ਕੰਪਿਊਟਰ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ

ਅਧਿਆਇ 1

1. ਖਾਲੀ ਥਾਂ ਭਰੋ:

1. ਇੱਕ ਸਾੱਫਟਵੇਅਰ ਇੰਜੀਨੀਅਰਿੰਗ ਸੰਕਲਪ (Concept), ਜਿਸ ਵਿੱਚ ਸੰਕਲਪਾਂ ਨੂੰ "ਆਬਜੈਕਟ" ਵਜੋਂ ਦਰਸਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਉਸਨੂੰ _____ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
2. C++ ਵਿੱਚ ਹਰ ਪ੍ਰੋਗ੍ਰਾਮ ਵਿੱਚ _____ ਫੰਕਸ਼ਨ ਹੁੰਦਾ ਹੈ, ਜਿਸ ਨੂੰ ਹਮੇਸ਼ਾ ਬੁਲਾਇਆ (call) ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਦੋਂ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਪਹਿਲੀ ਵਾਰ ਚੱਲਦਾ ਹੈ।
3. C++ ਵਿੱਚ ਰਿਜਰਵਡ ਸ਼ਬਦ, ਜੋ ਕੰਪਾਈਲਰ ਨੂੰ ਪਹਿਲਾ ਤੋਂ ਹੀ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਨੂੰ _____ ਕਿਹਾ ਜਾਦਾ ਹੈ।
4. ਅੱਖਰ ਦਾ ਸਮੂਹ ਜੋ ਲੋਜੀਕਲੀ ਇੱਕ ਦੂਜੇ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧ ਰੱਖਦਾ ਹੈ ਉਸਨੂੰ _____ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
5. _____ ਉਹ ਪ੍ਰਕਿਰਿਆ ਹੈ ਜਿਸ ਦੁਆਰਾ ਇੱਕ ਕਲਾਸ ਦੇ ਆਬਜੈਕਟ ਦੂਜੀ ਕਲਾਸ ਦੇ ਆਬਜੈਕਟਸ ਦੀ (properties) ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਦੇ ਹਨ।
6. _____ approach ਉਹਨਾਂ ਆਬਜੈਕਟਸ ਤੇ ਕੇਂਦਰਿਤ ਹੈ ਜੋ ਅਸਲ ਸੰਸਾਰ ਦੀਆਂ ਵੱਖ-ਵੱਖ (abstract) ਜਾਂ ਠੋਸ ਚੀਜ਼ਾਂ (Concrete) ਨੂੰ ਦਰਸਾਉਦੇਂ ਹਨ।
7. C++ ਪੋਗਰਾਮਿੰਗ ਭਾਸ਼ਾ, _____ ਭਾਸ਼ਾ ਦੀ ਏਕਸਟੈਂਸ਼ਨ ਹੈ।
8. ਇੱਕ _____ ਕਮਾਂਡਾ ਦਾ ਸਮੂਹ ਹੈ।
9. 1970 ਦੇ ਦੌਰਾਨ _____ ਨੇ C ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਭਾਸ਼ਾ ਬਣਾਈ।
10. ਇੱਕ ਟੋਕਨ, _____ ਦਾ ਇੱਕ ਸਮੂਹ ਹੈ ਜੋ (logically) ਲੋਜੀਕਲੀ ਇੱਕ ਦੂਜੇ ਨਾਲ ਸਬੰਧ ਰੱਖਦੇ ਹਨ।

Answer:

1. Object-oriented or object-orientation
2. One 'Main' Function
3. Keywords
4. Token
5. Inheritance
6. object-oriented
7. C language
8. Program
9. Dennis Ritchie
10. Characters

2. ਸਹੀ / ਗਲਤ

1. ਇਕੋ ਇਕਾਈ ਵਿੱਚ ਡਾਟਾ ਅਤੇ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੇ ਇਕੱਠ ਨੂੰ ਐਨਕੈਪਸੁਲੇਸ਼ਨ (Encapsulation) ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

2. Comments ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਦੇ ਸੰਚਾਲਨ ਨੂੰ ਪ੍ਰਭਾਵਿਤ ਕਰਦੀਆਂ ਹਨ।
3. ਲਿਟਰਲਜ਼ (literals) ਉਹ ਡਾਟਾ ਆਈਟਮ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜੋ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਦੇ ਚੱਲਣ ਦੌਰਾਨ ਕਦੇ ਵੀ ਆਪਣਾ ਮੁੱਲ (value) ਨਹੀ ਬਦਲਦੀਆਂ।
4. ਸਟਰਕਚਰਡ ਪ੍ਰੋਗ੍ਰਾਮਿੰਗ (Top to Bottom approach)ਅਪਰੋਚ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦੀ ਹੈ।
5. ਪੋਲਿਮੋਰਫਿਸਮ (Polymorphism) ਮੌਜੂਦਾ ਕਲਾਸ ਤੋਂ ਇੱਕ ਨਵੀਂ ਕਲਾਸ ਬਣਾਉਣ ਦੀ ਪ੍ਰਕਿਰਿਆ ਹੈ।
6. C++ ਇੱਕ ਲੋਅ ਲੈਵਲ ਦੀ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਭਾਸ਼ਾ ਹੈ।
7. C++ ਇਕ ਕੇਸ ਸੈਂਸਟਿਵ (case sensitive) ਭਾਸ਼ਾ ਹੈ ਜੋ ਵੱਡੇ ਅੱਖਰਾਂ ਅਤੇ ਛੋਟੇ ਅੱਖਰਾਂ ਨੂੰ ਇੱਕ ਦੂਜੇ ਤੋਂ ਵੱਖਰਾ ਮੰਨਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
8. ਓਪਰੇਟਰ (Operator) ਖਾਸ ਉਦੇਸ਼ਾਂ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਚਿੰਨ੍ਹ ਹਨ।
9. C++ ਨੌ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਓਪਰੇਟਰ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ।

Answer:

1. True
2. False
3. True
4. True
5. True
6. False
7. True
8. True
9. True

3. ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਆਮ C++ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਦੇ (Structure) ਢਾਚੇ ਨੂੰ ਸੰਖੇਪ ਵਿੱਚ ਸਮਝਾਓ।
2. Comment ਕੀ ਹੈ?
3. C++ ਦੇ ਮੁੱਖ ਚਿੰਨ ਸੈੱਟ (character set) ਦੀ ਸੂਚੀ ਬਣਾਓ।
4. ਇੱਕ ਆਬਜੈਕਟ (object) ਦਾ ਕੀ ਮਤਲਬ ਹੈ?
5. ਆਇਡੈਂਟੀਫਾਇਰ (identifier) ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?
6. ਸੋਰਸ ਕੋਡ (source code) ਕੀ ਹੈ?
7. ਲਿਟਰਲਜ਼ (literals ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?
8. ਟੋਕਨਾਂ (tokens) ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ?
9. ਕੀ ਵਰਡਸ (keywords) ਕੀ ਹਨ?
10. ਓਪਰੇਟਰ (operators) ਕੀ ਹਨ?
11. ਕਲਾਸ (Class) ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ?
12. ਪੋਲੀਮੋਰਫਿਜ਼ਮ (polymorphism) ਕੀ ਹੈ?

13. ਐਨਕੇਪਸਲੇਸ਼ਨ (encapsulation)ਦੀ ਪਰਿਭਾਸ਼ਾ ਦਿਓ।

4. ਵੱਡੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. C++ ਵਿੱਚ ਪੰਕਚੁਏਟਰਜ਼ (Punctuators) ਦੀ ਭੂਮਿਕਾ ਬਾਰੇ ਸਮਝਾਓ।
2. C++ ਕਿਵੇਂ ਹੋਂਦ ਵਿੱਚ ਆਈ?
3. C++ ਵਿੱਚ ਆਬਜੈਕਟ ਓਰੀਏਟੇਸ਼ਨ ਕੰਨਸੈਪਟ (object orientation concept) ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।
4. C++ ਦੇ ਕਰੈਕਟਰ ਸੈੱਟ (character set) ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ?
5. ਸਟਰਕਚਰਡ(structured) ਅਤੇ ਆਬਜੈਕਟ ਓਰੀਐਂਟਿਡ (object oriented)ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਭਾਸ਼ਾ ਦੇ ਵਿਚਕਾਰ ਅੰਤਰ ਦੱਸੋ।
6. ਇਨਹੈਰੀਟੈਂਸ (inheritance) ਅਤੇ ਪੌਲੀਮੋਰਫਿਜ਼ਮ(polymorphism) ਵਿਚਕਾਰ ਅੰਤਰ ਦੱਸੋ।

ਅਧਿਆਇ 2

1. ਖਾਲੀ ਥਾਂ ਭਰੋ:

1. ਵੈਲਯੂ ਸਟੋਰ ਕਰਨ ਲਈ ਰਿਜ਼ਰਵ ਮੈਮੋਰੀ ਲੋਕੇਸ਼ਨਸ ਨੂੰ _____ ਵਜੋਂ ਜਾਣਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
2. ਇੱਕ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਦੇ ਇੱਕ ਬਿਲਡਿੰਗ ਬਲਾਕ ਨੂੰ _____ ਵਜੋਂ ਜਾਣਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
3. _____ ਸਿੰਬਲ, ਕੰਪਾਈਲਰ ਨੂੰ ਖਾਸ ਗਣਿਤਕ ਜਾਂ ਲਾਜ਼ੀਕਲ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਹਦਾਇਤ ਕਰਦਾ ਹੈ।
4. _____ ਬੇਸ ਟਾਈਪ ਦੇ ਅਰਥ ਨੂੰ ਬਦਲਣ ਵਿੱਚ ਸਹਾਈ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਤਾਂ ਜੋ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਹਾਲਾਤਾਂ (situations) ਵਿੱਚ ਵਧੀਆ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਕੰਮ ਕਰਨ।
5. _____ ਵਿੱਚ ਉਹ ਕਰੈਕਟਰ ਰੱਖੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜੋ ਕਿ ਕਰੈਕਟਰ ਲਿਟਰਲਸ ਦੀ ਤਰਾਂ ਹੁੰਦੇ ਹਨ: ਪਲੇਨ ਕਰੈਕਟਰ, ਐਸਕੈਪ ਸਿਕੁਇੰਸ ਅਤੇ ਯੂਨੀਵਰਸਲ ਕਰੈਕਟਰ।
6. ਸਾਨੂੰ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਜਾਣਕਾਰੀ ਨੂੰ ਸਟੋਰ ਕਰਨ ਲਈ ਕਈ _____ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨ ਦੀ ਜਰੂਰਤ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
7. ਕੌਂਸਟੈਂਟਸ (Constants) _____ ਮੁੱਲ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜਿਸ ਨੂੰ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਬਦਲ ਨਹੀਂ ਸਕਦਾ।
8. ਕਰੈਕਟਰ ਲਿਟਰਲਜ਼ (Charcter Literals) _____ ਕੋਟਸ (quotes) ਵਿੱਚ ਲਿਖੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।
9. ਓਪਰੇਟਰ _____ ਐਕਸ਼ਪ੍ਰੈਸ਼ਨ ਵਿੱਚ operator ਦੀ ਲੜੀ ਬੱਧੀ ਨਿਰਧਾਰਤ ਕਰਦਾ ਹੈ।
10. ਸਟਰਿੰਗ ਲਿਟਰਲਜ਼ (String Literals) _____ ਕੋਟਸ (quotes) ਵਿੱਚ ਲਿਖੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।

Answer:

1. Variable
2. keywords
3. Operator
4. Modifier
5. String
6. Variables
7. Fixed
8. Single
9. Precedence
10. Double

2. ਸਹੀ/ ਗਲਤ

1. ਓਪਰੇਟਰ ਪ੍ਰੈਜੀਡੈਂਸ (precedence) ਇੱਕ ਸਮੀਕਰਨ ਵਿੱਚ operators ਦੀ ਲੜੀ ਬੱਧੀ ਨੂੰ ਨਿਰਧਾਰਤ ਨਹੀਂ ਕਰਦੀ।
2. ਟਾਈਪਸ ਨੂੰ ਟਾਈਪ ਮੋਡੀਫਾਇਰ ਦੁਆਰਾ ਬਦਲਿਆ ਨਹੀਂ ਜਾ ਸਕਦਾ।
3. ਕਾਂਸਟੈਂਟ ਸਥਿਰ (fixed) ਮੁੱਲ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜੋ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿੱਚ ਬਦਲ ਨਹੀਂ ਸਕਦੇ।

4. ਇਕ ਕੰਡੀਸ਼ਨਲ ਐਕਸਕੈਸ਼ਨ ਉਹ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਸਹੀ ਜਾ ਗਲਤ ਦਾ ਮੁਲਾਕਨ ਕਰਦਾ ਹੈ।
5. ਤੁਸੀ ਸਟਰਿੰਗ ਲਿਟਰਲਜ਼ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਲੰਮੀ ਲਾਈਨ ਨੂੰ ਮਲਟੀਪਲ ਸਤਰਾਂ ਵਿੱਚ ਤੋੜ ਨਹੀਂ ਸਕਦੇ।
6. ਜਦੋਂ ਤੁਸੀ ਕੋਈ ਵੇਰੀਏਬਲ ਕਿਰੇਟ ਕਰਦੇ ਹੋ ਤਾਂ ਤੁਸੀ ਮੈਮਰੀ ਵਿੱਚ ਕੁਝ ਜਗ੍ਹਾਂ ਰਿਜ਼ਰਵ ਕਰਦੇ ਨਹੀ।
7. C++ char, int ਅਤੇ double ਡਾਟਾ ਕਿਸਮਾਂ ਨੂੰ ਆਪਣੇ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਮੋਡੀਫਾਈਅਰ ਲਗਾਉਣ ਦੀ ਆਗਿਆ ਦਿੰਦਾ ਹੈ।
8. ਕੰਡੀਸ਼ਨਲ ਆਪਰੇਟਰ ਇੱਕ ਐਕਸਪ੍ਰੈਸ਼ਨ ਦਾ ਮੁਲਾਂਕਣ ਕਰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਜੇ ਐਕਸਪ੍ਰੈਸਸ ਸਹੀ ਹੋਵੇ ਤਾਂ ਇਕ ਮੁੱਲ ਵਾਪਸ ਕਰਦਾ ਹੈ, ਨਹੀ ਤਾਂ ਇੱਕ ਵੱਖਰਾ ਮੁੱਲ ਵਾਪਿਸ ਕਰਦਾ ਹੈ।
9. Boolean ਸਿਰਫ ਸਹੀ ਮੁੱਲ ਨੂੰ ਸਟੋਰ ਕਰਦਾ ਹੈ।
10. ਵੈਰੀਏਬਲ ਦੇ ਨਾਮ ਵਿੱਚ ਖਾਲੀ (Blank) ਸਪੇਸ ਪਾਉਣ ਦੀ ਆਗਿਆ ਨਹੀਂ ਹੈ।

Answer:

1. False
2. False
3. True
4. True
5. False
6. False
7. True
8. True
9. False
10. True

3. ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. c++ ਵਿੱਚ ਵੇਰੀਏਬਲਜ਼ ਦੀਆਂ ਮੁੱਖ ਕਿਸਮਾਂ ਕੀ ਹਨ?
2. ਟਾਈਪ ਮੋਡੀਫਾਇਰ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।
3. ਕਾਂਸਟੈਂਟ(Constant) ਅਤੇ ਵੇਰੀਏਬਲ (Variable) ਵਿੱਚ ਕੀ ਅੰਤਰ ਹੈ?
4. ਓਪਰੇਟਰ ਕੀ ਹੈ?
5. ਕੰਡੀਸ਼ਨਲ ਐਕਸਪ੍ਰੈਸ਼ਨ ਕੀ ਹੈ?
6. ਇੱਕ ਵੇਰੀਏਬਲ ਕਿਵੇਂ ਡਿਕਲੇਅਰ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ?
7. ਇੱਕ ਵੇਰੀਏਬਲ ਦੀ initialization ਤੋਂ ਤੁਸੀ ਕੀ ਸਮਝਦੇ ਹੋ?
8. ਵੱਖ-ਵੱਖ arithmetic ਆਪਰੇਟਰਾਂ ਦਾ ਨਾਮ ਦੱਸੋ?
9. ਰਿਲੇਸ਼ਨਲ ਆਪਰੇਟਰਾਂ (relational operators) ਦੀ ਸੂਚੀ ਬਣਾਓ।
10. ਅਸਾਈਨਮੈਂਟ (Assignment Operators) ਆਪਰੇਟਰ ਕੀ ਹਨ?
11. ਟਰਨਰੀ (Ternary) ਆਪਰੇਟਰ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ?

12. ਇੱਕ ਸਟੇਟਮੈਂਟ (Statement) ਕੀ ਹੈ?

4 ਵੱਡੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਆਰਿਥਮੈਟਿਕ (Arithmetic) ਆਪਰੇਟਰਾਂ ਅਤੇ ਰਿਲੇਸ਼ਨਲ (Relational) ਆਪਰੇਟਰਾਂ ਬਾਰੇ ਸਮਝਾਓ।
2. ਕਰੈਕਟਰ ਲਿਟਰਲਸ ਤੋਂ ਤੁਹਾਡਾ ਕੀ ਭਾਵ ਹੈ? ਐਸਕੇਪ ਸਿਕੁਇੰਸ (Space sequence) ਵੀ ਸਮਝਾਓ।
3. ਇੱਕ ਵੈਰੀਏਬਲ ਨੂੰ ਨਾਮ ਦੇਣ ਲਈ ਨਿਯਮ ਦੱਸੋ।
4. ਆਪਰੇਟਰ Precedence ਤੋਂ ਤੁਸੀ ਕੀ ਸਮਝਦੇ ਹੋ?
5. ਬਿਟਵਾਈਸ (Bitwise) ਓਪਰੇਟਰਾਂ ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ?
6. ਕਰੈਕਟਰ ਲਿਟਰਲਜ਼ ਅਤੇ ਸਟਰਿੰਗ ਵਿੱਚ ਕਿ ਅੰਤਰ ਹੈ?

ਅਧਿਆਇ 3

1. ਖਾਲੀ ਸਥਾਨ ਭਰੋ:

1. ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਦੇ ਪ੍ਰੋਸੈਸ ਦੌਰਾਨ, ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਦਾ code _____ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ।
2. ਇਕ ਕੰਪਾਊਡ (Compound) ਸਟੇਟਮੈਂਟ _____ ਹੈ।
3. _____ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿੱਚ ਕਿਸੇ ਹੋਰ ਬਿੰਦੂ ਤੇ ਜੰਪ ਕਰਨ ਦੀ ਆਗਿਆ ਦਿੰਦਾ ਹੈ।
4. _____ ਦੋਵੇਂ ਇਨਪੁਟ ਅਤੇ ਆਊਟਪੁੱਟ ਲਈ ਸਮਾਨ ਆਪਰੇਟਰ (Common operators) ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ।
5. C++ ਘੱਟੋ ਘੱਟ _____ ਪੱਧਰ ਤੱਕ ਨੈਮਟਿੰਗ (Nesting) ਦੀ ਆਗਿਆ ਦਿੰਦੀ ਹੈ।
6. ਬਲਾਕ ਨੂੰ ਹੋਰ ਬਲਾਕਾਂ ਦੇ ਅੰਦਰ _____ ਕੀਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।
7. ਕੰਪਾਈਲਰ ਦੁਆਰਾ Compound statement ਨੂੰ _____ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਵਜੋਂ ਮੰਨਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
8. C ++ _____ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ ਜੋ ਇਹ ਦਰਸਾਉਦਾ ਹੈ ਕਿ ਸਾਡੇ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਦੁਆਰਾ ਕਦੋ, ਕਿਸ ਸਥਿਤੀ ਵਿੱਚ ਕੀ ਕੀਤਾ ਜਾਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।
9. C ++, _____ ਨੂੰ ਫਾਰਮੈਟ ਕਰਨ ਲਈ ਵੱਖ- ਵੱਖ ਕੰਸੋਲ 1/0 ਫੰਕਸ਼ਨ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ।

Answer:

1. Repeat
2. Group of statements
3. Goto
4. Ios
5. 256
6. Nested
7. Single
8. Control flow
9. Output

2. ਸਹੀ/ਗਲਤ

1. ਬਲਾਕ '{' ਚਿੰਨ ਨਾਲ ਸ਼ੁਰੂ ਹੁੰਦੇ ਹਨ, '}' ਚਿੰਨ ਨਾਲ ਖਤਮ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।
2. ਸਵਿਚ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਵਿੱਚ, ਵੇਰੀਏਬਲ ਨੂੰ ਲੇਬਲ (labels) ਜਾਂ ਰੇਂਜ (Ranges) ਦੇ ਤੌਰ ਤੇ ਇਸਤੇਮਾਲ ਕਰਨਾ ਸੰਭਵ ਹੈ।
3. ਕੰਪਾਊਡ ਸਟੇਟਮੈਂਟ, ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਦਾ ਇੱਕ ਸਮੂਹ ਹੈ, ਜਿਸ ਨੂੰ ਕੰਪਾਈਲਰ ਇਕ Single ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਦੇ ਤੌਰ ਦਤੇ ਦੇਖਦਾ ਹੈ।
4. ਬਰੇਕ (Break) ਨੂੰ ਲੂਪ ਛੱਡ ਦਿੰਦੀ ਹੈ, ਭਾਵੇਂ ਲੂਪ ਨੂੰ End ਕਰਨ ਦੀ ਸ਼ਰਤ (Condition) ਪੂਰੀ ਹੋਵੇ ਜਾਂ ਨਾ ਹੋਵੇ।
5. putch() ਫੰਕਸ਼ਨ, ਨਿਰਧਾਰਤ ਇਨਪੁੱਟ ਸਟ੍ਰੀਮ ਤੋਂ ਅਗਲੇ ਕਰੈਕਟਰ ਨੂੰ ਵਾਪਸ ਕਰਦਾ ਹੈ।

6. ਜੰਪ (Jump) ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ ਖਾਸ ਸਥਾਨਾਂ ਤੇ ਜੰਪ ਲਗਾ ਕੇ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਦੇ ਪ੍ਰਵਾਹ ਨੂੰ ਬਦਲਣ ਦੀ ਆਗਿਆ ਦਿੰਦੀਆਂ ਹਨ।
7. gets() ਅਤੇ puts() ਦੋਵੇਂ ਗੈਰ-ਫਾਰਮੈਟਡ (unformatted) ਫੰਕਸ਼ਨ ਹਨ।
8. ਇੱਕ ਲੂਪ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਦੇ ਅੰਦਰ ਹੋਰ ਲੂਪ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਨੂੰ ਸਟਰਕਚਰਡ (Structured loop) ਲੂਪ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
9. ਲੂਪ, ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਨੂੰ ਕਈ ਵਾਰ ਦੁਹਰਾਉਦਾ ਹੈ, ਜਾਂ ਜਦੋਂ ਕੋਈ ਸ਼ਰਤ ਪੂਰੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

Answer:

1. True
2. False
3. True
4. True
5. False
6. True
7. True
8. True
9. True

3. **ਛੋਟੇ** ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ
   1. ਇਕ ਕੰਪਾਊਡ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਕੀ ਹੈ?
   2. C ++ ਵਿੱਚ ਕਿੰਨੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਕੰਡੀਸ਼ਨਲ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਵਰਤੀਆਂ ਜਾ ਸਕਦੀਆਂ ਹਨ?
   3. ਬਰੇਕ (Break) ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਦੇ ਕੰਮ ਬਾਰੇ ਸੰਖੇਪ ਵਿੱਚ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।
   4. exit() ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਭੂਮਿਕਾ ਕੀ ਹੈ?
   5. ਨੈਸਟਿਡ ਲੂਪ ਕੀ ਹੈ? ਸਿੰਟੈਕ੍ਸ ਦਿਓ।
   6. if-else ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।
   7. Continue ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।
   8. Break ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਕਿਵੇਂ ਕੰਮ ਕਰਦੀ ਹੈ।
   9. goto ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਕੀ ਹੈ?
   10. For loop ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ।
   11. ਹੈਡਰ (Header) ਫਾਇਲ ਕੀ ਹੈ?

4. ਵੱਡੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਆਈ ਓ ਐਸ (IOS) ਦੇ ਸੰਬੰਧ ਵਿੱਚ I/O ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆਂ ਕਰੋ।
2. gets() ਅਤੇ puts() ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਵਿਚਕਾਰ ਕੀ ਅੰਤਰ ਹੈ।
3. ਕਿਸੇ ਵੀ ਇੱਕ iteration ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਦਾ ਸਿੰਟੈਕਸ ਦਿਓ।
4. ਉਦਾਹਰਣ ਦੇ ਨਾਲ ਸਵਿਚ (Switch) ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।
5. C ++ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਵਿੱਚ ਜੰਪ (Jump) ਸਟੇਟਮੈਂਟਾਂ ਦੀ ਕੀ ਭੂਮਿਕਾ ਹੈ?
6. while ਅਤੇ do-while ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਵਿੱਚ ਕੀ ਅੰਤਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।
7. For loop ਕੀ ਹੈ? ਇਸ ਦੇ ਕੰਮਕਾਜ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।
8. if ਅਤੇ nested if ਵਿਚਕਾਰ ਫਰਕ ਦੱਸੋ, ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਸਹਿਤ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।
9. ਉਦਾਹਰਣਾ ਦੇ ਨਾਲ goto ਅਤੇ continue ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਵਿੱਚ ਅੰਤਰ ਦੱਸੋ।
10. Do while loop ਦਾ ਸਿੰਟੈਕਸ ਦਿਓ ਅਤੇ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਸਹਿਤ ਸਮਝਾਓ।

ਅਧਿਆਇ 4

1. ਖਾਲੀ ਸਥਾਨ ਭਰੋ:

    1. ਇੱਕ ਫੰਕਸ਼ਨ ਇੱਕ _____ਹੈ ਜੋ ਇਕੱਠੇ ਕੰਮ ਕਰਦੇ ਹਨ।
    2. ਵੇਰੀਏਬਲ ਜੋ ਇੱਕ ਫੰਕਸ਼ਨ ਜਾਂ ਬਲਾਕ ਦੇ ਅੰਦਰ ਡਿਕਲੇਅਰ (declare) ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ ਉਹ _____ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।
    3. ਜੇ ਕੋਈ ਫੰਕਸ਼ਨ ਕੋਈ ਮੁੱਲ (value) ਵਾਪਸ ਕਰਦਾ ਹੈ,ਤਾਂ ਇਸਦੀ ਇੱਕ _____ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ ਜੋ ਵਾਪਸ ਕਰਨ ਲਈ ਮੁੱਲ ਤਹਿ ਕਰਦੀ ਹੈ।
    4. _____ਕੀਅਵਰਡ, ਵੇਰੀਏਬਲ ਦੇ ਮੁੱਲ ਨੂੰ ਸਥਿਰ ਬਣਾਉਂਦਾ ਹੈ।
    5. _____ ਅਤੇ Parameter list ਮਿਲਕੇ ਫੰਕਸ਼ਨ ਸਿਗਨੇਚਰ ਬਣਾਉਂਦੇ ਹਨ।
    6. ਇੱਕ ਫੰਕਸ਼ਨ _____ ਕੰਪਾਈਲਰ ਨੂੰ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦਾ ਨਾਮ,ਰਿਟਰਨ ਟਾਈਪ ਅਤੇ ਪੈਰਾਮੀਟਰਸ (parameters) ਬਾਰੇ ਦੱਸਦਾ ਹੈ ।
    7. ਕੁਝ ਫੰਕਸ਼ਨ _____ ਵਾਪਸ ਕੀਤੇ ਬਿਨਾਂ ਲੋੜੀਂਦੇ ਕੰਮ ਕਰਦੇ ਹਨ।
    8. _____ ਵੇਰੀਏਬਲ ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਸਾਰੇ ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਦੇ top ਤੇ ਪ੍ਰਭਾਸ਼ਿਤ ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।
    9. ਕਾਂਸਟੈਂਟ ਵੇਰੀਏਬਲ ਨੂੰ _____ਕੀਵਰਡ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਡਿਕਲੇਅਰ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

Answer:

1. Group of statement
2. Local Variable
3. Return
4. Const
5. Function Name
6. Declaration
7. Value
8. Global
9. Const

2. ਸਹੀ /ਗਲਤ

    1. ਰਿਟਰਨ ਟਾਈਪ ,ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੁਆਰਾ ਰਿਟਰਨ ਕੀਤੇ ਗਏ ਮੁਲ ਦੀ ਡਾਟਾ ਟਾਈਪ ਹੈ।
    2. ਇੱਕ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿੱਚ ਲੋਕਲ ਅਤੇ ਗਲੋਬਲ ਵੇਰੀਏਬਲਸ ਇੱਕ ਹੀ ਨਾਮ ਦੇ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ।
    3. C++ ,ਇੱਕ ਸੰਪੂਰਨ (entire) ਐਰੇ ਨੂੰ ਆਰਗੁਮੈਂਟ ਵਜੋਂ ਫੰਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਪਾਸ ਕਰਨ ਦੀ ਆਗਿਆ ਨਹੀਂ ਦਿੰਦੀ।
    4. ਇੱਕ ਫੰਕਸ਼ਨ ਪਰਿਭਾਸ਼ਾ (definition) ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਅਸਲ ਬਾਡੀ (actual body) ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ।

5. ਜੇਕਰ ਇੱਕ ਫੰਕਸ਼ਨ ਮੁੱਲ ਵਾਪਸ ਭੇਜਦਾ ਹੈ,ਇਸ ਵਿੱਚ ਰਿਟਰਨ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਹੋ ਵੀ ਸਕਦੀ ਹੈ ਜਾਂ ਨਹੀ ਵੀ ,ਜੋ ਕਿ ਵਾਪਸੀ ਲਈ ਮੁੱਲ ਨਿਰਧਾਰਿਤ ਕਰਦੀ ਹੈ।
6. Call by value ਮੈਥਡ ਰਾਹੀਂ ਫੰਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਭੇਜੀਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਆਰਗੂਮੈਂਟਸ ਇੱਕ ਆਰਗੂਮੈਂਟ ਦੇ ਅਸਲ ਮੁਲ(actual value) ਨੂੰ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੇ ਰਸਮੀ ਪੈਰਾਮੀਟਰ (formal parameters)ਵਿੱਚ ਕਾਪੀ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ।
7. ਜਦ ਇੱਕ ਲੋਕਲ ਵੇਰੀਏਬਲ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ(define) ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ,ਇਹ ਸਿਸਟਮ ਦੁਆਰਾ ਆਟੋਮੈਟੀਕਲੀ ਇਨੀਸ਼ਲਾਈਜ਼ (initialise) ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
8. ਗਲੋਬਲ ਵੇਰੀਏਬਲਜ਼ ਆਪਣੀ (value) ਮੁੱਲ ਨੂੰ ਪੂਰੇ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਦੌਰਾਨ ਫੜੀ ਰੱਖਦੇ ਹਨ।
9. ਲੋਕਲ ਵੇਰੀਏਬਲਜ਼, ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੇ ਬਾਹਰ ਹੋਣ ਤੇ ਵੀ, ਫੰਕਸ਼ਨ ਲਈ ਜਾਣੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।
10. ਇੱਕ ਫੰਕਸ਼ਨ ਵਿੱਚ, ਇੱਕ ਤੋਂ ਵੱਧ ਰਿਟਰਨ (return) ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਸੰਭਵ ਹਨ।

Answer:

1. True
2. True
3. True
4. True
5. True
6. True
7. False
8. True
9. False
10. True

3. ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਇੱਕ ਫੰਕਸ਼ਨ (function) ਕੀ ਹੈ?
2. ਫੰਕਸ਼ਨ ਪ੍ਰੋਟੋਟਾਈਪ(function prototype) ਤੋਂ ਤੁਹਾਡਾ ਕੀ ਭਾਵ ਹੈ?
3. ਅਸੀਂ C++ ਵਿੱਚ ਕਿਸੇ ਫੰਕਸ਼ਨ ਤੱਕ ਪਹੁੰਚ ਕਿਵੇਂ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ?
4. ਰਿਟਰਨ ਟਾਈਪ (return type)ਦੀ ਪਰਿਭਾਸ਼ਾ ਦਿਓ।
5. ਕਾਂਸਟੈਂਟ ਆਰਗੂਮੈਂਟ(constant argument) ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ।
6. ਪੈਰਾਮੀਟਰਸ(parameters) ਕੀ ਹਨ ਅਤੇ ਪੈਰਾਮੀਟਰ ਦੇ ਡਿਫਾਲਟ ਵੈਲੂਊ(default value) ਬਾਰੇ ਲਿਖੋ।
7. Call by pointer ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।
8. ਲੋਕਲ ਅਤੇ ਗਲੋਬਲ ਵੇਰੀਏਬਲ ਨੂੰ ਕਿਵੇਂ ਇਨੀਸ਼ਲਾਈਜ਼ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

4. ਵੱਡੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਫੰਕਸ਼ਨ ਅਤੇ ਵੇਰੀਏਬਲ ਦੇ ਸਕੋਪ ਨਿਯਮ(scope rules) ਪਰਿਭਸ਼ਿਤ ਕਰੋ।

2. ਪੈਰਾਮੀਟਰ ਸ਼ਬਦ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ। ਇਸ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਬਾਰੇ ਵੀ ਦੱਸੋ।

5. ਅੰਤਰ ਦੱਸੋ:

1. Call by value ਅਤੇ Call by reference
2. ਲੋਕਲ ਵੇਰੀਏਬਲ ਅਤੇ ਗਲੋਬਲ ਵੇਰੀਏਬਲ

ਅਧਿਆਇ 5

1. ਖਾਲੀ ਥਾਂਵਾਂ ਭਰੋ:

1. ਇੱਕ ਐਰੇ ਵਿੱਚ ਇੱਕੋ ਕਿਸਮ ਦੇ _____ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।
2. 2-ਡਾਇਮੈਂਸ਼ਨਲ (two-dimensional) ਐਰੇ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਐਲੀਮੈਂਟ ਨੂੰ _____ ਦੀ ਵਰਤੋ ਕਰਕੇ ਅਸੈਸ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
3. C++ ਵਿੱਚ ਸਟਰਿੰਗ ਐਰੇ (string array) ਨੂੰ_____ ਸਟੋਰ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਇੱਕ ਕੈਰ (Character) ਐਰੇ ਹੈ।
4. _____ ,ਇੱਕ ਐਰੇ ਹੈ ਜਿਸ ਕੋਲ ਐਲੀਮੈਂਟਸ ਨੂੰ ਦਰਸਾਉਣ ਲਈ single index value ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
5. ਜੇਕਰ ਤੁਸੀਂ _____ ਛੱਡ ਦਿੰਦੇ ਹੋ ਤਾਂ, ਇਨੀਸ਼ਲਾਈਜ਼ੇਸ਼ਨ ਨੂੰ ਸਟੋਰ ਕਰਨ ਜਿੰਨੀ ਵੱਡੀ ਐਰੇ ਬਣ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
6. ਐਰੇ _____ ,ਇੰਡੈਕਸ ਦੇ ਸਮਾਨ ਹੈ।
7. ਐਰੇ _____ ਮੈਮਰੀ ਲੋਕੇਸ਼ਨਜ਼ ਰੱਖਦਾ ਹੈ।
8. C++ ਵਿੱਚ ਐਰੇ ਡਿਕਲੇਅਰ ਕਰਨ ਲਈ ,ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਰ ਇਕ ਐਰੇ ਦੁਆਰਾ ਲੋੜੀਦੀ ਟਾਈਪ ਅਤੇ _____ ਦੇ ਨੰਬਰ ਨਿਰਧਾਰਿਤ ਕਰਦਾ ਹੈ।

Answer:

1. Variables
2. Subscript
3. null terminated string
4. One Dimensional Array
5. Size of array
6. Subscript
7. Contiguous
8. Elements

2. **ਸਹੀ/ਗਲਤ**

1. ਕਰਲੀ ਬਰੇਸੇਸ '{}' ਵਿੱਚ ਮੁੱਲਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ ਉਹਨਾਂ ਐਲੀਮੈਂਟਸ ਦੀ ਗਿਣਤੀ ਤੋਂ ਵੱਧ ਨਹੀਂ ਹੋ ਸਕਦੀ ਜੋ ਅਸੀਂ ਸੁਕੇਅਰ ਬਰੈਕਟ [] ਵਿੱਚ ਐਰੇ ਦੇ ਐਲੀਮੈਂਟਸ ਦੀ ਗਿਣਤੀ ਡਿਕਲੇਅਰ ਕਰਦੇ ਹਾਂ।
2. ਐਰੇ ਸਬਸਕਰਿਪਟ (subscript),ਇਨਡੈਕਸ(index) ਦੇ ਸਮਾਨ ਹੈ।
3. C++ ਵਿੱਚ ਸਟਰਿੰਗ ਐਰੇ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਇੱਕ null terminated string ਨੂੰ ਸਟੋਰ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਕਰੈਕਟਰ ਐਰੇ ਹੈ।

4. 2-ਡਾਇਮੈਂਸ਼ਨਲ(two-dimensional) ਐਰੇ ਮਲਟੀਡਾਇਮੈਂਸ਼ਨਲ(multidimensional) ਐਰੇ ਦਾ ਸਰਲ ਰੂਪ ਹੈ
5. ਐਰੇ ਦਾ ਆਕਾਰ ਜ਼ੀਰੋ ਦੇ ਬਰਾਬਰ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।

Answer:

1. True
2. True
3. False
4. True
5. False

3. ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਇੱਕ ਐਰੇ ਨੂੰ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰੋ।
2. C++ ਵਿੱਚ ਐਰੇ ਨੂੰ ਡਿਕਲੇਅਰ(declare) ਕਰਨ ਲਈ ਵਿਧੀ ਲਿਖੋ।
3. ਸਬਸਕ੍ਰਿਪਟ (subscript) ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?
4. ਦੋ-ਡਾਇਮੈਂਸ਼ਨਲ(two dimensional) ਐਰੇ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ। ਉਦਾਹਰਣ ਦਿਓ।
5. ਐਰੇ ਇਨਸ਼ਿਲਾਈਜ਼ੇਸ਼ਨ(array initialization) ਤੋਂ ਤੁਹਾਡਾ ਕੀ ਭਾਵ ਹੈ?
6. ਇੱਕ ਡਾਇਮੈਂਸ਼ਨਲ(one dimensional) ਐਰੇ ਨੂੰ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰੋ।
7. ਮਲਟੀ ਡਾਇਮੈਂਸ਼ਨਲ (multi-dimensional) ਐਰੇ ਕੀ ਹੈ?ਉਦਾਹਰਣ ਦਿਓ।

4. ਵੱਡੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਇੱਕ ਉਦਾਹਰਣ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਦੋ ਡਾਇਮੈਂਸ਼ਨਲ(two dimensional) ਐਰੇ ਨੂੰ ਅਸੈਸ ਕਰਨ ਦੀ ਪ੍ਰੀਕਿਰਿਆ ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ।
2. ਐਰੇ ਦੀ ਡਿਕਲੇਅਰੇਸ਼ਨ ਅਤੇ ਐਰੇ ਦੀ ਇਨਸ਼ਲਾਈਜ਼ੇਸ਼ਨ ਵਿਚਕਾਰ ਕੀ ਅੰਤਰ ਹੈ,ਉਦਾਹਰਣ ਦੇ ਕੇ ਸਮਝਾਓ।
3. ਸਟਰਿੰਗ ਐਰੇ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ। ਉਦਾਹਰਣ ਦਿਓ।

ਅਧਿਆਇ 6

1. ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ

1. ਇੱਕ ਸਟੈਟਿਕ ਮੈਂਬਰ (static member)ਕਲਾਸ ਦੇ ਸਾਰੇ _____ ਦੁਆਰਾ ਸ਼ੇਅਰ (share) ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
2. Class name ,ਕਲਾਸ ਲਈ ਇੱਕ ਵੈਲਿਡ _____ ਹੈ।
3. _____ ਉਹ ਕਲਾਸ ਦਰਸਾਉਂਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਨਾਲ ਡਿਕਲੇਅਰ ਕੀਤਾ ਜਾ ਰਿਹਾ ਮੇਂਬਰ ਸੰਬਧਤ ਹੈ।
4. _____ ਮੈਂਬਰ ਨੂੰ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਦੇ ਅੰਦਰ ਰਹਿੰਦੇ ਹੋਏ ਕਲਾਸ ਦੇ ਬਾਹਰ ਕਿਤੋਂ ਵੀ ਅਸੈਸ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
5. _____ ਇੱਕ ਕਲਾਸ ਦੀ ਇੱਕ ਇੰਸਟਾਸ਼ੀਏਸ਼ਨ(instantiation) ਹੈ।
6. ਇੱਕ _____ ਮੈਂਬਰ ਵੇਰੀਏਬਲ ਜਾਂ ਫੰਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਅਸੇਸ ਨਹੀਂ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ।
7. ਇੱਕ _____ ਮੈਂਬਰ ਵੇਰੀਏਬਲ ਜਾਂ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਇੱਕ ਪ੍ਰਾਈਵੇਟ ਮੈਂਬਰ ਨਾਲ ਬਹੁਤ ਸਮਾਨਤਾ ਹੈ।
8. ਟਾਈਪ "ਕਲਾਸ" ਦੇ ਇੱਕ ਐਰੇ ਦੇ ਵੇਰੀਬਲਜ ਨੂੰ _____ ਵਜੋਂ ਜਾਣਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

Answer:

1. Objects
2. Identifier
3. Scope resolution operator (::)
4. Public
5. Object
6. Private
7. Protected
8. An array of objects

2. ਸਹੀ/ਗਲਤ

1. ਕਲਾਸ ਦੀ ਡਾਟਾ ਸਟਰਕਚਰ (data structure) ਨਾਲ ਕੋਈ ਸਮਾਨਤਾ ਨਹੀਂ ਹੈ
2. ਇੱਕ ਆਬਜੈਕਟ ਇਕ ਕਲਾਸ ਦੀ ਇਨੀਸ਼ਲਾਈਜ਼ੇਸ਼ਨ (initialization) ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
3. ਇੱਕ ਸਟੈਟਿਕ (static) ਮੈਂਬਰ ਫੰਕਸ਼ਨ ਕੇਵਲ ਸਟੈਟਿਕ ਡਾਟਾ ਮੈਂਬਰ ਨੂੰ ਅਸੈਸ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ।
4. ਮੈਂਬਰ ਫੰਕਸ਼ਨਾਂ ਨੂੰ ਕਲਾਸ ਪਰਿਭਾਸ਼ਾ (definition) ਦੇ ਅੰਦਰ ਪਰਿਭਾਸਿਤ ਨਹੀਂ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ।

5. ਇੱਕ ਕਲਾਸ ਦੇ ਕਈ ਪਬਲਿਕ, ਪ੍ਰੋਟੈਕਟਡ ਜਾਂ ਪ੍ਰਾਈਵੇਟ ਲੇਬਲਡ ਸੈਕਸ਼ਨ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ।
6. ਇੱਕ ਕਲਾਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਇੱਕ ਆਬਜੈਕਟ ਦੀ ਕਿਸਮ ਦਰਸਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
7. ਇਕ ਮੈਂਬਰ ਫੰਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਸਟੈਟਿਕ ਡਿਕਲੇਅਰ ਕਰਕੇ,ਤੁਸੀ ਉਸ ਨੂੰ ਸੁਤੰਤਰ (independent) ਬਣਾ ਦਿੰਦੇ ਹੋ।

Answer:

1. False
2. True
3. True
4. False
5. True
6. True
7. True

3. ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਕਲਾਸ ਕੀ ਹੈ?ਇਸ ਨੂੰ ਕਿਵੇ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ?
2. ਐਰੇ ਔਫ ਆਬਜੈਕਟਸ (array of objects) ਕੀ ਹੈ? ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।
3. ਕੀ ਮੈਂਬਰ ਫੰਕਸ਼ਨ ਦੀ ਨੈਸਟਿੰਗ ਕਰਨਾ ਸੰਭਵ ਹੈ ?ਜੇ ਹਾਂ ਤਾਂ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।
4. inline function ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?
5. ਏਨਕੇਪਸੁਲੇਸ਼ਨ (encapsulation)ਤੋਂ ਕੀ ਭਾਵ ਹੈ?
6. ਕਲਾਸਜ਼ ਦੀ ਡਿਕਲੇਅਰੇਸ਼ਨ ਬਾਰੇ ਵਿਸਥਾਰ ਨਾਲ ਦੱਸੋ।
7. ਡਿਫਾਲਟ ਲੇਬਲਜ਼(default labels) ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?
8. ਪ੍ਰੋਟੈਕਟਡ ਮੈਂਬਰ(protected member) ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?
9. ਉਦਾਹਰਣ ਸਹਿਤ ਮੈਂਬਰ ਫੰਕਸ਼ਨ(member function) ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ।
10. ਡਾਟਾ ਹਾਈਡਿੰਗ (data hiding) ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?

4. ਵੱਡੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਅਸੈਸ ਸਪੇਸੀਫਾਇਰ (access specifiers) ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?ਵਿਸਥਾਰ ਨਾਲ ਲਿਖੋ।
2. ਪਬਲਿਕ ਮੈਂਬਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਬਾਰੇ ਉਦਾਹਰਣ ਸਹਿਤ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।
3. ਕਲਾਸਜ਼ ਅਤੇ ਇਸਦੇ ਮੈਂਬਰਜ਼ ਦੇ ਸਕੋਪ ਬਾਰੇ ਵਿਸਥਾਰ ਨਾਲ ਦੱਸੋ।
4. ਪ੍ਰਾਈਵੇਟ ਅਤੇ ਪਬਲਿਕ ਮੈਂਬਰਾਂ ਵਿਚਕਾਰ ਅੰਤਰ ਦੱਸੋ।
5. ਇੱਕ ਕਲਾਸ ਦੇ ਅੰਦਰ ਐਰੇ ਦੀ ਇੱਕ ਉਦਾਹਰਣ ਲਿਖੋ।
6. ਉਦਾਹਰਣ ਸਹਿਤ ਸਟੈਟਿਕ ਫੰਕਸ਼ਨ ਮੈਂਬਰ (static member function) ਬਾਰੇ ਸਮਝਾਓ।

ਅਧਿਆਇ 7

1. ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ:

1. ਕੰਸਟਰਕਟਰ (constructor) ਖਾਸ ਕਿਸਮ ਦੇ ਮੈਂਬਰ ਫੰਕਸ਼ਨ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜੋ ਆਬਜੈਕਟ ਨੂੰ ਆਟੋਮੈਟੀਕਲੀ _____ ਕਰਦੇ ਹਨ।
2. _____ ਇੱਕ ਕੰਸਟਰਕਟਰ ਦਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ, ਜੋ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਰ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕੰਸਟਰਕਟਰ ਦੀ ਗੈਰ ਹਾਜਰੀ ਵਿੱਚ ਕੰਪਾਈਲਰ ਦੁਆਰਾ ਆਟੋਮੈਟੀਕਲੀ ਜਨਰੇਟ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।
3. ਡਾਇਨਾਮਿਕਲੀ (dynamically) ਮੈਮਰੀ ਪ੍ਰਦਾਨ (allocate) ਕਰਦੇ ਹੋਏ ,ਕੰਸਟਰਕਟਰ ਨੂੰ ਕਲਾਸ ਦੇ ਨਾਮ ਤੋਂ ਬਾਅਦ _____ ਲਗਾ ਕੇ ਕਾਲ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
4. ਮੈਂਬਰਾਂ ਦਾ_____ , ਉਹ ਕ੍ਰਮ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿੱਚ ਇਹ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।
5. _____ , ਓਵਰਲੋਡ ਕੰਸਟਰਕਟਰਾਂ (overload constructor) ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਇਨੀਸ਼ਲਾਈਜੇਸ਼ਨ ਮੋਡਜ਼ ਦੀ ਆਗਿਆ ਦਿੰਦੇ ਹਨ।
6. ਇੱਕ _____ ਅਜਿਹੀ ਡਿਕਲੇਅਰੇਸ਼ਨ ਹੈ ਜੋ ਉਹੀ ਨਾਮ ਨਾਲ ਡਿਕਲੇਅਰ ਕੀਤੀ ਗਈ ਜਿਸ ਨਾਲ ਪਹਿਲਾਂ ਉਸੇ ਸਕੋਪ (scope) ਵਿੱਚ ਡਿਕਲੇਅਰ ਕੀਤੀ ਗਈ ਸੀ।

Answer:

1. Initializes
2. Default constructor
3. parenthesis
4. construction order
5. dynamic initialization
6. overloaded declaration

2. ਸਹੀ/ਗਲਤ

1. ਇੱਕ ਡਿਸਟਰਕਟਰ(destructor) ਦਾ ਨਾਮ ,ਇੱਕ ਕਲਾਸ ਦੇ ਨਾਮ ਦੇ ਅਗੇਤਰ (~ ਟਿਲਡੇ) ਲਗਾਏ ਦੇ ਬਿਲਕੁਲ ਸਮਾਨ ਹੈ ।
2. ਡਿਫਾਲਟ ਕੰਸਟਰਕਟਰ, ਉਸ ਕੰਸਟਰਕਟਰ ਦਾ ਹਵਾਲਾ ਦੇ ਸਕਦਾ ਹੈ ਜੋ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਰ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕੰਸਟਰਕਟਰਾਂ (programmer defined constructors) ਦੀ ਗੈਰ ਹਾਜਰੀ ਵਿੱਚ ਕੰਪਾਈਲਰ ਦੁਆਰਾ ਆਟੋਮੈਟੀਕਲੀ ਜਨਰੇਟ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।
3. ਇੱਕ ਸਕੋਪ ਵਿੱਚ ਇਕੋ ਫੰਕਸ਼ਨ ਨਾਮ ਦੇ ਕਈ ਪਰਿਭਾਸ਼ਾਂਵਾਂ (definitions) ਨਹੀਂ ਹੋ ਸਕਦੀਆਂ।
4. ਪੁਆਇੰਟਰ(pointer) ਵੇਰੀਏਬਲ ਕੰਸਟਰਕਟਰਾਂ ਲਈ ਆਰਗੁਮੈਂਟ ਵਜੋਂ ਨਹੀਂ ਵਰਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ।
5. ਇੱਕ ਆਬਜੈਕਟ ਨੂੰ ਹੋਰ ਆਬਜੈਕਟ ਜੋ ਸਮਾਨ(same) ਟਾਈਪ ਦੀ ਹੋਵੇ,ਨਾਲ ਇਨੀਸ਼ਲਾਈਜ਼ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
6. ਅਸੀਂ ਡਾਟਾ ਮੈਂਬਰ ਨੂੰ ਕੰਸਟਰਕਟਰ ਦੇ ਫੰਕਸ਼ਨ ਬਾਡੀ ਅੰਦਰ ਵੀ ਇਨੀਸ਼ਲਾਈਜ਼(initialize) ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
7. ਹਰ ਕਲਾਸ ਵਿੱਚ ਘੱਟੋ-ਘੱਟ ਇੱਕ ਡਿਫਾਲਟ ਕੰਸਟਰਕਟਰ(default constructor) ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।

8. ਇੱਕ ਡਿਫਾਲਟ ਕੰਸਟਰਕਟਰ (default constructor)ਦਾ ਕੋਈ ਪੈਰਾਮੀਟਰ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ।
9. ਡਾਟਾ ਦੀ ਇਨੀਸ਼ਲਾਈਜ਼ੇਸਨ ,ਡਾਇਨਾਮਿਕ(dynamic) ਇਨੀਸ਼ਲਾਈਜੇਸ਼ਨ ਅਖਵਾਉਂਦੀ ਹੈ।

Answer

1. True
2. False
3. False
4. True
5. True
6. True
7. True
8. False
9. True

3. ਛੋਟੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਕੰਸਟਰਕਟਰਜ਼ ਤੋਂ ਕੀ ਭਾਵ ਹੈ?
2. ਪੈਰਾਮੀਟਰਾਇਜ਼ਿਡ ਕੰਸਟਰਕਟਰਜ਼ (parametrized constructors) ਬਾਰੇ ਵਿਸਥਾਰ ਨਾਲ ਦੱਸੋ।
3. ਕੰਸਟਰਕਟਰਜ਼ ਦੀ ਡਾਇਨਾਮਿਕਲੀ ਇਨੀਸ਼ਲਾਈਜ਼ੇਸ਼ਨ (dynamically initialization)ਤੋਂ ਕੀ ਭਾਵ ਹੈ।
4. ਡਿਸਟਰਕਟਰਜ਼(destructors) ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?
5. ਫੰਕਸ਼ਨ ਓਵਰਲੋਡਿੰਗ (function overloading) ਤੋਂ ਕੀ ਭਾਵ ਹੈ?
6. ਕੰਸਟਰਕਟਰ(constructor) ਦੀ ਡਿਕਲੇਅਰੇਸ਼ਨ(declaration) ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ।
7. ਕੰਸਟਰਕਟਰ ਦੇ ਕੰਮ ਨੂੰ ਵਿਸਥਾਰ ਨਾਲ ਦੱਸੋ।
8. ਡਿਫਾਲਟ ਕੰਸਟਰਕਟਰ(default constructor) ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

4 ਵੱਡੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਕੰਸਟਰਕਟਰਜ਼ ਤੋਂ ਤੁਹਾਡਾ ਕੀ ਭਾਵ ਹੈ? ਕਲਾਸ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਕੰਸਟਰਕਟਰ ਨੂੰ ਪਰਿਭਾਸ਼ਤ ਕਰਨ ਦੀ ਕੀ ਲੋੜ ਹੈ?
2. ਕੰਸਟਰਕਟਰ ਦੀ ਡਾਇਨਾਮਿਕ ਇਨੀਸ਼ਲਾਈਜ਼ੇਸ਼ਨ ਦੀ ਪ੍ਰੀਕਿਰਿਆ ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ।
3. ਕੰਸਟਰਕਟਰ ਅਤੇ ਡਿਫਾਲਟ ਕਾਪੀ (default copy) ਕੰਸਟਰਕਟਰ ਦੇ ਵਿਚਕਾਰ ਅੰਤਰ ਦੱਸੋ।
4. ਕਲਾਸ ਡਿਸਟਰਕਟਰ ਦੀਆਂ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਂਵਾਂ ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ।

1. ਖਾਲੀ ਥਾਂਵਾਂ ਭਰੋ:

1. ਬੇਸ ਕਲਾਸ ਨੂੰ _____ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
2. _____ ਇਨਹੈਰੀਟੈਂਸ(inheritance), ਹੀਰਾਰੀਕਲ(hierarchical) ਅਤੇ ਮਲਟੀਪਲ(multiple) ਇਨਹੈਰੀਟੈਂਸ ਦਾ ਸੁਮੇਲ ਹੈ।।
3. ਬਾਏ ਡਿਫਾਲਟ(by default) ਬੇਸ ਕਲਾਸ,ਡਰਾਈਵਡ ਕਲਾਸ ਵਿੱਚ _____ ਮੋਡ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਦਿਖਾਈ ਦਿੰਦੀ ਹੈ।
4. ਜਦੋਂ ਇੱਕ ਡ੍ਰਾਈਵਡ ਕਲਾਸ, ਇੱਕ ਤੋਂ ਵਧੇਰੇ ਡ੍ਰਾਈਵਡ ਕਲਾਸਜ਼ ਤੋਂ ਬਣਾਈ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਇਨਹੈਰੀਟੈਂਸ(inheritance) ਨੂੰ _____ ਇਨਹੈਰੀਟੈਂਸ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
5. _____ ਇੱਕ parent-child relationship ਦੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਹੈ।
6. _____ ਅਤੇ _____ ਮੈਂਬਰ ਕਲਾਸ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਪਹੁਚਣਯੋਗ(accessible) ਨਹੀਂ ਹਨ।
7. ਪੁਰਾਣੀ ਕਲਾਸ ਨੂੰ ਬੇਸ ਕਲਾਸ ਵਜੋਂ ਜਾਣਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਨਵੀਂ ਕਲਾਸ ਨੂੰ _____ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
8. ਕਈ ਬੇਸ ਕਲਾਸਾਂ ਵਾਲੀ, ਡਰਾਈਵਡ ਕਲਾਸ ਨੂੰ _____ ਇਨਹੈਰੀਟੈਂਸ(inheritance) ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
9. ਪਬਲਿਕ ਡੇਰੀਵੇਸ਼ਨ(public derivation) ,_____ ਕਲਾਸ ਵਿੱਚ ਇਨਹੈਰਿਟਡ (inherited)ਮੈਂਬਰਾਂ ਲਈ ਅਕਸੈਸ ਸਪੇਸੀਫਾਇਰ(access specifier) ਨੂੰ ਨਹੀਂ ਬਦਲਦਾ।
10. ਸਿਰਫ ਇੱਕ ਬੇਸ ਕਲਾਸ ਵਾਲੀ ਇੱਕ ਡਰਾਈਵਡ ਕਲਾਸ ਨੂੰ _____ ਇਨਹੈਰੀਟੈਂਸ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

Answer

1. old Class
2. Hybrid
3. public
4. multiple
5. inheritance
6. private and protected
7. derived
8. derived
9. single

2. ਸਹੀ/ਗਲਤ

1. ਇਨਹੈਰੀਟੈਂਸ ਦਾ ਅਰਥ ਹੈ ਬੱਚੇ ਦੁਆਰਾ ਮਾਪਿਆਂ ਤੋਂ ਕੁਝ ਗੁਣਾਂ ਨੂੰ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨਾ।
2. ਡਿਫਾਲਟ ਬੇਸ ਕਲਾਸ ,ਡਰਾਈਵਡ ਕਲਾਸ ਵਿੱਚ ਪਬਲਿਕ ਮੋਡ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਦਿਖਾਈ ਦਿੰਦੀ ਹੈ।
3. ਜਦੋਂ ਇੱਕ ਡ੍ਰਾਈਵਡ ਕਲਾਸ ਇੱਕ ਤੋਂ ਵਧੇਰੇ ਬੇਸ ਕਲਾਸਾਂ ਤੋਂ ਬਣਾਈ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਇਨਹੈਰੀਟੈਂਸ ਨੂੰ ਹੀਰਾਰੀਕਲ ਇਨਹੈਰੀਟੈਂਸ (hierarchical inheritance)ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
4. ਬੇਸ ਕਲਾਸ ਦਾ ਡਾਟਾ ਇਨਹੈਰੀਟ(inherit) ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
5. ਕਈ ਬੇਸ ਕਲਾਸਾਂ ਤੋਂ ਬਣਾਈ ਡ੍ਰਾਈਵ ਕਲਾਸ ਨੂੰ ਮਲਟੀਪਲ(multiple) ਇਨਹੈਰੀਟੈਂਸ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
6. ਇੱਕ ਕਲਾਸ ਨੂੰ ਦੂਜੀ ਡ੍ਰਾਈਵਡ ਕਲਾਸ ਤੋਂ ਬਣਾਉਣ ਦੀ ਵਿਧੀ ਨੂੰ ਮਲਟੀਲੈਵਲ(multilevel) ਇਨਹੈਰੀਟੈਂਸ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
7. ਇੱਕ ਕਲਾਸ ਇੱਕ ਤੋਂ ਵੱਧ ਕਲਾਸਜ਼ ਦੁਆਰਾ ਇਨਹੈਰੀਟ ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ,ਇਹ ਪ੍ਰੀਕਿਰਿਆ ਨੂੰ ਹੀਰਾਰੀਕਲ ਇਨਹੈਰੀਟੈਂਸ(hierarchical inheritance) ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
8. ਹਾਈਬ੍ਰਿਡ ਇਨਹੈਰੀਟੈਂਸ(hybrid inheritance), ਹੀਰਾਰੀਕਲ(hierarchical) ਅਤੇ ਮਲਟੀਪਲ(multiple) ਇਨਹੈਰੀਟੈਂਸ ਦਾ ਸੁਮੇਲ ਹੈ।

Answer

1. True
2. True
3. False
4. False
5. True
6. True
7. True
8. True

4. ਛੋਟੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਇਨਹੈਰੀਟੈਂਸ (Inheritance) ਕੀ ਹੈ?
2. ਇਨਹੈਰੀਟੈਂਸ ਦੀਆਂ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਦੱਸੋ।
3. ਇਨਹੈਰੀਟੈਂਸ ਦੇ ਤਿੰਨ ਤਰੀਕੇ ਕੀ ਹਨ?
4. ਪ੍ਰਾਈਵੇਟ ਅਤੇ ਪ੍ਰੋਟੈਕਟਡ ਸੈਕਸ਼ਨਜ਼ (sections) ਵਿੱਚ ਅੰਤਰ ਦੱਸੋ।
5. ਇਨਹੈਰੀਟੈਂਸ ਦੀ ਲੋੜ ਬਾਰੇ ਲਿਖੋ।
6. ਡਰਾਈਵਡ ਕਲਾਸ(derived class) ਕੀ ਹੈਂ
7. ਸਿੰਗਲ (single) ਇਨਹੈਰੀਟੈਂਸ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?

5. ਵੱਡੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਬੇਸ ਕਲਾਸ ਅਤੇ ਡ੍ਰਾਈਵਡ ਕਲਾਸ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?ਉਦਾਹਰਣ ਦੇ ਕੇ ਸਮਝਾਓ।
2. ਇਨਹੈਰੀਟੈਂਸ ਦੀਆਂ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਿਸਮਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।
3. ਵਿਜ਼ੀਬਿਲਟੀ ਮੋਡਜ਼ (visibility mode)ਤੋ ਤੁਹਾਡਾ ਕੀ ਭਾਵ ਹੈ? ਹਰ ਇੱਕ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।
4. ਮਲਟੀਪਲ ਅਤੇ ਮਲਟੀਲੈਵਲ ਇਨਹੈਰੀਟੈਂਸ ਵਿੱਚ ਕੀ ਅੰਤਰ ਹੈ?
5. ਹਾਈਬ੍ਰਿਡ ਅਤੇ ਹੀਰਾਰਕੀਕਲ ਇਨਹੈਰੀਟੈਂਸ ਵਿੱਚ ਕੀ ਅੰਤਰ ਹੈ।
6. ਪ੍ਰਾਈਵੇਟ ਅਤੇ ਪਬਲਿਕ ਵਿਜ਼ਬਿਲਟੀ ਮੋਡ (visibility mode)ਵਿੱਚ ਅੰਤਰ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਅਧਿਆਇ 9

1. ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ:

1. ਨੋਡਾਂ ਵਿੱਚ _____, ਕੇਬਲ ਮੀਡੀਆ(cable media) ਜਾਂ ਵਾਇਰਲੈੱਸ ਮੀਡੀਆ(wireless media) ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਸਥਾਪਨਾ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
2. ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦੀ ਨੈੱਟਵਰਕਿੰਗ ਡਾਟਾ ਫਾਇਲਾਂ ਨੂੰ _____ ਕਰਨ ਵਿੱਚ ਮਦਦ ਕਰਦਾ ਹੈ।
3. _____ ,ਉਹ ਭੌਤਿਕ ਮਾਰਗ (physical pathway)ਹਨ ਹੋ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਨੂੰ ਜੋੜਦੇ ਹਨ।
4. _____ ਜਨਤਕ (Public) ਜਾਂ ਨਿੱਜੀ (Private) ਮਾਲਕੀਅਤ ਵਾਲੀ ਸੰਚਾਰ ਪ੍ਰਣਾਲੀ (communication channel) ਹੈ ਜੋ ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਇੱਕ ਪੂਰੇ ਸ਼ਹਿਰ ਨੂੰ ਕਵਰ ਕਰਦੀ ਹੈ।
5. ਫਾਈਬਰ ਆਪਟਿਕ ਕੇਬਲ ਦਾ ਕੋਰ(core) _____ ਦਾ ਬਣਿਆ ਹੈ।
6. ਇੱਕ _____ ,ਟ੍ਰਾਂਸਮਿਸ਼ਨ ਪਾਥ 'ਤੇ ਦੋਵਾਂ ਦਿਸ਼ਾਵਾਂ ਵਿੱਚ ਇੱਕੋ ਸਮੇਂ ਡਾਟਾ ਦਾ ਸੰਚਾਰ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ।
7. _____ ਦੋ ਸੰਚਾਰ ਯੰਤਰਾਂ ਵਿਚਕਾਰ ਸੂਚਨਾ ਦੇ ਪ੍ਰਵਾਹ ਦੀ ਦਿਸ਼ਾ ਨਿਰਧਾਰਤ ਕਰਦਾ ਹੈ।
8. _____ ,ਇਕ ਦੂਰਸੰਚਾਰ ਨੈਟਵਰਕ (telecommunication network) ਹੈ ਜੋ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਨੂੰ ਡਾਟਾ ਦੇ ਆਦਾਨ-ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਨ ਦੀ ਆਗਿਆ ਦਿੰਦਾ ਹੈ।
9. _____ ਇੱਕ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਜਾਂ ਨੈਟਵਰਕ ਉਪਕਰਣਾਂ ਨੂੰ ਇੱਕ ਦੂਜੇ ਨਾਲ ਜੋੜਨ ਦਾ ਤਰੀਕਾ ਹੈ।
10. _____ ,ਕੰਪਿਊਟਿੰਗ ਟੈਕਨਾਲੋਜੀ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਨੈੱਟਵਰਕਿੰਗ, ਹਾਰਡਵੇਅਰ, ਸਾੱਫਟਵੇਅਰ, ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਨਾਲ ਜੁੜੀ ਕਿਸੇ ਵੀ ਚੀਜ ਨੂੰ ਦਰਸਾਉਦਾ ਹੈ।

Answer

1. connection
2. share
3. Transmission channel or media
4. MAN
5. glass
6. full-duplex system
7. transmission mode
8. computer network or data network
9. network toplogy
10. information technology

2. ਸਹੀ/ ਗਲਤ

1. ਜਾਣਕਾਰੀ ਮੁਢਲੇ ਉਦੇਸ਼ਾਂ ਲਈ ਢੁਕਵੀਂ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ।

2. ਨੋਡਜ਼(nodes) ਵਿਚਕਾਰ ਕੁਨੈਕਸ਼ਨ (ਨੈਟਵਰਕ ਲਿੰਕ), ਵਾਇਰਲੈੱਸ ਮੀਡਿਆ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਸਥਾਪਤ ਨਹੀਂ ਕੀਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ।
3. ਜੇ ਹੋਸਟ ,ਪੁਆਇੰਟ-ਟੂ-ਪੁਆਇੰਟ ਜੁੜੇ ਹੋਏ ਹੋਣ, ਤਾਂ ਉਹਨਾਂ ਕੋਲ ਸ਼ਾਇਦ ਮਲਟੀਪਲ ਇੰਟਰਮੀਡੀਏਟ (intermediate) ਡਿਵਾਈਸ ਨਾ ਹੋਣ।
4. ਇੱਕ ਮੈਟਰੋਪੋਲੀਟਨ ਏਰੀਆ ਨੈਟਵਰਕ ਜਾਂ MAN ਇੱਕ ਪੂਰੇ ਸ਼ਹਿਰ, ਕਾਲਜ਼ ਕੈਂਪਸ ਜਾਂ ਛੋਟੇ ਖੇਤਰ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੈੱਟਵਰਕ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।
5. ਟ੍ਰਾਂਸਮਿਸ਼ਨ ਚੈਨਲ ਜਾਂ ਮੀਡਿਆ ਉਹ ਭੌਤਿਕ ਮਾਰਗ (physical pathway) ਹਨ ਹੋ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ, ਹੋਰ ਡਿਵਾਇਸਾਂ ਅਤੇ ਲੋਕਾਂ ਨੂੰ ਨੈੱਟਵਰਕ ਨਾਲ ਜੋੜਦੇ ਹਨ।

Answer

1. True
2. false
3. false
4. True
5. True

3. ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਇਨਫਰਮੇਸ਼ਨ ਟੈਕਨੋਲੋਜੀ ਕੀ ਹੈ?
2. ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੈੱਟਵਰਕ ਕੀ ਹੈ?
3. ਡਾਟਾ ਸੰਚਾਰ(data communication) ਦੇ ਭਾਗਾਂ(components) ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।
4. ਨੈੱਟਵਰਕ ਦੇ ਕੀ ਲਾਭ ਹਨ?
5. ਡਾਟਾ ਟਰਾਂਸਮਿਸ਼ਨ ਦੇ ਤਰੀਕਿਆਂ ਦਾ ਨਾਮ ਦੱਸੋ।
6. ਟੈਕਨੋਲੋਜੀ ਦੀਆਂ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਕੀ ਹਨ।
7. ਨੈੱਟਵਰਕ ਦੀ ਜਰੂਰਤ ਕੀ ਹੈ।
8. ਟ੍ਰੀ ਟੋਪੋਲੋਜੀ (tree topology) ਕੀ ਹੈ?
9. ਸੈਟੇਲਾਈਟ (satellite) ਕੀ ਹੈ?
10. ਫੁਲ ਡੁਪਲੈਕਸ (full duplex) ਮੋਡ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।
11. ਫਾਈਬਰ ਆਪਟਿਕਸ (fiber optics) ਕੀ ਹੈ।
12. ਕੋਐਕਸੀਅਲ ਕੇਬਲ (COAXIAL CABLE)ਦੀ ਪਰਿਭਾਸ਼ਾ ਦਿਓ।

4. ਵੱਡੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਤੁਸੀਂ ਸਬਦ ਸੂਚਨਾ ਟੈਕਨੋਲੋਜੀ ਤੋਂ ਕੀ ਸਮਝਦੇ ਹੋ। ਇਸਦੀ ਜਰੂਰਤ ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ।
2. ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੈੱਟਵਰਕ ਦੀਆ ਕਿਸਮਾਂ ਬਾਰੇ ਵਿਸਥਾਰ ਨਾਲ ਲਿਖੋ।
3. ਵੱਖ-ਵੱਖ ਡਾਟਾ ਟ੍ਰਾਂਸਮਿਸ਼ਨ ਮੋਡ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।
4. ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੈੱਟਵਰਕ ਦੇ ਲਾਭ ਅਤੇ ਹਾਨੀਆ ਕੀ ਹਨ।
5. ਸੰਚਾਰ ਚੈਨਲ ਜਾਂ ਮੀਡੀਆ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।
6. ਡਾਟਾ ਸੰਚਾਰ ਦੇ ਕਿਹੜੇ ਭਾਗ ਹਨ।
7. ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਨੈੱਟਵਰਕ ਟੋਪੋਲੋਜੀਜ਼(network topologies) ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ?

5. ਅੰਤਰ ਦਿਓ:

1. ਲੈਨ (LAN)ਅਤੇ ਵੈਨ(WAN)
2. ਬੱਸ (BUS) ਟੋਪੋਲੋਜੀ ਅਤੇ ਰਿੰਗ (RING) ਟੋਪੋਲੋਜੀ
3. ਟਵਿਸਟਡ ਪੇਅਰ (twisted pair) ਅਤੇ ਕੋਆਕਸੀਅਲ ਕੇਬਲ (coaxial cable)
4. ਸਟਾਰ (STAR) ਅਤੇ ਮੈਸ਼ (mesh) ਟੋਪੋਲੋਜੀ
5. ਮੈਨ (MAN) ਅਤੇ ਪੈਨ (PAN)
6. ਸਿੰਪਲੈਕਸ (simplex) ਅਤੇ ਹਾਫ ਡੁਪਲੈਕਸ (half duplex)