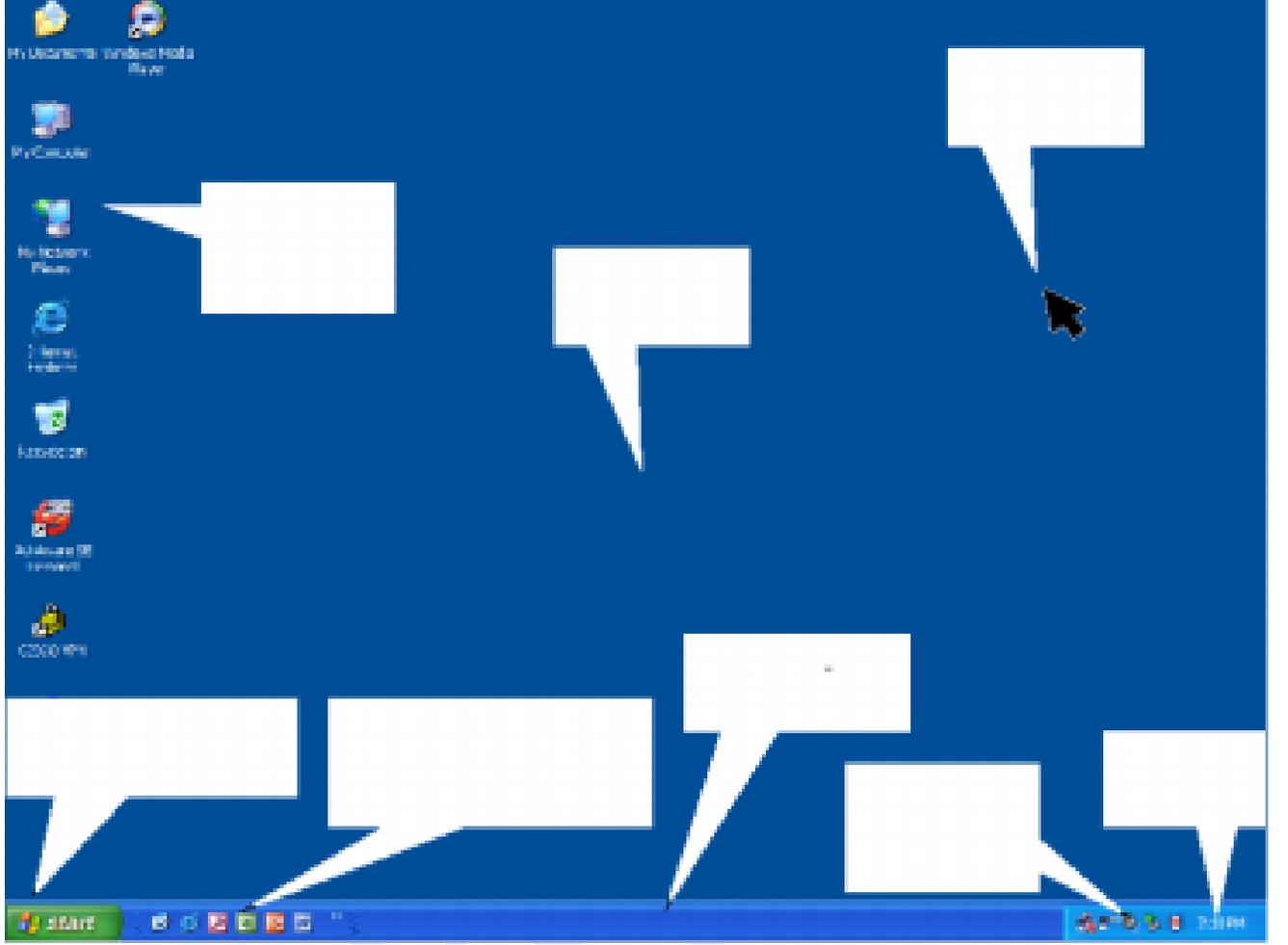


02.) வரைபடத்தில் காட்டப்பட்டுள்ள வெற்றிடங்களை நிரப்பவும்.



03.) கீழே தரப்பட்டுள்ள சொற்களிலிருந்து இடைவெளிக்கு பொருத்தமான சொல்லை தெரிவு செய்க

(வன்பொருள், பயனர், கணினி விளையாட்டு, மென்பொருள் , MS word)

- i. கணினியைப் பயன்படுத்தி ஒரு பணியை நிறைவேற்ற வடிவமைக்கப்பட்ட கணினி நிகழ்ச்சி நிரல்கள் என்று அழைக்கப்படுகிறது
- ii. கணினியின் கையால் தொட்டுணரக் கூடிய பாகங்கள் என அழைக்கப்படும்.
- iii. கணினியைப் பயன்படுத்தும் நபர் என அழைக்கப்படுவர்.
- iv. மற்றும் என்பன மென்பொருளுக்கான உதாரணங்களாகும்.

- 04.) தன்னியக்க காசாள் பொறி (ATM) எத் துறையில் பயன்படுத்தப்படுகிறது??
- 05.) பாடசாலையில் கணினி பயன்படுத்தப்படும் சந்தர்ப்பம் ஒன்றை எழுதுக
- 06.) மனித உழைப்புக்கு பதிலாக ரோபோ தொழில்நுட்பத்தைப் பயன்படுத்துவதால் கிடைக்கும் நன்மைகள் 2 ஐ எழுதுக.
- 07.) ஒரு கோப்பினை பெயரிடும் போது கருத்தில் கொள்ள வேண்டிய விடயம் யாது?
- 08.) இரண்டு எண்களில் மிகப்பெரிய எண்ணைக் கண்டுபிடிப்பதற்கான பாய்ச்சல் கோட்டுப் படத்தை வரையவும்.
- 09.) இணைக்கவும்.

- | | |
|--|--|
| 1. கண் மட்டத்திற்கு மேல் கணினித் திரையை வைப்பதால் ஏற்படும் கோளாறு | பயன்பாட்டைக் குறைத்தல்.. |
| 2. கதிரையில் சரியாக அமராத போது ஏற்படும் கோளாறு.. | மற்றவர்களுக்கு தொந்தரவு ஏற்படாதவாறு கணினியைப் பயன்படுத்தல் |
| 3. கணினி நெறிமுறை | சாதனத்தை செயல்படுத்துதல் அல்லது நிறுத்தல் |
| 4.  இக்குறியீடு குறிப்பது | கண்ணில் வலி ஏற்படும் |
| 5. 3R முறையினுள் அடங்குவது | முதுகுவலி ஏற்படும் |

10) கணினியை இயக்கும் சரியான படிமுறையை எழுதுக.

- i. காட்சித் திரை செயல்படுத்துகிறது
- ii. தடைபடாத வலு வழங்களை செயல்படுத்துதல்
- iii. கணினிகள் மின்சாரத்தைப் பெறுதல்
- iv. ஆசிரியரின் அறிவுறுத்தலின் படி செயல்பாடுகளைச் செய்தல்
- v. கணினி அலகு செயல்படுத்துகிறது

