

දෙවන වාර පරීක්ෂණය - 2011 ජූලි

තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණය (ICT) - I

කාලය පැය 01 යි.

- උපදෙස් :- (i) සියලු ම ප්‍රශ්නවලට පිළිතුරු සපයන්න.
- (ii) අංක 1 සිට 40 තෙක් ප්‍රශ්නවල දී ඇති (1), (2), (3), (4) පිළිතුරුවලින් නිවැරදි හෝ වඩාත් ශ්‍රේෂ්ඨ හෝ පිළිතුර තෝරන්න. සපයා ඇති පිළිතුරු ලියන පත්‍රයේ ප්‍රශ්න අංකයට අදාළ පිළිතුරු අංකය ඇති කවය තුළ (x) ලකුණ යොදන්න.
- (iii) මෙම ප්‍රශ්න පත්‍රයට හිමි ලකුණු ගණන 40 කි.

(01) පරිගණකයක මධ්‍ය සැකසුම් ඒකකයට අයත් කොටස් වන්නේ,

1. අංක ගණිතමය හා තර්කන ඒකකය (ALU), පාලන ඒකකය, ද්විතීක මතකය
2. අංක ගණිතමය හා තර්කන ඒකකය (ALU), ප්‍රධාන මතකය , ද්විතීක මතකය
3. පාලන ඒකකය, ප්‍රාථමික මතකය, ද්විතීක මතකය
4. අංක ගණිතමය හා තර්කන ඒකකය (ALU), පාලන ඒකකය, මතක රෙජිස්ටර

(02) ආකලන යන්ත්‍රය (Adding Machine) නිර්මාණය කරනු ලැබුවේ,

1. හර්මන් හොලේරිත්
2. ජෝන් වොන් නියුමාන්
3. ඩිලේස් පැස්කල්
4. චාල්ස් බැබේජ්

(03) පළමු පරම්පරාවේදී භාවිතා වූ පරිගණක භාෂාවක් වන්නේ,

1. Machine Language
2. JAVA
3. COBOL
4. Fortron

(04) ආවයන ධාරිතාව වැඩි වන පිලිවෙලට දැක්වෙන්නේ,

1. Floppy disk, Hard disk, DVD, CD
2. Floppy disk, Hard disk, CD, DVD
3. Floppy disk, CD, DVD, Hard disk
4. Floppy disk, DVD, CD, Hard disk

(05) දත්ත සම්ප්‍රේෂණ මාධ්‍ය පිළිබඳ නිවැරදි ප්‍රකාශය තෝරන්න.

1. ප්‍රකාශ තන්තු, සමාන්ත යොත් නොනියමු මාධ්‍යයට උදාහරණ වේ
2. පරිගණක ජාලයක් නිර්මාණය කිරීමට නොනියමු මාධ්‍යය යොදාගත නොහැක
3. වේගවත් සම්ප්‍රේෂණ මාධ්‍ය ලෙස ප්‍රකාශ තන්තු දැක්විය හැක
4. ක්ෂුද්‍ර තරංග, අධෝරක්ත කිරණ නියමු මාධ්‍යයට උදාහරණ වේ

(06) රැහැන් රහිත මුසිකය, යතුරු පුවරු, දුරස්ථ පාලක සඳහා භාවිතා කළ හැකි සන්නිවේදන මාධ්‍යයක් වන්නේ,

1. අධෝරක්ත කිරණ
2. ක්ෂුද්‍ර තරංග
3. වන්දිකා මාධ්‍ය
4. ප්‍රකාශ තන්තු

(07) 457 සංඛ්‍යාව අයත් විය හැකි සංඛ්‍යා පද්ධතිය

1. ද්විමය හා දෂමය
2. ද්විමය හා අෂ්ටමය
3. ද්විමය හා ෂඩ්දෂමය
4. අෂ්ටමය හා දෂමය

(08) භාෂා පරිවර්තකයක් නොවන්නේ,

1. ඇසෙම්බ්ලර්
2. අර්ථ විභාසක
3. සම්පාදක
4. සමර්පන

(22) පින්තූරයක් ඇඳීමට හා අනු ලක්ෂණ ඇතුළත් කිරීමට උපකාර වන උපාංග අනුපිළිවෙලින් ඇති යුගලය වන්නේ,

- 1. යතුරු පුවරුව, මූසිකය
- 2. ආලෝක පෑන, මයික්‍රොෆෝනය
- 3. මූසිකය, යතුරු පුවරුව
- 4. මූසිකය, ආලෝක පෑන

(23) වදන් සැකසුම් මෘදුකාංගයක දී උදව් ලබා ගැනීම සඳහා භාවිතා කළ හැකි යතුර කුමක්ද ?

- 1. F1
- 2. F2
- 3. F5
- 4. F10

(24) MY COMPUTER ලෙස ඇතුළත් කළ වචන, my computer ලෙස වෙනස් විය යුතුව ඇත. ඒ සඳහා භාවිතා කළ හැකි වදන් සැකසුම් මෘදුකාංගයෙහි ඇති පහසුකම වන්නේ,

- 1. Drop cap
- 2. Change case
- 3. subscript
- 4. simple case

(25) පහත ඒවායෙන් නිවැරදි පිළිතුර වන්නේ,

- 1. වාරක මතකය නගස මතකයකි
- 2. වාරක මතකය මගින් පරිගණකයේ වේගය වැඩි වේ
- 3. වාරක මතකය ප්‍රාථමික මතකය හා මධ්‍ය සැකසුම් ඒකකය අතර අතරමැදියෙකු ලෙස ක්‍රියා කරයි
- 4. වාරක මතකය ද්විතීක මතකයට අයත් වේ.

(26) පැකුරුම්පත් පිළිබඳ වැරදි වගන්තිය තෝරන්න.

- 1. වැඩිපතක ඇති තීරු නම් කර ඇත්තේ ඉංග්‍රීසි කැපිටල් අකුරු මගිනි.
- 2. වැඩිපතක පේළි නම් කර ඇත්තේ අංක මගිනි.
- 3. සූත්‍රයක් + ලකුණ මගින් ආරම්භ වේ.
- 4. සූත්‍රයක් පහසුවෙන් පිටපත් කිරීමට පිරවුම් හැඩලය භාවිතා කරයි.

(27) දත්ත සමුදාය සම්බන්ධව නිවැරදි වගන්තිය වන්නේ,

- 1. ආගන්තුක යතුර මගින් වගු දෙකක සම්බන්ධතාවක් ගොඩනැගේ.
- 2. නම ප්‍රාථමික යතුර සඳහා උදාහරණයක් ලෙස ගත හැක.
- 3. වගුවක පේළි කේෂ්ත්‍රයක් ලෙස හැඳින්වේ.
- 4. වගුවක තීරුවක් රෙකෝර්ඩයක් ලෙස හැඳින්වේ.

(28) නිවැරදි ලෙස ගළපා ඇති පිළිතුර තෝරන්න.

- | | |
|---------|---------------|
| 1. .com | a. government |
| 2. .in | b. education |
| 3. .gov | c. india |
| 4. .edu | d. commercial |
-
- 1. 1 - b, 2 - c, 3 - a, 4 - d
 - 2. 1 - d, 2 - a, 3 - c, 4 - b
 - 3. 1 - d, 2 - c, 3 - a, 4 - b
 - 4. 1 - c, 2 - a, 3 - d, 4 - b

(29) සෙවුම් යන්ත්‍රයක් හොඳින්,

- 1. google
- 2. MSN
- 3. bing
- 4. Safari

(30) ගැලීම් සටහනක පවතින මූලික අංග 3 වන්නේ,

- 1. නිර්මාණය, නවීකරණය, මකා දැමීම
- 2. ආරම්භය, ක්‍රියාවලිය, අවසානය
- 3. ආරම්භය, මධ්‍ය කොටස, අවසානය
- 4. අනුක්‍රමණය, වර්ණය, පුනරාවර්තනය

(31) පාසල් සිසුන් සඳහා නව හැඳුනුම්පතක් හඳුන්වා දීම සඳහා සැකසූ පද්ධතිය පළමුව බස්නාහිර පළාතට හඳුන්වා දී සාර්ථක වන්නේ නම් පමණක් අනෙක් පළාත්වලට හඳුන්වා දීමට තීරණය විය. මෙය හඳුන්වන්නේ,

- 1. සාප්පු පිහිටුවීම
- 2. සමාන්තරව පිහිටුවීම
- 3. නියමය පිහිටුවීම
- 4. අදියරමය පිහිටුවීම

(32) පහත සඳහන් කාර්යයන් සලකන්න.

A - තොරතුරු එක් රැස් කිරීම

B - විස්තරාත්මක අධ්‍යයනය සිදු කිරීම.

C - නව අවශ්‍යතා හඳුනා ගැනීම

D - විසඳුම් පරීක්ෂා කිරීම සහ දෝෂ ඉවත් කිරීම

● ඉහත කාර්යයන්ගෙන් පද්ධති විශ්ලේෂකයන්ගේ කාර්යය වන්නේ

- 1. A, B හා C පමණි
- 2. B, C හා D පමණි
- 3. A හා B පමණි
- 4. ඉහත සියල්ලම

● පහත ව්‍යාප්ත කේතය සලකා බලා 33 සිට 35 දක්වා ප්‍රශ්නවලට පිළිතුරු සපයන්න.

```

Begin
Input Number as N
Max = N
count = 1
WHILE count <= 5
IF N > Max THEN
Max = N
End If
count = count + 1
END WHILE
PRINT Max, count
end

```

(33) ඉහත ව්‍යාප්ත කේතයේ සඳහන් කාරක රීතියට අනුව නිවැරදි විචල්‍ය නාමයන් වන්නේ,

- 1. Max, Number
- 2. Max, Count
- 3. Count, if
- 4. if, while

(34) මෙහි ක්‍රමලේඛය කොපමණ වාර ගණනක් පුනර්කරණය වේද?

- 1. 5
- 2. 6
- 3. 7
- 4. අවසන් නොවේ.

(35)..... යන පාලන ව්‍යුහ ඉහත ව්‍යාප්ත කේතයේ භාවිත කර ඇත.

- 1. වර්ණය, අනුක්‍රමණය
- 2. වර්ණය, අනුක්‍රමණය, පුනර්කරණය
- 3. අනුක්‍රමණය, පුනර්කරණය
- 4. වර්ණය, පුනර්කරණය

(36) පැස්කල් භාෂාවේ භාවිත වන Real දත්ත ප්‍රරූපයට උදාහරණ වන්නේ,

- 1. 4.78
- 2. -4
- 3. A
- 4. #

(37)..... මගින් රේඛීය පද්ධති සංවර්ධන ආකෘතිය පෙන්වුම් කරයි.

- 1. පුනර්කරණ ව්‍යාප්ත ආකෘතිය
- 2. මූලාදර්ශ ආකෘතිය
- 3. දිය ඇලි ආකෘතිය
- 4. සර්පිල ආකෘතිය

(38) පද්ධති සංවර්ධන ජීවන චක්‍රයේ කුමන පියවරේ දී මෘදුකාංග සංවර්ධන කණ්ඩායම් ක්‍රමලේඛ භාෂාවක් යොදා ගනී ද?

- 1. අවශ්‍යතා හඳුනා ගැනීම
- 2. පද්ධතිය පිහිටුවීම
- 3. විසඳුම් පරීක්ෂා හා දෝෂ ඉවත් කිරීම
- 4. විසඳුම් කේතනය කිරීම

(39) පහත ඒවායෙන් නිවැරදි IP ලිපිනයක් වන්නේ,

- 1. 172 . 84 . 76 . 260
- 2. 240 . 154 . 76
- 3. 246 . 124 . 116 . 96
- 4. 174 , 78 , 72 , 14

(40) SMTP නියමාවලියකින් සිදු වන්නේ,

- 1. IP ලිපින හුවමාරුව
- 2. ගොනු හුවමාරුව
- 3. විද්‍යුත් තැපැල් හුවමාරුව
- 4. HTML ලේඛන හුවමාරුව