **Title Only** - A layout containing a placeholder for a title. **Title and Text** - A layout containing a placeholder for a title and block of text. **Title and 2 Column Text** - A layout containing a placeholder for a title and for two columns of text. ***Content Layouts***  **Blank** - A layout containing no placeholders. **Content** - A layout containing a content placeholder. **Title and Content** - A layout containing a placeholder for a title and a content placeholder. **Title and 2 Content** - A layout containing a placeholder for a title and for two content placeholders. **Title, Content and 2 Content** - A layout containing a placeholder for a title, a content placeholder on the left and two content placeholders on the right. **Title, 2 Content and Content** - A layout containing a placeholder for a title, two content placeholders on the left and a content placeholder on the right. **Title and 4 Content** - A layout containing a placeholder for a title, two content placeholders on the left and two content placeholders on the right. **Text and Content Layouts**	4



Title, Text and Content - A layout containing a placeholder for a title, a column of text on the left and a content content placeholder on the right.
Title, Content and Text - A layout containing a placeholder for a title, a content placeholder on the left and a colum of text on the right.
Title, Text and 2 Content - A layout containing a placeholder for a title, a column of text on the left and two content placeholders on the right.
Title, 2 Content and Text - A layout containing a placeholder for a title, two content placeholders on the left and a column of text on the right.
Title and Text over Content - A layout containing a placeholder for a title, a block of text at the top and a content placeholder at the bottom.
Title and Content over Text - A layout containing a placeholder for a title, a content placeholder at the top and a block of text at the bottom.
Title and 2 Content over Text - A layout containing a placeholder for a title, two content placeholders at the top and a block of text at the bottom.



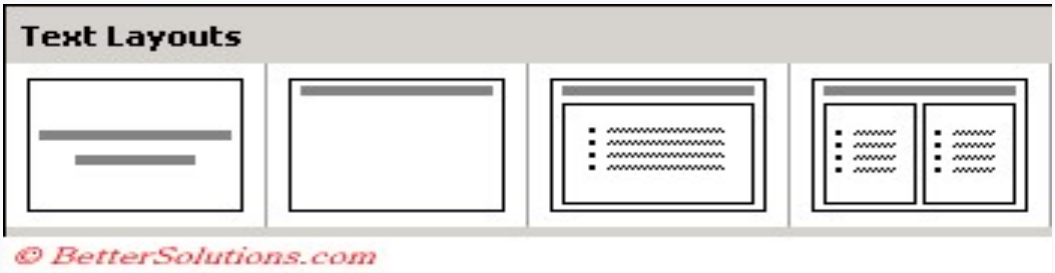
Title, Text and ClipArt - A layout containing a placeholder for a title, a block of text on the left and a clipart placeholder on the right.
Title, ClipArt and Text - A layout containing a placeholder for a title, a clipart placeholder on the left and a block of text on the right.
Title, Text and Chart - A layout containing a placeholder for a title, a block of text on the left and a chart placeholder on the right.
Title, Chart and Text - A layout containing a placeholder for a title, a chart placeholder on the left and a block of text on the right.
Title, Text and Media Clip - A layout containing a placeholder for a title, a block of text on the left and a media clip placeholder on the right.
Title, Media Clip and Text - A layout containing a placeholder for a title, a media clip placeholder on the left and a block of text on the right.
Title and Table - A layout containing a placeholder for a title and a table placeholder.
Title and Diagram or Organisation Chart - A layout containing a placeholder for a title and a diagram or oganisation chart placeholder.
Title and Chart - A layout containing a placeholder for a title and a chart placeholder.

एस एस पावर प्वाइंट में विभिन्न प्रकार की स्लाईड ले–आऊट के बारे में बताईये।

Ans

विभिन्न स्लाइड लेआउट

चुनने के लिए 24 अलग-अलग स्लाइड लेआउट हैं और उन्हें चार श्रेणियों में बांटा गया है।



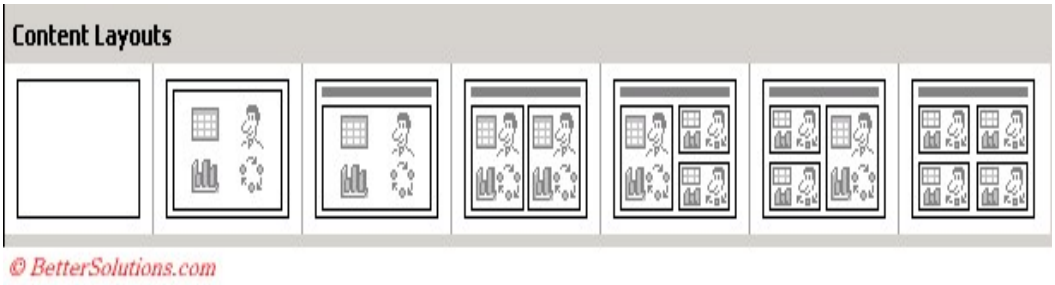
शीर्षक स्लाइड - प्रस्तुति शीर्षक और उपशीर्षक के लिए प्लेसहोल्डर युक्त लेआउट।

केवल शीर्षक – शीर्षक के लिए प्लेसहोल्डर युक्त लेआउट।

शीर्षक और टेक्स्ट – एक लेआउट जिसमें शीर्षक और टेक्स्ट के ब्लॉक के लिए प्लेसहोल्डर होता है।

शीर्षक और 2 कॉलम टेक्स्ट – एक लेआउट जिसमें शीर्षक के लिए प्लेसहोल्डर और टेक्स्ट के दो कॉलम होते हैं।

सामग्री लेआउट



रिक्त - बिना प्लेसहोल्डर वाला लेआउट।

सामग्री – सामग्री प्लेसहोल्डर युक्त लेआउट।

शीर्षक और सामग्री – शीर्षक और सामग्री प्लेसहोल्डर के लिए प्लेसहोल्डर युक्त लेआउट।

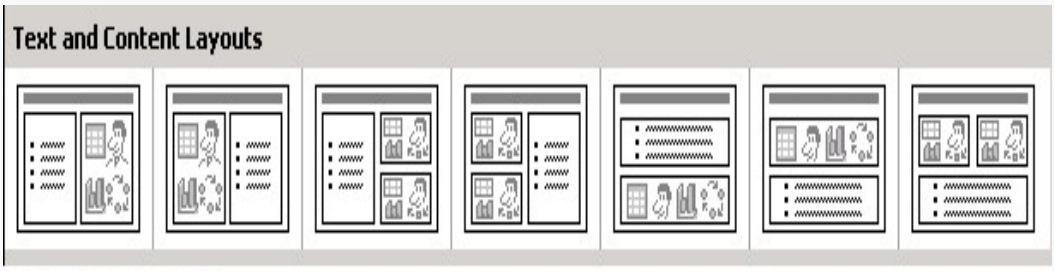
शीर्षक और 2 सामग्री – एक लेआउट जिसमें शीर्षक के लिए प्लेसहोल्डर और दो सामग्री प्लेसहोल्डर होते हैं।

शीर्षक, सामग्री और 2 सामग्री - शीर्षक के लिए प्लेसहोल्डर युक्त लेआउट, बाईं ओर सामग्री प्लेसहोल्डर और दाईं ओर दो सामग्री प्लेसहोल्डर।

शीर्षक, 2 सामग्री और सामग्री - एक शीर्षक के लिए एक प्लेसहोल्डर वाला लेआउट, बाईं ओर दो सामग्री प्लेसहोल्डर और दाईं ओर एक सामग्री प्लेसहोल्डर।

शीर्षक और 4 सामग्री - शीर्षक के लिए प्लेसहोल्डर युक्त लेआउट, बाईं ओर दो सामग्री प्लेसहोल्डर और दाईं ओर दो सामग्री प्लेसहोल्डर।

पाठ और सामग्री लेआउट



शीर्षक, पाठ और सामग्री - एक शीर्षक के लिए प्लेसहोल्डर वाला एक लेआउट, बाईं ओर पाठ का एक स्तंभ और दाईं ओर एक सामग्री सामग्री प्लेसहोल्डर।

शीर्षक, सामग्री और पाठ - शीर्षक के लिए एक प्लेसहोल्डर युक्त लेआउट, बाईं ओर एक सामग्री प्लेसहोल्डर और दाईं ओर पाठ का एक कॉलम।

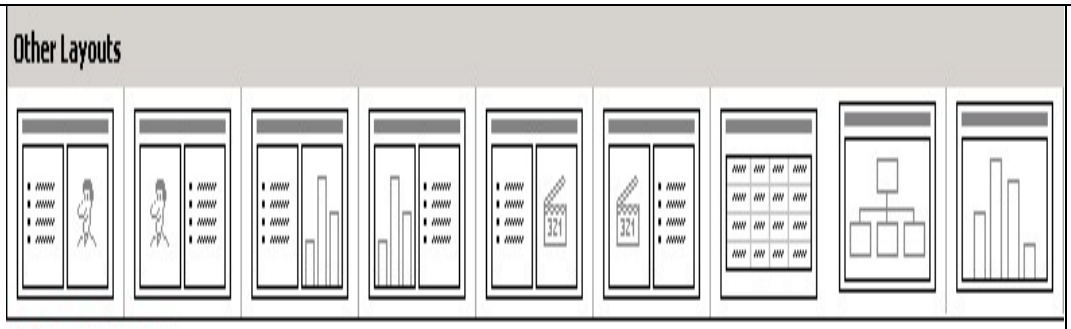
शीर्षक, पाठ और 2 सामग्री - शीर्षक के लिए प्लेसहोल्डर युक्त लेआउट, बाईं ओर पाठ का एक स्तंभ और दाईं ओर दो सामग्री प्लेसहोल्डर।

शीर्षक, 2 सामग्री और पाठ - शीर्षक के लिए एक प्लेसहोल्डर वाला एक लेआउट, बाईं ओर दो सामग्री प्लेसहोल्डर और दाईं ओर पाठ का एक स्तंभ।

सामग्री पर शीर्षक और पाठ - शीर्षक के लिए प्लेसहोल्डर वाला एक लेआउट, शीर्ष पर पाठ का एक ब्लॉक और तल पर एक सामग्री प्लेसहोल्डर।

पाठ पर शीर्षक और सामग्री - एक शीर्षक के लिए एक प्लेसहोल्डर वाला एक लेआउट, शीर्ष पर एक सामग्री प्लेसहोल्डर और नीचे पाठ का एक ब्लॉक।

पाठ पर शीर्षक और 2 सामग्री - शीर्षक के लिए प्लेसहोल्डर युक्त लेआउट, शीर्ष पर दो सामग्री प्लेसहोल्डर और तल पर पाठ का एक ब्लॉक।



शीर्षक, टेक्स्ट और क्लिपआर्ट - एक लेआउट जिसमें एक शीर्षक के लिए प्लेसहोल्डर होता है, बाईं ओर टेक्स्ट का एक ब्लॉक और दाईं ओर एक क्लिपर्ट प्लेसहोल्डर होता है।

शीर्षक, क्लिपआर्ट और टेक्स्ट - एक लेआउट जिसमें शीर्षक के लिए प्लेसहोल्डर होता है, बाईं ओर एक क्लिप आर्ट प्लेसहोल्डर और दाईं ओर टेक्स्ट का एक ब्लॉक होता है।

शीर्षक, टेक्स्ट और चार्ट - एक लेआउट जिसमें शीर्षक के लिए प्लेसहोल्डर होता है, बाईं ओर टेक्स्ट का एक ब्लॉक और दाईं ओर एक चार्ट प्लेसहोल्डर होता है।

शीर्षक, चार्ट और पाठ - शीर्षक के लिए प्लेसहोल्डर युक्त लेआउट, बाईं ओर एक चार्ट प्लेसहोल्डर और दाईं ओर टेक्स्ट का एक ब्लॉक।

शीर्षक, टेक्स्ट और मीडिया क्लिप - एक लेआउट जिसमें शीर्षक के लिए प्लेसहोल्डर होता है, बाईं ओर टेक्स्ट का एक ब्लॉक और दाईं ओर मीडिया क्लिप प्लेसहोल्डर होता है।

शीर्षक, मीडिया क्लिप और टेक्स्ट - शीर्षक के लिए प्लेसहोल्डर युक्त लेआउट, बाईं ओर मीडिया क्लिप प्लेसहोल्डर और दाईं ओर टेक्स्ट का एक ब्लॉक।

शीर्षक और तालिका - शीर्षक और तालिका प्लेसहोल्डर के लिए प्लेसहोल्डर युक्त लेआउट।

शीर्षक और आरेख या संगठन चार्ट - शीर्षक के लिए प्लेसहोल्डर वाला लेआउट और आरेख या संगठन चार्ट प्लेसहोल्डर।

शीर्षक और चार्ट - शीर्षक के लिए प्लेसहोल्डर और चार्ट प्लेसहोल्डर वाला लेआउट

3		What is input and output device? Give three example of each.	3
	Ans	An **input device** is a computer device that allows computer users to enter data into a system and send instructions to the system to execute tasks accordingly. These devices are mainly hardware like **keyboards, mouses, joysticks, etc**. It is the first or **primary step in the processing of computer data that is done at the Central Processing Unit (CPU)**. The delivered signals are received by the CPU which processes them. Input devices can be classified further as per the modality like visual or audio, discrete or continuous, and direct or indirect. Some of the main input devices are explained below with their descriptions. Keyboard The **keyboard** is the most fundamental input device of the computer. It is commonly **used to insert data on the computer by using keys mounted on a keyboard**. It is connected to the computer system through wifi or a USB cable. There are different varieties of keys for different purposes like numerals, letters, special characters, and functions. It is the **main input device to command the computer system**. Mouse A **Mouse is a hand-supported device that enables computer users to move the cursor point** on the computer screen. A mouse consists of two buttons namely left and right on its top portion and one trackball at its bottom. It works on a flat surface to select and move the mouse around. The mouse as an input device was **invented by Douglas C. Engelbart in 1063**. Joy Stick **Joystick comprises a stick connected to the base at an angle** so that it can be easily moved and controlled. It is mainly applied in **controlling the movement of characters in video games**. It is also employed in the cockpit of an airplane, wheelchairs, cranes, and trucks to regulate them properly. Its function is also to move the cursor on the screen but it is not like a mouse. **Output Devices of Computer with Examples** An **output device** is a computer device that displays the result of the inserted input data after getting processed from the CPU. **CPU of a computer converts received information from machine language to a human-friendly language and then sends these signals to output devices to execute the tasks as per entered data**.	

These output devices are mainly hardware like **printers, monitors, speakers, etc**. When the data entered by the input devices is processed by the CPU of the computer then the output devices take care of the result. These results after processing of data may be in image, graphic, textual or audio form. The **output devices display the visual contents on the monitor screen while sound contents are delivered to the speaker** connected to a computer

Monitor

The **monitor is the main output device that displays all the data related to icons, text, images, etc. on its screen**. When we enter the command to the computer to execute an action, then the outcome of that action is displayed on the screen of the monitor. Different types of monitors have been developed over time like **CRT (Cathode Ray Tube) monitors, Flat-Panel display monitors, etc**.

Printer

A **Printer is an output device that produces a copy of the pictorial or textual files generally over a page**. Its primary function is to print the information on paper. For example, an writer types a complete book on his computer system. He has to take a printout of it in the form of paper so that the book can be reviewed and later published. There are different types of printers in the market for different purposes like **impact printers, character printers, line printers, laser printers, etc**.

Speakers

A **Speaker is an output device that converts electrical instructions into a sound signal**. It helps you to listen to sound signals as an outcome of what you enter data into a computer. It is a hardware device that may or may not be attached to the computer system. Now, **speakers are becoming wireless devices** and can be linked with systems with the help of Bluetooth or else.

इनपुट और आऊटपुट डिवाईस किसे कहते हैं? प्रत्येक के तीन उदाहरण दीजिए।

एक इनपुट डिवाइस एक कंप्यूटर डिवाइस है जो कंप्यूटर उपयोगकर्ताओं को सिस्टम में डेटा दर्ज करने और तदनुसार कार्यों को निष्पादित करने के लिए सिस्टम को निर्देश भेजने की अनुमति देता है। ये डिवाइस मुख्य रूप से हार्डवेयर जैसे कीबोर्ड, माउस, जॉयस्टिक आदि हैं। यह कंप्यूटर डेटा के प्रसंस्करण में पहला या प्राथमिक कदम है जो सेंट्रल प्रोसेसिंग यूनिट (सीपीयू) में किया जाता है। डिलीवर किए गए सिग्नल सीपीयू द्वारा प्राप्त किए जाते हैं जो उन्हें प्रोसेस करता है। इनपुट उपकरणों को दृश्य या श्रव्य, असतत या निरंतर, और प्रत्यक्ष या

अप्रत्यक्ष रूप से वर्गीकृत किया जा सकता है। कुछ मुख्य इनपुट उपकरणों को उनके विवरण के साथ नीचे समझाया गया है।

कीबोर्ड

कीबोर्ड कंप्यूटर का सबसे मौलिक इनपुट डिवाइस है। यह आमतौर पर कीबोर्ड पर लगे कुंजियों का उपयोग करके कंप्यूटर में डेटा डालने के लिए उपयोग किया जाता है। यह वाईफाई या यूएसबी केबल के जरिए कंप्यूटर सिस्टम से जुड़ा होता है। विभिन्न प्रयोजनों के लिए विभिन्न प्रकार की चाबियां हैं जैसे अंक, अक्षर, विशेष वर्ण और कार्य। यह कंप्यूटर सिस्टम को कमांड करने के लिए मुख्य इनपुट डिवाइस है।

चूहा

माउस एक हाथ से समर्थित उपकरण है जो कंप्यूटर उपयोगकर्ताओं को कंप्यूटर स्क्रीन पर कर्सर बिंदु को स्थानांतरित करने में सक्षम बनाता है। एक माउस में दो बटन होते हैं, इसके शीर्ष भाग पर बाएँ और दाएँ और नीचे एक ट्रैकबॉल होता है। यह माउस को चुनने और इधर-उधर ले जाने के लिए एक सपाट सतह पर काम करता है। एक इनपुट डिवाइस के रूप में माउस का आविष्कार डगलस सी. एंगेलबार्ट ने 1063 में किया था।

जॉय स्टिक

जॉयस्टिक में एक छड़ी होती है जो आधार से एक कोण पर जुड़ी होती है ताकि इसे आसानी से स्थानांतरित और नियंत्रित किया जा सके। यह मुख्य रूप से वीडियो गेम में पात्रों की गति को नियंत्रित करने के लिए उपयोग किया जाता है। यह एक हवाई जहाज, व्हीलचेयर, क्रेन और ट्रकों के कॉकपिट में भी उन्हें ठीक से विनियमित करने के लिए नियोजित किया जाता है। इसका कार्य स्क्रीन पर कर्सर को घुमाना भी है लेकिन यह माउस की तरह नहीं है।

उदाहरण के साथ कंप्यूटर के आउटपुट डिवाइस

आउटपुट डिवाइस एक कंप्यूटर डिवाइस है जो सीपीयू से प्रोसेस होने के बाद डाले गए इनपुट डेटा के परिणाम को प्रदर्शित करता है। एक कंप्यूटर का सीपीयू मशीनी भाषा से प्राप्त जानकारी को मानव-अनुकूल भाषा में परिवर्तित करता है और फिर दर्ज किए गए डेटा के अनुसार कार्यों को निष्पादित करने के लिए इन संकेतों को आउटपुट डिवाइस पर भेजता है। ये आउटपुट डिवाइस मुख्य रूप से प्रिंटर,

मॉनिटर, स्पीकर आदि जैसे हार्डवेयर होते हैं। जब इनपुट डिवाइस द्वारा दर्ज किए गए डेटा को कंप्यूटर के सीपीयू द्वारा संसाधित किया जाता है तो आउटपुट डिवाइस परिणाम का ख्याल रखते हैं। डेटा के प्रसंस्करण के बाद ये परिणाम छवि, ग्राफिक, टेक्स्ट या ऑडियो रूप में हो सकते हैं। आउटपुट डिवाइस मॉनिटर स्क्रीन पर दृश्य सामग्री प्रदर्शित करते हैं जबकि ध्वनि सामग्री कंप्यूटर से जुड़े स्पीकर तक पहुंचाई जाती है

निगरानी करना

मॉनिटर एक मुख्य आउटपुट डिवाइस है जो आइकन, टेक्स्ट, इमेज आदि से संबंधित सभी डेटा को अपनी स्क्रीन पर प्रदर्शित करता है। जब हम किसी क्रिया को निष्पादित करने के लिए कंप्यूटर को कमांड दर्ज करते हैं, तो उस क्रिया का परिणाम मॉनिटर की स्क्रीन पर प्रदर्शित होता है। समय के साथ विभिन्न प्रकार के मॉनिटर विकसित किए गए हैं जैसे CRT (कैथोड रे ट्यूब) मॉनिटर, फ्लैट-पैनल डिस्प्ले मॉनिटर आदि।

मुद्रक

एक प्रिंटर एक आउटपुट डिवाइस है जो आम तौर पर एक पृष्ठ पर सचित्र या पाठ्य फाइलों की प्रतिलिपि बनाता है। इसका प्राथमिक कार्य सूचनाओं को कागज पर छापना है। उदाहरण के लिए, एक लेखक अपने कंप्यूटर सिस्टम पर एक पूरी किताब टाइप करता है। उसे कागज के रूप में उसका प्रिंटआउट लेना होता है ताकि पुस्तक की समीक्षा की जा सके और बाद में उसे प्रकाशित किया जा सके। बाजार में विभिन्न उद्देश्यों के लिए विभिन्न प्रकार के प्रिंटर हैं जैसे इम्पैक्ट प्रिंटर, कैरेक्टर प्रिंटर, लाइन प्रिंटर, लेजर प्रिंटर आदि।

वक्ताओं

एक स्पीकर एक आउटपुट डिवाइस है जो विद्युत निर्देशों को ध्वनि संकेत में परिवर्तित करता है। यह आपके द्वारा कंप्यूटर में डेटा दर्ज करने के परिणामस्वरूप ध्वनि संकेतों को सुनने में आपकी मदद करता है। यह एक हार्डवेयर डिवाइस है जो कंप्यूटर सिस्टम से जुड़ा हो भी सकता है और नहीं भी। अब स्पीकर वायरलेस डिवाइस बनते जा रहे हैं और इन्हें ब्लूटूथ या फिर किसी और की मदद से सिस्टम से जोड़ा जा सकता है।

4	Ans	Explain computer memory. Memory is the electronic holding place for the instructions and data a computer needs to reach quickly. It's where information is stored for immediate use. Memory is one of the basic functions of a computer, because without it, a computer would not be able to function properly. Memory is also used by a computer's operating system, hardware and software. There are technically two types of computer memory: primary and secondary. **Types of computer memory** • In general, memory can be divided into primary and secondary memory; moreover, there are numerous types of memory when discussing just primary memory. Some typ • **Cache memory.** This temporary storage area, known as a cache, is more readily available to the processor than the computer's main memory source. It is also called *CPU memory* because it is typically integrated directly into the CPU chip or placed on a separate chip with a bus interconnect with the CPU. • **RAM.** The term is based on the fact that any storage location can be accessed directly by the processor. • **Dynamic RAM.** DRAM is a type of semiconductor memory that is typically used by the data or program code needed by a computer processor to function. • **Static RAM.** SRAM retains data bits in its memory for as long as power is supplied to it. Unlike DRAM, which stores bits in cells consisting of a capacitor and a transistor, SRAM does not have to be periodically refreshed. • **Double Data Rate SDRAM.** DDR SRAM is SDRAM that can theoretically improve memory clock speed to at least 200 MHz. • **Double Data Rate 4 Synchronous Dynamic RAM.** DDR4 RAM is a type of DRAM that has a high-bandwidth interface and is the successor to its previous DDR2 and DDR3 versions. DDR4 RAM allows for lower voltage requirements and higher module density. It is coupled with higher data rate transfer speeds and allows for dual in-line memory modules (DIMMS) up to 64 GB. • **Rambus Dynamic RAM.** DRDRAM is a memory subsystem that promised to	3

transfer up to 1.6 billion bytes per second. The subsystem consists of RAM, the RAM controller, the bus that connects RAM to the microprocessor and devices in the computer that use it.

- **Read-only memory.** ROM is a type of computer storage containing nonvolatile, permanent data that, normally, can only be read and not written to. ROM contains the programming that enables a computer to start up or regenerate each time it is turned on.
- **Programmable ROM.** PROM is ROM that can be modified once by a user. It enables a user to tailor a microcode program using a special machine called a *PROM programmer*.

कम्प्यूटर मैमोरी को विस्तार से बताईये।

Ans

मेमोरी उन निर्देशों और डेटा के लिए इलेक्ट्रॉनिक होल्डिंग जगह है, जिन्हें कंप्यूटर को जल्दी पहुंचने की जरूरत है। यह वह जगह है जहां तत्काल उपयोग के लिए जानकारी संग्रहीत की जाती है। मेमोरी कंप्यूटर के बुनियादी कार्यों में से एक है, क्योंकि इसके बिना, कंप्यूटर ठीक से काम नहीं कर पाएगा। मेमोरी का उपयोग कंप्यूटर के ऑपरेटिंग सिस्टम, हार्डवेयर और सॉफ्टवेयर द्वारा भी किया जाता है।

तकनीकी रूप से कंप्यूटर मेमोरी दो प्रकार की होती है: प्राथमिक और द्वितीयक कंप्यूटर मेमोरी के प्रकार

•सामान्य तौर पर, स्मृति को प्राथमिक और द्वितीयक स्मृति में विभाजित किया जा सकता है; इसके अलावा, केवल प्राथमिक मेमोरी की चर्चा करते समय कई प्रकार की मेमोरी होती हैं। कुछ प्रकार

•कैश मैमोरी। यह अस्थायी भंडारण क्षेत्र, जिसे कैश के रूप में जाना जाता है, कंप्यूटर के मुख्य मेमोरी स्रोत की तुलना में प्रोसेसर के लिए अधिक आसानी से उपलब्ध होता है। इसे सीपीयू मेमोरी भी कहा जाता है क्योंकि यह आम तौर पर सीधे सीपीयू चिप में एकीकृत होता है या सीपीयू के साथ बस इंटरकनेक्ट के साथ एक अलग चिप पर रखा जाता है।

•टक्कर मारना। यह शब्द इस तथ्य पर आधारित है कि किसी भी भंडारण स्थान को सीधे प्रोसेसर द्वारा एक्सेस किया जा सकता है।

•गतिशील रैम। DRAM एक प्रकार की सेमीकंडक्टर मेमोरी है जो आमतौर पर

कंप्यूटर प्रोसेसर द्वारा कार्य करने के लिए आवश्यक डेटा या प्रोग्राम कोड द्वारा उपयोग की जाती है।

•स्टेटिक रैम। SRAM अपनी मेमोरी में डेटा बिट्स को तब तक बनाए रखता है जब तक उसे बिजली की आपूर्ति की जाती है। DRAM के विपरीत, जो एक कैपेसिटर और एक ट्रांजिस्टर से युक्त कोशिकाओं में बिट्स को स्टोर करता है, SRAM को समय-समय पर रिफ्रेश करने की आवश्यकता नहीं होती है।

•डबल डेटा दर SDRAM। डीडीआर एसआरएएम एसडीआरएएम है जो सैद्धांतिक रूप से कम से कम 200 मेगाहट्र्ज तक मेमोरी घड़ी की गति में सुधार कर सकता है।

•डबल डाटा दर 4 तुल्यकालिक गतिशील रैम। DDR4 RAM एक प्रकार का DRAM है जिसमें एक उच्च-बैंडविड्थ इंटरफ़ेस है और यह इसके पिछले DDR2 और DDR3 संस्करणों का उत्तराधिकारी है। DDR4 RAM कम वोल्टेज आवश्यकताओं और उच्च मॉड्यूल घनत्व की अनुमति देता है। यह उच्च डेटा दर हस्तांतरण गति के साथ युग्मित है और 64 जीबी तक दोहरी इन-लाइन मेमोरी मॉड्यूल (डीआईएमएमएस) की अनुमति देता है।

•रेम्बस डायनेमिक रैम। DRDRAM एक मेमोरी सबसिस्टम है जो प्रति सेकंड 1.6 बिलियन बाइट्स तक ट्रांसफर करने का वादा करता है। सबसिस्टम में रैम, रैम कंट्रोलर, बस जो रैम को माइक्रोप्रोसेसर से जोड़ता है और कंप्यूटर में डिवाइस जो इसका इस्तेमाल करते हैं।

•केवल पढ़ने के लिये मेमोरी। ROM एक प्रकार का कंप्यूटर स्टोरेज है जिसमें गैर-वाष्पशील, स्थायी डेटा होता है, जिसे सामान्य रूप से केवल पढ़ा जा सकता है और लिखा नहीं जा सकता है। ROM में वह प्रोग्रामिंग होती है जो कंप्यूटर को हर बार चालू होने पर चालू या पुन: उत्पन्न करने में सक्षम बनाती है।

•प्रोग्राम करने योग्य रोम। PROM एक ROM है जिसे उपयोगकर्ता द्वारा एक बार संशोधित किया जा सकता है। यह उपयोगकर्ता को PROM प्रोग्रामर नामक एक विशेष मशीन का उपयोग करके एक माइक्रोकोड प्रोग्राम तैयार करने में सक्षम बनाता है।

5	Ans	What is software? Define system and application software. Computer software can be divided into two distinct categories. These are system software and application software. What do they mean and what's the difference between the two? In this article, we are going to analyze the differences between system software and application software. **System software** is a type of software that is designed to communicate with the hardware or even application software. It acts as an interface between the hardware and the computer programs whereby it coordinates the tasks between these two components of a computer system. There are different types of system software. They include the operating system, language processors, and device drivers. A typical system software ensures that the hardware handles its tasks successfully. For instance, an operating system does memory management and file handling for hardware. Drivers control the performance of the monitor and other devices such as printers. **Application software** is the type of software that is designed to accomplish specific tasks within the operating system. Some of these tasks include handling documents, handling calculations, image editing, and video editing among others. From this comparison, it is clear there are clear differences between system software and application software. However, it is prudent to know that both of them interact with each other for the purpose of achieving different goals. सोफ्टवेयर किसे कहते हैं? सिस्टम और एप्लीकेषन सोफ्टवेयर को विस्तारपूर्वक बताइये। कंप्यूटर सॉफ्टवेयर को दो अलग-अलग श्रेणियों में विभाजित किया जा सकता है। ये सिस्टम सॉफ्टवेयर और एप्लीकेशन सॉफ्टवेयर हैं। उनका क्या मतलब है और दोनों के बीच क्या अंतर है? इस लेख में, हम सिस्टम सॉफ़्टवेयर और एप्लिकेशन सॉफ़्टवेयर के बीच के अंतरों का विश्लेषण करने जा रहे हैं। सिस्टम सॉफ़्टवेयर एक प्रकार का सॉफ़्टवेयर है जिसे हार्डवेयर या एप्लिकेशन सॉफ़्टवेयर के साथ संचार करने के लिए डिज़ाइन किया गया है। यह हार्डवेयर और कंप्यूटर प्रोग्राम के बीच एक इंटरफ़ेस के रूप में कार्य करता है जिससे यह कंप्यूटर सिस्टम के इन दो घटकों के बीच कार्यों का समन्वय करता है। सिस्टम सॉफ्टवेयर विभिन्न प्रकार के होते हैं। इनमें ऑपरेटिंग सिस्टम, लैंग्वेज प्रोसेसर और डिवाइस ड्राइवर शामिल हैं। एक विशिष्ट सिस्टम सॉफ़्टवेयर यह	3

		सुनिश्चित करता है कि हार्डवेयर अपने कार्यों को सफलतापूर्वक संभाले। उदाहरण के लिए, एक ऑपरेटिंग सिस्टम हार्डवेयर के लिए मेमोरी मैनेजमेंट और फाइल हैंडलिंग करता है। ड्राइवर मॉनिटर और प्रिंटर जैसे अन्य उपकरणों के प्रदर्शन को नियंत्रित करते हैं। एप्लिकेशन सॉफ़्टवेयर एक प्रकार का सॉफ़्टवेयर है जिसे ऑपरेटिंग सिस्टम के भीतर विशिष्ट कार्यों को पूरा करने के लिए डिज़ाइन किया गया है। इनमें से कुछ कार्यों में दस्तावेजों को संभालना, गणनाओं को संभालना, छवि संपादन और वीडियो संपादन शामिल हैं। इस तुलना से, यह स्पष्ट है कि सिस्टम सॉफ़्टवेयर और एप्लिकेशन सॉफ़्टवेयर के बीच स्पष्ट अंतर हैं। हालाँकि, यह जानना विवेकपूर्ण है कि दोनों अलग-अलग लक्ष्यों को प्राप्त करने के उद्देश्य से एक-दूसरे के साथ बातचीत करते हैं।	
6	Ans	Write the steps to creating and saving the new documents in MS word. **Create a document** Open Word. Or, if Word is already open, select File > New. In the Search for online templates box, enter a search word like letter, resume, or invoice. Or, select a category under the search box like Business, Personal, or Education. Click a template to see a preview. ... Select Create. **Save a file** Select Save . Or select File > Save As. Select where you want to save the file. You can save to your computer, OneDrive, or another location. Save your files to OneDrive if you'd like to get to them anywhere - on your computer, tablet, or phone. Enter a meaningful, descriptive file name. Select Save.	3
	Ans	एम एस वर्ड में नए डॉक्यूमैंट को बनाने तथा सेव करने के तरीक बताइये। एक दस्तावेज़ बनाएँ 1.ओपन वर्ड। या, यदि Word पहले से ही खुला है,	

		2.फ़ाइल > नया चुनें। 3.ऑनलाइन टेम्पलेट्स के लिए खोज बॉक्स में, एक खोज शब्द जैसे पत्र, बायोडाटा, या चालान दर्ज करें। या, खोज बॉक्स के अंतर्गत व्यवसाय, व्यक्तिगत या शिक्षा जैसी किसी श्रेणी का चयन करें। 4.पूर्वावलोकन देखने के लिए टेम्पलेट पर क्लिक करें। ... 5.क्रिएट चुनें। एक फ़ाइल सहेजें 1.सहेजें चुनें। या फ़ाइल > इस रूप में सहेजें चुनें. 2.चुनें कि आप फ़ाइल को कहाँ सहेजना चाहते हैं। आप अपने कंप्यूटर, वनड्राइव या किसी अन्य स्थान पर सहेज सकते हैं। यदि आप अपनी फ़ाइलों को कहीं भी - अपने कंप्यूटर, टेबलेट, या फ़ोन पर प्राप्त करना चाहते हैं, तो उन्हें OneDrive में सहेजें. 3.एक सार्थक, वर्णनात्मक फ़ाइल नाम दर्ज करें। 4.सहेजें का चयन करें। OR Define font size and font style in MS Word.	
	Ans	Font Size. The font size is a number that indicates how many points are in the height of the text, or high tall the text is in points. A point is 1/72 of an inch, so a 12-point font would be 12/72 of an inch. एमएस वर्ड में फोन्ट साईज तथा फोन्ट स्टाईल के बारे में बताईये। फ़ॉन्ट आकार। फ़ॉन्ट आकार एक संख्या है जो इंगित करती है कि पाठ की ऊंचाई में कितने बिंदु हैं, या पाठ कितना ऊंचा है, बिंदुओं में है। एक बिंदु एक इंच का 1/72 है, इसलिए एक 12-बिंदु वाला फ़ॉन्ट एक इंच का 12/72 होगा।	
7		What is mail merge?	2
	Ans	Mail merge lets you create a batch of documents that are personalized for each recipient. For example, a form letter might be personalized to address each recipient by name. A data source, like a list, spreadsheet, or database, is associated with the document	

		मेल मर्ज किसे कहते हैं? मेल मर्ज आपको दस्तावेज़ों का एक बैच बनाने देता है जो प्रत्येक प्राप्तकर्ता के लिए वैयक्तिकृत होता है। उदाहरण के लिए, प्रत्येक प्राप्तकर्ता को नाम से संबोधित करने के लिए एक प्रपत्र पत्र वैयक्तिकृत किया जा सकता है। दस्तावेज़ के साथ एक डेटा स्रोत, जैसे सूची, स्प्रेडशीट या डेटाबेस जुड़ा हुआ है	
8		Define workbook and worksheet in MS Excel.	2
	Ans	A workbook is a spreadsheet program file that you create in Excel. A workbook contains one or more worksheets. A worksheet (also known as a spreadsheet) consists of cells in which you can enter and calculate data. The cells are organized into columns and rows. A worksheet is always stored in a workbook.	
		एमएस एक्सैल में वर्कबुक और वर्कशीट की व्याख्या करें।	
	Ans	कार्यपुस्तिका एक स्प्रेडशीट प्रोग्राम फ़ाइल है जिसे आप एक्सेल में बनाते हैं। एक कार्यपुस्तिका में एक या अधिक कार्यपत्रक होते हैं। वर्कशीट (स्प्रेडशीट के रूप में भी जाना जाता है) में सेल होते हैं जिनमें आप डेटा दर्ज और गणना कर सकते हैं। कोशिकाओं को स्तंभों और पंक्तियों में व्यवस्थित किया जाता है। वर्कशीट को हमेशा वर्कबुक में स्टोर किया जाता है।	
9		What is cell and cell address in MS Excel.	2
	Ans	A cell reference or cell address is a combination of a column letter and a row number that identifies a cell on a worksheet. For example, A1 refers to the cell at the intersection of column A and row 1; B2 refers to the second cell in column B, and so on.	
		एमएस एक्सैल में सैल और सैल एड्रैस की व्याख्या करो।	
	Ans	एक सेल संदर्भ या सेल एड्रेस एक कॉलम अक्षर और एक पंक्ति संख्या का संयोजन होता है जो वर्कशीट पर एक सेल की पहचान करता है। उदाहरण के लिए, A1 कॉलम A और पंक्ति 1 के चौराहे पर सेल को संदर्भित करता है; बी 2 कॉलम बी में दूसरी सेल को संदर्भित करता है, और इसी तरह।	
10		Write a short note on:- (a)Desktop 2010	2
		The desktop is once again your only home base, your single starting point. It's the	

		view that greets you when the computer turns on, and it offers all the tools you need to manage and organize your files	
	Ans	(b)Steps to create folder Step 1: Right-click a blank spot on your desktop. Step 2: Move your cursor to New in the menu and pick Folder in the pop-out menu. Step 3: When you see the folder appear, the default name “New folder” is automatically selected so that you can just enter a name of your own. (क) डैस्टटॉप 2010 डेस्कटॉप एक बार फिर आपका एकमात्र घरेलू आधार है, आपका एकल प्रारंभिक बिंदु। यह वह दृश्य है जो कंप्यूटर के चालू होने पर आपका स्वागत करता है, और यह आपकी फ़ाइलों को प्रबंधित और व्यवस्थित करने के लिए आवश्यक सभी उपकरण प्रदान करता है (ख) फोलडर बनाने के तरीके चरण 1: अपने डेस्कटॉप पर रिक्त स्थान पर राइट-क्लिक करें। 2: अपने कर्सर को मेनू में नए पर ले जाएँ और पॉप-आउट मेनू में फ़ोल्डर चुनें। 2. चरण 3: जब आप फ़ोल्डर को प्रकट होते देखते हैं, तो डिफ़ॉल्ट नाम "नया फ़ोल्डर" स्वचालित रूप से चुना जाता है ताकि आप केवल अपना नाम दर्ज कर सकें।	
11		What is SUM ( ) and AVERAGE ( ) function in MS Excel?	2
	Ans	One of the common Excel functions is SUM, which totals the values in a range of cells. For example, the formula =SUM(A2:A10) totals the values in the cell range A2:A10. The AVERAGE function is similar to SUM, except it finds the average of values in a cell range एमएस एक्सैल में SUM ( ) और AVERAGE ( ) फंक्शन क्या होते हैं? एक्सेल के सामान्य कार्यों में से एक एसयूएम है, जो कोशिकाओं की एक श्रेणी में मूल्यों का योग करता है। उदाहरण के लिए, सूत्र =SUM(A2:A10) कक्ष श्रेणी A2:A10 में मानों का योग करता है। औसत फ़ंक्शन एसयूएम के समान है, सिवाय इसके कि यह सेल श्रेणी में मानों का औसत पाता है	

OR

What is COUNT ( ) and MIN ( ) function in MS Excel?

Ans

MIN Function

The **MIN** function is a premade function in Excel, which finds the lowest number in a rang

How to use the =MIN function:

1. Select a cell (G5)
2. Type =MIN
3. Double click the **MIN** command
4. Select a range (D2:D21)
5. Hit enter

MAX Function

The **MAX** function is a premade function in Excel, which finds the highest number in a range.

It is typed =MAX

How to use the =MAX function:

1. Select a cell (G5)
2. Type =MAX
3. Double click the **MAX** command
4. Select a range (D2:D21)
5. Hit enter

एमएस एक्सैल में COUNT ( ) और MIN ( ) फंक्शन क्या होते हैं?

Ans

एक्सेल में मिन फ़ंक्शन एक प्रीमेड फ़ंक्शन है, जो एक श्रेणी में सबसे कम संख्या पाता है

How to use the =MIN function:

1. Select a cell (G5)
2. Type =MIN
3. Double click the **MIN** command
4. Select a range (D2:D21)
5. Hit enter

मैक्स फ़ंक्शन एक्सेल में एक पूर्वनिर्मित फ़ंक्शन है, जो किसी श्रेणी में उच्चतम संख्या पाता

How to use the =MAX function:

1. Select a cell (G5)
2. Type =MAX
3. Double click the **MAX** command
4. Select a range (D2:D21)
5. Hit enter

12

Objective Type Questions-Answers
वस्तुनिष्ठ प्रश्न–उत्तर

(i) Full form of RAM is _____ 1

(a) Random Access Memory
(b) Random Account Memory
(c) Restrict Access Memory
(d) None of these

Ans:- (a) Random Access Memory

RAM की पूरी फोर्म _____

(क) रेन्डम एक्सेस मेमोरी
(ख) रेन्डम अकाऊंट मेमोरी
(ग) रिसट्रिक्ट एक्सेस मेमोरी
(घ) इनमें से कोई नहीं

Ans:- (क) रेन्डम एक्सेस मेमोरी

(ii) Full form of DVD _____ 1

(a) Digital Versatile Disc
(b) Direct Versatile Display
(c) Distance Versatile Display
(d) None of these

Ans:- (a) Digital Versatile Disc

DVD की पूरी फोर्म _____

(क) डिजीटल वर्सेटाईल डिस्क
(ख) डायरैक्ट वर्सेटाईल डिसपले
(ग) डिस्टेन्स वर्सेटाईल डिसपले
(घ) इनमें से कोई नहीं

Ans:- (क) डिजीटल वर्सेटाईल डिस्क

(iii) ROM stands for_____ 1

(a) Read only Memory
(b) Readable only Memory
(c) Restrict only Memory
(d) None of these

Ans:- (a) Read only Memory

ROM का पूरा नाम _____

(a) Read only Memory
(b) Readable only Memory
(c) Restrict only Memory
(d) इनमें से कोई नहीं

Ans:- (a) Read only Memory

		(iv) OMR stands for_____ (a) Optical Mark Recognition (b) Optical Mark Rider (c) Optical Mark Reader (d) None of these Ans:- (a) Optical Mark Recognition OMR का पूरा नाम _____ (a) Optical Mark Recognition (b) Optical Mark Rider (c) Optical Mark Reader (d) इनमें से कोई नहीं Ans:- (a) Optical Mark Recognition	1
		(v) Full form of CD. _____ Ans:- Compact Disk CD कोड का पूरा नाम _____ Ans:- Compact Disk	1
		(vi) Full form of QR _____code Ans:- Quick Response OR कोड का पूरा नाम _____ Ans:- Quick Response	1
		(vii) ALU is stands for_____ Ans:- Arithmetic Logic Unit ALU का पूरा नाम _____. Ans:- Arithmetic Logic Unit	1
		(viii) CU is stands for _____ Ans:- Control Unit CU का पूरा नाम _____ Ans:- Control Unit	1
		(ix) I/O Unit full form _____ Ans:-Input / Output I/O का पूरा नाम _____ Ans:-Input / Output	1
		(x) CPU is stands for _____ Ans:-Central Processing Unit	1

		CPU का पूरा नाम _____ Ans:-Central Processing Unit	