ਪਾਠ-1

ਫੰਡਾਮੈਂਟਲਜ਼ ਆਫ ਕੰਪਿਊਟਰਸ (Fundamentals of Computers)

ੳ. ਬਹੁਪਸੰਦੀ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

1. ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੇ ਭਾਗਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਕਿਹੜਾ IPO ਸਾਈਕਲ ਦਾ ਹਿੱਸਾ ਨਹੀਂ ਹੈ?
   ੳ) ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ ਅ) ਆਉਟਪੁੱਟ ਯੂਨਿਟ ੲ) ਇਨਪੁੱਟ ਯੂਨਿਟ ਸ) ਸਪੀਡ
2. ਕਿਹੜਾ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾ ਨਹੀਂ ਹੈ?
   ੳ) ਸ਼ੁੱਧਤਾ ਅ) ਕੋਈ IQ ਨਹੀਂ ੲ) ਲਗਨ (ਡਿਲੀਜੈਂਸ) ਸ) ਸਟੋਰੇਜ
3. ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਦਾ ਕਿਹੜਾ ਹਿੱਸਾ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਗਣਨਾਵਾਂ ਕਰਨ ਅਤੇ ਲਾਜ਼ੀਕਲ ਆਪਰੇਸ਼ਨ ਲਈ ਜ਼ਿੰਮੇਵਾਰ ਹੈ?
   ੳ) ਮੈਮਰੀ ਅ) ਕੰਟਰੋਲ ਯੂਨਿਟ ੲ) ਏ.ਐਲ.ਯੂ (ALU) ਸ) ਉਪਰੋਕਤ ਕੋਈ ਨਹੀਂ
4. ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਕਿਹੜੀ ਮੈਮੋਰੀ ਨੂੰ CPU ਦੁਆਰਾ ਸਿੱਧੇ ਐਕਸੈੱਸ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ?
   ੳ) ਪ੍ਰਾਇਮਰੀ ਮੈਮੋਰੀ ਅ) ਐਗਜਲਰੀ ਮੈਮੋਰੀ ੲ) ਸੈਕੰਡਰੀ ਮੈਮੋਰੀ ਸ) CD/DVD
5. ਕਿਹੜਾ ਪੋਰਟੇਬਲ ਕੰਪਿਊਟਿੰਗ ਡਿਵਾਈਸ ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਕੈਮਰਾ, ਵੱਡੀ ਸਟੋਰੇਜ ਸਮਰੱਥਾ, ਅਤੇ ਹਾਈ ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ ਸਪੀਡ ਵਰਗੀਆਂ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਨਾਲ ਲੈਸ ਹੈ?
   ੳ) ਮੋਬਾਇਲ ਅ) ਟੈਬਲੇਟ ਕੰਪਿਊਟਰ ੲ) ਲੈਪਟਾਪ ਸ) ਉਪਰੋਕਤ ਸਾਰੇ

ਉੱਤਰ: 1.) ਸ) ਸਪੀਡ 2.) ਅ) ਕੋਈ IQ ਨਹੀਂ 3.) ੲ) ਏ.ਐਲ.ਯੂ (ALU) 4.) ੳ) ਪ੍ਰਾਇਮਰੀ ਮੈਮਰੀ 5.) ੲ) ਲੈਪਟਾਪ

ਅ. ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੇ ਕਥਨਾਂ ਲਈ ਸਹੀ ਜਾਂ ਗਲਤ ਲਿਖੋ:

1. ਕੰਪਿਊਟਰ ਆਪਣੇ ਆਪ ਕੋਈ ਫੈਸਲਾ ਨਹੀਂ ਲੈ ਸਕਦਾ।
2. ਨਿੱਜੀ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਨੂੰ ਮਾਈਕ੍ਰੋ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
3. ਆਉਟਪੁੱਟ ਡਿਵਾਈਸਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਜਾਂ ਹੋਰ ਇਲੈਕਟ੍ਰਾਨਿਕ ਡਿਵਾਈਸ ਦੁਆਰਾ ਤਿਆਰ ਕੀਤੀ ਗਈ ਜਾਣਕਾਰੀ ਨੂੰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਿਤ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
4. ਪ੍ਰਾਇਮਰੀ ਮੈਮੋਰੀ ਨੂੰ ਐਕਜ਼ੂਲਰੀ ਮੈਮੋਰੀ ਜਾਂ ਐਕਸਟਰਨਲ ਮੈਮੋਰੀ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
5. YouTube, 3D ਅਤੇ VR ਡਿਵਾਈਸਾਂ ਮਨੋਰੰਜਨ ਉਦਯੋਗ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਸਿੱਧ ਹਨ।

ਉੱਤਰ: 1.) ਸਹੀ 2.) ਸਹੀ 3.) ਸਹੀ 4.) ਗਲਤ 5.) ਸਹੀ

ੲ. ਪੂਰੇ ਰੂਪ ਲਿਖੋ:

1.	RAM	ਰੈਂਡਮ ਐਕਸੈਸ ਮੈਮਰੀ (Random Access Memory)
2.	ROM	ਰੀਡ ਓਨਲੀ ਮੈਮਰੀ (Read Only Memory)
3.	CPU	ਸੈਂਟਰਲ ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ ਯੂਨਿਟ (Central Processing Unit)
4.	HDD	ਹਾਰਡ ਡਿਸਕ ਡਰਾਈਵ (Hard Disk Drive)
5.	ALU	ਅਰਿੱਥਮੈਟਿਕ ਐਂਡ ਲਾਜਿਕ ਯੂਨਿਟ (Arithmetic and Logic Unit)
6.	GB	ਗੀਗਾ ਬਾਈਟ (Giga Byte)
7.	MB	ਮੈਗਾ ਬਾਈਟ (Mega Byte)

ਸ. ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ :

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 1: ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਪਰਿਭਾਸ਼ਾ ਦਿਓ?

ਉੱਤਰ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਇੱਕ ਇਲੈਕਟ੍ਰਾਨਿਕ ਮਸ਼ੀਨ ਹੈ। ਇਹ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕੰਮਾਂ ਨੂੰ ਕਰਨ ਲਈ ਯੂਜ਼ਰ ਤੋਂ ਡਾਟਾ ਅਤੇ ਹਦਾਇਤਾਂ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਉਹਨਾਂ ਨੂੰ ਪ੍ਰੋਸੈਸ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ ਕਰਨ ਉਪਰੰਤ ਇਹ ਯੂਜ਼ਰ ਨੂੰ ਆਉਟਪੁੱਟ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 2: ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿੱਚ ALU ਦੀ ਕੀ ਭੂਮਿਕਾ ਹੈ?

ਉੱਤਰ: ALU ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ ਹੈ ਅਰਿੱਥਮੈਟਿਕ ਐਂਡ ਲਾਜ਼ੀਕਲ ਯੂਨਿਟ। ਇਹ ਸੈਂਟਰਲ ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ ਯੂਨਿਟ (CPU) ਦਾ ਇੱਕ ਮੁੱਖ ਹਿੱਸਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸਦਾ ਮੁੱਢਲਾ ਕੰਮ ਡਾਟਾ ਉਪਰ ਅਰਿੱਥਮੈਟਿਕ ਅਤੇ ਲਾਜ਼ੀਕਲ ਓਪਰੇਸ਼ਨ ਲਾਗੂ ਕਰਨਾ ਹੈ। ਜੋੜ, ਘਟਾਓ, ਗੁਣਾ, ਭਾਗ ਆਦਿ ਆਮ ਵਰਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਅਰਿੱਥਮੈਟਿਕ ਓਪਰੇਸ਼ਨਾਂ ਦੀਆਂ ਉਦਾਹਰਣਾ ਹਨ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 3: ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀਆਂ ਕੋਈ ਚਾਰ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਲਿਖੋ?

ਉੱਤਰ: ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦੀਆਂ ਮੁੱਖ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ:

1. ਸਪੀਡ
2. ਸ਼ੁੱਧਤਾ
3. ਭਰੋਸੇਯੋਗਤਾ
4. ਸਟੋਰੇਜ਼

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 4: ਸਿੱਖਿਆ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿੱਚ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਕੀ ਭੂਮਿਕਾ ਹੈ?

ਉੱਤਰ: ਸਿਖਿਆ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਅਧਿਆਪਨ ਅਤੇ ਸਿਖਲਾਈ ਦੇ ਉਦੇਸ਼ਾਂ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਆਪਣੇ ਨੋਟਸ, ਡਰਾਇੰਗ ਅਤੇ ਪ੍ਰੋਜੈਕਟ ਤਿਆਰ ਕਰਨ ਲਈ ਵੀ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਅਧਿਆਪਕ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਈ-ਕੰਟੈਂਟ, ਰਿਜ਼ਲਟ ਅਤੇ ਟਾਈਮ ਟੇਬਲ ਆਦਿ ਤਿਆਰ ਕਰਨ ਲਈ ਵੀ ਕਰਦੇ ਹਨ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 5: ਸੈਕੰਡਰੀ ਮੈਮਰੀਜ਼ ਕੀ ਹਨ?

ਉੱਤਰ: ਸੈਕੰਡਰੀ ਮੈਮਰੀ ਨੂੰ ਐਕਸਟਰਨਲ ਮੈਮਰੀ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਮੈਮਰੀ ਡਾਟਾ, ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਾਂ ਅਤੇ ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮਾਂ ਨੂੰ ਪਰਮਾਨੈਂਟ ਸਟੋਰੇਜ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਦੇ ਬੰਦ ਹੋਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਵੀ ਇਸ ਮੈਮਰੀ ਵਿਚ ਡਾਟਾ ਸਟੋਰ ਰਹਿੰਦਾ ਹੈ। ਹਾਰਡ ਡਿਸਕ, CD, DVD ਆਦਿ ਇਸ ਮੈਮਰੀ ਦੀਆਂ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਹਨ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 6: ਪੋਰਟੇਬਲ ਡਿਵਾਈਸਾਂ ਤੋਂ ਤੁਹਾਡਾ ਕੀ ਭਾਵ ਹੈ?

ਉੱਤਰ: ਪੋਰਟੇਬਲ ਡਿਵਾਈਸ ਉਹ ਡਿਵਾਈਸ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਆਸਾਨੀ ਨਾਲ ਇੱਕ ਥਾਂ ਤੋਂ ਦੂਜੀ ਥਾਂ ਤੇ ਲਿਜਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਮੋਬਾਇਲ ਫੋਨ, ਟੈਬਲੈਟ, ਪਾਲਮਟੌਪ ਅਤੇ ਲੈਪਟਾਪ ਕਿਸਮ ਦੇ ਡਿਵਾਈਸ ਇਹਨਾਂ ਦੀਆਂ ਮੁੱਖ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਹਨ।

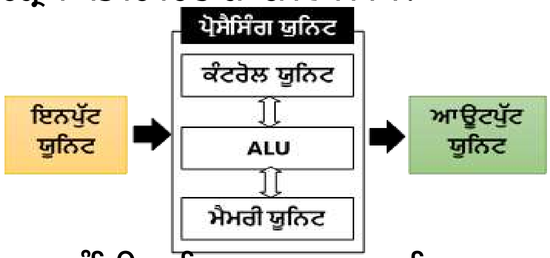
ਹ. ਵੱਡੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ :

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 1: ਰੋਜ਼ਾਨਾ ਦੇ ਕੰਮਾਂ ਵਿੱਚ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਬਾਰੇ ਵਿਸਥਾਰ ਵਿੱਚ ਦੱਸੋ।

ਉੱਤਰ: ਅਸੀਂ ਅਕਸਰ ਹੇਠਾਂ ਦਿਤੇ ਕੰਮਾਂ ਲਈ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦੇ ਹਾਂ:
- ਅਸੀਂ ਐਜੂਕੇਸ਼ਨਲ ਕੰਟੈਂਟਸ ਦੇਖਣ ਲਈ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
- ਅਸੀਂ ਈਮੇਲ, ਵੀਡੀਓ ਕਾਲ ਕਰਨ ਲਈ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
- ਅਸੀਂ ਆਪਣੇ ਨਿਜੀ ਅਤੇ ਦਫਤਰੀ ਰਿਕਾਰਡ ਸੰਭਾਲਣ ਲਈ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
- ਅਸੀਂ ਖੇਡਾਂ ਖੇਡਣ ਲਈ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
- ਅਸੀਂ ਆਪਣੇ ਮਨੋਰੰਜਨ ਲਈ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
- ਅਸੀਂ ਆਨਲਾਈਨ ਸ਼ਾਪਿੰਗ ਲਈ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 2: ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਦੇ ਬਲਾਕ ਡਾਇਗ੍ਰਾਮ ਬਣਾ ਕੇ ਉਹਨਾਂ ਦੇ ਸਾਰੇ ਭਾਗਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ?

ਉੱਤਰ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਦਾ ਬਲਾਕ ਡਾਇਗ੍ਰਾਮ ਅਤੇ ਇਸਦੇ ਭਾਗਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ:



ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਦਾ ਬਲਾਕ ਡਾਇਗ੍ਰਾਮ

- **ਇਨਪੁੱਟ ਯੂਨਿਟ** ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਡਾਟਾ ਅਤੇ ਹਦਾਇਤਾਂ ਦੇਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
- **ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ ਯੂਨਿਟ** ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਡਾਟਾ ਅਤੇ ਹਦਾਇਤਾਂ ਉਪਰ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
- **ਆਊਟਪੁੱਟ ਯੂਨਿਟ** ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ ਉਪਰੰਤ ਨਤੀਜਾ ਦਰਸਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 3: ਪ੍ਰਾਇਮਰੀ ਮੈਮੋਰੀ ਅਤੇ ਸੈਕੰਡਰੀ ਮੈਮੋਰੀ ਵਿੱਚ ਕੀ ਅੰਤਰ ਹਨ?

ਉੱਤਰ: ਪ੍ਰਾਇਮਰੀ ਮੈਮੋਰੀ ਅਤੇ ਸੈਕੰਡਰੀ ਮੈਮੋਰੀ ਵਿੱਚ ਮੁੱਖ ਅੰਤਰ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ:

	ਪ੍ਰਾਈਮਰੀ ਮੈਮਰੀ	ਸੈਕੰਡਰੀ ਮੈਮਰੀ
1.	ਪ੍ਰਾਈਮਰੀ ਮੈਮਰੀ ਨੂੰ ਅੰਦਰੂਨੀ ਮੈਮਰੀ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।	ਸੈਕੰਡਰੀ ਮੈਮਰੀ ਨੂੰ ਬਾਹਰੀ ਮੈਮਰੀ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
2.	ਇਸ ਮੈਮੋਰੀ ਵਿੱਚ ਡਾਟਾ ਅਸਥਾਈ ਤੋਰ ਤੇ ਸਟੋਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।	ਇਸ ਮੈਮੋਰੀ ਵਿੱਚ ਡਾਟਾ ਸਥਾਈ ਤੋਰ ਤੇ ਸਟੋਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।
3.	ਇਸ ਮੈਮਰੀ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਡਾਟਾ ਬਿਜਲੀ ਜਾਣ ਤੇ ਜਾਂ ਸਿਸਟਮ ਰੀ-ਸਟਾਰਟ ਹੋਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਨਸ਼ਟ ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।	ਇਸ ਮੈਮਰੀ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਡਾਟਾ ਬਿਜਲੀ ਜਾਣ ਤੇ ਜਾਂ ਸਿਸਟਮ ਰੀ-ਸਟਾਰਟ ਹੋਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਵੀ ਨਸ਼ਟ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ।
4.	ਉਦਾਹਰਣ: ਰੈਮ ਅਤੇ ਰੋਮ	ਉਦਾਹਰਣ: ਹਾਰਡ ਡਿਸਕ, CD, DVD

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 4: ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦੀਆਂ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਿਸਮਾਂ ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ?

ਉੱਤਰ: ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦੀਆਂ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਿਸਮਾਂ:
- **ਮਾਈਕਰੋ ਕੰਪਿਊਟਰ:** ਇਹਨਾਂ ਨੂੰ ਪਰਸਨਲ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਸਧਾਰਨ ਕੰਪਿਊਟਿੰਗ ਗਣਨਾਵਾਂ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।
- **ਮਿੰਨੀ ਕੰਪਿਊਟਰ:** ਇਹ ਛੋਟੇ ਅਤੇ ਸ਼ਕਤੀਸ਼ਾਲੀ ਕੰਪਿਊਟਰ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਜੋ ਮੀਡੀਅਮ ਲੈਵਲ ਤੋਂ ਹਾਈ ਲੈਵਲ ਸੰਸਥਾਵਾਂ ਵਿੱਚ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।
- **ਮੇਨਫ੍ਰੇਮ ਕੰਪਿਊਟਰ:** ਮੇਨਫ੍ਰੇਮ ਵੱਡੇ ਸ਼ਕਤੀਸ਼ਾਲੀ ਕੰਪਿਊਟਰ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜੋ ਬਹੁਤ ਸਾਰੇ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਸੰਭਾਲ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਇਹ ਕੰਪਿਊਟਰ ਇੱਕੋ ਸਮੇਂ ਬਹੁਤ ਸਾਰੇ ਯੂਜ਼ਰਜ਼ ਦੁਆਰਾ ਵਰਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।
- **ਸੁਪਰ ਕੰਪਿਊਟਰ:** ਇਹ ਸਭ ਤੋਂ ਵੱਧ ਸ਼ਕਤੀਸ਼ਾਲੀ ਕੰਪਿਊਟਰ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਨੂੰ ਅਕਸਰ ਵਿਗਿਆਨਕ ਖੋਜਾਂ ਅਤੇ ਇੰਜੀਨੀਅਰਿੰਗ ਖੇਤਰਾਂ ਵਿੱਚ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਮਾਈਕਰੋ ਕੰਪਿਊਟਰ

ਮਿੰਨੀ ਕੰਪਿਊਟਰ

ਮੇਨਫ੍ਰੇਮ ਕੰਪਿਊਟਰ

ਸੁਪਰ ਕੰਪਿਊਟਰ

ਪਾਠ-2
ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਨਾਲ ਕੰਮ ਕਰਨਾ

ੳ. ਬਹੁਪਸੰਦੀ ਕਿਸਮ ਦੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

1. ਇਹਨਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਕਿਹੜਾ ਡੈਸਕਟਾਪ ਦਾ ਹਿੱਸਾ ਨਹੀਂ ਹੈ?
   ੳ) ਵਾਲਪੇਪਰ ਅ) ਟਾਸਕਬਾਰ ੲ) ਆਈਕਾਨ ਅਤੇ ਸ਼ਾਰਟਕੱਟ ਸ) ਰਨ ਬਾਕਸ
2. ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਵਿੱਚ __________ ਸ਼ਾਮਲ ਹੈ।
   ੳ) ਸਿਰਫ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਅ) ਸਿਰਫ਼ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ੲ) ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਅਤੇ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਸ) ਇਹਨਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਕੋਈ ਨਹੀਂ
3. ਮੋਬਾਈਲ ਫੋਨਾਂ ਵਿੱਚ ਇਹਨਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਕਿਹੜਾ ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਜਿਆਦਾਤਰ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ?
   ੳ) ਵਿੰਡੋਜ਼ ਅ) ਐਂਡਰਾਇਡ ੲ) DOS ਸ) ਇਹਨਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਕੋਈ ਨਹੀਂ
4. ਲਾਗ ਇਨ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਦਿਖਾਈ ਦੇਣ ਵਾਲੀ ਮੁੱਖ ਸਕਰੀਨ ਨੂੰ __________ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
   ੳ) ਟਾਸਕਬਾਰ ਅ) ਵਾਲਪੇਪਰ ੲ) ਬੈਕਗ੍ਰਾਉਂਡ ਸ) ਡੈਸਕਟਾਪ
5. ਹੇਠ ਲਿਖਿਆਂ ਵਿਚੋਂ ਕਿਹੜਾ ਟਾਸਕਬਾਰ ਦਾ ਭਾਗ ਹੈ?
   ੳ) ਸਟਾਰਟ ਬਟਨ ਅ) ਨੋਟੀਫਿਕੇਸ਼ਨ ਏਰੀਆ ੲ) ਸਰਚ ਬਾਕਸ ਸ) ਉਪਰੋਕਤ ਸਾਰੇ

ਉੱਤਰ: 1.) ਸ) ਰਨ ਬਾਕਸ 2.) ੲ) ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਅਤੇ ਸਾਫਟਵੇਅਰ 3.) ਅ) ਐਂਡਰਾਇਡ
4.) ਸ) ਡੈਸਕਟਾਪ 5.) ਸ) ਉਪਰੋਕਤ ਸਾਰੇ

ਅ. ਖਾਲੀ ਥਾਂਵਾਂ ਭਰੋ:

1. ___________ ਮਾਈਕ੍ਰੋਸਾਫਟ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਦੀ ਮੂਲ ਟੈਕਸਟ ਐਡੀਟਰ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਹੈ।
2. ਰੀਸਾਈਕਲ ਬਿਨ ਇੱਕ ਅਜਿਹਾ ਖੇਤਰ ਹੈ ਜਿੱਥੇ _______ ਫਾਈਲਾਂ ਜਾਂ ਫੋਲਡਰ ਅਸਥਾਈ ਤੌਰ 'ਤੇ ਸਟੋਰ ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।
3. ___________ ਇੱਕ ਕਿਸਮ ਦੇ ਆਈਕਨ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਹੇਠਲੇ-ਖੱਬੇ ਕੋਨੇ 'ਤੇ ਛੋਟੇ ਤੀਰ ਦਾ ਨਿਸ਼ਾਨ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ।
4. ਐਂਡਰਾਇਡ ਇੱਕ ਮੋਬਾਈਲ ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਹੈ ਜੋ ________ ਦੁਆਰਾ ਵਿਕਸਤ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ।
5. ਟਾਸਕਬਾਰ ਇੱਕ ਲੰਮੀ ਹੌਰੀਜ਼ੋਂਟਲ ਪੱਟੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਜੋ ਆਮ ਤੌਰ 'ਤੇ _____ ਦੇ ਹੇਠਾਂ ਦਿਖਾਈ ਦਿੰਦੀ ਹੈ।
6. _________ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਾਂ ਦਾ ਇੱਕ ਸਮੂਹ ਹੈ ਜੋ ਇੱਕ ਖਾਸ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਉੱਤਰ: 1.) ਨੋਟਪੈਡ 2.) ਡਿਲੀਟਡ 3.) ਸ਼ਾਰਟਕੱਟਸ
4.) ਗੂਗਲ 5.) ਡੈਸਕਟਾਪ 6.) ਸਾਫਟਵੇਅਰ

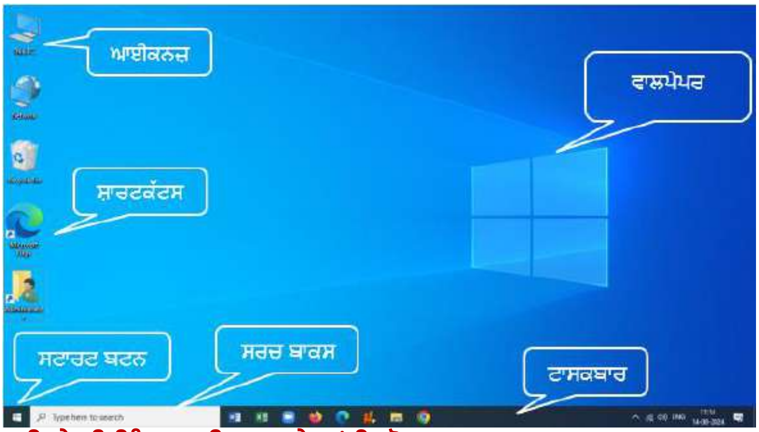
ੲ. ਛੋਟੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 1: ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਕੀ ਹੈ?
ਉੱਤਰ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਇੱਕ ਅਜਿਹਾ ਸਿਸਟਮ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿੱਚ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਅਤੇ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਦੋਵੇਂ ਸ਼ਾਮਲ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਕਿਸੇ ਕਾਰਜ ਨੂੰ ਪੂਰਾ ਕਰਨ ਲਈ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਅਤੇ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਇਕੱਠੇ ਕੰਮ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਨਾਲ ਇੰਟਰਐਕਟ ਕਰਨ ਲਈ ਯੂਜ਼ਰ ਕਮਾਂਡਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 2: ਬੂਟਿੰਗ ਕੀ ਹੈ?
ਉੱਤਰ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਸਟਾਰਟ ਕਰਨ ਲਈ ਅਸੀਂ CPU ਤੋਂ ਪਾਵਰ ਬਟਨ ਦਬਾਉਂਦੇ ਹਾਂ। ਪਾਵਰ ਬਟਨ ਦਬਾਉਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ, ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਮੁੱਖ ਮੈਮੋਰੀ ਵਿੱਚ ਲੋਡ ਹੋਣਾ ਸ਼ੁਰੂ ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਪ੍ਰਕਿਰਿਆ ਨੂੰ ਬੂਟਿੰਗ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਬੂਟਿੰਗ ਪ੍ਰਕਿਰਿਆ ਪੂਰੀ ਹੋਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਤਿਆਰ ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 3: ਡੈਸਕਟਾਪ ਕੀ ਹੈ? ਡੈਸਕਟਾਪ ਦੇ ਭਾਗਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।
ਉੱਤਰ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਉਪਰ ਸਫਲ ਲਾਗ-ਇਨ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਜੋ ਮੁੱਖ ਸਕਰੀਨ ਦਿਖਾਈ ਦਿੰਦੀ ਹੈ, ਉਸਨੂੰ ਡੈਸਕਟਾਪ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਪ੍ਰਾਇਮਰੀ ਯੂਜ਼ਰ-ਇੰਟਰਫੇਸ ਹੈ ਜੋ ਯੂਜ਼ਰ ਨੂੰ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਚਲਾਉਣ ਜਾਂ ਕਿਸੇ ਕੰਮ ਨੂੰ ਕਰਨ ਵਿੱਚ ਮਦਦ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਡੈਸਕਟਾਪ ਦੇ ਕਈ ਭਾਗ ਹੁੰਦੇ ਹਨ:

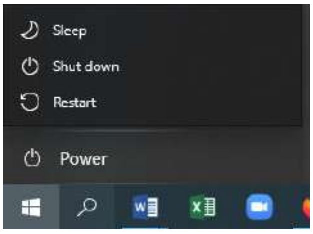
- ਆਈਕਨਜ਼
- ਵਾਲਪੇਪਰ
- ਟਾਸਕਬਾਰ



ਪ੍ਰਸ਼ਨ 4: ਆਈਕਾਨ ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ? ਕਿਸੇ ਵੀ ਤਿੰਨ ਆਈਕਨਜ਼ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।
ਉੱਤਰ: ਆਈਕਨਜ਼ ਡੈਸਕਟਾਪ ਦਾ ਮੁੱਖ ਭਾਗ ਹੁੰਦੇ ਹੈ। ਇਹ ਛੋਟੇ ਚਿੰਨ੍ਹ ਜਾਂ ਚਿੱਤਰ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜੋ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਾਂ ਜਾਂ ਫਾਈਲਾਂ ਨੂੰ ਦਰਸਾਉਂਦੇ ਹਨ। ਤਿੰਨ੍ਹ ਮੁੱਖ ਆਈਕਨਜ਼ ਦੇ ਨਾਂ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ:

- ਦਿਸ ਪੀਸੀ (This PC) ਜਾਂ ਮਾਈ ਕੰਪਿਊਟਰ
- ਰੀਸਾਈਕਲ ਬਿਨ,
- ਨੈੱਟਵਰਕ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 5: ਰੀਸਾਈਕਲ ਬਿਨ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?
ਉੱਤਰ: ਰੀਸਾਈਕਲ ਬਿਨ ਇੱਕ ਅਜਿਹਾ ਖੇਤਰ ਹੈ ਜਿੱਥੇ ਡਿਲੀਟ ਕੀਤੀਆਂ ਫਾਈਲਾਂ ਜਾਂ ਫੋਲਡਰ ਸਟੋਰ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ। ਜੇਕਰ ਕੋਈ ਫਾਈਲ ਜਾਂ ਫੋਲਡਰ ਡਿਲੀਟ ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ, ਤਾਂ ਇਹ ਰੀਸਾਈਕਲ ਬਿਨ ਵਿੱਚ ਚਲਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਮਿਟਾਈਆਂ ਗਈਆਂ ਫਾਈਲਾਂ ਨੂੰ ਰੀਸਾਈਕਲ ਬਿਨ ਤੋਂ ਰੀਸਟੋਰ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।



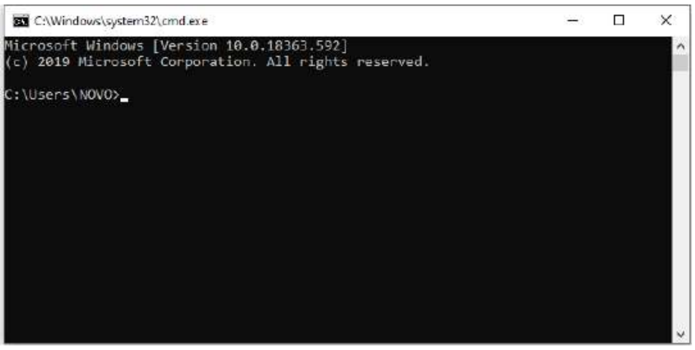
ਪ੍ਰਸ਼ਨ 6: ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਨੂੰ ਕਿਵੇਂ ਬੰਦ ਕਰਨਾ ਹੈ?
ਉੱਤਰ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਨੂੰ ਬੰਦ ਕਰਨਾ ਸ਼ੱਟ ਡਾਊਨ (Shut Down) ਕਰਨਾ ਅਖਵਾਉਂਦਾ ਹੈ। ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਬੰਦ ਕਰਨ ਦੇ ਸਟੈਪ ਹੇਠਾਂ ਦਿਤੇ ਗਏ ਹਨ:

1. ਸਟਾਰਟ ਬਟਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।
2. ਪਾਵਰ (Power) ਆਪਸ਼ਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰਕੇ ਸ਼ੱਟ-ਡਾਊਨ (Shut Down) ਆਪਸ਼ਨ ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ।

ਸ. ਵੱਡੇ ਉਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 1: ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਕੀ ਹੈ? ਇੰਟਰਫੇਸ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਅਨੁਸਾਰ ਉਹਨਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ?
ਉੱਤਰ: ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਇੱਕ ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਹੈ। ਇਹ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਦੇ ਸਾਰੇ ਸਾਫਟਵੇਅਰਾਂ ਅਤੇ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਸਰੋਤਾਂ ਨੂੰ ਕੰਟਰੋਲ ਅਤੇ ਪ੍ਰਬੰਧਿਤ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਦਾ ਯੂਜ਼ਰ ਇੰਟਰਫੇਸ (User Interface) ਹੇਠਾਂ ਦਿਤੇ ਅਨੁਸਾਰ ਦੋ ਕਿਸਮਾਂ ਦਾ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ:

- **ਕਰੈਕਟਰ ਯੂਜ਼ਰ ਇੰਟਰਫੇਸ (CUI):** ਇਸ ਕਿਸਮ ਦੇ ਇੰਟਰਫੇਸ ਵਿੱਚ ਯੂਜ਼ਰ ਨੂੰ ਕੰਮ ਕਰਵਾਉਣ ਲਈ ਕਮਾਂਡਜ਼ ਟਾਈਪ ਕਰਨੀਆਂ ਪੈਂਦੀਆਂ ਹਨ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: ਡਾਸ (DOS) ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ।
- **ਗ੍ਰਾਫੀਕਲ ਯੂਜ਼ਰ ਇੰਟਰਫੇਸ (GUI):** ਇਸ ਕਿਸਮ ਦੇ ਇੰਟਰਫੇਸ ਵਿੱਚ ਯੂਜ਼ਰ ਨੂੰ ਕੰਮ ਕਰਵਾਉਣ ਲਈ ਸਿਰਫ ਮਾਊਸ ਨੂੰ ਕਲਿੱਕ ਅਤੇ ਡਰੈਗ ਕਰਨਾ ਪੈਂਦਾ ਹੈ ਜਾਂ ਟੱਚ ਸਕਰੀਨ 'ਤੇ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਨੂੰ ਛੂਹਣਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਣ: ਵਿੰਡੋਜ਼ ਅਤੇ ਐਂਡਰਾਇਡ ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ।

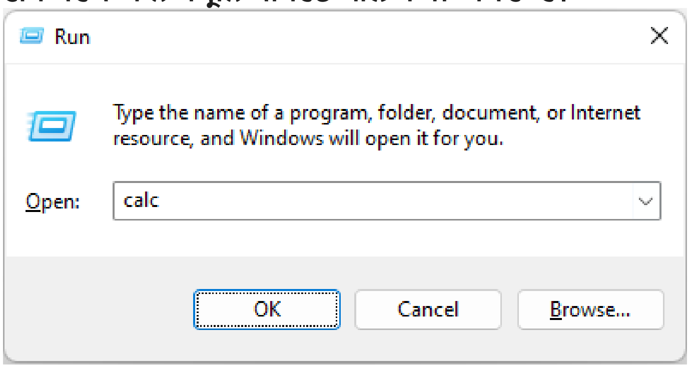


ਕਰੈਕਟਰ ਯੂਜ਼ਰ ਇੰਟਰਫੇਸ

ਗ੍ਰਾਫੀਕਲ ਯੂਜ਼ਰ ਇੰਟਰਫੇਸ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 2: ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨਜ਼ ਕੀ ਹਨ? ਤੁਸੀਂ ਰਨ ਬਾਕਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਆਮ ਤੌਰ 'ਤੇ ਵਰਤੋਂ ਵਿੱਚ ਆਉਣ ਵਾਲੀਆਂ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨਾਂ ਨੂੰ ਕਿਵੇਂ ਖੋਲ੍ਹੋਗੇ?
ਉੱਤਰ: ਵਿੰਡੋਜ਼ ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਬਹੁਤ ਸਾਰੀਆਂ ਡਿਫਾਲਟ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨਾਂ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨਜ਼ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨਾਂ ਬੁਨਿਆਦੀ ਪ੍ਰੋਗ੍ਰਾਮ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜੋ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਆਮ ਕੰਮਾਂ ਨੂੰ ਕਰਨ ਲਈ ਬਹੁਤ ਮਦਦਗਾਰ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਰਨ ਬਾਕਸ ਨਾਲ ਆਮ ਵਰਤੀਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਵਿੰਡੋਜ਼ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨਾਂ ਨੂੰ ਹੇਠਾਂ ਅਨੁਸਾਰ ਖੋਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ:

- ਰਨ ਬਾਕਸ ਵਿੱਚ **MSPAINT** ਟਾਈਪ ਕਰਕੇ ਪੇਂਟ ਖੋਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
- ਰਨ ਬਾਕਸ ਵਿੱਚ **NOTEPAD** ਟਾਈਪ ਕਰਕੇ ਨੋਟਪੈਡ ਖੋਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
- ਰਨ ਬਾਕਸ ਵਿੱਚ **WORDPAD** ਟਾਈਪ ਕਰਕੇ ਵਰਡਪੈਡ ਖੋਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
- ਰਨ ਬਾਕਸ ਵਿੱਚ **CALC** ਟਾਈਪ ਕਰਕੇ ਕੈਲਕੁਲੇਟਰ ਖੋਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
- ਰਨ ਬਾਕਸ ਵਿੱਚ **OSK** ਟਾਈਪ ਕਰਕੇ ਆਨ ਸਕ੍ਰੀਨ ਕੀਬੋਰਡ ਖੋਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।



ਪਾਠ 3
ਟਕਸ ਪੇਂਟ (TUX PAINT) ਨਾਲ ਜਾਣ-ਪਛਾਣ

ੳ. ਦਿੱਤੇ ਗਏ ਸ਼ਬਦਾਂ ਦੀ ਚੋਣ ਨਾਲ ਖਾਲੀ ਥਾਂਵਾਂ ਭਰੋ: [Undo, ਖੱਬੇ, ਪੋਰਟੇਬਲ, ਓਪਨ-ਸੋਰਸ, ਸਟਿੱਕਰਾਂ]

1. ਟਕਸ ਪੇਂਟ ਬਿਲ ਕੇਂਡ੍ਰਿਕ ਦੁਆਰਾ ਬਣਾਇਆ ਗਿਆ _________ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਹੈ।
2. ਟਕਸ ਪੇਂਟ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕੰਪਿਊਟਰ ਪਲੇਟਫਾਰਮਾਂ: ਵਿੰਡੋਜ਼, ਮੈਕਿਨਟੋਸ਼, ਲੀਨਕਸ, ਆਦਿ ਉੱਪਰ ਚਲਾਇਆ ਜਾ ਸਕਣ ਵਾਲਾ ___________ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਹੈ ।
3. ਟੂਲਬਾਰ ਮੁੱਖ ਸਕਰੀਨ ਇੰਟਰਫੇਸ ਦੇ _________ ਪਾਸੇ ਮੌਜੂਦ ਇੱਕ ਲੰਬਕਾਰੀ ਪੱਟੀ ਹੈ।
4. ਸਟੈਂਪ ਟੂਲ ਰਬੜ ਦੀਆਂ ਮੋਹਰਾਂ ਜਾਂ ___________ ਦੇ ਸੈੱਟ ਵਰਗਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।
5. _______ ਬਟਨ 'ਤੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰਨ ਨਾਲ ਆਖਰੀ ਡਰਾਇੰਗ ਐਕਸ਼ਨ ਵਾਪਸ ਆ ਜਾਵੇਗਾ।

ਉੱਤਰ: 1.) ਓਪਨ-ਸੋਰਸ 2.) ਪੋਰਟੇਬਲ 3.) ਖੱਬੇ 4.) ਸਟਿੱਕਰਾਂ 5.) Undo

ਅ. ਸਹੀ ਆਪਸ਼ਨ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰੋ।

1. ਹੇਠ ਲਿਖਿਆਂ ਵਿਚੋਂ ਕਿਹੜੀ ਆਪਸ਼ਨ ਟਕਸ ਪੇਂਟ ਦੇ ਟੂਲਬਾਰ ਉੱਪਰ ਮੌਜੂਦ ਟੂਲ ਵੱਜੋਂ ਉਪਲਬਧ ਨਹੀਂ ਹੈ?
ੳ. ਸਟੈਂਪ (Stamp) ਅ. ਮੈਜਿਕ (Magic)
ੲ. ਕਲਰ ਪਿੱਕਰ (Color Picker) ਸ. ਇਰੇਜ਼ਰ (Eraser)

2. __________ ਇਕ ਖੇਤਰ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿਚ ਅਸੀਂ ਤਸਵੀਰਾਂ ਡਰਾਅ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
ੳ. ਟੂਲਬਾਰ (Toolbar) ਅ. ਕੈਨਵਸ (Canvas)
ੲ. ਹੈਲਪਰ ਏਰੀਆ (Help Area) ਸ. ਕਲਰ ਪੈਲੇਟ (Color Palette)

3. ਹੇਠ ਲਿਖਿਆ ਵਿਚੋਂ ਕਿਹੜਾ ਟਕਸ ਪੇਂਟ ਇੰਟਰਫੇਸ ਦਾ ਤੱਤ ਨਹੀਂ ਹੈ?
ੳ. ਟੂਲ਼ਬਾਰ (Toolbar) ਅ. ਹੈਲਪ ਏਰੀਆ (Help Area)
ੲ. ਡਰਾਇੰਗ ਕੈਨਵਸ (Drawing Canvas) ਸ. ਸਕਰੌਲ ਬਾਰ (Scroll Bar)

4. ਟਕਸ ਪੇਂਟ ਪ੍ਰੋਜੈਕਟ 2002 ਵਿੱਚ ______ ਦੁਆਰਾ ਸ਼ੁਰੂ ਕੀਤਾ ਗਿਆ।
ੳ. ਚਾਰਲਸ ਬੈਬੇਜ਼ ਅ. ਜੌਰਜ ਬਿਲ
ੲ. ਬਿਲ ਗੇਟਸ ਸ. ਬਿਲ ਕੇਂਡ੍ਰਿਕ

5. ਟਕਸ ਪੇਂਟ ਦੀ ਕਿਹੜੀ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾ ਦੱਸਦੀ ਹੈ ਕਿ ਇਸਨੂੰ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਪਲੇਟਫਾਰਮਜ਼ ਤੇ ਵਰਤਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ?
ੳ. ਆਸਾਨ ਅਤੇ ਮਜ਼ੇਦਾਰ ਅ. ਵਿਸਤਾਰਯੋਗਤਾ
ੲ. ਪੋਰਟੇਬਿਲਟੀ ਸ. ਸਾਦਗੀ

6. ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੇ ਵਿੱਚੋਂ ਕਿਹੜਾ ਟਕਸ ਪੇਂਟ ਵਿੰਡੋ ਦਾ ਤੱਤ ਨਹੀਂ ਹੈ?
ੳ. ਕਲਰ ਪੈਲੇਟ ਅ. ਟਾਈਟਲ ਬਾਰ
ੲ. ਡਰਾਇੰਗ ਕੈਨਵਸ ਸ. ਸਿਲੈਕਟਰ ਸਬ-ਟੂਲ਼ਬਾਰ

7. ਹੇਠ ਲਿਖਿਆਂ ਵਿਚੋਂ ਕਿਹੜਾ ਟੂਲ ਟਕਸ ਪੇਂਟ ਵਿਚ ਫ੍ਰੀ ਹੈਂਡ ਡਰਾਇੰਗ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ?
ੳ. ਲ਼ਾਈਨ (Line) ਅ. ਸ਼ੇਪਸ (Shapes)
ੲ. ਪੇਂਟ (Paint) ਸ. ਲ਼ੇਬਲ (Label)

8. ਹੇਠ ਲਿਖਿਆਂ ਵਿਚੋਂ ਕਿਹੜੇ ਕੰਟਰੋਲ ਜਾਂ ਕਮਾਂਡ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਆਖਰੀ ਡਰਾਇੰਗ ਐਕਸ਼ਨ ਨੂੰ ਵਾਪਸ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ?
ੳ. ਨਿਊ (New) ਅ. ਰੀਡੂ (Redo)
ਸ. ਡੂ (Do) ਸ. ਅਨਡੂ (Undo)

9. ਕਲਰ-ਪੈਲੇਟ ਦਾ ਕਿਹੜਾ ਆਪਸ਼ਨ ਸਾਨੂੰ ਸਾਡੀ ਡਰਾਇੰਗ ਵਿੱਚ ਮੌਜੂਦ ਰੰਗਾਂ ਵਿਚੋਂ ਕੋਈ ਰੰਗ ਚੁਣਨ ਦੀ ਇਜਾਜ਼ਤ ਦਿੰਦਾ ਹੈ?
ੳ. ਕਲਰ ਮਿਕਸਰ ਅ. ਕਲਰ ਪਿੱਕਰ
ੲ. ਰੇਨਬੋਅ ਪੈਲੇਟ ਸ. ਇਹਨਾਂ ਵਿਚੋਂ ਕੋਈ ਨਹੀਂ

ਉੱਤਰ: 1.) ੲ. ਕਲਰ ਪਿੱਕਰ 2.) ਅ. ਕੈਨਵਸ 3.) ਸ. ਸਕਰੌਲ ਬਾਰ
4.) ਸ. ਬਿਲ ਕੇਂਡ੍ਰਿਕ 5.) ੲ. ਪੋਰਟੇਬਿਲਟੀ 6.) ਅ. ਟਾਈਟਲ ਬਾਰ
7.) ੲ. ਪੇਂਟ 8.) ਸ. ਅਨਡੂ 9.) ਅ. ਕਲਰ ਪਿੱਕਰ

ੲ. ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 1: ਟਕਸ ਪੇਂਟ ਕੀ ਹੈ?

ਉੱਤਰ: ਟਕਸ ਪੇਂਟ ਇੱਕ ਮੁਫਤ ਡਰਾਇੰਗ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਹੈ ਜੋ ਛੋਟੇ ਬੱਚਿਆਂ ਲਈ ਤਿਆਰ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ। ਇਹ ਇੱਕ ਓਪਨ ਸੋਰਸ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਐਡੀਟਰ ਹੈ। ਇਹ ਇੱਕ ਖਾਲੀ ਕੈਨਵਸ (Blank Canvas) ਅਤੇ ਕਈ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਡਰਾਇੰਗ ਟੂਲ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਟਕਸ ਪੇਂਟ ਪ੍ਰੋਜੈਕਟ 2002 ਵਿੱਚ ਬਿਲ ਕੇਂਡ੍ਰਿਕ ਦੁਆਰਾ ਸ਼ੁਰੂ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਸੀ।

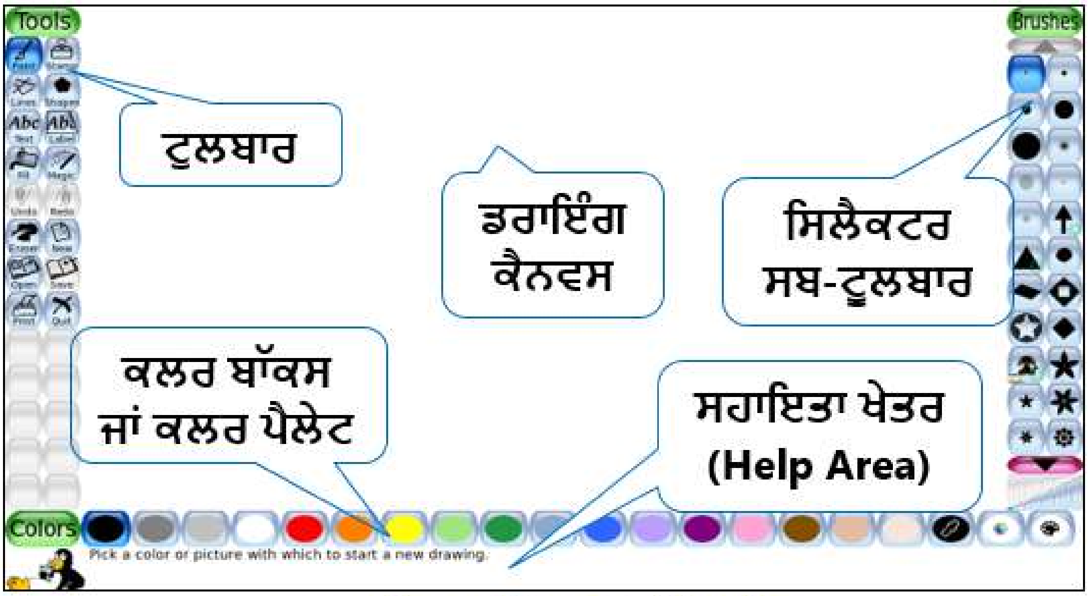
ਪ੍ਰਸ਼ਨ 2: ਟਕਸ ਪੇਂਟ ਦੀਆਂ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਲਿਖੋ।

ਉੱਤਰ: ਟਕਸ ਪੇਂਟ ਦੀਆਂ ਕੁੱਝ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੀਆਂ ਗਈਆਂ ਹਨ:
- ਆਸਾਨ ਅਤੇ ਮਜ਼ੇਦਾਰ
- ਵਿਸਤਾਰਯੋਗਤਾ
- ਪੋਰਟੇਬਿਲਟੀ
- ਸਾਦਗੀ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 3: ਟਕਸ ਪੇਂਟ ਇੰਟਰਫੇਸ ਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਐਲੀਮੈਂਟਸ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।

ਉੱਤਰ: ਟਕਸ ਪੇਂਟ ਇੰਟਰਫੇਸ ਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਐਲੀਮੈਂਟਸ ਦੇ ਨਾਂ ਹੇਠਾਂ ਦਿਤੇ ਗਏ ਹਨ:

- ਟੂਲਬਾਰ
- ਸਿਲੈਕਟਰ ਸਬ-ਟੂਲਬਾਰ
- ਕਲਰ ਬਾੱਕਸ ਜਾਂ ਕਲਰ ਪੈਲੇਟ
- ਡਰਾਇੰਗ ਕੈਨਵਸ
- ਹੈਲਪ ਏਰੀਆ



ਟਕਸ ਪੇਂਟ ਦਾ ਮੁੱਖ ਸਕ੍ਰੀਨ ਇੰਟਰਫੇਸ

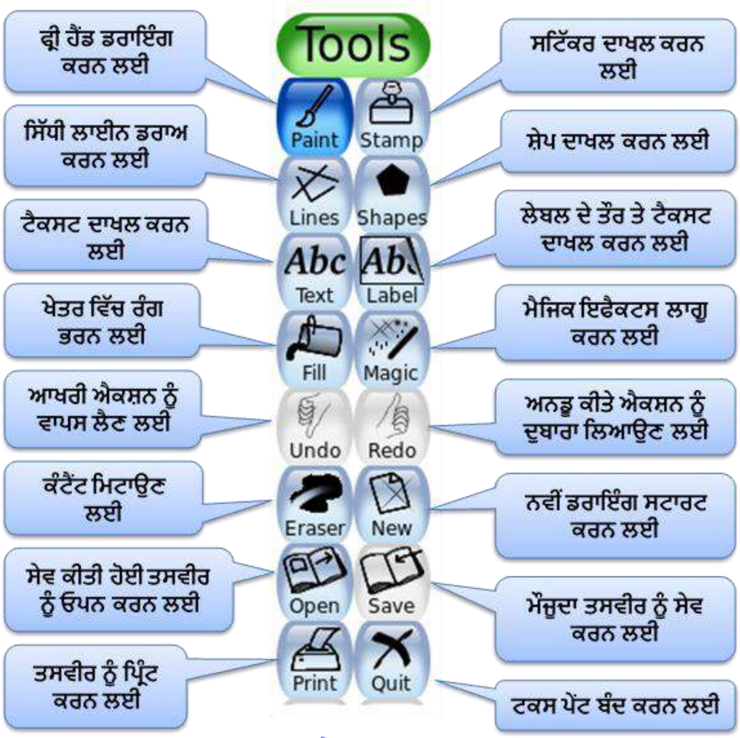
ਪ੍ਰਸ਼ਨ 4: ਤੁਸੀਂ ਟਕਸ ਪੇਂਟ ਦੇ ਕਲਰ-ਪੈਲੇਟ ਬਾਰੇ ਕੀ ਜਾਣਦੇ ਹੋ?

ਉੱਤਰ: ਟੂਲਬਾਰ ਅਤੇ ਸਿਲੈਕਟਰ ਸਬ-ਟੂਲਬਾਰ ਦੇ ਹੇਠਲੇ ਪਾਸੇ ਨਜ਼ਰ ਆਉਣ ਵਾਲੀ ਪੱਟੀ ਨੂੰ ਕਲਰ ਪੈਲੇਟ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਕਲਰ ਪੈਲੇਟ ਨੂੰ ਕਲਰ ਬਾਕਸ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਰੰਗਾਂ ਦੀ ਇਕ ਪੱਟੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਜੋ ਰੰਗੀਨ ਤਸਵੀਰਾਂ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਰੰਗ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦੀ ਹੈ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 5: ਟਕਸ ਪੇਂਟ ਟੂਲਬਾਰ ਦੇ ਕੋਈ 6 ਟੂਲਜ਼ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।

ਉੱਤਰ: ਟਕਸ ਪੇਂਟ ਟੂਲਬਾਰ ਦੇ ਮੁੱਖ 6 ਟੂਲਜ਼ ਦੇ ਨਾਂ ਹੇਠਾਂ ਦਿਤੇ ਗਏ ਹਨ:

- ਪੇਂਟ ਟੂਲ
- ਸਟੈਂਪ ਟੂਲ
- ਲਾਈਨਜ਼ ਟੂਲ
- ਸ਼ੇਪਸ ਟੂਲ
- ਟੈਕਸਟ ਟੂਲ
- ਲੇਬਲ ਟੂਲ
- ਮੈਜਿਕ ਟੂਲ
- ਇਰੇਜ਼ਰ ਟੂਲ



ਟਕਸ ਪੇਂਟ ਦਾ ਟੂਲਬਾਰ

ਪਾਠ 4
ਟਕਸ ਪੇਂਟ ਦੇ ਟੂਲਜ਼ ਨਾਲ ਕੰਮ ਕਰਨਾ

ੳ. ਦਿੱਤੇ ਗਏ ਸ਼ਬਦਾਂ ਦੀ ਸਹੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦੇ ਹੋਏ ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ: [ਪੇਂਟ, ਟੈਕਸਟ, ਲਾਈਨਜ਼, ਸ਼ੇਪਸ, ਸਟਿੱਕਰਜ਼]

1. ______ ਟੂਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਟਕਸ ਪੇਂਟ ਵਿੱਚ ਸਿੱਧੀ ਲਾਈਨ ਡਰਾਅ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
2. ਸਟੈਂਪ ਟੂਲ ਰਬੜ ਸਟੈਂਪਸ ਜਾਂ _________ ਦੇ ਸੈੱਟ ਵਰਗਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।
3. ________ ਟੂਲ ਬਿਲਕੁਲ ਇੱਕ ਬੁਰਸ਼ ਵਾਂਗ ਹੁੰਦਾ ਹੈ, ਜੋ ਫਰੀਹੈਂਡ ਡਰਾਇੰਗਾਂ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
4. _______ ਟੂਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਦਾਖਲ ਕੀਤੇ ਟੈਕਸਟ ਨੂੰ ਬਾਅਦ ਵਿੱਚ ਸੋਧਿਆ ਜਾਂ ਤਬਦੀਲ ਨਹੀਂ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ
5. ਟਕਸ ਪੇਂਟ ਵਿੱਚ ਚੱਕਰ (Circle) ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਅਸੀਂ ________ ਟੂਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

ਉੱਤਰ: 1.) ਲਾਈਨਜ਼ 2.) ਸਟਿੱਕਰਜ਼ 3.) ਪੇਂਟ 4.) ਟੈਕਸਟ 5.) ਸ਼ੇਪਸ

ਅ. ਹੇਠ ਲਿਖਿਆਂ ਕਮਾਂਡਜ਼ ਲਈ ਸ਼ਾਰਟਕੱਟ ਕੀਅ ਲਿਖੋ:

1.	ਰੀਡੂ (Redo)	Ctrl+R
2.	ਓਪਨ (Open)	Ctrl+O
3.	ਸੇਵ (Save)	Ctrl+S
4.	ਪ੍ਰਿੰਟ (Print)	Ctrl+P
5.	ਕੁਇਟ (Quit)	Alt+F4

ੲ. ਸਹੀ ਆਪਸ਼ਨ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰੋ:

1. ਹੇਠ ਲਿਖਿਆਂ ਵਿਚੋਂ ਟਕਸ ਪੇਂਟ ਦਾ ਕਿਹੜਾ ਟੂਲ ਡਰਾਇੰਗ ਵਿੱਚ ਟੈਕਸਟ ਦਾਖਲ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ?
ੳ. ਲੇਬਲ (Label) ਅ. ਟੈਕਸਟ (Text)
ੲ. ੳ ਅਤੇ ਅ ਦੋਵੇਂ ਸ. ਇਹਨਾਂ ਵਿਚੋਂ ਕੋਈ ਨਹੀਂ

2. ਹੇਠ ਲਿਖਿਆਂ ਵਿਚੋਂ ਸਟੈਂਪ ਟੂਲ ਲਈ ਕਿਹੜੀ ਆਪਸ਼ਨ ਉਪਲਬਧ ਹੁੰਦੀ ਹੈ?
ੳ. ਮਿਰਰਿੰਗ (Mirroring) ਅ. ਰੋਟੇਸ਼ਨ (Rotation)
ੲ. ਫਲਿੱਪਿੰਗ (Flipping) ਸ. ਉਪਰੋਕਤ ਸਾਰੀਆਂ

3. _______ ਟੂਲ ਸਾਨੂੰ ਟਕਸ ਪੇਂਟ ਵਿੱਚ ਕੁੱਝ ਸਧਾਰਨ ਭਰੀਆਂ (filled) ਅਤੇ ਖਾਲੀ (un-filled) ਸ਼ੇਪਸ ਬਨਾਉਣ ਦੀ ਇਜਾਜ਼ਤ ਦਿੰਦਾ ਹੈ?
ੳ. ਫਿੱਲ (Fill) ਅ. ਪਿੱਕ ਕਲਰ (Pick Color)
ੲ. ਸ਼ੇਪਸ (Shapes) ਸ. ਲੇਬਲ (Label)

4. ਟਕਸ ਪੇਂਟ ਵਿੱਚ ਨਵੀਂ ਡਰਾਇੰਗ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਕਿਹੜੀ ਸ਼ਾਰਟਕੱਟ ਕੀਅ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ?
ੳ. Ctrl + O ਅ. Ctrl + S
ੲ. Ctrl + N ਸ. Ctrl + D

5. ਹੇਠ ਲਿਖਿਆਂ ਵਿਚੋਂ ਟਕਸ ਪੇਂਟ ਦੇ ਫਿੱਲ ਟੂਲ ਦੁਆਰਾ ਕਿਹੜੀ ਆਪਸ਼ਨ ਪ੍ਰਦਾਨ ਨਹੀਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ?
ੳ. ਬੁਰਸ਼ (Brush) ਅ. ਸ਼ੇਪਡ (Shaped)
ੲ. ਰੇਡੀਅਲ (Radial) ਸ. ਲਾਈਨਜ਼ (Lines)

6. ਟਕਸ ਪੇਂਟ ਬਾਰੇ ਹੇਠ ਲਿਖਿਆਂ ਵਿੱਚੋਂ ਕਿਹੜਾ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਸਹੀ ਨਹੀਂ ਹੈ?
ੳ. ਅਸੀਂ ਆਪਣੀ ਡਰਾਇੰਗ ਵਿੱਚ ਸਟੈਂਪ ਦਾ ਮਿਰਰ ਇਮੇਜ਼ ਰੱਖ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
ਅ. ਸਟੈਂਪਸ ਦਾ ਆਕਾਰ ਛੋਟਾ ਜਾਂ ਵੱਡਾ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ੲ. ਪੇਂਟ ਟੂਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਸਿੱਧੀਆਂ ਲਾਈਨਾਂ ਡਰਾਅ ਕੀਤੀਆਂ ਜਾ ਸਕਦੀਆਂ ਹਨ।
ਸ. ਸਟੈਂਪ ਟੂਲ ਰਬੜ ਦੀਆਂ ਮੋਹਰਾਂ ਜਾਂ ਸਟਿੱਕਰਾਂ ਦੇ ਸੈੱਟ ਵਰਗਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

7. ਟਕਸ ਪੇਂਟ ਸਬੰਧੀ ਹੇਠ ਲਿਖਿਆਂ ਵਿਚੋਂ ਕਿਹੜੀ ਸਟੇਟਮੈਂਟ ਸਹੀ ਨਹੀਂ ਹੈ?
ੳ. ਸ਼ੇਪ (Shape) ਟੂਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਚੱਕਰ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਨਹੀਂ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ।
ਅ. ਟੈਕਸਟ (Text) ਟੂਲ ਨਾਲ ਦਾਖਲ ਕੀਤਾ ਟੈਕਸਟ ਬਾਅਦ ਵਿੱਚ ਬਦਲਿਆ ਨਹੀਂ ਜਾ ਸਕਦਾ।
ੲ. ਲੇਬਲ (Label) ਟੂਲ ਨਾਲ ਦਾਖਲ ਕੀਤਾ ਟੈਕਸਟ ਬਾਅਦ ਵਿੱਚ ਬਦਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਸ. ਅਸੀਂ ਟੈਕਸਟ ਦਾਖਲ ਕਰਦੇ ਸਮੇਂ ਟੈਕਸਟ ਦਾ ਫੌਂਟ, ਕਲਰ ਅਤੇ ਸਟਾਈਲ ਬਦਲ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

8. ਫਿੱਲ ਟੂਲ ਲਈ ਸਿਲੈਕਟਰ ਸਬ-ਟੂਲਬਾਰ ਵਿੱਚ ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੀਆਂ ਆਪਸ਼ਨਜ਼ ਵਿੱਚੋਂ ਕਿਹੜਾ ਆਪਸ਼ਨ ਉਪਲਬਧ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?
ੳ. ਲੀਨੀਅਰ (Linear) ਅ. ਸਕੇਅਰ (Square)
ੲ. ਟ੍ਰਾਏਂਗਲ (Triangle) ਸ. ਸਰਕਲ (Circle)

9. ਹੇਠ ਲਿਖਿਆਂ ਵਿਚੋਂ ਕਿਹੜਾ ਬਟਨ ਟਕਸ ਪੇਂਟ ਦੇ ਓਪਨ ਡਾਇਲਾਗ ਬਾੱਕਸ ਵਿੱਚ ਉਪਲਬਧ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ?
ੳ. ਐਕਸਪੋਰਟ (Export) ਅ. ਸਲਾਈਡਜ਼ (Slides)
ੲ. ਟੈਂਪਲੇਟ (Template) ਸ. ਐਕਸਪੋਰਟ GIF (Export GIF)

10. Ctrl + S ਸ਼ਾਰਟਕੱਟ ਕੀਅ ਫਾਈਲ ਨੂੰ _________ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
ੳ. ਸਲਾਈਡ (Slide) ਅ. ਐਨੀਮੇਸ਼ਨ (Animation)
ੲ. ਸੇਵ (Save) ਸ. ਐਕਸਪੋਰਟ (Export)

ਉੱਤਰ: 1.) ੲ. ੳ ਅਤੇ ਅ ਦੋਵੇਂ 2.) ਸ. ਉਪਰੋਕਤ ਸਾਰੀਆਂ 3.) ੲ. ਸ਼ੇਪਸ (Shapes)
4.) ੲ. Ctrl + N 5.) ਸ. ਲਾਈਨਜ਼ (Lines)
6.) ੲ. ਪੇਂਟ ਟੂਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਸਿੱਧੀਆਂ ਲਾਈਨਾਂ ਡਰਾਅ ਕੀਤੀਆਂ ਜਾ ਸਕਦੀਆਂ ਹਨ।
7.) ੳ. ਸ਼ੇਪ (Shape) ਟੂਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਚੱਕਰ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਨਹੀਂ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ।
8.) ੳ. ਲੀਨੀਅਰ (Linear) 9.) ਸ. ਐਕਸਪੋਰਟ GIF 10.) ੲ. ਸੇਵ (Save)

ਪਾਠ - 5
ਕੰਪਿਊਟਰ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਅਤੇ ਸਾਫਟਵੇਅਰ

ੳ. ਬਹੁਪਸੰਦੀ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

1. ਇੱਕ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ __________ ਅਤੇ __________ ਭਾਗਾਂ ਦਾ ਸੁਮੇਲ ਹੈ |
ੳ) ਹਾਰਡਵੇਅਰ, ਸਾਫਟਵੇਅਰ
ਅ) ਇਨਪੁੱਟ, ਆਊਟਪੁੱਟ
ੲ) ਮਦਰ ਬੋਰਡ, ਪ੍ਰੋਸੈਸਰ
ਸ) ਰੈਮ, ਰੋਮ

2. ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਾਰਜ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਾਂ ਦੇ ਸੈਟ ਨੂੰ ਕੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ?
ੳ) ਹਦਾਇਤਾਂ
ਅ) ਪ੍ਰੋਸੈਸਰ
ੲ) ਸਾਫਟਵੇਅਰ
ਸ) ਹਾਰਡਵੇਅਰ

3. ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤਿਆਂ ਵਿੱਚੋਂ ਕਿਹੜਾ ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਦੀ ਕਿਸਮ ਹੈ?
ੳ) ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ
ਅ) ਯੂਟਿਲਿਟੀ ਸਾਫਟਵੇਅਰ
ੲ) ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ
ਸ) ੳ ਅਤੇ ਅ ਦੋਵੇਂ

4. ਮਾਈਕ੍ਰੋਸਾਫਟ ਵਰਡ ਅਤੇ ਐਕਸਲ ________ ਦੀਆਂ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਹਨ।
ੳ) ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ
ਅ) ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ
ੲ) ਯੂਟਿਲਿਟੀ ਸਾਫਟਵੇਅਰ
ਸ) ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ

5. ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤਿਆਂ ਵਿੱਚੋਂ ਕਿਹੜਾ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਦਾ ਅੰਦਰੂਨੀ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਭਾਗ ਹੈ।
ੳ) ਕੀਬੋਰਡ
ਅ) ਸਿਸਟਮ ਯੂਨਿਟ
ੲ) ਮਾਊਸ
ਸ) ਮਦਰਬੋਰਡ

6. ___________ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਦੇ ਸਮੁੱਚੇ ਸੰਚਾਲਨ ਅਤੇ ਅੰਦਰੂਨੀ ਕੰਮ ਕਾਜ ਨੂੰ ਕੰਟਰੋਲ ਕਰਦਾ ਹੈ।
ੳ) ਯੂਟਿਲਿਟੀ ਸਾਫਟਵੇਅਰ
ਅ) ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ
ੲ) ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ
ਸ) ਉਪਰੋਕਤ ਸਾਰੇ

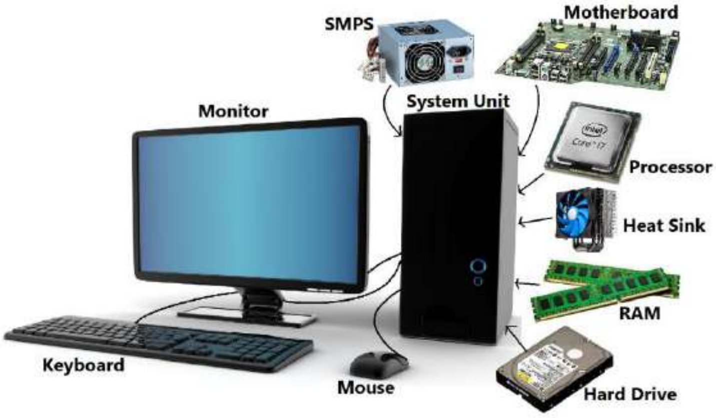
ਉੱਤਰ: 1. ੳ) ਹਾਰਡਵੇਅਰ, ਸਾਫਟਵੇਅਰ   2. ੲ) ਸਾਫਟਵੇਅਰ   3. ਸ) ੳ ਅਤੇ ਅ ਦੋਵੇਂ
4. ਸ) ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ   5. ਸ) ਮਦਰਬੋਰਡ   6. ੲ) ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ

ਅ. ਹੇਠ ਲਿਖਿਆਂ ਦੇ ਪੂਰੇ ਰੂਪ ਲਿਖੋ:

1.	VDU	:	ਵਿਜ਼ੁਅਲ ਡਿਸਪਲੇਅ ਯੂਨਿਟ (Visual Display Unit)
2.	LCD	:	ਲਿਕਵਿਡ ਕ੍ਰਿਸਟਲ ਡਿਸਪਲੇਅ (Liquid Crystal Display)
3.	RAM	:	ਰੈਂਡਮ ਐਕਸੈਸ ਮੈਮਰੀ (Random Access Memory)
4.	PCB	:	ਪ੍ਰਿੰਟਿਡ ਸਰਕਟ ਬੋਰਡ (Printed Circuit Board)
5.	SMPS	:	ਸਵਿੱਚ ਮੋਡ ਪਾਵਰ ਸਪਲਾਈ (Switch Mode Power Supply)

ੲ. ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

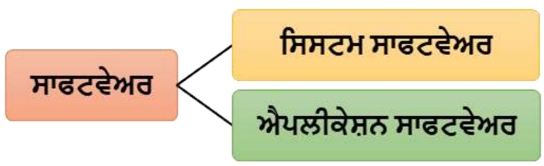
ਪ੍ਰਸ਼ਨ 1: ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਕੀ ਹੈ?
ਉੱਤਰ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਦੇ ਭੌਤਿਕ ਭਾਗਾਂ ਨੂੰ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦੇ ਇਹਨਾਂ ਭਾਗਾਂ ਨੂੰ ਅਸੀਂ ਛੂਹ ਅਤੇ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਇਹਨਾਂ ਭਾਗਾਂ ਦਾ ਆਪਣਾ ਭਾਰ ਅਤੇ ਆਕਾਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਹਾਰਡ ਡਿਸਕ, ਮਦਰਬੋਰਡ, ਮਾਊਸ, ਮਾਨੀਟਰ, ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਆਦਿ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਦੀਆਂ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਹਨ।



ਪ੍ਰਸ਼ਨ 2: ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਕੀ ਹੈ?
ਉੱਤਰ: ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਾਂ ਦਾ ਇੱਕ ਸਮੂਹ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜੋ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਦੱਸਦਾ ਹੈ ਕਿ ਕੀ ਕਰਨਾ ਹੈ। ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਨੂੰ ਅਸੀਂ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਵਾਂਗ ਛੂਹ (Touch) ਨਹੀਂ ਸਕਦੇ। ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਨੂੰ ਕਈ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਕੰਮ ਕਰਨ ਦੇ ਯੋਗ ਬਣਾਉਂਦਾ ਹੈ। ਮਾਈਕਰੋਸਾਫਟ ਵਿੰਡੋ, ਪੇਂਟ ਆਦਿ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਦੀਆਂ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਹਨ।

ਹਦਾਇਤਾਂ+ਹਦਾਇਤਾਂ+-----------------+ਹਦਾਇਤਾਂ = ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ
ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ+ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ+-------------------+ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ = ਸਾਫਟਵੇਅਰ

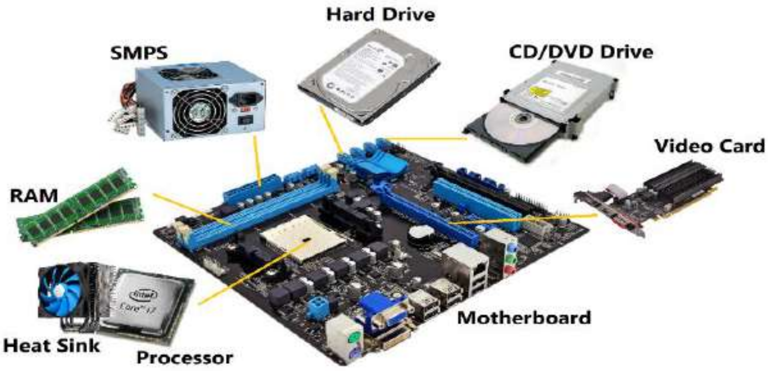
ਪ੍ਰਸ਼ਨ 3: ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਦੀਆਂ ਸ੍ਰੇਣੀਆਂ ਅਤੇ ਉਹਨਾਂ ਦੀਆਂ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਲਿਖੋ?
ਉੱਤਰ: ਸਾਫਟਵੇਅਰਾਂ ਨੂੰ ਹੇਠਾਂ ਦਿਤੀਆਂ ਦੋ ਮੁੱਖ ਸ੍ਰੇਣੀਆਂ ਵਿਚ ਵੰਡਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ:
1. **ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ:** ਵਿੰਡੋਜ਼ ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ, ਐਂਟੀ ਵਾਇਰਸ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਆਦਿ ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰਾਂ ਦੀਆਂ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਹਨ।
2. **ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ:** ਐਮ. ਐਸ. ਵਰਡ, ਐਕਸਲ, ਅਤੇ ਪਾਵਰ ਪੁਆਇੰਟ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰਾਂ ਦੀਆਂ ਮੁੱਖ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਹਨ।



ਪ੍ਰਸ਼ਨ 4: ਮਦਰ ਬੋਰਡ ਨਾਲ ਜੁੜੇ ਡਿਵਾਈਸਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ?

ਉੱਤਰ: ਮਦਰ ਬੋਰਡ ਨਾਲ ਜੁੜਨ ਵਾਲੇ ਮੁੱਖ ਡਿਵਾਈਸਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਹਨ:

1. ਪ੍ਰੋਸੈਸਰ
2. ਰੈਮ (RAM)
3. ਹਾਰਡ ਡਿਸਕ
4. ਵਿਡੀਓ ਕਾਰਡ
5. CD/DVD ਡਰਾਈਵ
6. SMPS



ਪ੍ਰਸ਼ਨ 5:. ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?

ਉੱਤਰ: ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਨੂੰ ਐਂਡ ਯੂਜਰ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਯੂਜ਼ਰ ਲਈ ਖਾਸ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਪੇਸ਼ਾਵਰ ਦਸਤਾਵੇਜ਼ ਬਣਾਉਣ, ਗਣਨਾਵਾਂ ਕਰਨ, ਪ੍ਰੈਜ਼ਨਟੇਸ਼ਨਾਂ ਬਣਾਉਣ ਆਦਿ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਐਮ. ਐਸ. ਵਰਡ, ਐਕਸਲ, ਅਤੇ ਪਾਵਰ ਪੁਆਇੰਟ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰਾਂ ਦੀਆਂ ਮੁੱਖ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਹਨ।

ਸ. ਵੱਡੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

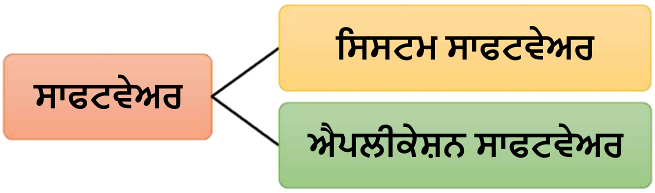
ਪ੍ਰਸ਼ਨ 1: ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਡਿਵਾਈਸਾਂ ਦੀ ਦੇਖਭਾਲ ਕਰਨ ਲਈ ਸੁਝਾਅ ਲਿਖੋ?

ਉੱਤਰ: ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਦੀ ਦੇਖਭਾਲ ਕਰਦੇ ਸਮੇਂ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਨੁਕਤਿਆਂ ਨੂੰ ਧਿਆਨ ਵਿੱਚ ਰੱਖਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ:

1. ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਸਾਰੇ ਹਿੱਸਿਆਂ ਨੂੰ ਸਾਫ ਰੱਖੋ।
2. ਚਲਦੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਮੇਂ ਭਾਗਾਂ ਨੂੰ ਸਾਫ ਨਾ ਕਰੋ।
3. ਵਰਤੋਂ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਇਸ ਨੂੰ ਢੱਕ ਦਿਓ।
4. ਕੀਬੋਰਡ ਦੀਆਂ ਕੀਅਜ਼ ਨੂੰ ਹੌਲੀ ਦਬਾਓ।
5. ਕੰਪਿਊਟਰ ਰੂਮ ਵਿੱਚ ਕੁੱਝ ਨਾ ਖਾਓ।
6. ਆਪਣੇ ਜੋੜੇ ਜਾਂ ਜੁੱਤੀਆਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਲੈਬ ਦੇ ਬਾਹਰ ਰੱਖੋ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 2: ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਕੀ ਹੈ? ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਦੀਆਂ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਿਸਮਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ?

ਉੱਤਰ: ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਾਂ ਦਾ ਇੱਕ ਸਮੂਹ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜੋ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਦੱਸਦਾ ਹੈ ਕਿ ਕੀ ਕਰਨਾ ਹੈ। ਸਾਫਟਵੇਅਰਾਂ ਨੂੰ ਹੇਠਾਂ ਦਿਤੀਆਂ ਦੋ ਮੁੱਖ ਸ੍ਰੇਣੀਆਂ ਵਿਚ ਵੰਡਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ:



1. **ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ:** ਇਹ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਦੇ ਸਮੁੱਚੇ ਪ੍ਰਬੰਧ ਅਤੇ ਅੰਦਰੂਨੀ ਕੰਮ-ਕਾਜ ਨੂੰ ਕੰਟਰੋਲ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਵਿੰਡੋਜ਼ ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ, ਐਂਟੀ ਵਾਇਰਸ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਆਦਿ ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰਾਂ ਦੀਆਂ ਉਦਾਹਰਨਾਂ ਹਨ।
2. **ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ:** ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਨੂੰ ਐਂਡ ਯੂਜਰ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਯੂਜ਼ਰ ਲਈ ਖਾਸ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਐਮਐਸ ਵਰਡ, ਐਕਸਲ, ਅਤੇ ਪਾਵਰ ਪੁਆਇੰਟ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰਾਂ ਦੀਆਂ ਮੁੱਖ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਹਨ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 3: ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਅਤੇ ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਵਿਚਕਾਰ ਅੰਤਰ ਲਿਖੋ?

ਉੱਤਰ: ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਅਤੇ ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਵਿਚਕਾਰ ਮੁੱਖ ਅੰਤਰ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ:

ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ	ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ
1. ਇਹ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਭਾਗਾਂ ਨੂੰ ਕੰਟਰੋਲ ਕਰਨ ਅਤੇ ਉਹਨਾਂ ਦੇ ਪ੍ਰਬੰਧਨ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।	1. ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਯੂਜ਼ਰ ਦੀਆਂ ਲੋੜਾਂ ਅਨੁਸਾਰ ਖਾਸ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
2. ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਚੱਲਣ ਲਈ ਲਾਜ਼ਮੀ ਹਨ।	2. ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਤੋਂ ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਵੀ ਕੰਪਿਊਟਰ ਚੱਲ ਸਕਦਾ ਹੈ।
3. ਇਹ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਮਹਿੰਗੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।	3. ਇਹ ਸਾਫਟਵੇਅਰ, ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰਾਂ ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਸਸਤੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।
4. ਉਦਾਹਰਣਾਂ: ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ, ਯੂਟਿਲਿਟੀ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਆਦਿ।	4. ਉਦਾਹਰਣਾਂ: ਐਮ. ਐਸ. ਵਰਡ, ਐਕਸਲ, ਪਾਵਰਪੁਆਇੰਟ ਆਦਿ।

ਪਾਠ-6
ਇਨਪੁੱਟ ਯੰਤਰ (Input Devices)

ੳ. ਬਹੁਪਸੰਦੀ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

1. ਕੀਅ ਬੋਰਡ ਦਾ ਮੁੱਖ ਕੰਮ ਕੀ ਹੈ?
ੳ) ਚਿੱਤਰ ਦਿਖਾਉਣਾ　　ਅ) ਟੈਕਸਟ ਅਤੇ ਕਮਾਂਡਾਂ ਦਾਖਲ ਕਰਨਾ
ੲ) ਅਵਾਜਾਂ ਭਰਨਾ　　ਸ) ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਨਾਲ ਜੁੜਨਾ

2. ਹੇਠ ਲਿਖਿਆਂ ਵਿੱਚੋਂ ਕਿਹੜਾ ਯੰਤਰ ਗੇਮਾਂ ਖੇਡਣ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ?
ੳ) ਸਕੈਨਰ　　ਅ) ਜੋਆਇ ਸਟਿਕ
ੲ) ਮਾਈਕ੍ਰੋਫੋਨ　　ਸ) ਵੈੱਬਕੈਮ

3. ਮਾਊਸ ਤੁਹਾਡੀ ਕੀ ਮਦਦ ਕਰਦਾ ਹੈ?
ੳ) ਦਸਤਾਵੇਜਾਂ ਨੂੰ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਨ ਵਿੱਚ　　ਅ) ਸਕਰੀਨ ਉੱਤੇ ਕਿਸੇ ਆਈਟਮ ਨੂੰ ਸਿਲੈਕਟ ਜਾਂ ਮੂਵ ਕਰਨ
ੲ) ਵੀਡੀਓ ਦਾਖਲ ਕਰਨ ਵਿੱਚ　　ਸ) ਚਿੱਤਰ ਸਕੈਨ ਵਿੱਚ

4. ਕਿਹੜਾ ਇਨਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਅਵਾਜਾਂ (ਵਾਇਸ ਕਮਾਂਡਜ) ਨੂੰ ਪਛਾਣ ਸਕਦਾ ਹੈ?
ੳ) ਵੈੱਬਕੈਮ　　ਅ) ਮਾਈਕ੍ਰੋਫੋਨ
ੲ) ਕੀਅ ਬੋਰਡ　　ਸ) ਸਕੈਨਰ

5. ਸਕੈਨਰ ਦਾ ਕੀ ਕੰਮ ਹੈ?
ੳ) ਦਸਤਾਵੇਜ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਨਾ　　ਅ) ਭੌਤਿਕ ਦਸਤਾਵੇਜਾਂ ਨੂੰ ਡਿਜੀਟਲ ਫਾਰਮੈਟ ਵਿੱਚ ਬਦਲਣਾ
ੲ) ਸੰਗੀਤ ਸੁਣਨ ਲਈ　　ਸ) ਵੈੱਬ ਪੰਨਿਆਂ ਨੂੰ ਨੈਵੀਗੇਟ ਕਰਨ ਲਈ

ਉੱਤਰ: **1.** ਅ) ਟੈਕਸਟ ਅਤੇ ਕਮਾਂਡਾਂ ਦਾਖਲ ਕਰਨਾ　**2.** ਅ) ਜੋਆਇ ਸਟਿਕ
3. ਅ) ਸਕਰੀਨ ਉੱਤੇ ਕਿਸੇ ਆਈਟਮ ਨੂੰ ਸਿਲੈਕਟ ਜਾਂ ਮੂਵ ਕਰਨ　**4.** ਅ) ਮਾਈਕ੍ਰੋਫੋਨ
5. ਅ) ਭੌਤਿਕ ਦਸਤਾਵੇਜਾਂ ਨੂੰ ਡਿਜੀਟਲ ਫਾਰਮੈਟ ਵਿੱਚ ਬਦਲਣਾ

ਅ. ਸਹੀ/ਗਲਤ ਲਿਖੋ:

1. ਮਾਈਕ੍ਰੋਫੋਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਅਵਾਜਾਂ ਰਿਕਾਰਡ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
2. ਟੱਚਪੈਡ ਸਿਰਫ ਡੈਸਕਟਾਪ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਤੇ ਮਿਲਦਾ ਹੈ।
3. ਮਾਊਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਡਾਕੂਮੈਂਟ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
4. ਜੋਆਇ ਸਟਿਕ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਗੇਮਾਂ ਖੇਡਣ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
5. ਬਾਰ ਕੋਡ ਰੀਡਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿੱਚ ਚਿੱਤਰ ਭਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
6. ਵੈੱਬਕੈਮ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਵੀਡੀਓ ਕਾਨਫਰੰਸਿੰਗ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਉੱਤਰ: 1. ਸਹੀ　2. ਗਲਤ　3. ਗਲਤ　4. ਸਹੀ　5. ਗਲਤ　6. ਸਹੀ

ੲ. ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ:

1. ___________ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਗੇਮਾਂ ਵਿੱਚ ਮੂਵਮੈਂਟ ਕੰਟਰੋਲ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
2. ___________ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿੱਚ ਟੈਕਸਟ ਅਤੇ ਕਮਾਂਡਾਂ ਦਾਖਲ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
3. ਟੱਚਪੈਡ ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ___________ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਵਿੱਚ ਪਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
4. ___________ ਇੱਕ ਪੁਆਇੰਟਿੰਗ ਯੰਤਰ ਹੈ ਜੋ ਯੂਜਰ ਨੂੰ ਸਕਰੀਨ ਨੈਵੀਗੇਟ ਕਰਨ ਦੀ ਆਗਿਆ ਦਿੰਦਾ ਹੈ।
5. ___________ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਵੀਡੀਓ ਕਾਲ ਜਾਂ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਾਂ ਦਾ ਸਿੱਧਾ ਪ੍ਰਸਾਰਨ (ਲਾਈਵ ਸਟਰੀਮ) ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਉੱਤਰ: 1. ਜੁਆਇ ਸਟਿੱਕ　2. ਕੀਬੋਰਡ　3. ਲੈਪਟਾਪ　4. ਮਾਊਸ　5. ਵੈਬ ਕੈਮਰਾ

ਸ. ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 1: ਇਨਪੁੱਟ ਯੰਤਰਾਂ ਦਾ ਕੀ ਉਦੇਸ਼ ਹੈ?
ਉੱਤਰ: ਇਨਪੁੱਟ ਯੰਤਰਾਂ ਦਾ ਮੁੱਖ ਉਦੇਸ਼ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹੈ:
1. ਇਹ ਯੰਤਰ ਕਿਸੇ ਖਾਸ ਕਿਸਮ ਦੇ ਇਨਪੁੱਟ ਨੂੰ ਸਵੀਕਾਰ ਕਰਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਇਸਨੂੰ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਭੇਜਦੇ ਹਨ।
2. ਇਹ ਯੰਤਰ ਇਨਪੁੱਟ ਕੀਤੇ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਸਮਝਣ ਯੋਗ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਬਦਲਦੇ ਹਨ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 2: ਕੀਅ ਬੋਰਡ ਦਾ ਮੁੱਖ ਕੰਮ ਕੀ ਹੈ?
ਉੱਤਰ: ਕੀਅਬੋਰਡ ਇਕ ਸਟੈਂਡਰਡ ਇਨਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਹੈ। ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਵਿਚ ਇਸਦਾ ਮੁੱਖ ਕੰਮ ਟੈਕਸਟ ਟਾਈਪ ਕਰਨਾਂ ਜਾਂ ਟੈਕਸਟ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਕਮਾਂਡਾਂ ਦਾਖਲ ਕਰਨਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਕੀਅ ਬੋਰਡ ਵਿੱਚ ਅੱਖਰ, ਨੰਬਰ ਅਤੇ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਚਿੰਨ੍ਹ ਦਰਜ ਕਰਨ ਲਈ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕੀਅਜ਼ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 3: ਪੰਜ ਪੁਆਇੰਟਿੰਗ ਯੰਤਰਾਂ ਦੇ ਨਾਮ ਲਿਖੋ।
ਉੱਤਰ: ਆਮ ਵਰਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੁ ਪੁਆਇੰਟਿੰਗ ਯੰਤਰਾਂ ਦੇ ਨਾਂ:
1. ਮਾਊਸ
2. ਟੱਚ ਪੈਡ
3. ਟੱਚ ਪੈਨਲ
4. ਸਟਾਈਲਸ ਪੈਨ
5. ਇਲੈਕਟ੍ਰੋਨਿੱਕ ਹਸਤਾਖਰ ਪੈਡ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 4: ਕੋਈ ਛੇ ਇਨਪੁੱਟ ਯੰਤਰਾਂ ਦੇ ਨਾਮ ਲਿਖੋ।

ਉੱਤਰ: ਆਮ ਵਰਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਇਨਪੁੱਟ ਯੰਤਰਾਂ ਦੇ ਨਾਂ:

1. ਕੀਅਬੋਰਡ
2. ਮਾਊਸ
3. ਜੁਆਇਸਟਿੱਕ
4. ਸਕੈਨਰ
5. ਵੈਬ ਕੈਮਰਾ
6. ਮਾਈਕ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 5: ਸਕੈਨਰ ਦਾ ਕੀ ਉਦੇਸ਼ ਹੈ?

ਉੱਤਰ: ਸਕੈਨਰ ਇੱਕ ਸਕੈਨਿੰਗ ਇਨਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਹੈ। ਇਹ ਹਾਰਡ ਕਾਪੀ ਡਾਕੂਮੈਂਟਸ ਨੂੰ ਸਕੈਨ ਕਰਕੇ ਡਿਜੀਟਲ ਡਾਕੂਮੈਂਟਸ ਵਿੱਚ ਬਦਲਦਾ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਡਿਜ਼ੀਟਲ ਡਾਕੂਮੈਂਟਸ ਨੂੰ ਕੰਪਿਊਟਰ ਮੈਮਰੀ ਵਿੱਚ ਸਟੋਰ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਸਕੈਨਰ ਫੋਟੋਕਾਪੀ ਮਸ਼ੀਨ ਵਾਂਗ ਕੰਮ ਕਰਦੇ ਹਨ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 6: ਗੇਮਿੰਗ ਯੰਤਰਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਿਉਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ?

ਉੱਤਰ: ਗੇਮਿੰਗ ਯੰਤਰਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿਚ ਗੇਮਜ਼ ਖੇਡਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਗੇਮ ਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਤੱਤਾਂ ਨੂੰ ਆਸਾਨੀ ਨਾਲ ਕੰਟਰੋਲ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਗੇਮਪੈਡ ਅਤੇ ਜੁਆਇਸਟਿੱਕ ਆਮ ਵਰਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਗੇਮਿੰਗ ਯੰਤਰ ਹਨ।

ਹ. ਵੱਡੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 1: ਇਨਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਕੀ ਹਨ? ਇਨਪੁੱਟ ਯੰਤਰਾਂ ਦੀਆਂ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਸ਼੍ਰੇਣੀਆਂ ਲਿਖੋ।

ਉੱਤਰ: ਇਨਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਯੰਤਰਾਂ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਸ ਕਿਸਮ ਦੇ ਯੰਤਰ ਯੂਜਰ ਨੂੰ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਵਿੱਚ ਡਾਟਾ ਅਤੇ ਹਦਾਇਤਾਂ ਇਨਪੁੱਟ ਕਰਨ ਦੀ ਆਗਿਆ ਦਿੰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਪੁੱਟ ਯੰਤਰਾਂ ਦੀਆਂ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਸ਼੍ਰੇਣੀਆਂ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ:

- ਟਾਈਪਿੰਗ ਯੰਤਰ
- ਪੁਆਇੰਟਿੰਗ ਯੰਤਰ
- ਸਕੈਨਿੰਗ ਯੰਤਰ
- ਆਡੀਓ-ਵਿਜ਼ੁਅਲ ਯੰਤਰ
- ਗੇਮਿੰਗ ਯੰਤਰ
- ਬਾਇਓਮੈਟ੍ਰਿਕ ਯੰਤਰ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 2: ਪੁਆਇੰਟਿੰਗ ਯੰਤਰਾਂ ਤੇ ਨੋਟ ਲਿਖੋ?

ਉੱਤਰ: ਪੁਆਇੰਟਿੰਗ ਯੰਤਰ ਇਨਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਗਰਾਫੀਕਲ ਯੂਜਰ ਇੰਟਰਫੇਸ ਵਿਚ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਨਾਲ ਕਰਸਰ ਜਾਂ ਪੁਆਇੰਟਰ ਨੂੰ ਸਕਰੀਨ ਉੱਤੇ ਮੂਵ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਆਮ ਵਰਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਮੁੱਖ ਪੁਆਇੰਟਿੰਗ ਯੰਤਰ ਹੇਠ ਦਿੱਤੇ ਗਏ ਹਨ:

- **ਮਾਊਸ:** ਇਹ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਿਸਮ ਦੇ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ, ਜਿਵੇਂ ਕਿ: ਆਪਟੀਕਲ, ਲੇਜ਼ਰ, ਟ੍ਰੈਕਬਾਲ ਅਤੇ ਗੇਮਿੰਗ ਮਾਊਸ।
- **ਟਰੈਕ ਪੈਡ:** ਇਹ ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਲੈਪਟਾਪਸ ਵਿਚ ਪਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
- **ਟੱਚ ਪੈਨਲ:** ਇਸ ਵਿੱਚ ਅਸੀਂ ਸਿੱਧਾ ਡਿਸਪਲੇ ਨੂੰ ਟੱਚ ਕਰਕੇ ਪੁਆਇੰਟਰ ਤੋਂ ਕੰਮ ਕਰਵਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 3: ਆਡੀਓ-ਵਿਜ਼ੁਅਲ ਯੰਤਰਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ। ਉਦਾਹਰਨ ਵੀ ਦਿਓ।

ਉੱਤਰ: ਆਡੀਓ-ਵਿਜ਼ੁਅਲ ਯੰਤਰ ਇਨਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਆਡੀਓ ਅਤੇ ਵਿਜ਼ੁਅਲ (ਵੀਡੀਓ) ਰੂਪ ਵਿਚ ਜਾਣਕਾਰੀ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਨੂੰ ਭੇਜਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਆਮ ਵਰਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਆਡੀਓ-ਵਿਜ਼ੁਅਲ ਯੰਤਰ ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੇ ਗਏ ਹਨ:

- **ਮਾਈਕ੍ਰੋਫੋਨ:** ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਆਵਾਜ਼ ਰਿਕਾਰਡ ਕਰਨ ਜਾਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਵਾਇਸ ਕਮਾਂਡ ਦੇਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
- **ਵੈੱਬ ਕੈਮਰਾ:** ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਅਵਾਜਾਂ ਅਤੇ ਵੀਡੀਓਜ਼ ਕੈਪਚਰ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਪਾਠ-7
ਆਊਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰ

ੳ. ਬਹੁਪਸੰਦੀ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

1. ਇਹਨਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਕਿਹੜੀ ਵੀਜ਼ੂਅਲ ਡਿਸਪਲੇਅ ਡਿਵਾਇਸ ਦੀ ਉਦਾਹਰਣ ਹੈ?
ੳ. ਮੋਨੀਟਰ (Monitor) ਅ. LCD
ੲ. LED ਸ. ਉਪਰੋਕਤ ਸਾਰੇ

2. ਇਹਨਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਹਾਡਰ ਕਾਪੀ ਆਊਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਦੀ ਪਹਿਚਾਣ ਕਰੋ।
ੳ. ਸਪੀਕਰ (Speaker) ਅ. ਮੋਨੀਟਰ (Monitor)
ੲ. ਪ੍ਰਿੰਟਰ (Printer) ਸ. ਇਹਨਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਕੋਈ ਨਹੀਂ

3. ਇਹਨਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਕਿਹੜਾ ਆਊਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਦੀ ਵੈਕਟਰ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਲਈ ਵਰਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ?
ੳ. ਲੇਜ਼ਰ ਪ੍ਰਿੰਟਰ (Laser Printer) ਅ. ਇੰਕਜੈੱਟ ਪ੍ਰਿੰਟਰ (Inkjet Printer)
ੲ. ਡਾਟਮੈਟਰਿਕਸ ਪ੍ਰਿੰਟਰ (Dot Matrix Printer) ਸ. ਪਲੋਟਰ (Plotter)

4. ਇਹਨਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਕਿਸ ਯੰਤਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਿਜੀ ਤੌਰ ਤੇ ਸਾਊਂਡ ਸੁਣਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ?
ੳ. ਸਪੀਕਰ (Speaker) ਅ. ਹੈੱਡ ਫੋਨ (Headphone)
ੲ. ਹੋਮ ਥੇਟਰ (Home Theater) ਸ. ਇਹਨਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਕੋਈ ਨਹੀਂ

5. ਇਹਨਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਕਿਹੜਾ ਯੰਤਰ ਅੱਜ ਕੱਲ ਵਰਤੋਂ ਵਿੱਚ ਘੱਟ ਗਿਆ ਹੈ?
ੳ. ਪ੍ਰਿੰਟਰ (Printers) ਅ. LED
ੲ. ਮੋਨੀਟਰ (Monitor) ਸ. ਪਲੋਟਰ (Plotters)

ਉੱਤਰ: 1. ਸ) ਉਪਰੋਕਤ ਸਾਰੇ 2. ੲ) ਪ੍ਰਿੰਟਰ 3. ਸ) ਪਲੋਟਰ
4. ਅ) ਹੈੱਡ ਫੋਨ 5. ੲ) ਮੋਨੀਟਰ

ਅ. ਦਿੱਤੀਆਂ ਗਈਆਂ ਸਟੇਟਮੈਂਟਸ ਲਈ ਸਹੀ/ਗਲਤ ਲਿਖੋ।

1. ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਇੱਕ ਸਾਫਟਕਾਪੀ ਆਉਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰ (ਡਿਵਾਈਸ) ਹੈ।
2. CRT ਮਾਨੀਟਰ ਇੱਕ ਇਲੈਕਟ੍ਰੋਨੀਕ ਬੀਮ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਆਉਟਪੁੱਟ ਡਿਸਪਲੇਅ ਕਰਦਾ ਹੈ।
3. ਮੋਨੀਟਰ ਦਾ ਆਕਾਰ ਤਿਰਛੀ ਦਿਸ਼ਾ ਵਿੱਚ ਮਾਪਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
4. ਸਾਫਟਕਾਪੀ ਆਉਟਪੁੱਟ ਨੂੰ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਮੇਂ ਬਦਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
5. LCD ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਲੋਕਾਂ ਦੇ ਇੱਕ ਵੱਡੇ ਸਮੂਹ ਨੂੰ ਵੱਡੀ ਆਉਟਪੁੱਟ ਦਿਖਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਉੱਤਰ: 1. ਗਲਤ 2. ਸਹੀ 3. ਸਹੀ 4. ਸਹੀ 5. ਸਹੀ

ੲ. ਹੇਠਾਂ ਲਿਖਿਆਂ ਟਰਮਜ਼ ਦੇ ਪੂਰੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।

1. **CRT** ਕੈਥੋਡ ਰੇਅ ਟਿਊਬ (Cathode Ray Tube)
2. **DMP** ਡਾਟ ਮੈਟ੍ਰਿਕਸ ਪ੍ਰਿੰਟਰ (Dot Matrix Printer)
3. **LCD** ਲਿਕਵਿਡ ਕ੍ਰਿਸਟਲ ਡਿਸਪਲੇਅ (Liquid Crystal Display)
4. **LED** ਲਾਈਟ ਐਮਮੀਟਿੰਗ ਡਿਸਪਲੇਅ (Light Emitting Display)

ਸ. ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 1: ਸਾਫਟਕਾਪੀ ਆਉਟਪੁੱਟ ਡਿਵਾਈਸਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।
ਉੱਤਰ: ਉਹ ਆਉਟਪੁੱਟ ਡਿਵਾਈਸ ਜੋ ਡਿਜੀਟਲ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਆਉਟਪੁੱਟ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦੇ ਹਨ, ਨੂੰ ਸਾਫਟਕਾਪੀ ਆਉਟਪੁੱਟ ਡਿਵਾਈਸ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਡਿਜ਼ੀਟਲ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਆਉਟਪੁੱਟ ਨੂੰ ਛੂਹਿਆ ਨਹੀਂ ਜਾ ਸਕਦਾ, ਸਿਰਫ ਦੇਖਿਆ ਜਾ ਸੁਣਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਨ ਲਈ: PDF ਡਾਕੂਮੈਂਟ, ਆਡੀਓ, ਵੀਡੀਓ ਆਦਿ ਡਿਜ਼ੀਟਲ ਆਉਟਪੁੱਟਸ ਹਨ। ਮਾਨੀਟਰ ਅਤੇ ਸਪੀਕਰ ਸਾਫਟਕਾਪੀ ਆਉਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰਾਂ ਦੀਆਂ ਵਧੀਆ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਹਨ।

CRT Monitor, Flat Panel Monitor, Projector, Speaker, Head Phone, Ear Phone

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 2: ਵਿਜ਼ੂਅਲ ਆਉਟਪੁੱਟ ਤੋਂ ਤੁਹਾਡਾ ਕੀ ਭਾਵ ਹੈ?
ਉੱਤਰ: ਵਿਜ਼ੂਅਲ ਆਉਟਪੁੱਟ ਤੋਂ ਭਾਵ ਹੈ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੁਆਰਾ ਜਾਣਕਾਰੀ ਨੂੰ ਸਕ੍ਰੀਨ ਜਾਂ ਹੋਰ ਸਤ੍ਹਾ 'ਤੇ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਿਤ ਕਰਨਾ। ਇਹ ਜਾਣਕਾਰੀ ਚਿੱਤਰਾਂ ਜਾਂ ਟੈਕਸਟ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਮੋਨੀਟਰ ਇੱਕ ਸਾਫਟਕਾਪੀ ਆਉਟਪੁੱਟ ਉਪਕਰਣ ਦੀ ਇਕ ਵਧੀਆ ਉਦਾਹਰਣ ਹੈ ਜੋ ਯੂਜ਼ਰ ਨੂੰ ਵਿਜ਼ੂਅਲ ਆਉਟਪੁੱਟ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 3: ਪਲੋਟਰ ਤੇ ਇੱਕ ਛੋਟਾ ਨੋਟ ਲਿਖੋ।
ਉੱਤਰ: ਪਲੋਟਰ ਇੱਕ ਹਾਰਡਕਾਪੀ ਆਉਟਪੁੱਟ ਡਿਵਾਈਸ ਹੈ। ਇਹ ਇੱਕ ਪ੍ਰਿੰਟਿੰਗ ਯੰਤਰ ਹੈ ਜੋ ਵੈਕਟਰ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਅਕਸਰ ਇੰਜੀਨੀਅਰਿੰਗ ਅਤੇ ਗ੍ਰਾਫਿਕਲ ਡਿਜ਼ਾਈਨਿੰਗ ਆਦਿ ਦੇ ਖੇਤਰਾਂ ਵਿਚ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਵੱਡੀਆਂ ਡਰਾਇੰਗਸ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 4: ਫਲੈਟ ਪੈਨਲ ਡਿਸਪਲੇ ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?

ਉੱਤਰ: ਫਲੈਟ-ਪੈਨਲ ਡਿਸਪਲੇਅ ਵਿਜ਼ੂਅਲ ਡਿਸਪਲੇ ਯੰਤਰਾਂ ਦੀ ਇੱਕ ਸ਼੍ਰੇਣੀ ਨੂੰ ਦਰਸਾਉਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਕਿਸਮ ਦੇ ਡਿਸਪਲੇ ਯੰਤਰ CRT ਮਾਨੀਟਰਾਂ ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਪਤਲੇ ਅਤੇ ਹਲਕੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਅਸੀਂ ਇਹਨਾਂ ਨੂੰ ਕੰਧ ਤੇ ਵੀ ਲਟਕਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਮੁੱਖ ਤੌਰ ਤੇ ਵੀਡੀਓ ਗੇਮਾਂ, LCD/LED ਮਾਨੀਟਰਾਂ, ਲੈਪਟਾਪਸ ਆਦਿ ਵਿਚ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 5: ਹੈੱਡਫੋਨ ਤੇ ਇੱਕ ਛੋਟਾ ਨੋਟ ਲਿਖੋ।

ਉੱਤਰ: ਹੈੱਡਫੋਨ ਨੂੰ ਕਈ ਵਾਰ ਈਅਰਫੋਨ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਸਾਊਂਡ ਰੂਪ ਵਿਚ ਆਉਟਪੁੱਟ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਨ ਵਾਲੇ ਉਪਕਰਣ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਅਕਸਰ ਆਡੀਓ ਨੂੰ ਨਿੱਜੀ ਤੌਰ ਤੇ ਸੁਣਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਵਾਇਰਡ ਜਾਂ ਬਲੂਟੁੱਥ ਕਿਸਮ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 6: ਆਡਿਉ ਯੰਤਰਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

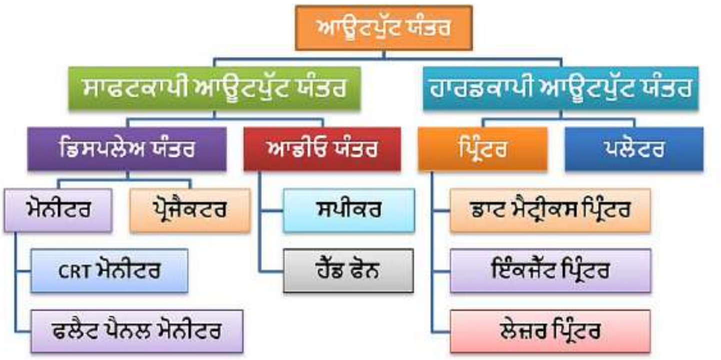
ਉੱਤਰ: ਉਹ ਆਉਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਜੋ ਆਵਾਜ਼ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਆਉਟਪੁੱਟ ਦੇਣ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ, ਉਹਨਾਂ ਨੂੰ ਆਡੀਓ ਯੰਤਰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਅਕਸਰ ਟੀਵੀ, ਮੋਬਾਈਲ ਫ਼ੋਨ, ਗੇਮਾਂ, ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮਾਂ ਆਦਿ ਵਿੱਚ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਸਪੀਕਰ ਅਤੇ ਹੈੱਡਫੋਨ ਆਮ ਵਰਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਆਡੀਓ ਆਉਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਹਨ।

ਹ. ਵੱਡੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 1: ਆਉਟਪੁੱਟ ਉਪਕਰਣ ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ? ਆਉਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰਾਂ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਉੱਤਰ: ਆਉਟਪੁੱਟ ਉਪਰਕਰਣ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਦੇ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਭਾਗ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਹ ਯੂਜ਼ਰ ਨੂੰ ਆਉਟਪੁੱਟ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਆਉਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰਾਂ ਨੂੰ ਹੇਠ ਲਿਖੀਆਂ ਦੋ ਮੁੱਖ ਸ਼੍ਰੇਣੀਆਂ ਵਿੱਚ ਵੰਡਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ:

- **ਸਾਫਟਕਾਪੀ ਆਉਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰ:** ਇਹ ਯੰਤਰ ਆਉਟਪੁੱਟ ਨੂੰ ਡਿਜ਼ੀਟਲ ਜਾਂ ਆਡੀਓ ਰੂਪ ਵਿਚ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਉਦਾਹਰਣ: ਮਾਨੀਟਰ, ਸਪੀਕਰ
- **ਹਾਰਡਕਾਪੀ ਆਉਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰ:** ਇਹ ਯੰਤਰ ਆਉਟਪੁੱਟ ਨੂੰ ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਇਕ ਕਾਗਜ਼ ਉਪਰ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਉਦਾਹਰਣ: ਪ੍ਰਿੰਟਰ, ਪਲੋਟਰ



ਪ੍ਰਸ਼ਨ 2: ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ? ਇਸ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਉੱਤਰ: ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਹਾਰਡਕਾਪੀ ਆਉਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਹ ਆਉਟਪੁੱਟ ਨੂੰ ਕਾਗਜ਼ ਤੇ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਅਸੀਂ ਪ੍ਰਿੰਟਰਾਂ ਨੂੰ ਹੇਠ ਲਿਖੀਆਂ ਤਿੰਨ ਕਿਸਮਾਂ ਵਿੱਚ ਸ਼੍ਰੇਣੀਬੱਧ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ:

- **ਡਾਟ ਮੈਟ੍ਰਿਕਸ ਪ੍ਰਿੰਟਰ:** ਇਹ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਬਿੰਦੀਆਂ ਦੇ ਸਮੂਹ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਿੰਟਿੰਗ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਰਫ਼ਤਾਰ ਧੀਮੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਕੰਮ ਕਰਦੇ ਸਮੇਂ ਆਵਾਜ਼ ਪੈਦਾ ਕਰਦੇ ਹਨ।
- **ਇੰਕਜੈੱਟ ਪ੍ਰਿੰਟਰ:** ਇਹ ਅਕਸਰ ਰੰਗਦਾਰ ਪ੍ਰਿੰਟਿੰਗ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਇਹ ਕਾਗਜ਼ ਤੇ ਛਪਾਈ ਕਰਨ ਲਈ ਤਰਲ ਸਿਆਹੀ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦੇ ਹਨ।
- **ਲੇਜ਼ਰ ਪ੍ਰਿੰਟਰ:** ਇਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਗਤੀ ਬਾਕੀ ਸਾਰੇ ਪ੍ਰਿੰਟਰਾਂ ਨਾਲੋਂ ਬਹੁਤ ਤੇਜ਼ ਹੈ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਛਪਾਈ ਦੀ ਗੁਣਵੱਤਾ ਬਹੁਤ ਉੱਚੀ ਹੈ।

ਡਾਟ ਮੈਟਿਕਸ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਇੰਕਜੈੱਟ ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਲੇਜ਼ਰ ਪ੍ਰਿੰਟਰ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 3: ਉਦਾਹਰਣ ਦੇ ਨਾਲ ਸਾਫਟਕਾਪੀ ਆਉਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਉੱਤਰ: ਉਹ ਆਉਟਪੁੱਟ ਡਿਵਾਈਸ ਜੋ ਡਿਜੀਟਲ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਆਉਟਪੁੱਟ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦੇ ਹਨ, ਨੂੰ ਸਾਫਟਕਾਪੀ ਆਉਟਪੁੱਟ ਡਿਵਾਈਸ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਡਿਜ਼ੀਟਲ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਆਉਟਪੁੱਟ ਨੂੰ ਛੂਹਿਆ ਨਹੀਂ ਜਾ ਸਕਦਾ, ਸਿਰਫ ਦੇਖਿਆ ਜਾ ਸੁਣਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਉਦਾਹਰਨ ਲਈ: PDF ਡਾਕੂਮੈਂਟ, ਆਡੀਓ, ਵੀਡੀਓ ਆਦਿ ਡਿਜ਼ੀਟਲ ਆਊਟਪੁੱਟਸ ਹਨ। ਸਾਫਟਕਾਪੀ ਆਉਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰਾਂ ਨੂੰ ਦੋ ਪ੍ਰਮੁੱਖ ਸ਼੍ਰੇਣੀਆਂ ਵਿੱਚ ਸ਼੍ਰੇਣੀਬੱਧ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ:

1. **ਡਿਸਪਲੇ ਯੰਤਰ**: ਇਹ ਯੰਤਰ ਆਉਟਪੁੱਟ ਨੂੰ ਵਿਜ਼ੂਅਲ ਡਿਸਪਲੇਅ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਦਰਸ਼ਾਉਂਦੇ ਹਨ। ਉਦਾਹਰਣ: ਮਾਨੀਟਰ, ਪ੍ਰੋਜੈਕਟਰ ਆਦਿ
2. **ਆਡੀਓ ਯੰਤਰ**: ਇਹ ਯੰਤਰ ਆਉਟਪੁੱਟ ਨੂੰ ਆਵਾਜ਼ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਉਦਾਹਰਣ: ਸਪੀਕਰ, ਹੈੱਡਫੋਨ ਆਦਿ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 4: ਪ੍ਰੋਜੈਕਟਰ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ? ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਅਤੇ ਪ੍ਰੋਜੈਕਟਰ ਵਿੱਚ ਅੰਤਰ ਸਮਝਾਓ।

ਉੱਤਰ: ਪ੍ਰੋਜੈਕਟਰ ਇੱਕ ਸਾਫਟਕਾਪੀ ਆਉਟਪੁੱਟ ਉਪਕਰਣ ਹੈ। ਇਹ ਆਊਟਪੁੱਟ ਨੂੰ ਸਮਤਲ ਸਤ੍ਹਾ ਉਪਰ ਵਿਜ਼ੂਅਲ ਪ੍ਰੋਜੈਕਸ਼ਨ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਦਰਸਾਉਂਦਾ ਹੈ। ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਅਤੇ ਪ੍ਰੋਜੈਕਟਰ ਵਿਚ ਮੁੱਖ ਅੰਤਰ ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤਾ ਗਿਆ ਹੈ:

ਲੜੀ ਨੰ	ਪ੍ਰਿੰਟਰ	ਪ੍ਰੋਜੈਕਟਰ
1	ਇਹ ਹਾਰਡਕਾਪੀ ਆਊਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਹੈ।	ਇਹ ਸਾਫਟਕਾਪੀ ਆਊਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਹੈ।
2.	ਇਹ ਆਊਟਪੁੱਟ ਨੂੰ ਇਕ ਕਾਗਜ਼ ਉਪਰ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਕੇ ਦਰਸਾਉਂਦਾ ਹੈ।	ਇਹ ਆਊਟਪੁੱਟ ਨੂੰ ਸਮਤਲ ਸਤ੍ਹਾ ਉਪਰ ਵਿਜ਼ੂਅਲ ਪ੍ਰੋਜੈਕਸ਼ਨ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿਚ ਦਰਸਾਉਂਦਾ ਹੈ।