



கிழக்குப் பல்கலைக்கழகம், இலங்கை  
மூன்றாம் வருடப் பரீட்சை கலை கலாச்சாரப் பீடம் - 2015/2016  
முதலாம் அரையாண்டு (January / February, 2018)

**NIT 3 120 – Visual Application Development I**

எழுத்து மூலப் பரீட்சை

எல்லா வினாக்களுக்கும் விடையளிக்கவும் நேரம்: 1 மணித்தியாலம்.

Q1

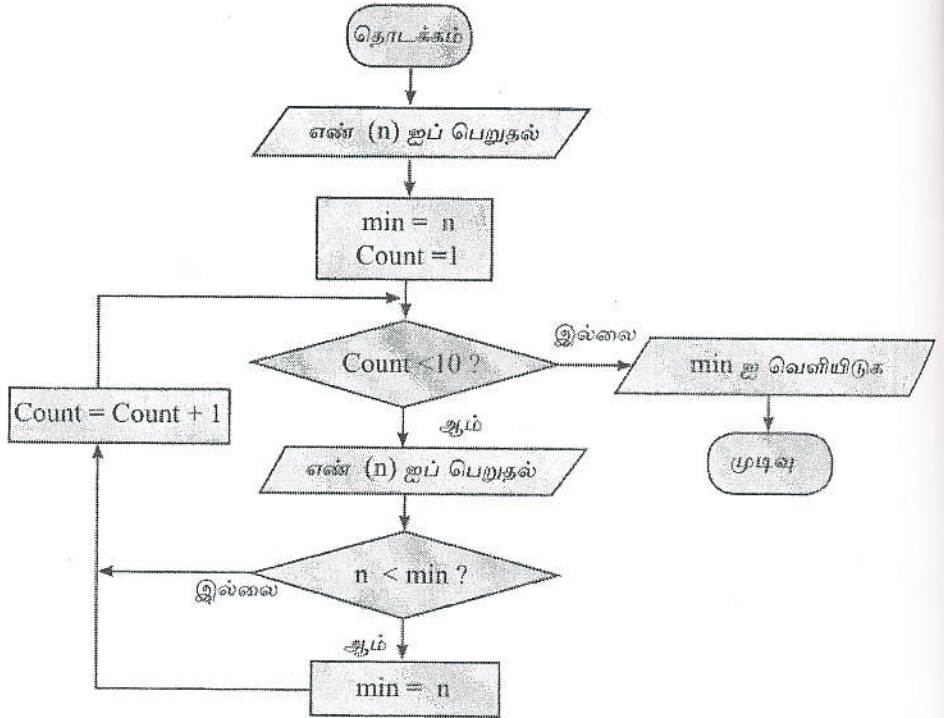
1. பின்வருவன பற்றி உதாரணத்துடன் சிறுகுறிப்பு எழுதுக.
  - a. உள்ளீடு (Input)
  - b. வெளியீடு (Output)
  - c. முறைவழியாக்கம் (Processing)(15 புள்ளிகள்)
2. மாற்று தீர்வு என்பதன் மூலம் நீர் விளங்குவது யாது? ஒரு செவ்வகத்தின் சுற்றளவை காண்பதற்கான மாற்று தீர்வுகளை தருக.  
(20 புள்ளிகள்)
3. நெறிமுறை (Algorithm) என்பதன் மூலம் நீர் விளங்குவது யாது? உதாரணத்துடன் விளக்குக.  
(15 புள்ளிகள்)
4. நெறிமுறையின் மூன்று கட்டுப்பாட்டு கட்டமைப்புகளை பற்றி சிறுகுறிப்பு எழுதுக.  
(15 புள்ளிகள்)
5. பாய்ச்சற் கோட்டுப் படங்கள் (Flowchart) என்பதன் மூலம் நீர் விளங்குவது யாது? பாய்ச்சற் கோட்டுப் படங்களின் குறியீடுகள் மற்றும் செயற்பாடுகளை விளக்குக.  
(20 புள்ளிகள்)
6. தொடரி உபயோகிக்க கூடிய பாய்ச்சற் கோட்டுப் படம் ஒன்றினை வரைந்து விளக்குக.  
(15 புள்ளிகள்)

Q2

1. போலிக் குறிமுறை (Pseudo code) என்பதினை உதாரணம் மூலம் விளக்குக.

(10 புள்ளிகள்)

2. பின்வரும் பாய்ச்சற் கோட்டு படத்தினை போலிக் குறிமுறைக்கு மாற்றுக.



(20 புள்ளிகள்)

7. செய்நிரலில் பயன்படுத்தப்படும் பின்வருவன பற்றி உதாரணத்துடன் சிறுகுறிப்பு எழுதுக.

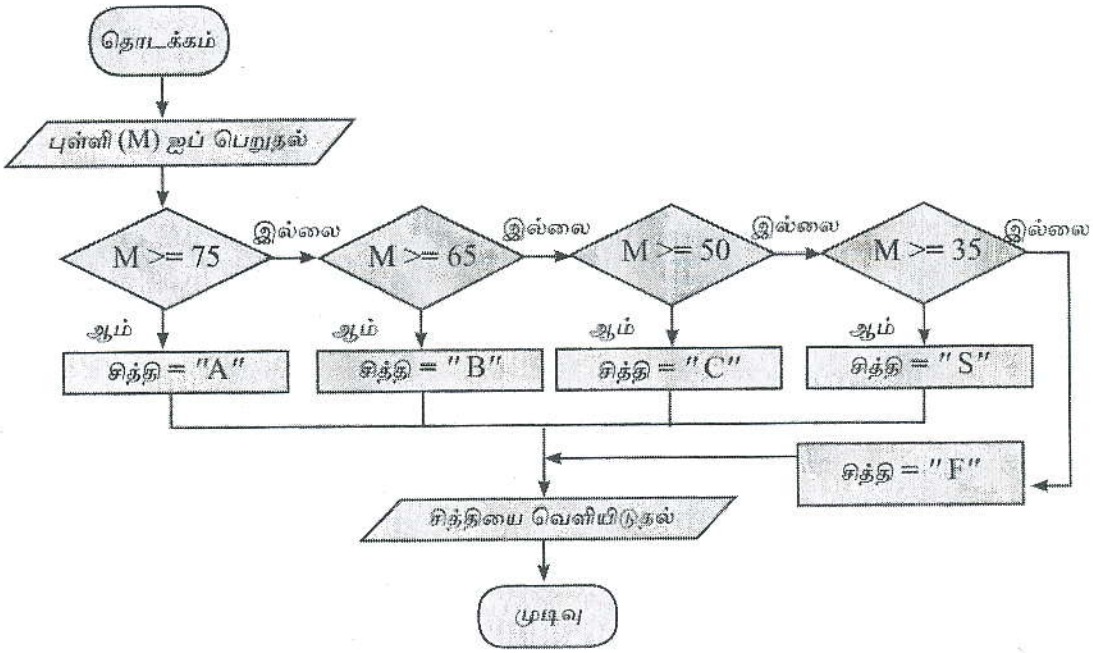
- மாறி (Variable)
- மாறிலி (Constant)

(20 புள்ளிகள்)

3. ஒப்பீட்டு வினைக்குறிகள் (Boolean Operators) ஆறினை குறிப்பிட்டு அவற்றின் பயன்பாட்டினை உதாரணங்களின் மூலம் விளக்குக.

(15 புள்ளிகள்)

4. பின்வரும் பாய்ச்சற் கோட்டு படத்திற்கான Visual Basic coding இதை எழுதுக.



(20 புள்ளிகள்)

5. 'மீள்செயல்' (Loop) எனும் செயன்முறை மேற்கொள்ள பயன்படுத்தப்படும் கட்டமைப்பு முறை முன்றினை உதாரணத்துடன் தருக.

(15 புள்ளிகள்)