

**IT PRACTICAL EXAM
STANDARD 10
SAMPLE QUESTIONS**

1. **GeoGebra** மென்பொருளைத் திறக்கவும்.

அதில் இரண்டு புள்ளிகளைக் (A, B) குறிக்கவும்.

A புள்ளியில் சிலைடர் பயன்படுத்தி கட்டுப் படுத்தக்கூடிய ஒரு கோணத்தை அமைக்கவும்.

சிலைடர் அமைக்கும்போது கிடைக்கும் புள்ளியை மையமாகக் கொண்டு B வழியாகச் செல்லும் ஒரு வட்டம் வரைக.

இவ் வட்டத்தின் **trace** ஐக் குறிக்கவும். இவ்வாறு ஒரு கோலம் உருவாக்கவும்.

உருவாக்கியதை உங்கள் பதிவு எண்_கேள்வி எண் என கோப்பிற்கு பெயர் கொடுத்து Home ல் Exam10 என்ற கோப்புத் தொகுப்பில் சேமிக்கவும்.

2. **GeoGebra** மென்பொருளைத் திறக்கவும்.

அதில் இரண்டு புள்ளிகளைக் (A, B) குறிக்கவும்.

A புள்ளியில் சிலைடர் பயன்படுத்தி கட்டுப் படுத்தக்கூடிய ஒரு கோணத்தை அமைக்கவும்.

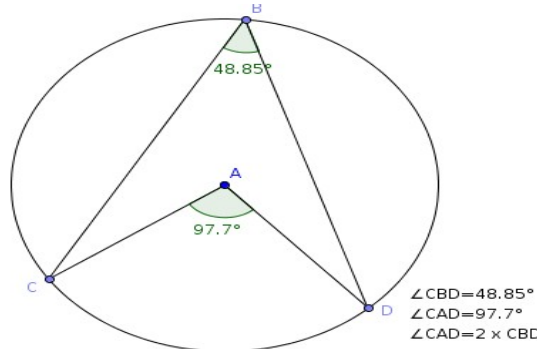
சிலைடர் அமைக்கும்போது கிடைக்கும் புள்ளியை மையமாகக் கொண்டு A வழியாகச் செல்லும் ஒரு வட்டம் வரைக. இவ் வட்டத்தின் **trace** ஐக் குறிக்கவும். இவ்வாறு ஒரு கோலம் உருவாக்கவும்.

உருவாக்கியதை உங்கள் பதிவு எண்_கேள்வி எண் என கோப்பிற்கு பெயர் கொடுத்து Home ல் Exam10 என்ற கோப்புத் தொகுப்பில் சேமிக்கவும்.

ஒரு வட்டம் வரைக. (tool: Circle with center and radius). தொடர்ந்து கீழே

உள்ளதுபோல் (அளவுகள் மாறலாம்) ஒரு அமைப்பை உருவாக்கவும்.

உருவாக்கியதை உங்கள் பதிவு எண்_கேள்வி எண் என கோப்பிற்கு பெயர் கொடுத்து



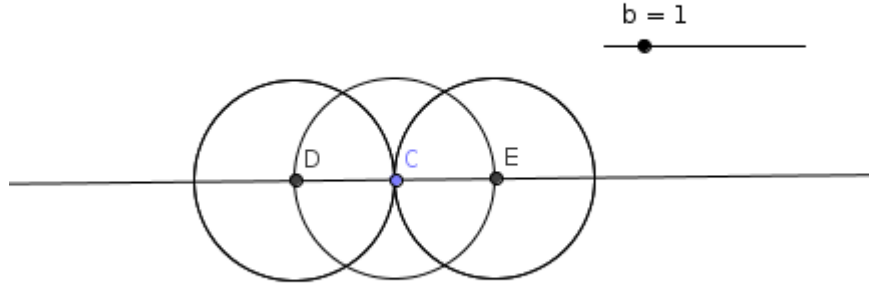
Home ல் Exam10 என்ற கோப்புத் தொகுப்பில் சேமிக்கவும்.

GeoGebra மென்பொருளைத் திறக்கவும். ஒரு கோடு வரையவும். அதில் ஒரு புள்ளியைக் (படத்தில் C) குறிக்கவும் . இப்புள்ளியை மையமாகக் கொண்டு சிலைடர் பயன்படுத்தி கட்டுப் படுத்தக்கூடிய ஆரத்தைக் கொண்ட ஒரு வட்டத்தை அமைக்கவும். சிலைடர் அமைக்கும்போது கிடைக்கும் புள்ளியை மையமாகக் கொண்டு B வழியாகச் செல்லும் ஒரு வட்டம் வரைக.

இந்த வட்டம் கோட்டுடன் தொடும் புள்ளிகளை (D,E) குறிக்கவும் .

இவ்விரண்டு புள்ளிகளை மையமாகக் கொண்டு இவ்விரண்டு புள்ளிகளின் நடுப்புள்ளி வழியாகக் கடந்து செல்லும் இரு வட்டங்களை வரைக.

இரு படங்களுடையவும் டிரேஸை செயல்படச் செய்து கிடைக்கும் கோலத்தை உருவாக்கவும். உருவாக்கியதை உங்கள் பதிவு எண்_கேள்வி எண் என கோப்பிற்கு பெயர் கொடுத்து Home ல் Exam10 என்ற கோப்புத் தொகுப்பில் சேமிக்கவும்.



உபுண்டு **GNU / Linux** க்கான ஒரு பேனர் கீழே தரப்பட்டுள்ளது. இதைப்போல ஒரு படத்தை இங்ஸ்கேப்பில் தயாரிக்கவும்.

இப்படத்தை **png** கோப்பு நீட்சிக்கு எக்ஸ்போர்ட் செய்க. உங்கள் பதிவு எண்_கேள்வி எண் என கோப்பிற்கு பெயர் கொடுத்து Home ல் Exam10 என்ற கோப்புத் தொகுப்பில் சேமிக்கவும்.



காற்றிலிருந்து மின் உற்பத்தி செய்வதன் மேன்மையைக் காட்டும் ஒரு போஸ்டர் கீழே காட்டப் பட்டுள்ளது.

இதைப்போல ஒரு படத்தை இங்ஸ்கேப்பில் தயாரிக்கவும்.

இப்படத்தை, png கோப்பு நீட்சிக்கு எக்ஸ்போர்ட் செய்க.

உங்கள் பதிவு எண்_கேள்வி எண் என கோப்பிற்கு பெயர் கொடுத்து Home ல் Exam10 என்ற கோப்புத் தொகுப்பில் சேமிக்கவும்.



கீழே உள்ளதைப் போல ஒரு படத்தை இங்ஸ்கேப்பில் தயாரிக்கவும்.

இப்படத்தை, png கோப்பு நீட்சிக்கு எக்ஸ்போர்ட் செய்க.

உங்கள் பதிவு எண்_கேள்வி எண் என கோப்பிற்கு பெயர் கொடுத்து Home ல் Exam10 என்ற கோப்புத் தொகுப்பில் சேமிக்கவும்.



பள்ளி கணித மேளா தொடர்பான போஸ்டரின் ஒரு மாதிரி கீழே காட்டப் பட்டுள்ளது.

இதைப்போல ஒரு படத்தை இங்ஸ்கேப்பில் தயாரிக்கவும்.

இப்படத்தை, png கோப்பு நீட்சிக்கு எக்ஸ்போர்ட் செய்க. உங்கள் பதிவு எண்_கேள்வி எண் என கோப்பிற்கு பெயர் கொடுத்து Home ல் Exam10 என்ற கோப்புத் தொகுப்பில் சேமிக்கவும்.



உலக நீர் தினச்செய்தியை வெளியிடும் ஒரு இணைய பக்கத்தை உருவாக்கி பள்ளி இணையதளத்தில் சேர்க்க வேண்டும்.
KompoZer மென்பொருள் பயன்படுத்தி template லுள்ளதைப்போல ஒரு இணையபக்கத்தை தயாரிக்கவும்.

- "World Water Day 2014" என்பதை தலைப்பாகக் (Page Heading) கொடுக்கவும்.
- Home ல் Images10 லுள்ள water_logo.jpg என்ற படத்தைப் பயன்படுத்தவும்.
- தயாரித்த இணையபக்கத்தை Home ல் Exam10 என்ற கோப்புத் தொகுப்பில் உங்கள் பதிவுஎண்_கேள்விஎண் என்ற பெயரில் சேமிக்கவும்.

World Water Day 2014	
water_logo.jpg	Content

Home ல் Exam_documents லுள்ள MathsClub.html என்ற இணையபக்கத்தை KompoZer ல் திறந்து கீழ்க்காணும் மாற்றங்களைச் செய்யவும்.

- பக்கத்திற்கு பின்னணி நிறம் அளிக்கவும்.
- முதல் வரியை தலைப்பாகக் (Page Heading) கொடுத்து, நடுவில் வருமாறு அமைக்கவும்.
- “Famous mathematicians” என்ற சொல்லிலிருந்து Home ல் Exam_documents லுள்ள Mathematicians.html என்ற பக்கத்திற்கு விங்க் கொடுக்கவும்.
- தயாரித்த இணையபக்கத்தை Home ல் Exam10 என்ற கோப்புத் தொகுப்பில் உங்கள் பதிவுஎண்_கேள்விஎண் என்ற பெயரில் சேமிக்கவும்.

Home ல் Exam_documents லுள்ள Activities.html என்ற இணையபக்கத்தை KompoZer மென்பொருளில் திறந்து, கீழ்க்காணும் மாற்றங்களைச் செய்யவும்.

- பக்கத்திற்கு பின்னணி நிறம் அளிக்கவும்.
- பட்டியலில் நான்காவது நிரலைச் சேர்த்து "Clubs" என்ற டெக்ஸ்டைச் சேர்க்கவும்.
- டெக்ஸ்டை Bold செய்து Cell களின் நடுவில் அமைக்கவும்.
- தயாரித்த இணையபக்கத்தை Home ல் Exam10 என்ற கோப்புத் தொகுப்பில் உங்கள் பதிவுஎண்_கேள்விஎண் என்ற பெயரில் சேமிக்கவும்

சுதந்திர மென்பொருளின் பிரச்சாரத்துக்கான இணையதளத்தின் Template தரப்பட்டுள்ளது.

Template ஐப் போல ஒரு இணையபக்கத்தை Kampozer மென்பொருள் பயன்படுத்தித் தயாரிக்கவும்.

- “Free software Day 2014 ” என்பதைத் தலைப்பாகக் (Page Heading) கொடுக்கவும்.
- Home ல் Images10 லுள்ள free_logo.jpg படத்தைப் பயன்படுத்தவும்.
- தயாரித்த இணையபக்கத்தை Home ல் Exam10 என்ற கோப்புத் தொகுப்பில் உங்கள் பதிவுஎண்_கேள்விஎண் என்ற பெயரில் சேமிக்கவும்.

Free software Day 2014	
free_logo.jpg	Content

ஒரு பள்ளியில் உடல்நலக் கணக்கெடுப்பில் சேகரித்த தகவல்கள் Home ல் Exam_documents லுள்ள survey.ots ல் சேர்க்கப்பட்டுள்ளது.

இதைத் திறந்து BMI கணக்கிடவும் (BMI கணக்கிட எடையை (Kg) உயரத்தின் (m) வர்கத்தால் வகுக்கவும்).

பட்டியலைக் கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ளபடி BMI யின் அடிப்படையில் LOOKUP Function பயன்படுத்தி வகைப் படுத்தவும்.

ரிமார்க்ஸ் நிரலில் கமண்டுகளைச் சேர்க்கவும்.

Home ல் Exam10 என்ற கோப்புத் தொகுப்பில் உங்கள் பதிவு எண்_கேள்வி எண்ணை கோப்புப் பெயராகக் கொடுத்துச் சேமிக்கவும்.

- BMI 0 லிருந்து 18 வரை - Under Weight
- BMI 19 லிருந்து 24 வரை - Normal Weight
- BMI 25 லிருந்து 29 வரை - Over Weight
- BMI 30 க்கு மேல் - Obesity

ஐ.டி. ஃபெஸ்டில் நடந்த செயல்திட்டப் போட்டியில் மாணவர்களுக்குக் கிடைத்த ஸ்கோர் Home லுள்ள Exam_documents லுள்ள project.ots ல் உள்ளது.

கோப்பைத் திறந்து, மொத்த ஸ்கோர், சதவீதம் இவற்றைக் காண்க.

70 சதவீதமோ அதற்கு மேலோ உள்ளவர்களுக்கு நேராக A Grade எனவும் அல்லாதவர்களுக்கு நேராக B Grade என்றும் IF பங்ஷன் பயன்படுத்திக் குறிப்பிடவும்.

பட்டியலை மொத்த ஸ்கோரின் இறங்கு வரிசையில் (Descending) ஒழுங்குபடுத்தவும்.

இதனை, Home ல் Exam10 என்ற கோப்புத் தொகுப்பில் உங்கள் பதிவு எண்_கேள்வி எண்ணை கோப்புப் பெயராகக் கொடுத்துச் சேமிக்கவும்.

பள்ளியில் UID கிடைக்கப்பெற்ற மாணவர்களின் தகவல் கீழே தரப்பட்டுள்ளது.

இத் தகவல்களைச் சேமிப்பதற்குத் தேவையான டேட்டாபேசை ஒப்பன் ஆபீஸ் டேட்டாபேசில் தயாரிக்கவும்.

இதனை, Home ல் Exam10 என்ற கோப்புத் தொகுப்பில் உங்கள் பதிவு எண்_கேள்வி எண்ணை கோப்புப் பெயராகக் கொடுத்துச் சேமிக்கவும்.

Ad. No. ஐ பிரைமரிக் கீயாகக் கொண்ட ஒரு பட்டியலை தயாரிக்கவும்.

பொருத்தமான ஒரு Form ஐ உருவாக்குக.

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

ஒரு Health Card ன் டெம்ப்லேட் Home ல் Exam_documents லுள்ள healthcard.ott என்ற கோப்பிலுள்ளது. இதனைத் திறக்கவும்.

Home ல் Exam_documents லுள்ள healthsurvey.ods என்ற கோப்பிலுள்ள தகவல்களை மெயில் மெர்ஜின் உதவியுடன் டெம்ப்லேட்டில் சேர்த்து எல்லா மாணவர்களின் Health Card களை உருவாக்கவும்.

இவற்றை ஒரே கோப்பாக (Save as single document) Home ல் Exam10 என்ற கோப்புத் தொகுப்பில் உங்கள் பதிவு எண்_கேள்வி எண்ணை கோப்புப் பெயராகக் கொடுத்துச் சேமிக்கவும்.

பத்துக்குக் கீழேயுள்ள எண்ணல் எண்களை பிரிண்ட் செய்வதற்கான பைத்தன் புரோகிராம் தரப்பட்டுள்ளது. இதனை டைப் செய்து செயல்படுத்தவும்.

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

புரோகிராமைத் திருத்தி இருபத்துக்குக் கீழேயுள்ள எண்ணல் எண்களை பிரிண்ட் செய்வதற்காக மாற்றியமைக்கவும். புரோகிராமைச் சேமித்து உங்கள் பதிவுஎண் - கேள்வி எண் என கோப்பிற்கு பெயர் கொடுத்துச் சேமித்துச் செயல்படுத்தவும்.

முப்பத்துக்குக் கீழேயுள்ள மூன்றின் மடங்குகளை பிரிண்ட் செய்வதற்கான பைத்தன் புரோகிராம் தயாரித்த பொழுது சில தவறுகள் நிகழ்ந்தன. புரோகிராம் கீழே தரப்பட்டுள்ளது. தவறுகளைத் திருத்தி புரோகிராமை டைப் செய்து உங்கள் பதிவுஎண் _கேள்வி எண் என கோப்பிற்கு பெயர் கொடுத்துச் சேமித்துச் செயல்படுத்தவும்.

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

புரோகிராமில் தவறுகளைத் திருத்திய பின் சேமித்துச் செயல்படுத்தவும்.

இரண்டு எண்களின் வேறுபாடு காண்பதற்கு ரவி உருவாக்கிய பைத்தன் ஃபங்ஷன் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. இதை டைப் செய்து உங்கள் பதிவுஎண்_கேள்வி எண் என கோப்பிற்கு பெயர் கொடுத்துச் சேமித்துச் செயல்படுத்தவும்

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

ஃபங்ஷனில் மாறுதல்களை ஏற்படுத்தி மூன்று எண்களின் தொகை காண்பதற்கான ஃபங்ஷனாக மாற்றவும்.

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

தரப்பட்ட புரோகிராமை செயல்படுத்தினால் முதல் வரியில் I எனவும் இரண்டாவது வரியில் AN எனவும் வெளியீடு (Output) கிடைக்கும். இதை டைப் செய்து உங்கள் பதிவுஎண்_கேள்வி எண் என கோப்பிற்கு பெயர் கொடுத்துச் சேமித்துச் செயல்படுத்தவும். முதல் வரியில் INDIA எனவும் இரண்டாவது வரியில் IAN எனவும் வெளியீடு (Output) கிடைக்குமாறு புரோகிராமை மாற்றியமைத்தபின் சேமித்துச் செயல்படுத்தவும்.

QGIS மென்பொருளைத் திறந்து Home ல் Exam_documents லுள்ள QGIS என்ற கோப்புத்தொகுப்பிலுள்ள panchayath_map.qgs என்ற கோப்பை open செய்யவும். Road, Village Road, River போன்ற அடுக்குகளை மட்டும் நிலப்படத்தில் காண்பிக்கவும். Road ஐ மேல் அடுக்காக அமைக்கவும். இதன் ஸ்கிரீன் ஷாட்டை உங்கள் பதிவு எண்_கேள்வி எண் என்ற பெயரில் Home ல் Exam10 என்ற கோப்புத் தொகுப்பில் சேமிக்கவும். (ஸ்கிரீன் ஷாட் கிடைக்க கீபோர்டில் PrintScreen பொத்தானை அழுத்தவும்.)

QGIS மென்பொருளைத் திறந்து Home ல் Exam_documents லுள்ள QGIS என்ற கோப்புத்தொகுப்பிலுள்ள panchayath_map.qgs என்ற நிலப்படத்தை open செய்யவும்.

House, Road அடுக்குகளை மட்டும் நிலப்படத்தில் காண்பிக்கவும்.

தொடர்ந்து, நிலப்படத்திலுள்ள எல்லா வீடுகளின் தகவல்களடங்கிய attribute table ஐ காட்சிப் படுத்தவும்.

இந்த நிலப்படமும் அட்டவணையும் கொண்ட(முழுமையாகத் தெரியவேண்டியதில்லை) இதன் ஸ்கிரீன் ஷாட்டை உங்கள் பதிவு எண்_கேள்வி எண் என்ற பெயரில் Home ல் Exam10 என்ற கோப்புத் தொகுப்பில் சேமிக்கவும்.

(ஸ்கிரீன் ஷாட் கிடைக்க கீபோர்டில் PrintScreen பொத்தானை அழுத்தவும்)

QGIS மென்பொருளைத் திறந்து Home ல் Exam_documents லுள்ள QGIS என்ற கோப்புத்தொகுப்பிலுள்ள panchayath_map.qgs என்ற நிலப்படத்தை open செய்யவும்.

River, Stream அடுக்குகளை மட்டும் நிலப்படத்தில் காண்பிக்கவும்.

பிறகு நிலப்படத்திலுள்ள நதியைப் பற்றிய தகவல்களை Identify Features கருவி பயன்படுத்திக் காட்டவும்.

Map ம் நதியும் தெரியுமாறு ஸ்கிரீன் ஷாட் எடுக்கவும்.

இதன் ஸ்கிரீன் ஷாட்டை உங்கள் பதிவு எண்_கேள்வி எண் என்ற பெயரில் Home ல் Exam10 என்ற கோப்புத் தொகுப்பில் சேமிக்கவும்.

(ஸ்கிரீன் ஷாட் கிடைக்க கீபோர்டில் PrintScreen பொத்தானை அழுத்தவும்)

QGIS மென்பொருளைத் திறந்து Home ல் Exam_documents லுள்ள QGIS என்ற கோப்புத்தொகுப்பிலுள்ள panchayath_map.qgs என்ற கோப்பை open செய்யவும்.

Road, River, House லேயர்களை நிலப்படத்தில் காட்டவும்.

பிறகு New Print Composer சாளரத்தில் நிலப்படத்தைக் கொண்டுவருக. அதற்கு Panchayat என்ற தலைப்பைத் (Label) தருக.

இதன் ஸ்கிரீன் ஷாட்டை உங்கள் பதிவு எண்_கேள்வி எண் என்ற பெயரில் Home ல் Exam10 என்ற கோப்புத் தொகுப்பில் சேமிக்கவும்.

(ஸ்கிரீன் ஷாட் கிடைக்க கீபோர்டில் PrintScreen பொத்தானை அழுத்தவும்)

Home ல் Exam_documents லுள்ள alien_take_off.tup என்ற கோப்பை Tupi மென்பொருள் பயன்படுத்தித் திறக்கவும்.

Home ல் Images10 லுள்ள spaceship.png படத்தைப் பயன்படுத்தி, மேலே எழும்பும் விண்கலனின் ஒரு அனிமேஷனை (7 பிரேமாவது சேர்த்து) தயாரிக்கவும். பின்னணியை அசைத்து விண்கலனுக்கு அசைவை அளிக்கவும். அனிமேஷனை

Home லுள்ள Exam10 என்ற கோப்புத் தொகுப்பில் உங்கள் பதிவுஎண்_கேள்விஎண் என்ற பெயரில் avi பார்மேட்டில் சேமிக்கவும்.

பரந்துவந்து இறங்கும் ஒரு விண்கலனின் அனிமேஷனின் முதல் பகுதி (6 பிரேம்கள்) Home லுள்ள Exam_documents என்ற கோப்புத் தொகுப்பில் alien.tup என்ற பெயரில் உள்ளது.

இக்கோப்பை Tupi மென்பொருள் பயன்படுத்தித் திறக்கவும். (7 பிரேமாவது சேர்த்து) தயாரிக்கவும்.

பின்னணியை அசைத்து விண்கலனுக்கு அசைவை அளிக்கவும்.

அனிமேஷனை Home லுள்ள Exam10 என்ற கோப்புத் தொகுப்பில் உங்கள் பதிவுஎண்_கேள்விஎண் என்ற பெயரில் avi பார்மேட்டில் சேமிக்கவும்.

பேட்டில்பட்டு தெரிக்கும் பந்தின் (ball) அனிமேஷனின் முதல் பகுதி (4 பிரேம்கள்) Home லுள்ள Exam_documents என்ற கோப்புத் தொகுப்பில் cricket_catch.tup என்ற பெயரில் உள்ளது.

இதை Tupi மென்பொருளைத் திறந்து பந்தைப் பிடிக்க முயலும் விளையாட்டு வீரனின் அருகே கொண்டுவரும் அனிமேஷனை (5 பிரேமாவது சேர்த்து) நிறைவுசெய்யவும்.

பின்னணியை அசைத்து விண்கலனுக்கு அசைவை அளிக்கவும். அனிமேஷனை Home லுள்ள Exam10 என்ற கோப்புத் தொகுப்பில் உங்கள் பதிவுஎண்_கேள்விஎண் என்ற பெயரில் avi பார்மேட்டில் சேமிக்கவும்.

விளையாட்டு வீரன் வீசும் பந்தின் (ball) அனிமேஷனின் முதல் பகுதி (4 பிரேம்கள்) Home லுள்ள Exam_documents என்ற கோப்புத் தொகுப்பில் cricket_bowling.tup என்ற பெயரில் உள்ளது.

இக்கோப்பை Tupi மென்பொருளைத் திறந்து, பந்தை மட்டையுடன் நிற்கும்

விளையாட்டு வீரனுக்கு அருகில் செல்லுமாறு அனிமேஷனை (7 பிரேமாவது சேர்த்து) தயாரிக்கவும்.

பின்னணியை அசைத்து விண்கலனுக்கு அசைவை அளிக்கவும். அனிமேஷனை **Home** லுள்ள **Exam10** என்ற கோப்புத் தொகுப்பில் உங்கள் பதிவுஎண்_கேள்விஎண் என்ற பெயரில் **avi** பார்மேட்டில் சேமிக்கவும்.