

G.C.E. ORDINARY LEVEL

க.பொ.த சாதாரண தரம்

STUDENT SEMINAR SERIES

மாணவர் செயலமர்வு

INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY

தகவல் தொடர்பாடல் தொழினுட்பவியல்

MARKING SCHEME I & II

புள்ளித் திட்டம் I & II



Powered by



கல்வி அமைச்சு

தகவல் தொடர்பாடல் தொழில்நுட்பக் கிளை

தகவல் மற்றும் தொடர்பாடல் தொழினுட்பவியல் பகுதி - I

தரம் 11

விடைகள்

பகுதி I

01	3	11	1	21	2	31	3
02	3	12	2	22	4	32	4
03	3	13	4	23	2	33	4
04	4	14	1	24	1	34	4
05	3	15	4	25	2	35	2
06	4	16	2	26	3	36	1
07	4	17	1	27	2	37	2
08	4	18	3	28	3	38	3
09	3	19	3	29	3	39	2
10	1	20	3	30	2	40	2

பகுதி II

01)

1. சுட்டி, விசைப்பலகை, அச்சப் பொறி

2. உடு இடத்தியல்

3.

A	B	$C=(A.B) + (A.B)'$
0	0	1
0	1	1
1	0	1
1	1	1

4. தொடுதிரை, துளை அட்டை

5. 305_8

6. 69

7. i - b
ii - a
iii - e
iv - d
v - c

8. A - செவ்வக/சதுர வடிவில் பிரதேசத்தைத் தெரிவு செய்தல்
 B - வட்ட/நீள்வட்ட வடிவில் பிரதேசத்தைத் தெரிவு செய்தல்
 C - சுட்டியினால் பிரதேசத்தை விரும்பியவாறு தெரிவு செய்தல்
 D - ஒரு பிரதேசத்தில் உள்ளவற்றை வேறு இடத்திற்குப் பிரதி செய்தல்

9. i - d
 ii - c
 iii - b
 iv - a

10. தலைவலி, தசைவன்கூட்டுப் பிரச்சினை, மணிக்கட்டு நோவு

02)

1. =SUM(C2:C6)
 2. =B2*C2
 3. கலம் D2 ஐத் தெரிவு செய்க → சுட்டியை நிரப்புப் பிடிக்குக் கொண்டு செல்க →
 நிரப்புப்பிடியை கலம் D6 வரை இழுத்து வரல்
 4. =SUM(D2:D6)
 5. =B2 + (B2*10%)

03)

1. Item அட்டவணை - ItemID , Supplier அட்டவணை - SuppID
 2. அ) Item அட்டவணை, Purchase அட்டவணை
 ஆ)

Item ID	IName	Stock
I005	Tennis ball	30

Item அட்டவணை

Date	SuppID	ItemId	Count
22/10	S002	I005	30

Purchase அட்டவணை

3. அ) Item அட்டவணை

ஆ)

Item ID	IName	Stock
I004	Volleyball	09
I002	Bat	24

04)

1. சட்டப் பிரச்சினை, விழுமியப் பிரச்சினை, தீங்கு பயக்கும் மென்பொருட்கள், உடற் பிரச்சினை, தருக்கப் பிரச்சினை, சமூகப் பிரச்சினை, சூழற் பிரச்சினை
 2. இல்லை, உத்தரவு பெறாத மென்பொருட்களைப் பயன்படுத்துவது சட்டப் பிரச்சினையாகும்.
 3. முப்பரிமாண ஒளிப்படங்கள், கணினி விளையாட்டுக்கள், பாவனை விளையாட்டுக்கள், கேலிச்சித்திர ஒளிப்படங்கள்
 4. நச்சுநிரல் எதிர்ப்பு மென்பொருட்களை கணினியில் நிறுவிப் பயன்படுத்ததல், உத்தரவு பெற்ற மென்பொருட்களைப் பயன்படுத்துதல், தீச்சுவர் மென்பொருளை இயங்கு நிலையில் வைத்திருத்தல்.

05)

1. 1 - H1
- 2 - dl
- 3 - dt
- 4 - dd
- 5 - img
- 6 - table
- 7 - border
- 8 - tr
- 9 - th
- 10 - td

06)

1. P - N
Q - Max
R - N
S - Min / Max
T - Max / Min

2. Begin

Input N

Min = N

Max = N

REPEAT

IF N < Min THEN

Min = N

ELSE IF N > Max

Max = N

UNTIL N are over?

Output Max, Min

End.

07)

1. வேகமானது, குறைவான மனித வலு போதுமானது, செம்மையானதாகக் காணப்படும்
2. நேர்காணல், அவதானிப்பு, வினாக்கொத்து, மாதிரிகள், ஆவணங்களை சோதித்தல்
3. காலத்திற்கேற்ப மாற்றங்களை உள்வாங்குதல், தவறுகளை நீக்குதல்
4. நேரடி அமுல்படுத்தல், சமாந்தர அமுல்படுத்தல்

ඉන්ටහෙට් කෙල්ලම

දිනක වේදෝ ලෙල්ලන්



හැණුවත් අන්තර්ජාල භාවිතය ඔබේ වගකීමකි. ඒ සඳහා හැමවිට
වැඩිහිටි මග පෙන්වීම ලබාගන්න


Dialog

නිරසාරත්ව අංශයේ පණිවිඩයකි