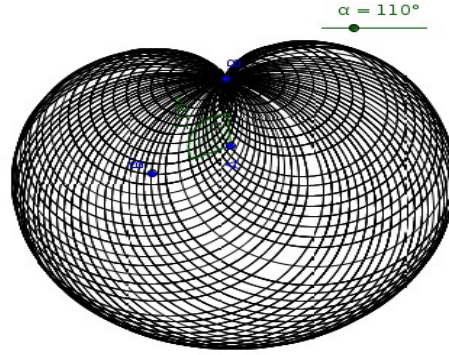
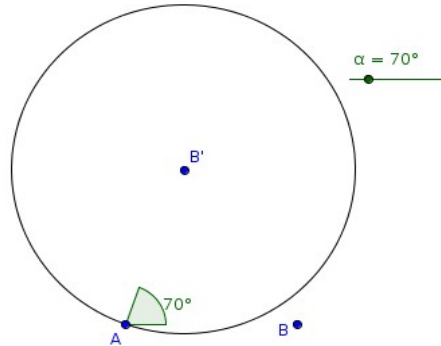


**IT PRACTICAL EXAM  
STANDARD 10  
SAMPLE QUESTIONS**

ಜಿಯೋಜಿಬ್ರ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ತೆರೆದು ಅದರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಬಿಂದುಗಳನ್ನು (A, B) ಗುರುತಿಸಿರಿ. A ಎಂಬ ಬಿಂದುವಿನಲ್ಲಿ ಸ್ಟ್ರೆಡರ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ನಿಯಂತ್ರಿಸಬಹುದಾದ ಒಂದು ಕೋನವನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿರಿ. ಸ್ಟ್ರೆಡರ್ ನಿರ್ಮಿಸುವಾಗ ಲಭಿಸುವ ಬಿಂದುವನ್ನು ಕೇಂದ್ರವಾಗಿಸಿ B ಯ ಮೂಲಕ ಹಾದುಹೋಗುವ ಒಂದು ವೃತ್ತ ರಚಿಸಿರಿ. ಈ ವೃತ್ತದ trace ಗುರುತಿಸಿ ಒಂದು ಗಣಿತ ನಮೂನೆ(ಪ್ಯಾಟರ್ನ್)ಯನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿರಿ. ನೀವು ಮಾಡಿದ ರಚನೆಯನ್ನು Home ನ Exam10 ಎಂಬ ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್\_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರನ್ನು ಫೈಲಿನ ಹೆಸರಾಗಿ ಕೊಟ್ಟು ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.

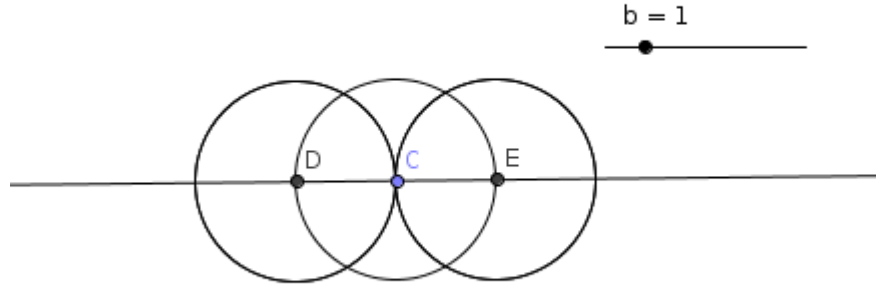


ಜಿಯೋಜಿಬ್ರ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ತೆರೆದು ಅದರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಬಿಂದುಗಳನ್ನು (A, B) ಗುರುತಿಸಿರಿ. A ಎಂಬ ಬಿಂದುವಿನಲ್ಲಿ ಸ್ಟ್ರೆಡರ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ನಿಯಂತ್ರಿಸಬಹುದಾದ ಒಂದು ಕೋನವನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿರಿ. ಸ್ಟ್ರೆಡರ್ ನಿರ್ಮಿಸುವಾಗ ಲಭಿಸುವ ಬಿಂದುವನ್ನು ಕೇಂದ್ರವಾಗಿಸಿ A ಯ ಮೂಲಕ ಹಾದುಹೋಗುವ ಒಂದು ವೃತ್ತ ರಚಿಸಿರಿ. ಈ ವೃತ್ತದ trace ಗುರುತಿಸಿ ಒಂದು ಗಣಿತ ನಮೂನೆ(ಪ್ಯಾಟರ್ನ್)ಯನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿರಿ. ನೀವು ಮಾಡಿದ ರಚನೆಯನ್ನು Home ನ Exam10 ಎಂಬ ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್\_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರನ್ನು ಫೈಲಿನ ಹೆಸರಾಗಿ ಕೊಟ್ಟು ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.



ಒಂದು ವೃತ್ತ ರಚಿಸಿರಿ. (tool: Circle with center and radius). ನಂತರ ಕೆಳಗೆ ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ (ಅಳತೆಗಳು ವ್ಯತ್ಯಾಸವಾಗಬಹುದು) ಒಂದು ರಚನೆಯನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿರಿ. ನೀವು ಮಾಡಿದ ರಚನೆಯನ್ನು Home ನ Exam10 ಎಂಬ ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್\_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರನ್ನು ಫೈಲಿನ ಹೆಸರಾಗಿ ಕೊಟ್ಟು ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.

ಜಿಯೋಜಿಬ್ರ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ರೇಖೆಯನ್ನು ರಚಿಸಿ ಅದರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಬಿಂದುವನ್ನು (ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ C) ಗುರುತಿಸಿರಿ. ಈ ಬಿಂದುವನ್ನು ಕೇಂದ್ರವಾಗಿರಿಸಿ ಸ್ಲೈಡರ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ನಿಯಂತ್ರಿಸಬಹುದಾದ ತ್ರಿಜ್ಯವಿರುವ ಒಂದು ವೃತ್ತ ರಚಿಸಿರಿ. ಈ ವೃತ್ತವು ರೇಖೆಯನ್ನು ಸಂಧಿಸುವ ಎರಡು ಬಿಂದುಗಳನ್ನು (D,E) ಗುರುತಿಸಿರಿ. ಈ ಎರಡು ಸಂಗಮಬಿಂದುಗಳನ್ನು ಕೇಂದ್ರವಾಗಿರಿಸಿ ಮಧ್ಯದ ಬಿಂದುವಿನ ಮೂಲಕ ಹಾದುಹೋಗುವ ಎರಡು ವೃತ್ತಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ. ಈ ಎರಡು ವೃತ್ತಗಳ trace ಗುರುತಿಸಿ ಲಭಿಸುವ ಗಣಿತ ನಮೂನೆ(ಪ್ಯಾಟರ್ನ್)ಯನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿರಿ. ನೀವು ಮಾಡಿದ ರಚನೆಯನ್ನು Home ನ Exam10 ಎಂಬ ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್\_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರನ್ನು ಫೈಲಿನ ಹೆಸರಾಗಿ ಕೊಟ್ಟು ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.



ಉಬುಂಟು ಗ್ನು/ಲಿನಕ್ಸ್‌ಗೆ ಅಗತ್ಯವಿರುವ ಒಂದು ಬ್ಯಾನರನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಕೊಡಲಾಗಿದೆ. ಇಂಕ್ ಸೈಪ್ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ಈ ಬ್ಯಾನರನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿ png ಫೋರ್ಮೇಟಿಗೆ ಎಕ್ಸ್‌ಪೋರ್ಟ್ ಮಾಡಿ Home ನ Exam10 ಎಂಬ ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್\_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರನ್ನು ಫೈಲಿನ ಹೆಸರಾಗಿ ಕೊಟ್ಟು ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.



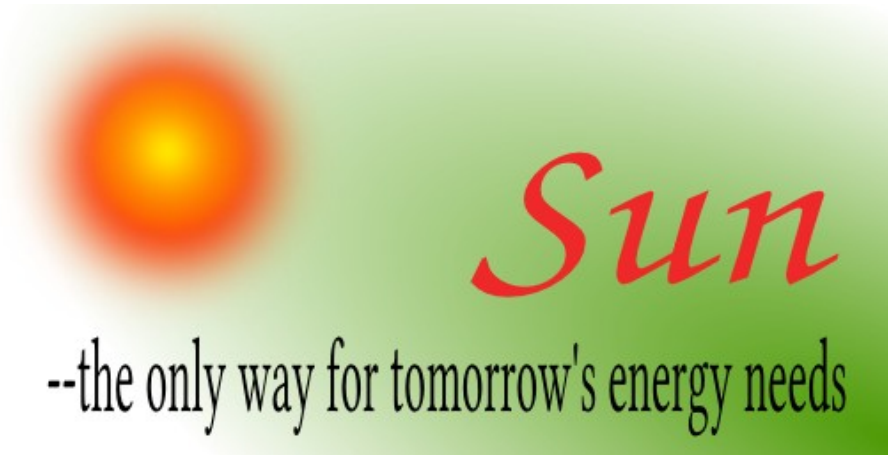
6.

ಗಾಳಿಯಿಂದ ವಿದ್ಯುತ್ ಉತ್ಪಾದಿಸುವುದರ ಪ್ರಾಧಾನ್ಯತೆಯನ್ನು ತಿಳಿಸುವ ಒಂದು ಪೋಸ್ಟರನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಕೊಡಲಾಗಿದೆ. ಇದನ್ನು ಇಂಕ್ ಸ್ಕೇಪ್ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸಿ png ಫೋರ್ಮೇಟಿಗೆ ಎಕ್ಸ್‌ಪೋರ್ಟ್ ಮಾಡಿ Home ನ Exam10 ಎಂಬ ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್\_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರನ್ನು ಫೈಲಿನ ಹೆಸರಾಗಿ ಕೊಟ್ಟು ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.



7.

ಕೆಳಗೆ ತೋರಿಸಿದ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿರುವಂತೆ ಒಂದು ಪೋಸ್ಟರನ್ನು ಇಂಕ್ ಸ್ಕೇಪ್ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸಿ png ಫೋರ್ಮೇಟಿಗೆ ಎಕ್ಸ್‌ಪೋರ್ಟ್ ಮಾಡಿ Home ನ Exam10 ಎಂಬ ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್\_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರನ್ನು ಫೈಲಿನ ಹೆಸರಾಗಿ ಕೊಟ್ಟು ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.



ಶಾಲಾ ಗಣಿತಶಾಸ್ತ್ರ ಮೇಳಕ್ಕೆ ತಯಾರಿಸಬೇಕಾದ ಒಂದು ಪೋಸ್ಟರಿನ ಮಾದರಿಯನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಕೊಡಲಾಗಿದೆ. ಇದನ್ನು ಇಂಕ್ ಸ್ಕೇಪ್ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸಿ Home ನ Exam10 ಎಂಬ ಪೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಚಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್\_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರನ್ನು ಫೈಲಿನ ಹೆಸರಾಗಿ ಕೊಟ್ಟು ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.



ಜಾಗತಿಕ ಜಲದಿನದ ಸಂದೇಶವನ್ನು ಸೇರಿಸಿರುವ ಒಂದು ವೆಬ್ ಪೇಜನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿ ಶಾಲಾ ವೆಬ್ ಸೈಟಿನಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಲು ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟವರು ತೀರ್ಮಾನಿಸಿದರು. ಇದಕ್ಕಾಗಿ KompoZer ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ template ನಲ್ಲಿರುವಂತೆ ಒಂದು ವೆಬ್ ಪೇಜ್ ನಿರ್ಮಿಸಿರಿ.

- "World Water Day 2014" ಎಂಬುದನ್ನು ಪುಟದ ಶೀರ್ಷಿಕೆಯಾಗಿ (Page Heading) ಕ್ರಮೀಕರಿಸಿರಿ.
- Home ನ Images10 ಪೋಲ್ಡರಿನಿಂದ water\_logo.jpg ಎಂಬ ಚಿತ್ರವನ್ನು ತೆಗೆದು ಸೂಕ್ತವಾದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಿರಿ.
- ತಯಾರಿಸಿದ ವೆಬ್ ಪೇಜಿಗೆ ನಿಮ್ಮ ರಿಚಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್\_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರನ್ನು ಫೈಲಿನ ಹೆಸರಾಗಿ ಕೊಟ್ಟು Home ನ Exam10 ಎಂಬ ಪೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.

World Water Day 2014	
water_logo.jpg	Content

Home ನ Exam\_documents ನಲ್ಲಿ ಕೊಟ್ಟಿರುವ MathsClub.html ಎಂಬ ವೆಬ್ ಪೇಜನ್ನು KompoZer ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ತೆರೆದು ಕೆಳಗೆ ಸೂಚಿಸಿರುವ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿರಿ.

- ಪೇಜಿನ ಹಿನ್ನೆಲೆ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿರಿ.
- ಮೊದಲ ಗೆರೆಯನ್ನು ಶೀರ್ಷಿಕೆಯಾಗಿ (Page Heading) ಪೇಜಿನ ಮಧ್ಯಭಾಗದಲ್ಲಿ ಕ್ರಮೀಕರಿಸಿರಿ.
- “Famous mathematicians” ಎಂಬ ಪದದಿಂದ Home ನ Exam\_documents ನಲ್ಲಿರುವ Mathematicians.html ಎಂಬ ಪೇಜಿಗೆ ಲಿಂಕ್ ಕೊಡಿರಿ.
- ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್\_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರನ್ನು ಫೈಲಿನ ಹೆಸರಾಗಿ ಕೊಟ್ಟು Home ನ Exam10 ಎಂಬ ಪೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ಸೇವ್ (Save As) ಮಾಡಿರಿ.

### Question 3

Home ನ Exam\_documents ನಲ್ಲಿ ಕೊಟ್ಟಿರುವ Activities.html ಎಂಬ ವೆಬ್ ಪೇಜನ್ನು KompoZer ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ತೆರೆದು ಕೆಳಗೆ ಸೂಚಿಸಿರುವ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿರಿ.

- ಪೇಜಿಗೆ ಹಿನ್ನೆಲೆ ಬಣ್ಣ ಕೊಡಿರಿ.
- ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕನೆಯದ್ದಾದ ಒಂದು ಕಾಲಮನ್ನು ಸೇರಿಸಿ “Clubs” ಎಂಬ ಟೆಕ್ಸ್ಟ್ ಸೇರಿಸಿರಿ.
- ಟೆಕ್ಸ್ಟನ್ನು Bold ಮಾಡಿ Cell ಗಳ ಮಧ್ಯಭಾಗದಲ್ಲಿ ಕ್ರಮೀಕರಿಸಿರಿ.
- ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್\_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರನ್ನು ಫೈಲಿನ ಹೆಸರಾಗಿ ಕೊಟ್ಟು Home ನ Exam10 ಎಂಬ ಪೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ಸೇವ್ (Save As) ಮಾಡಿರಿ.

ಸ್ವತಂತ್ರ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನ ಪ್ರಚಾರಕ್ಕಾಗಿ ಒಂದು ವೆಬ್ ಪೇಜ್ ನಿರ್ಮಿಸಲು ಗೋಪು ಮತ್ತು ಸಂಗಡಿಗರು ತೀರ್ಮಾನಿಸಿದರು. ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಆರಿಸಿದ template ನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಕೊಡಲಾಗಿದೆ. Templateನಲ್ಲಿರುವಂತೆ ಒಂದು ವೆಬ್ ಪೇಜನ್ನು KompoZer ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸಿರಿ.

- “Free software Day 2014” ಎಂಬುದನ್ನು ಪುಟದ ಶೀರ್ಷಿಕೆಯಾಗಿ (Page Heading) ಕ್ರಮೀಕರಿಸಿರಿ.
- Home ನ Images10 ಪೋಲ್ಡರಿನಿಂದ free\_logo.jpg ಎಂಬ ಚಿತ್ರವನ್ನು ತೆಗೆದು ಸೂಕ್ತವಾದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಿರಿ.
- ತಯಾರಿಸಿದ ವೆಬ್ ಪೇಜಿಗೆ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್\_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರನ್ನು ಫೈಲಿನ ಹೆಸರಾಗಿ ಕೊಟ್ಟು Home ನ Exam10 ಎಂಬ ಪೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.

Free software Day 2014	
free_logo.jpg	Content

ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಆರೋಗ್ಯ ಸರ್ವೆಯಲ್ಲಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸಿದ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು Home ನ Exam\_documents ನಲ್ಲಿ survey.ots ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಕೊಡಲಾಗಿದೆ. ಇದನ್ನು ತೆರೆದು BMI ಕಂಡುಹಿಡಿಯಿರಿ. (BMI ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲು ಭಾರವನ್ನು (Kg) ಎತ್ತರದ (m) ವರ್ಗದಿಂದ ಭಾಗಿಸಬೇಕು) ಈ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಕೊಟ್ಟ ಮಾನದಂಡದ ಆಧಾರದಲ್ಲಿ LOOKUP Function ಉಪಯೋಗಿಸಿ ವರ್ಗೀಕರಿಸಿ ರಿಮಾರ್ಕ್ಸ್ ಕಾಲಂ ನಲ್ಲಿ ಕಮೆಂಟ್ ಸೇರಿಸಿರಿ.Home ನ Exam10 ಫೋಲ್ಡರ್‌ನಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್\_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬ್ರ ವನ್ನು ಫೈಲ್ ಹೆಸರಾಗಿ ಕೊಟ್ಟು ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.

- BMI 0 ರಿಂದ 18 ವರೆಗೆ - Under Weight
- BMI 19 ರಿಂದ 24 ವರೆಗೆ - Normal Weight
- BMI 25 ರಿಂದ 29 ವರೆಗೆ - Over Weight
- BMI 30 ರಿಂದ ಮೇಲೆ - Obesity

ಐ.ಟಿ.ಫೆಸ್ಟ್ ನ ಭಾಗವಾಗಿ ನಡೆದ ಪ್ರೋಜೆಕ್ಟ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸಿಕ್ಕಿದ ಸ್ಕೋರ್ Home ನ Exam\_documents ನಲ್ಲಿ project.ots ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಕೊಡಲಾಗಿದೆ. ಫೈಲನ್ನು ತೆರೆದು ಒಟ್ಟು ಮೊತ್ತ, ಶೇಕಡಾಮಾನ ಎಂಬಿವುಗಳನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಿರಿ. 70 ಶೇಕಡಾ ಹಾಗೂ ಅದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸ್ಕೋರ್ ಸಿಕ್ಕಿದವರ ಎದುರು A Grade ಎಂದೂ ಉಳಿದವರ ಎದುರು B Grade ಎಂದೂ IF ಫಂಕ್ಷನ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ದಾಖಲಿಸಿರಿ. ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಒಟ್ಟು ಮಾರ್ಕಿನ ಅವರೋಹಣ ಕ್ರಮ (Descending)ದಲ್ಲಿ ಕ್ರಮೀಕರಿಸಿ. Home ನ Exam 10 ಎಂಬ ಫೋಲ್ಡರ್‌ನಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್\_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬ್ರ ವನ್ನು ಫೈಲ್ ಹೆಸರಾಗಿ ಕೊಟ್ಟು ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.

ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ UID ಲಭಿಸಿದ ಮಕ್ಕಳ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ಕೆಳಗೆ ನೀಡಲಾಗಿದೆ. ಈ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ಸೇರಿಸಲು ಅಗತ್ಯವಿರುವ ಒಂದು ಡಾಟಾ ಬೇಸ್ ಓಪನ್ ಓಫಿಸ್ ಡಾಟಾ ಬೇಸ್ ನಲ್ಲಿ ತಯಾರು ಮಾಡಿ Home ನ Exam 10 ಎಂಬ ಫೋಲ್ಡರ್‌ನಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್\_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬ್ರ ವನ್ನು ಫೈಲ್ ಹೆಸರಾಗಿ ಕೊಟ್ಟು ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ. Ad.No. ಪ್ರೈಮರಿ ಕೀ ಆಗಿ ತೆಗೆದು ಒಂದು ಟೇಬಲ್ ನಿರ್ಮಿಸಿರಿ. ಸೂಕ್ತವಾದ ಒಂದು Form ತಯಾರು ಮಾಡಿರಿ.

<b>Ad. No.</b>	<b>Name</b>	<b>UID</b>	<b>EID</b>
1947	Jose	Nil	2013/0000/1234
1950	Lalitha	Nil	2013/0000/4567
1956	Abu	Nil	2013/0000/8910

ಒಂದು ಹೆಲ್ತ್ ಕಾರ್ಡಿನ ಟೆಂಪ್ಲೇಟ್ Home ನ Exam\_documents ನಲ್ಲಿ healthcard.ott ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಕೊಡಲಾಗಿದೆ. ಇದನ್ನು ತೆರೆಯಿರಿ. Home ನ Exam\_documents ನಲ್ಲಿರುವ healthsurvey.ods ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಕೊಟ್ಟಿರುವ ಫೈಲಿನ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಮೈಲ್ ಮರ್ಜ್ ಸೌಲಭ್ಯವನ್ನು ಬಳಸಿ ಟೆಂಪ್ಲೇಟ್ ಗೆ ಸೇರಿಸಿ ಎಲ್ಲಾ ವಿಧ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೂ ಹೆಲ್ತ್ ಕಾರ್ಡ್ ತಯಾರಿಸಿರಿ. ಅದು ಒಂದು ಫೈಲಾಗಿ (Save as single document) Home ನ Exam10 ಎಂಬ ಫೋಲ್ಡರ್‌ನಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್\_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬ್ರ ವನ್ನು ಫೈಲ್ ಹೆಸರಾಗಿ ಕೊಟ್ಟು ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.

ಹತ್ತಕ್ಕಿಂತ ಕೆಳಗಿನ ಎಣಿಕಾಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಪ್ರಿಂಟ್ ಮಾಡುವುದಕ್ಕಿರುವ ಪೈಥನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ನೀಡಲಾಗಿದೆ. ಈ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನನ್ನು ಟೈಪ್ ಮಾಡಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್-ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರನ್ನು ಫೈಲ್ ಹೆಸರಾಗಿ ಕೊಟ್ಟು ಸೇವ್ ಮಾಡಿ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನನ್ನು ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಿರಿ.

```
a=1
while(a<10):
    print a
    a=a+1
```

ಇದೇ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿ 20 ಕ್ಕಿಂತ ಕೆಳಗಿನ ಸಮಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವುದಕ್ಕಿರುವ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನಾಗಿ ಬದಲಾಯಿಸಿರಿ.

ಮೂವತ್ತರ ವರೆಗಿನ ಮೂರರ ಅಪವರ್ತನಗಳನ್ನು ಪ್ರಿಂಟ್ ಮಾಡುವುದಕ್ಕಿರುವ ಪೈಥನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ತಪ್ಪುಗಳು ಬಂದಿವೆ. ಈ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಕೊಡಲಾಗಿದೆ. ಇದನ್ನು ಟೈಪ್ ಮಾಡಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್-ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರನ್ನು ಫೈಲ್ ಹೆಸರಾಗಿ ಕೊಟ್ಟು ಸೇವ್ ಮಾಡಿ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನನ್ನು ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಿರಿ.

```
a=1
while(a<30):
    print a
    a=a+1
```

ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನ ತಪ್ಪುಗಳನ್ನು ತಿದ್ದುಪಡಿ ಮಾಡಿದ ಮೇಲೆ ಸೇವ್ ಮಾಡಿ ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಿರಿ.

### Question 3

ಎರಡು ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ವ್ಯತ್ಯಾಸವನ್ನು ತಿಳಿಯುವುದಕ್ಕೆ ರವಿ ರಚಿಸಿದ ಪೈಥನ್ ಪಂಕ್ಷನ್ ಕೆಳಗೆ ಕೊಡಲಾಗಿದೆ. ಈ ಫಂಕ್ಷನನ್ನು ಟೈಪು ಮಾಡಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್-ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರನ್ನು ಫೈಲ್ ಹೆಸರಾಗಿ ಕೊಟ್ಟು ಸೇವ್ ಮಾಡಿ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮನ್ನು ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಿರಿ.

```
def fun(a,b):  
    c=a-b  
    return c  
  
print fun(5,4)
```

ಇದೇ ಫೈಲನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿ ಮೂರು ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಮೊತ್ತವನ್ನು ತಿಳಿಯುವುದಕ್ಕಿರುವ ಫಂಕ್ಷನ್ ಆಗಿ ಬದಲಾಯಿಸಿರಿ.

```
a='INDIAN'  
print a[3]  
print a[4:]
```

ಕೊಟ್ಟಿರುವ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಿದರೆ ಮೊದಲ ಗೆರೆಯಲ್ಲಿ 1 ಎಂದೂ ಎರಡನೇ ಗೆರೆಯಲ್ಲಿ AN ಎಂದೂ ಕ್ರಿಯಾಫಲ(Output) ದೊರಕುತ್ತದೆ. ಈ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮನ್ನು ಟೈಪು ಮಾಡಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್-ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರನ್ನು ಫೈಲ್ ಹೆಸರಾಗಿ ಕೊಟ್ಟು ಸೇವ್ ಮಾಡಿ ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಿರಿ. ಮೊದಲನೇ ಗೆರೆಯಲ್ಲಿ INDIA ಎಂದೂ ಎರಡನೇ ಗೆರೆಯಲ್ಲಿ IAN ಎಂದೂ ಕ್ರಿಯಾಫಲ(Output) ಸಿಗಬೇಕಾದರೆ ಈ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿನಲ್ಲಿ ಯಾವ ಬದಲಾವಣೆಯನ್ನು ಮಾಡಬೇಕಾಗಿದೆ? ಇದೇ ಫೈಲಿನಲ್ಲಿ ತಿದ್ದುಪಡಿ ಮಾಡಿದ ಮೇಲೆ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮನ್ನು ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಿರಿ.



1.

QGIS ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ತೆರದು Home ನ Exam\_documents ನಲ್ಲಿರುವ QGIS ಎಂಬ ಫೋಲ್ಡರಿನ panchayath\_map.qgs ಎಂಬ ಫೈಲನ್ನು open ಮಾಡಿರಿ. Road, Village Road, River ಎಂಬ ಲೇಯರುಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಭೂಪಟದಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿರಿ. Road ಅತ್ಯಂತ ಮೇಲ್ಭಾಗದಲ್ಲಿರುವ ಲೇಯರಾಗಿ ಕ್ರಮೀಕರಿಸಿರಿ. ಇದರ ಸ್ಕ್ರೀನ್‌ಶೋಟ್‌ನ್ನು ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್-ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರ್ ಫೈಲ್ ಹೆಸರಾಗಿ ಕೊಟ್ಟು Home ನಲ್ಲಿರುವ Exam10 ಎಂಬ ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.(ಸ್ಕ್ರೀನ್‌ಶೋಟ್ ಸಿಗಲು ಕೀಬೋರ್ಡಿನಲ್ಲಿರುವ Print Screen ಬಟನ್ ಒತ್ತಿರಿ.)

2

QGIS ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ತೆರದು Home ನ Exam\_documents ನಲ್ಲಿರುವ QGIS ಎಂಬ ಫೋಲ್ಡರಿನ panchayath\_map.qgs ಎಂಬ ಫೈಲನ್ನು open ಮಾಡಿರಿ. House ಹಾಗೂ Road ಲೇಯರುಗಳನ್ನು ಭೂಪಟದಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿರಿ. ಮುಂದೆ ಭೂಪಟದಲ್ಲಿ ದಾಖಲಿಸಿದ ಎಲ್ಲಾ ಮನೆಗಳ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನೊಳಗೊಂಡ attribute table ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿರಿ. ಮ್ಯಾಪ್ ಮತ್ತು ಪಟ್ಟಿ(ಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಕಾಣಬೇಕೆಂದಿಲ್ಲ)ಸೇರಿಸಿ ಸ್ಕ್ರೀನ್‌ಶೋಟ್ ತಯಾರಿಸಿರಿ. ಇದನ್ನು ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್-ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರ್ ಫೈಲ್ ಹೆಸರಾಗಿ ಕೊಟ್ಟು Home ನಲ್ಲಿರುವ Exam10 ಎಂಬ ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.(ಸ್ಕ್ರೀನ್‌ಶೋಟ್ ಸಿಗಲು ಕೀಬೋರ್ಡಿನಲ್ಲಿರುವ Print Screen ಬಟನ್ ಒತ್ತಿರಿ.)

3

QGIS ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ತೆರದು Home ನ Exam\_documents ನಲ್ಲಿರುವ QGIS ಎಂಬ ಫೋಲ್ಡರಿನ panchayath\_map.qgs ಎಂಬ ಫೈಲನ್ನು open ಮಾಡಿರಿ. River ಹಾಗೂ Stream ಲೇಯರುಗಳನ್ನು ಭೂಪಟದಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿರಿ. ಆಮೇಲೆ ಭೂಪಟದಲ್ಲಿ ದಾಖಲಿಸಿದ ನದಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು Identify Features ಟೂಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿರಿ. Map ಹಾಗೂ ನದಿಯನ್ನು ಕಾಣುವ ರೀತಿಯ ಸ್ಕ್ರೀನ್‌ಶೋಟ್‌ನ್ನು ತಯಾರಿಸಿರಿ. ಇದನ್ನು ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್-ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರ್ ಫೈಲ್ ಹೆಸರಾಗಿ ಕೊಟ್ಟು Home ನಲ್ಲಿರುವ Exam10 ಎಂಬ ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.(ಸ್ಕ್ರೀನ್‌ಶೋಟ್ ಸಿಗಲು ಕೀಬೋರ್ಡಿನಲ್ಲಿರುವ Print Screen ಬಟನ್ ಒತ್ತಿರಿ.)

4

QGIS ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ತೆರದು Home ನ Exam\_documents ನಲ್ಲಿರುವ QGIS ಎಂಬ ಫೋಲ್ಡರಿನ panchayath\_map.qgs ಎಂಬ ಫೈಲನ್ನು open ಮಾಡಿರಿ. Road, River, House ಎಂಬ ಲೇಯರುಗಳನ್ನು ಭೂಪಟದಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿರಿ. ಆಮೇಲೆ New Print Composer ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿ ಭೂಪಟವನ್ನು ಸೇರಿಸಿ Panchayat ಎಂಬ ಶೀರ್ಷಿಕೆಯನ್ನು(Label) ಕೊಡಿರಿ. ಇದರ ಸ್ಕ್ರೀನ್‌ಶೋಟ್‌ನ್ನು ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್-ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರ್ ಫೈಲ್ ಹೆಸರಾಗಿ ಕೊಟ್ಟು Home ನಲ್ಲಿರುವ Exam10 ಎಂಬ ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ. (ಸ್ಕ್ರೀನ್‌ಶೋಟ್ ಸಿಗಲು ಕೀಬೋರ್ಡಿನಲ್ಲಿರುವ Print Screen ಬಟನ್ ಒತ್ತಿರಿ.)

Qn: 1

Home ನಲ್ಲಿರುವ Exam\_documents ನಲ್ಲಿ ಕೊಟ್ಟಿರುವ alien\_take\_off.tup ಎಂಬ ಫೈಲನ್ನು Tupi ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ತೆರೆಯಿರಿ. Home ನಲ್ಲಿರುವ Images10 ನಿಂದ ಹಾರುವ ತಟ್ಟೆಯ(spaceship.png)ಚಿತ್ರವನ್ನುಪಯೋಗಿಸಿ ಆಗಸಕ್ಕೆ ನೆಗೆಯುವ ಒಂದು ಹಾರುವ ತಟ್ಟೆ ಎನಿಮೇಶನ್(7 ಫ್ರೇಮುಗಳನ್ನಾದರೂ ಸೇರಿಸಿ)ತಯಾರಿಸಿರಿ. ಹಿನ್ನೆಲೆ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಚಲಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿ ಚಲನೆಯನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು. ಎನಿಮೇಶನ್ Home ನಲ್ಲಿರುವ Exam10 ಎಂಬ ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ

ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್-ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರ್ ಫೈಲ್ ಹೆಸರಾಗಿ avi ಫೋರ್ಮೆಟಿನಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.

Qn:2

ಹಾರಿ ಬಂದಿಳಿಯುವ ಒಂದು ಹಾರುವ ತಟ್ಟೆಯ ಎನಿಮೇಶನಿನ ಮೊದಲ ಭಾಗವನ್ನು (6 ಫ್ರೇಮುಗಳ )Home ನಲ್ಲಿರುವ Exam\_documents ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ alien.tup ಎನ್ನುವ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ. ಈ ಫೈಲನ್ನು Tupi ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ತೆರೆದು ಎನಿಮೇಶನ್ (7 ಫ್ರೇಮುಗಳನ್ನಾದರೂ ಸೇರಿಸಿ) ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಿರಿ. ಇದನ್ನು Home ನಲ್ಲಿರುವ Exam10 ಎಂಬ ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್-ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರ್ ಫೈಲ್ ಹೆಸರಾಗಿ avi ಫೋರ್ಮೆಟಿನಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.

q3

ಬ್ಯಾಟಿನಿಂದ ತಪ್ಪಿಹೋಗುವ ಒಂದು ಚೆಂಡಿನ(ball) ಎನಿಮೇಶನಿನ ಮೊದಲಭಾಗ(4 ಫ್ರೇಮುಗಳು) Home ನಲ್ಲಿರುವ Exam\_documents ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ cricket\_catch.tup ಎನ್ನುವ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ. ಈ ಫೈಲನ್ನು Tupi ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ತೆರೆದು, ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವ ಆಟಗಾರನ ಹತ್ತಿರಕ್ಕೆ ತಂದು ಎನಿಮೇಶನ್ (5 ಫ್ರೇಮುಗಳನ್ನಾದರೂ ಸೇರಿಸಿ) ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಿರಿ. ಇದನ್ನು Home ನಲ್ಲಿರುವ Exam10 ಎಂಬ ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್-ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರ್ ಫೈಲ್ ಹೆಸರಾಗಿ avi ಫೋರ್ಮೆಟಿನಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.

q4

ಆಟಗಾರನು ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯುವ (ball) ಎನಿಮೇಶನಿನ ಮೊದಲಭಾಗ(4 ಫ್ರೇಮುಗಳು) Home ನಲ್ಲಿರುವ Exam\_documents ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ cricket\_bowling.tup ಎನ್ನುವ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ. ಈ ಫೈಲನ್ನು Tupi ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ತೆರೆದು, ಚೆಂಡನ್ನು ಬ್ಯಾಟಿನೊಂದಿಗೆ ನಿಂತಿರುವ ಆಟಗಾರನ ಹತ್ತಿರಕ್ಕೆ ತಂದು ಎನಿಮೇಶನ್ (7 ಫ್ರೇಮುಗಳನ್ನಾದರೂ ಸೇರಿಸಿ) ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಿರಿ. ಇದನ್ನು Home ನಲ್ಲಿರುವ Exam10 ಎಂಬ ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್-ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರ್ ಫೈಲ್ ಹೆಸರಾಗಿ avi ಫೋರ್ಮೆಟಿನಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.

