

ਪਿਆਰੇ ਵਿਦਿਆਰਥੀਓ!!

6ਵੀਂ ਜਮਾਤ ਦੀ ਇਸ ਈ-ਬੁੱਕ ਵਿਚ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਾਇੰਸ ਦੇ ਨਵੇਂ ਸਿਲੇਬਸ (2024-25) ਅਨੁਸਾਰ ਤੁਹਾਨੂੰ ਸਟਡੀ ਮਟੀਰੀਅਲ ਭੇਜਿਆ ਜਾ ਰਿਹਾ ਹੈ। ਤੁਸੀਂ ਆਪਣੇ ਟੈਸਟ/ਪੇਪਰਾਂ ਦੀ ਤਿਆਰੀ ਇਹਨਾਂ ਨੋਟਸਾਂ ਨੂੰ ਪੜ੍ਹਦੇ ਹੋਏ ਅਤੇ ਹੇਠਾਂ ਦਿਤੇ ਵਿਡੀਓ ਲੈਕਚਰਾਂ ਨੂੰ ਦੇਖਦੇ ਹੋਏ ਬੜੀ ਆਸਾਨੀ ਨਾਲ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੋ। ਨਿੱਚੇ ਨਿੱਲੇ ਰੰਗ ਵਿਚ ਵਿਡੀਓ ਲੈਕਚਰਾਂ ਦੇ ਲਿੰਕ ਦਿਤੇ ਗਏ ਹਨ, ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਉਪਰ ਕਲਿੱਕ ਕਰਕੇ ਤੁਸੀਂ ਸੰਬੰਧਤ ਪਾਠ ਦਾ ਵਿਡੀਓ ਲੈਕਚਰ ਦੇਖਦੇ ਹੋਏ ਉਸ ਪਾਠ ਨੂੰ ਚੰਗੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਸਮਝ ਸਕਦੇ ਹੋ।



6ਵੀਂ ਜਮਾਤ ਲਈ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਾਇੰਸ ਦੇ ਸਿਲੇਬਸ ਦੀ ਮਹੀਨਾਵਾਰ ਵੰਡ ਅਤੇ ਵਿਡੀਓ ਲੈਕਚਰਜ਼ ਦੇ ਲਿੰਕ

ਮਹੀਨਾ	ਪਾਠ ਅਤੇ ਉਸਦਾ ਨਾਂ	ਵਿਡੀਓ ਲੈਕਚਰ ਦਾ ਲਿੰਕ
ਅਪ੍ਰੈਲ	ਪਾਠ-1 ਕੰਪਿਊਟਰ ਨਾਲ ਜਾਣ ਪਛਾਣ	https://youtu.be/JIAIF6hSapc
ਮਈ	ਪਾਠ-2 ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਭਾਗ	https://youtu.be/PnpwPERc5IQ
	ਪਾਠ-3 ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਬੁਨਿਆਦੀ ਕੰਮ	https://youtu.be/wcP8JzqhcPI
ਜੁਲਾਈ	ਪਾਠ-4 ਐਮ.ਐਸ. ਪੇਂਟ	https://youtu.be/skG2Q93xYWM
ਅਕਤੂਬਰ	ਪਾਠ-5 ਐਮ.ਐਸ. ਪੇਂਟ ਭਾਗ-2	https://youtu.be/MVxeAyjqNpc
ਨਵੰਬਰ	ਪਾਠ-6 ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਅਤੇ ਸਾਫਟਵੇਅਰ	https://youtu.be/sONg_RSr9Q8
ਦਸੰਬਰ	ਪਾਠ-7 ਇਨਪੁੱਟ ਉਪਕਰਣ	https://youtu.be/ildZLh_0QMA
ਜਨਵਰੀ	ਪਾਠ-8 ਆਊਟਪੁੱਟ ਉਪਕਰਣ	https://youtu.be/OUeFcH2_780

ਪ੍ਰੈਕਟੀਕਲ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਵਿਡੀਓ ਲੈਕਚਰਜ਼:

ਵਿੰਡੋਜ਼ ਨਾਲ ਜਾਣ ਪਛਾਣ <https://youtu.be/OvtPBBu0nE0>
(ਬੁਟਿੰਗ, ਲੋਗਇਨ, ਡੈਸਕਟਾਪ, ਸ਼ੱਟਡਾਊਨ)

PLEASE DO NOT FORGET TO LIKE, SHARE AND SUBSCRIBE OUR YOUTUBE CHANNEL

 **YouTube** <http://youtube.com/c/computersciencepunjab>

ਤਿਆਰ ਕਰਤਾ:

ਵਿਕਾਸ ਕਾਂਸਲ ਅਤੇ ਸੁਖਵਿੰਦਰ ਸਿੰਘ

ਕੰਪਿਊਟਰ ਫੈਕਲਟੀ, ਸ਼ਹੀਦ ਉਧਮ ਸਿੰਘ ਸਰਕਾਰੀ (ਕੰ) ਸੀ. ਸੈ. ਸਕੂਲ, ਸੁਨਾਮ ਉਧਮ ਸਿੰਘ ਵਾਲਾ (ਸੰਗਰੂਰ)

6ਵੀਂ ਤੋਂ 12ਵੀਂ ਕਿਸੇ ਵੀ ਜਮਾਤ ਲਈ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਾਇੰਸ ਦੇ ਸਟਡੀ ਮਟੀਰੀਅਲ/ਈ-ਬੁੱਕਸ/ਈ-ਕੰਟੈਂਟਸ (ਪੰਜਾਬੀ/ਅੰਗਰੇਜ਼ੀ ਮਾਧਿਅਮ ਵਿਚ) ਡਾਊਨਲੋਡ ਕਰਨ ਲਈ ਹੇਠਾਂ ਦਿਤੇ ਲਿੰਕ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰੋ ਜੀ:

<http://cspunjab.nirmancampus.co.in/study.php>

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 1: ਬਹੁਪਸੰਦੀ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

- I. ਕੰਪਿਊਟਰ _____ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ।
 ਓ. ਗਣਨਾਵਾਂ ਅ. ਡਾਟਾ ਅਤੇ ਹਦਾਇਤਾਂ ਪ੍ਰਾਪਤ ਏ. ਸਟੋਰ ਸ. ਉਪਰੇਕਤ ਸਾਰੇ
- II. ਕੰਪਿਊਟਰ ਆਪਣੇ ਕੰਮ ਬਹੁਤ _____ ਨਾਲ ਕਰਦਾ ਹੈ।
 ਓ. ਰਫ਼ਤਾਰ ਅ. ਸੁੱਧਤਾ ਏ. ਗੁਣਵਤਾ ਸ. ਉਪਰੇਕਤ ਸਾਰੇ
- III. ਬੈਕਾਂ ਵਿਚ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦਾ ਪ੍ਰਯੋਗ ਕਿਸ ਕੰਮ ਲਈ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ?
 ਓ. ਬੈਂਕ ਨੂੰ ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਰੱਖਣ ਲਈ ਅ. ਖਾਤਿਆਂ ਦਾ ਰਿਕਾਰਡ ਰੱਖਣ ਲਈ
 ਏ. ਬੈਂਕ ਨੂੰ ਸਾਫ਼ ਰੱਖਣ ਲਈ ਸ. ਇਹਨਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਕੋਈ ਨਹੀਂ
- IV. ਸਿੱਖਿਆ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿੱਚ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਿਸ ਕੰਮ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ?
 ਓ. ਨੋਟਿਸ ਬਨਾਉਣ ਲਈ ਅ. ਨਤੀਜੇ ਤਿਆਰ ਕਰਨ ਲਈ
 ਏ. ਰਿਪੋਰਟਾਂ ਤਿਆਰ ਕਰਨ ਲਈ ਸ. ਉਪਰੇਕਤ ਸਾਰੇ
- V. ਇਹਨਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਕਿਹੜੀ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਇੱਕ ਖਾਸੀ ਹੈ?
 ਓ. ਰਫ਼ਤਾਰ ਅ. ਸੁੱਧਤਾ ਏ. ਕੋਈ ਸਮਝ ਨਾ ਹੋਣਾ ਸ. ਅਣਥੱਕ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 2: ਸਹੀ ਜਾਂ ਗਲਤ ਲਿਖੋ।

- I. ਅਸੀਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਟ੍ਰੇਨ ਅਤੇ ਹਵਾਈ ਜਹਾਜ਼ ਦੀ ਟਿਕਟ ਬੁੱਕ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
 - II. ਕੰਪਿਊਟਰ ਗਣਨਾਵਾਂ ਨੂੰ 100% ਸੁੱਧਤਾ ਨਾਲ ਨਹੀਂ ਕਰ ਸਕਦਾ।
 - III. ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿਚਲਾ ਡਾਟਾ ਬਹੁਤ ਲੰਬੇ ਸਮੇਂ ਤੱਕ ਸਟੋਰ ਰਹਿੰਦਾ ਹੈ।
 - IV. ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿਚ ਭਾਵਨਾ ਅਤੇ ਸਮਝ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੀ।
- ਉੱਤਰ: I. ਸਹੀ II. ਗਲਤ III. ਸਹੀ IV. ਸਹੀ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 3: ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ।

- I. ਕੰਪਿਊਟਰ ਇੱਕ _____ ਹੈ।
 - II. ਮੋਬਾਇਲ ਇੱਕ _____ ਉਪਰਕਣ ਹੈ।
 - III. ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੁਆਰਾ ਕਿਸੇ ਵੀ ਕੰਮ ਨੂੰ ਕਰਨ ਲਈ ਲਗਾਏ ਸਮੇਂ ਦੀ ਇਕਾਈ _____ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
 - IV. _____ ਵਿਚ ਇਕ ਮਾਊਸ ਦਾ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਟੱਚਪੈਡ ਵੀ ਲੱਗਿਆ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।
- ਉੱਤਰ: I. ਇਲੈਕਟ੍ਰਾਨਿਕ ਮਸ਼ੀਨ II. ਪੋਰਟੇਬਲ III. ਮੀਲੀਸੈਕਿੰਡ IV. ਲੈਪਟੋਪ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ: 4 ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

ਪ੍ਰ:1 ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਪ੍ਰਭਾਸ਼ਿਤ ਕਰੋ।

ਉ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਬਿਜਲੀ ਨਾਲ ਚੱਲਣ ਵਾਲਾ ਉਪਰਕਣ ਹੈ ਜੋ ਯੂਜ਼ਰ ਤੋਂ ਇਨਪੁੱਟ ਦੇ ਤੌਰ ਤੇ ਡਾਟਾ ਲੈਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਹਦਾਇਤਾਂ ਦੇ ਸਮੂਹ (ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ) ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਇਨਪੁੱਟ ਕਿੱਤੇ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਪ੍ਰੋਸੈਸ ਕਰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਨਤੀਜਾ ਆਉਟਪੁੱਟ ਦੇ ਤੌਰ ਤੇ ਦਿੰਦਾ ਹੈ।



ਪ੍ਰ:2 ਸਿੱਖਿਆ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿੱਚ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਪ੍ਰਯੋਗ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਉ: ਸਿੱਖਿਆ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿੱਚ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦਾ ਪ੍ਰਯੋਗ ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ ਅਤੇ ਅਧਿਆਪਕਾਂ ਦੁਆਰਾ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨੋਟਸ ਤਿਆਰ ਕਰਨ, ਡਰਾਈਂਗ ਕਰਨ, ਪ੍ਰੋਜੈਕਟ ਬਣਾਉਣ ਆਦਿ ਲਈ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਅਧਿਆਪਕ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਤੀਜਾ ਤਿਆਰ ਕਰਨ, ਟਾਈਮ ਟੇਬਲ ਤਿਆਰ ਕਰਨ ਅਤੇ ਰਿਪੋਰਟ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਕਰਦੇ ਹਨ।



ਪ੍ਰ:3 ਕਿਸੇ ਤਿੰਨ ਪੋਰਟੇਬਲ ਕੰਪਿਊਟਿੰਗ ਯੰਤਰਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਪੋਰਟੇਬਲ ਕੰਪਿਊਟਿੰਗ ਯੰਤਰਾਂ ਦੇ ਨਾਂ:

- ਮੋਬਾਇਲ (ਸਮਾਰਟ ਫੋਨ)
- ਟੈਬਲੇਟ ਕੰਪਿਊਟਰ
- ਪਾਲਮਟੋਪ ਕੰਪਿਊਟਰ
- ਲੈਪਟਾਪ ਕੰਪਿਊਟਰ



ਮੋਬਾਇਲ ਫੋਨ



ਟੈਬਲੇਟ ਕੰਪਿਊਟਰ



ਪਾਲਮਟੋਪ ਕੰਪਿਊਟਰ



ਲੈਪਟਾਪ ਕੰਪਿਊਟਰ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ: 3 ਵੱਡੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਪ੍ਰ:1 ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦੀਆਂ ਕੀ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਹਨ?

ਉ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀਆਂ ਕੁਝ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਨਿਮਨ ਦਰਸਾਏ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. ਗਤੀ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਹਰੇਕ ਕੰਮ ਨੂੰ ਬਹੁਤ ਤੇਜ਼ ਰਫਤਾਰ (ਗਤੀ) ਨਾਲ ਕਰਦਾ ਹੈ।
2. ਸ਼ੁੱਧਤਾ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਹਰ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੀਆਂ ਗਣਨਾਵਾਂ 100% ਸ਼ੁੱਧਤਾ ਨਾਲ ਕਰਦਾ ਹੈ।
3. ਭਰੋਸੇਯੋਗਤਾ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੁਆਰਾ ਤਿਆਰ ਕੀਤੇ ਗਏ ਨਤੀਜੇ ਗਲਤੀ ਰਹਿਤ ਅਤੇ ਭਰੋਸੇਯੋਗ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।
4. ਅਥੱਕ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਕੰਮ ਕਰਦੇ ਸਮੇਂ ਇਨਸਾਨ ਦੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਥੱਕਦਾ ਨਹੀਂ।
5. ਆਟੋਮੇਸ਼ਨ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਦਿੱਤੀਆਂ ਗਈਆਂ ਹਦਾਇਤਾਂ ਅਨੁਸਾਰ ਕੰਮ ਨੂੰ ਆਪਣੇ ਆਪ ਕਰਦਾ ਰਹਿੰਦਾ ਹੈ।
6. ਸਟੋਰੇਜ (ਭੰਡਾਰਨ): ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਭੰਡਾਰਨ ਸਮਰੱਥਾ ਬਹੁਤ ਜ਼ਿਆਦਾ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਸਦੀ ਮੈਮਰੀ ਵਿੱਚ ਸਟੋਰ ਡਾਟਾ ਬਹੁਤ ਲੰਬੇ ਸਮੇਂ ਤੱਕ ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਰਹਿੰਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:2 ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਕੋਈ 3 ਪ੍ਰਯੋਗ ਖੇਤਰਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਉ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਪ੍ਰਯੋਗ ਖੇਤਰਾਂ ਤੋਂ ਭਾਵ ਹੈ ਉਹ ਸਾਰੇ ਖੇਤਰ ਜਿੰਨਾਂ ਵਿੱਚ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦਾ ਪ੍ਰਯੋਗ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਕੁਝ ਖਾਸ ਪ੍ਰਯੋਗ ਖੇਤਰ ਨਿਮਨ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. ਸਿੱਖਿਆ: ਸਿੱਖਿਆ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿੱਚ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦਾ ਪ੍ਰਯੋਗ ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ ਅਤੇ ਅਧਿਆਪਕਾਂ ਦੁਆਰਾ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
2. ਮਨੋਰੰਜਨ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਮਨੋਰੰਜਨ ਦਾ ਇੱਕ ਵਧੀਆ ਸਾਧਨ ਹੈ। ਅਸੀਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਰਾਹੀਂ ਗਾਣੇ ਸੁਣ ਸਕਦੇ ਹਾਂ, ਫਿਲਮਾਂ ਦੇਖ ਸਕਦੇ ਹਾਂ ਅਤੇ ਗੇਮਾਂ ਖੇਡ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
3. ਖੇਡਾਂ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੀ ਕਾਰਜ-ਕੁਸ਼ਲਤਾ ਵਧਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ।
4. ਬੈਂਕ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਬੈਂਕ ਦੇ ਸਾਰੇ ਖਾਤਿਆਂ ਦਾ ਪ੍ਰਬੰਧ ਬਹੁਤ ਆਸਾਨੀ ਨਾਲ ਅਤੇ ਵਧੀਆ ਢੰਗ ਨਾਲ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:3 ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀਆਂ ਕੀ ਕੀ ਸੀਮਾਵਾਂ ਹਨ?

ਉ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀਆਂ ਕੁਝ ਸੀਮਾਵਾਂ ਹੇਠਾਂ ਦਰਸਾਏ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

- ਕੰਪਿਊਟਰ ਆਪਣੇ ਆਪ ਕੋਈ ਫੈਸਲਾ ਨਹੀਂ ਲੈ ਸਕਦਾ।
- ਇੱਕ ਕੰਪਿਊਟਰ ਕਿਸੇ ਗਲਤ ਹਦਾਇਤ ਨੂੰ ਸਹੀ ਨਹੀਂ ਕਰ ਸਕਦਾ।
- ਕੰਪਿਊਟਰ ਯੂਜ਼ਰ ਦੀਆਂ ਹਦਾਇਤਾਂ ਤੋਂ ਬਿਨਾਂ ਕੋਈ ਵੀ ਕੰਮ ਨਹੀਂ ਕਰ ਸਕਦਾ।
- ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿੱਚ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਅਤੇ ਸਮਝ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੀ।
- ਇੱਸ ਕੋਲ ਇਨਸਾਨ ਦੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਗਿਆਨ ਅਤੇ ਤਜਰਬਾ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ।

ਪ੍ਰ:4 ਪੋਰਟੇਬਲ ਕੰਪਿਊਟਿੰਗ ਯੰਤਰਾਂ ਤੋਂ ਕੀ ਭਾਵ ਹੈ? ਕਿਸੇ ਤਿੰਨ ਅਜਿਹੇ ਯੰਤਰਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਉ: ਉਹ ਸਾਰੇ ਉਪਕਰਣ ਜੋ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਪ੍ਰੈਸੈਂਸ ਕਰਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਆਸਾਨੀ ਨਾਲ ਇੱਕ ਥਾਂ ਤੋਂ ਦੂਜੀ ਥਾਂ ਤੇ ਲਿਜਾਏ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ, ਨੂੰ ਪੋਰਟੇਬਲ ਕੰਪਿਊਟਿੰਗ ਯੰਤਰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਆਮ ਵਰਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਯੰਤਰ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ:

- ਮੋਬਾਇਲ (ਸਮਾਰਟ) ਫੋਨ: ਮੋਬਾਇਲ ਹੱਥ ਵਿੱਚ ਫੜ ਕੇ ਚਲਾਉਣ ਵਾਲਾ ਉਪਕਰਣ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਫੋਨ ਕਾਲ ਕਰਨ ਅਤੇ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਪ੍ਰੈਸੈਂਸ ਕਰਨ ਲਈ ਪ੍ਰਯੋਗ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।
- ਲੈਪਟਾਪ ਕੰਪਿਊਟਰ: ਇਹ ਇੱਕ ਛੋਟਾ ਅਤੇ ਹਲਕਾ ਕੰਪਿਊਟਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸਨੂੰ ਅਸੀਂ ਆਪਣੀ ਗੋਦ ਵਿੱਚ ਰੱਖ ਕੇ ਚਲਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
- ਟੈਬਲੇਟ ਕੰਪਿਊਟਰ: ਇਹ ਇੱਕ ਪਤਲਾ ਅਤੇ ਪੋਰਟੇਬਲ ਕੰਪਿਊਟਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਬੈਟਰੀ ਨਾਲ ਚੱਲਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਵਿੱਚ ਟੱਚ ਸਕ੍ਰੀਨ ਲੱਗੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਇਸ ਨੂੰ ਚਲਾਉਣ ਵਿੱਚ ਮਦਦ ਕਰਦੀ ਹੈ।



ਮੋਬਾਇਲ (ਸਮਾਰਟ) ਫੋਨ



ਲੈਪਟਾਪ ਕੰਪਿਊਟਰ



ਟੈਬਲੇਟ ਕੰਪਿਊਟਰ

ਪ੍ਰ:5 ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਉ: ਅਸੀਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਨਿਮਨ ਲਿਖਤ ਕੰਮਾਂ ਲਈ ਵਰਤ ਸਕਦੇ ਹਾਂ:

- i. ਅਸੀਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੇ ਗਣਨਾਵਾਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
- ii. ਅਸੀਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੇ ਖੇਡਾਂ ਖੇਡ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
- iii. ਅਸੀਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੇ ਚਿੱਤਰ ਛਾਪ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
- iv. ਅਸੀਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੇ ਗਾਣੇ ਸੁਣ ਸਕਦੇ ਹਾਂ ਅਤੇ ਫਿਲਮਾਂ ਦੇਖ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
- v. ਅਸੀਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦਾ ਪ੍ਰਯੋਗ ਕਿਤਾਬਾਂ ਅਤੇ ਅਖਬਾਰ ਛਾਪਣ ਲਈ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
- vi. ਅਸੀਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਟ੍ਰੇਨਾਂ, ਬੱਸਾਂ ਅਤੇ ਹਵਾਈ ਜਹਾਜ਼ਾਂ ਦੀਆਂ ਟਿਕਟਾਂ ਬੁੱਕ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
- vii. ਅਸੀਂ ਕਿਸੇ ਵੀ ਜਗ੍ਹਾ ਦੇ ਮੌਸਮ ਦੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
- viii. ਅਸੀਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਸਕੂਲ ਦੇ ਨਤੀਜੇ ਅਤੇ ਟਾਈਮ ਟੇਬਲ ਤਿਆਰ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 1: ਬਹੁਪਸੰਦੀ ਪ੍ਰਸ਼ਨ।

- I. ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਦਾ ਕਿਹੜਾ ਭਾਗ ਯੂਜ਼ਰ ਤੋਂ ਇਨਪੁੱਟ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਦਾ ਹੈ?
 ਓ. ਇਨਪੁੱਟ ਯੂਨਿਟ ਅ. ਆਉਟਪੁੱਟ ਯੂਨਿਟ ਏ. ਕੰਟਰੋਲ ਯੂਨਿਟ ਸ. ਇਹਨਾਂ ਚੋਂ ਕੋਈ ਨਹੀਂ
- II. ਇਹਨਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਸੀ.ਪੀ.ਯੂ.(CPU) ਭਾਗ ਕਿਹੜਾ ਹੈ?
 ਓ. ਕੰਟਰੋਲ ਯੂਨਿਟ ਅ. ਮੈਮਰੀ ਯੂਨਿਟ ਏ. ਏ. ਐੱਲ. ਯੂ. ਸ. ਉਪਰੋਕਤ ਸਾਰੇ
- III. ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਵਿੱਚ ਕਿਹੜੀ ਮੈਮਰੀ ਪੱਕੇ ਤੌਰ ਤੇ ਡਾਟਾ ਸਟੋਰ ਕਰਦੀ ਹੈ?
 ਓ. ਪ੍ਰਾਇਮਰੀ ਮੈਮਰੀ ਅ. ਰੈਮ ਏ. ਸੈਕੰਡਰੀ ਮੈਮਰੀ ਸ. ਉਪਰੋਕਤ ਸਾਰੇ
- IV. ਸਭ ਤੋਂ ਜ਼ਿਆਦਾ ਸ਼ਕਤੀਸ਼ਾਲੀ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਕਿਸਮ ਕਿਹੜੀ ਹੈ?
 ਓ. ਮੇਨ ਫਰੇਮ ਕੰਪਿਊਟਰ ਅ. ਮਿੰਨੀ ਕੰਪਿਊਟਰ ਏ. ਮਾਇਕ੍ਰੋ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸ. ਸੁਪਰ ਕੰਪਿਊਟਰ
- V. ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਦਾ ਕਿਹੜਾ ਭਾਗ ਨਤੀਜੇ ਨੂੰ ਆਉਟਪੁੱਟ ਦੇ ਤੌਰ ਤੇ ਯੂਜ਼ਰ ਨੂੰ ਦਿੰਦਾ ਹੈ?
 ਓ. ਮੈਮਰੀ ਅ. ਇਨਪੁੱਟ ਯੂਨਿਟ ਏ. ਕੰਟਰੋਲ ਯੂਨਿਟ ਸ. ਆਉਟਪੁੱਟ ਯੂਨਿਟ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 2: ਪੂਰੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ:

- I. **ALU** : ਅਰਥਮੈਟਿਕ ਲਾਜ਼ਿਕ ਯੂਨਿਟ (Arithmetic Logic Unit)
- II. **CPU** : ਸੈਂਟਰਲ ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ ਯੂਨਿਟ (Central Processing Unit)
- III. **LCD** : ਲੀਕ੍ਰਿਸਟਲ ਡਿਸਪਲੇਅ (Liquid Crystal Display)
- IV. **RAM** : ਰੈਂਡਮ ਐਕਸੈਸ ਮੈਮਰੀ (Random Access Memory)
- V. **ROM** : ਰੀਡ ਓਨਲੀ ਮੈਮਰੀ (Read Only Memory)
- VI. **CU** : ਕੰਟਰੋਲ ਯੂਨਿਟ (Control Unit)
- VII. **MU** : ਮੈਮਰੀ ਯੂਨਿਟ (Memory Unit)
- VIII. **IPO** : ਇਨਪੁੱਟ ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ ਆਉਟਪੁੱਟ (Input Processing Output)

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 3: ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਪ੍ਰ:1 ਸੀ.ਪੀ.ਯੂ. ਦੇ ਭਾਗਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਸੈਂਟਰਲ ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ ਯੂਨਿਟ (CPU) ਨੂੰ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਤਿੰਨ ਭਾਗਾਂ ਵਿੱਚ ਵੰਡਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ:

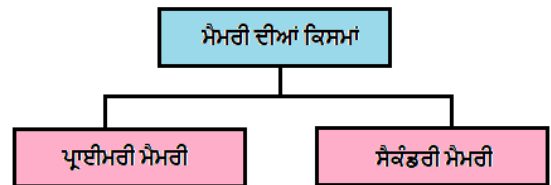
- I. ਮੈਮਰੀ ਯੂਨਿਟ (Memory Unit -MU)
- II. ਕੰਟਰੋਲ ਯੂਨਿਟ (Control Unit -CU)
- III. ਅਰਥਮੈਟਿਕ ਲਾਜ਼ਿਕ ਯੂਨਿਟ (Arithmetic Logic Unit -ALU)



ਪ੍ਰ:2 ਕੰਪਿਊਟਰ ਮੈਮਰੀ ਦੀਆਂ ਕਿਹੜੀਆਂ ਕਿਹੜੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ?

ਉ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਮੈਮਰੀਜ਼ (Memories) ਹੇਠਾਂ ਲਿਖੀਆਂ ਦੋ ਕਿਸਮਾਂ ਵਿੱਚ ਵੰਡੀਆਂ ਜਾ ਸਕਦੀਆਂ ਹਨ:

- ਪ੍ਰਾਇਮਰੀ ਮੈਮਰੀ (Primary Memory)
- ਸੈਕੰਡਰੀ ਮੈਮਰੀ (Secondary Memory)



ਪ੍ਰ:3 ਸੈਕੰਡਰੀ ਸਟੋਰੇਜ਼ (Secondary Storage) ਉਪਕਰਨ ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?

ਉ: ਸੈਕੰਡਰੀ ਸਟੋਰੇਜ਼ ਨੂੰ ਐਗਜ਼ੂਲਰੀ (auxiliary) ਮੈਮਰੀ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿੱਚ ਪੱਕੇ ਤੌਰ ਤੇ ਡਾਟਾ ਸਟੋਰ ਕਰਨ ਲਈ ਅਸੀਂ ਸੈਕੰਡਰੀ ਮੈਮਰੀ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦੇ ਹਾਂ। ਇਹ ਮੈਮਰੀ ਪ੍ਰੋਸੈਸਰ ਦੁਆਰਾ ਸਿੱਧੇ ਤੌਰ ਤੇ ਵਰਤਣ ਯੋਗ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੀ। ਹਾਰਡ ਡਿਸਕ, ਸੀ.ਡੀ., ਡੀ.ਵੀ.ਡੀ., ਪੈਨ ਡਰਾਇਵ ਆਦਿ ਸੈਕੰਡਰੀ ਮੈਮਰੀ ਦੀਆਂ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਹਨ।



ਹਾਰਡ ਡਿਸਕ



ਡੀ.ਵੀ.ਡੀ



ਪੈਨ ਡਰਾਇਵ



ਫਲਾਪੀ ਡਿਸਕ

ਪ੍ਰ:4 ਏ. ਐੱਲ. ਯੂ. (ALU) ਦਾ ਕੀ ਕੰਮ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?

ਉ: ਏ.ਐਲ.ਯੂ. ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ ਅਰਿਥਮੈਟਿਕ ਅਤੇ ਲਾਜ਼ਿਕ ਯੂਨਿਟ ਹੈ। ਇਹ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਸੀ. ਪੀ. ਯੂ. (CPU) ਦਾ ਮੁੱਖ ਭਾਗ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਗਣਿਤ (Arithmetic) ਅਤੇ ਤਰਕ (Logic) ਨਾਲ ਸਬੰਧਤ ਕੰਮ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਭਾਗ "ਮਾਈਕ੍ਰੋ-ਪ੍ਰੋਸੈਸਰ (Micro-Processor)" ਦੇ ਅੰਦਰ ਹੀ ਬਣਿਆ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:5 ਮਾਇਕ੍ਰੋ-ਕੰਪਿਊਟਰ (Micro-Computer) ਕੀ ਹੈ?

ਉ: ਮਾਇਕ੍ਰੋ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਪਰਸਨਲ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਅੱਜ-ਕੱਲ੍ਹ ਸਭ ਤੋਂ ਵੱਧ ਵਰਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਕਿਸਮ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦੀ ਕੀਮਤ ਵੀ ਘੱਟ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਕੰਪਿਊਟਰ ਛੋਟੇ ਵਪਾਰਾਂ, ਛੋਟੇ ਦਫ਼ਤਰਾਂ, ਸਕੂਲਾਂ ਅਤੇ ਹੋਰ ਕੰਮਕਾਜ ਦੇ ਖੇਤਰਾਂ ਵਿੱਚ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।



ਪ੍ਰ:6 ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀਆਂ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਿਸਮਾਂ ਕਿਹੜੀਆਂ ਹਨ?

ਉ: ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦੀਆਂ ਮੁੱਖ ਕਿਸਮਾਂ ਹੇਠਾਂ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

1. ਮਾਇਕ੍ਰੋ ਕੰਪਿਊਟਰ (ਪਰਸਨਲ ਕੰਪਿਊਟਰ) Micro Computer (Personal Computer)
2. ਮਿੰਨੀ ਕੰਪਿਊਟਰ (Mini Computer)
3. ਮੇਨ-ਫਰੇਮ ਕੰਪਿਊਟਰ (Main Frame Computer)
4. ਸੁਪਰ ਕੰਪਿਊਟਰ (Super Computer)



ਮਾਇਕ੍ਰੋ ਕੰਪਿਊਟਰ



ਮਿੰਨੀ ਕੰਪਿਊਟਰ



ਮੇਨ-ਫਰੇਮ ਕੰਪਿਊਟਰ



ਸੁਪਰ ਕੰਪਿਊਟਰ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 4: ਵੱਡੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਪ੍ਰ:1 ਪ੍ਰਾਇਮਰੀ ਮੈਮਰੀ ਅਤੇ ਇਸਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਉ: ਪ੍ਰਾਇਮਰੀ ਮੈਮਰੀ ਨੂੰ ਮੁੱਖ ਮੈਮਰੀ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਮੈਮਰੀ ਤੋਂ ਬਿਨਾਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਟਾਰਟ ਨਹੀਂ ਹੋ ਸਕਦਾ। ਪ੍ਰਾਇਮਰੀ ਮੈਮਰੀ ਦੇ ਕਿਸਮਾਂ ਦੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ: RAM ਅਤੇ ROM

- I. **ਰੈਮ (RAM):** RAM ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ ਰੈਂਡਮ ਅਕੈੱਸ ਮੈਮਰੀ (Random Access Memory) ਹੈ। ਇਹ ਮੈਮਰੀ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਮੁੱਖ ਮੈਮਰੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ ਦੌਰਾਨ ਸਾਰੀਆਂ ਹਦਾਇਤਾਂ ਅਤੇ ਡਾਟਾ ਇਸੇ ਮੈਮਰੀ ਵਿੱਚ ਹੀ ਲੋਡ (Load) ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਮੈਮਰੀ ਡਾਟਾ ਨੂੰ ਪੱਕੇ ਤੌਰ ਤੇ ਸਟੋਰ ਨਹੀਂ ਕਰ ਸਕਦਾ।
- II. **ਰੋਮ (ROM):** ROM ਦਾ ਪੂਰਾ ਨਾਂ ਰੀਡ ਓਨਲੀ ਮੈਮਰੀ (ROM-Read Only Memory) ਹੈ। ਇਸ ਮੈਮਰੀ ਵਿੱਚ ਸਟੋਰ ਕੀਤਾ ਡਾਟਾ ਜਾਂ ਹਦਾਇਤਾਂ ਨੂੰ ਬਦਲੀਆਂ ਨਹੀਂ ਜਾ ਸਕਦਾ। ਇਸ ਵਿੱਚ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਚਲਾਉਣ ਵਾਲੀਆਂ ਹਦਾਇਤਾਂ ਸਟੋਰ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ।



ਪ੍ਰ:2 ਕੰਪਿਊਟਰ ਕਿਵੇਂ ਕੰਮ ਕਰਦਾ ਹੈ? ਇਸਦੇ ਭਾਗਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਉ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ (Processing) ਕਰਨ ਦਾ ਕ੍ਰਮ "ਕੰਪਿਊਟਰ ਦਾ ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ ਚੱਕਰ (Processing Cycle) ਅਖਵਾਉਂਦਾ ਹੈ"। ਅਸੀਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦਾ ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ ਚੱਕਰ ਨਿਮਨ ਭਾਗਾਂ ਅਨੁਸਾਰ ਦਰਸਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।



ਇਸਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਭਾਗਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹੈ:

- **ਇਨਪੁੱਟ:** ਇਸ ਭਾਗ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਡਾਟਾ ਅਤੇ ਹਦਾਇਤਾਂ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਡਾਟਾ ਅਤੇ ਹਦਾਇਤਾਂ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨ ਲਈ ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਕੀਅਬੋਰਡ ਅਤੇ ਮਾਊਸ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
- **ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ:** ਇਸ ਭਾਗ ਦੁਆਰਾ ਡਾਟਾ ਉੱਪਰ ਹਦਾਇਤਾਂ ਅਨੁਸਾਰ ਕੰਮ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ ਦਾ ਕੰਮ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿਚ ਲੱਗੇ ਮਾਈਕਰੋਪ੍ਰੋਸੈਸਰ ਦੁਆਰਾ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਮਾਈਕਰੋਪ੍ਰੋਸੈਸਰ ਦੇ 3 ਮੁੱਖ ਭਾਗ ਹੁੰਦੇ ਹਨ: ALU, CU ਅਤੇ MU
- **ਆਉਟਪੁੱਟ:** ਇਹ ਭਾਗ ਪ੍ਰੋਸੈਸਿੰਗ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਪੈਦਾ ਹੋਣ ਵਾਲੇ ਨਤੀਜੇ ਨੂੰ ਦਰਸਾਉਂਦਾ ਹੈ। ਨਤੀਜਾ ਦਰਸਾਉਣ ਲਈ ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਮੋਨੀਟਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਪਾਠ 3

ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਬੁਨਿਆਦੀ ਕੰਮ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 1: ਬਹੁਪਸੰਦੀ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

1. ਕੰਪਿਊਟਰ ਉੱਪਰ ਲੋਗਇਨ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਦਿਖਾਈ ਦੇਣ ਵਾਲੀ ਸਕਰੀਨ ਨੂੰ ਕੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ?

ਉ. ਸਟਾਰਟ ਮੀਨੂ (Start Menu) ਅ. ਡੈਸਕਟਾਪ (Desktop) ਏ. ਟਾਸਕਬਾਰ (Taskbar) ਸ. ਕੋਈ ਨਹੀਂ।

2. ਡੀਲੀਟ ਕੀਤੀਆਂ ਫਾਈਲਾਂ ਕਿਸ ਵਿੱਚੋਂ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕੀਤੀਆਂ ਜਾ ਸਕਦੀਆਂ ਹਨ?

ਉ. ਮਾਈ-ਕੰਪਿਊਟਰ (My Computer) ਅ. ਨੈਟਵਰਕ (Network) ਏ. ਰੀ-ਸਾਈਕਲਬਿਨ (Recycle bin) ਸ. ਉਪਰੋਕਤ ਸਾਰੇ

3. ਵਿੰਡੋ ਦਾ ਕਿਹੜਾ ਭਾਗ ਸਕਰੀਨ ਤੇ ਹਰ ਸਮੇਂ ਨਜ਼ਰ ਆਉਂਦਾ ਰਹਿੰਦਾ ਹੈ ਜਦੋਂ ਅਸੀਂ ਹੋਰ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰ ਰਹੇ ਹੁੰਦੇ ਹਾਂ?

ਉ. ਰੀਸਾਈਕਲ ਬੀਨ (Recycle bin) ਅ. ਡੈਸਕਟਾਪ (Desktop) ਏ. ਟਾਸਕਬਾਰ (Taskbar) ਸ. ਕੋਈ ਨਹੀਂ

4. ਕਿਹੜਾ ਆਪ੍ਰੋਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਦੀ ਉਦਾਹਰਣ ਹੈ?

ਉ. ਵਿੰਡੋ (Windows) ਅ. ਐਂਡਰਾਇਡ (Android) ਏ. ਡਾਸ (DOS) ਸ. ਉਪਰੋਕਤ ਸਾਰੇ

5. ਕਿਸੇ ਵੀ ਫਾਈਲ ਨੂੰ ਖੋਲਣ ਲਈ ਅਸੀਂ ਕਿਸ ਤੇ ਡਬਲ ਕਲਿੱਕ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

ਉ. ਸੰਬਧਤ ਫਾਈਲ (File itself) ਅ. ਫਾਈਲ ਦਾ ਸ਼ਾਰਟਕੱਟ ਏ. ਦੋਵੇਂ ਓ ਅਤੇ ਅ ਸ. ਕੋਈ ਨਹੀਂ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 2: ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ।

- I. ਡੈਸਕਟਾਪ ਉੱਪਰ ਨਜ਼ਰ ਆਉਂਦੀਆਂ ਛੋਟੀਆਂ ਤਸਵੀਰਾਂ ਜੋ ਕਿਸੇ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ, ਫਾਈਲ ਜਾਂ ਫੋਲਡਰ ਨੂੰ ਦਰਸਾਉਂਦੀਆਂ ਹਨ, ਉਹਨਾਂ ਨੂੰ _____ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
- II. _____ ਕੰਪਿਊਟਰ ਯੂਜ਼ਰ ਅਤੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਵਿਚਕਾਰ ਇਕ ਇੰਟਰਫੇਸ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।
- III. _____ ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਇਕ ਮੈਬਾਇਲ ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਹੈ।
- IV. _____ ਇਕ ਆਇਕਨ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜੋ ਕਿਸੇ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਨਾਲ ਲਿੰਕ ਨੂੰ ਦਰਸਾਉਂਦਾ ਹੈ।
- V. _____ ਮਾਈਕਰੋਸਾਫਟ ਵਿੰਡੋ ਦਾ ਇਕ ਸਾਧਾਰਨ ਟੈਕਸਟ ਐਡੀਟਰ ਹੈ।

ਉੱਤਰ: I. ਆਇਕਨਜ਼ II. ਓਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ III. ਐਂਡਰਾਇਡ IV. ਸ਼ਾਰਟਕੱਟ V. ਨੋਟਪੈਡ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 3: ਸਹੀ ਜਾਂ ਗਲਤ ਲਿਖੋ।

- I. ਵਿੰਡੋ ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਮਾਈਕਰੋਸਾਫਟ ਦੁਆਰਾ ਤਿਆਰ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ।
- II. DOS ਆਪਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਕੰਪਿਊਟਰ ਉੱਪਰ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਗ੍ਰਾਫਿਕਲ ਯੂਜ਼ਰ ਇੰਟਰਫੇਸ (GUI) ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ।
- III. ਟਾਸਕਬਾਰ ਅਕਸਰ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਕਰੀਨ ਦੇ ਉਪਰਲੇ ਪਾਸੇ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
- IV. ਅਸੀਂ ਨੋਟਪੈਡ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਡਰਾਈਂਗ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
- V. ਵਾਲਪੇਪਰ ਡੈਸਕਟਾਪ ਦੀ ਬੈਕਗ੍ਰਾਊਂਡ ਉੱਪਰ ਨਜ਼ਰ ਆਉਣ ਵਾਲੀ ਤਸਵੀਰ ਨੂੰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
- VI. ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਟਾਰਟ ਹੋਣ ਦੀ ਪ੍ਰਕਿਰਿਆ ਨੂੰ ਬੂਟਿੰਗ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

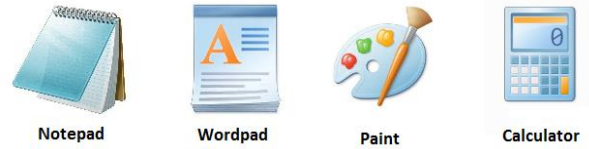
ਉੱਤਰ: I. ਸਹੀ II. ਗਲਤ III. ਗਲਤ IV. ਗਲਤ V. ਸਹੀ VI. ਸਹੀ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 3: ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

ਪ੍ਰ:1 ਕਿਸੇ ਤਿੰਨ ਵਿੰਡੋ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਵਿੰਡੋ ਦੀਆਂ ਕੁੱਝ ਮੁੱਖ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੇ ਗਏ ਹਨ:

- ਨੋਟਪੈਡ (Notepad)
- ਵਰਡਪੈਡ (Wordpad)
- ਪੇਂਟ (Paint)
- ਕੈਲਕੁਲੇਟਰ (Calculator)



ਪ੍ਰ:2 ਕਿਸੇ ਤਿੰਨ ਆਇਕਨਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਕੁੱਝ ਮੁੱਖ ਆਇਕਨਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੇ ਗਏ ਹਨ:

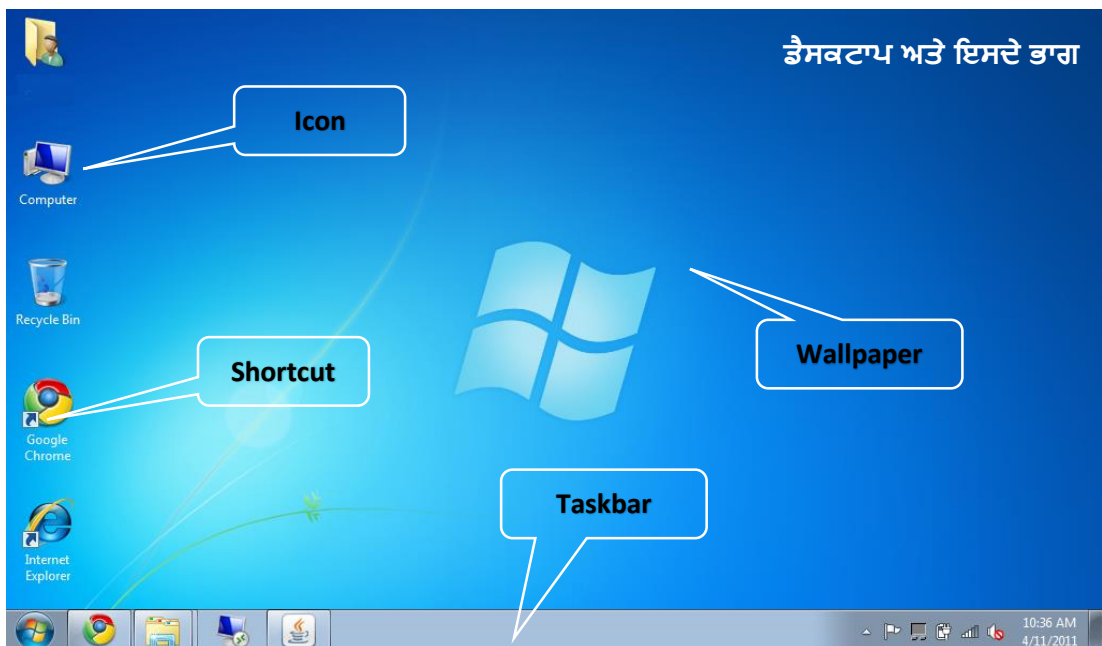
- ਮਾਈ ਕੰਪਿਊਟਰ (My Computer)
- ਨੈਟਵਰਕ (Network)
- ਰੀਸਾਈਕਲ ਬਿਨ (Recycle Bin)
- ਯੂਜ਼ਰ ਫਾਈਲਜ਼ (User Files)



ਪ੍ਰ:3 ਡੈਸਕਟਾਪ ਦੇ ਭਾਗਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਡੈਸਕਟਾਪ ਦੇ ਮੁੱਖ ਭਾਗਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੇ ਗਏ ਹਨ:

- ਆਇਕਨਜ਼ (Icons)
- ਸ਼ਾਰਟਕੱਟਸ (Shortcuts)
- ਟਾਸਕਬਾਰ (Taskbar)
- ਵਾਲਪੇਪਰ (Wallpaper)



ਪ੍ਰ:4 ਡੈਸਕਟਾਪ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?

ਉ: ਜਦੋਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਟਾਰਟ (Start) ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਸਭ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਨਜ਼ਰ ਆਉਣ ਵਾਲੀ ਸਕਰੀਨ ਨੂੰ ਡੈਸਕਟਾਪ (Desktop) ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਆਈਕਨਜ਼, ਸ਼ਾਰਟਕੱਟਸ, ਟਾਸਕਬਾਰ ਅਤੇ ਵਾਲਪੇਪਰ ਇਸਦੇ ਮੁੱਖ ਭਾਗ ਹਨ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 3: ਵੱਡੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ।

ਪ੍ਰ:1 ਆਪ੍ਰੈਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਕੀ ਹੈ? ਵੱਖ ਵੱਖ ਆਪ੍ਰੈਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮਾਂ ਦੀ ਉਦਾਹਰਣ ਸਹਿਤ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਉ: ਆਪ੍ਰੈਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਇੱਕ ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਹੈ। ਇਹ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਯੂਜ਼ਰ ਅਤੇ ਮਸ਼ੀਨ ਦੇ ਵਿਚਕਾਰ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਇੱਕ ਇੰਟਰਫੇਸ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਸਾਰੇ ਅੰਦਰੂਨੀ ਕਾਰਜਾਂ ਨੂੰ ਕੰਟਰੋਲ ਕਰਕੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਨੂੰ ਵਰਤੋਂ ਯੋਗ ਬਣਾਉਂਦਾ ਹੈ। ਆਪ੍ਰੈਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ ਬਹੁਤ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ:

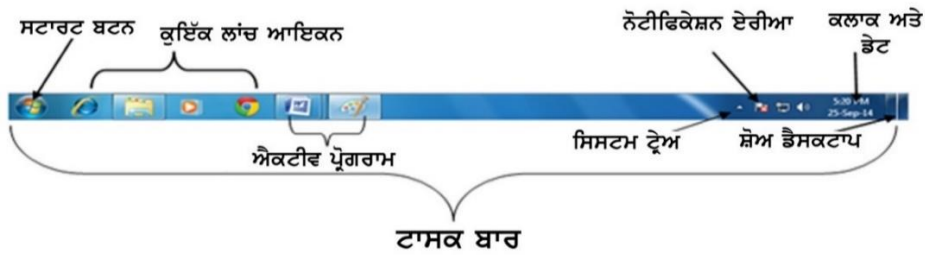
- ਵਿੰਡੋ (Window), ਲਾਇਨਕਸ (Linux), ਡਾਸ (DOS) ਆਦਿ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਚਲਾਉਣ ਵਾਲੇ ਆਪ੍ਰੈਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮਾਂ ਦੀਆਂ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਹਨ।
- ਐਂਡਰਾਇਡ (Android), ਸਿੰਬੀਅਨ(Symbian) ਆਦਿ ਮੋਬਾਇਲ ਫੋਨ, ਸਮਾਰਟ ਟੀ.ਵੀ. ਆਦਿ ਨੂੰ ਚਲਾਉਣ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਆਪ੍ਰੈਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮਾਂ ਦੀਆਂ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਹਨ।



ਪ੍ਰ:2 ਟਾਸਕਬਾਰ ਕੀ ਹੈ? ਇਸਦੇ ਵੱਖ ਵੱਖ ਕੰਮਾਂ ਬਾਰੇ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦਿਓ।

ਉ: ਟਾਸਕਬਾਰ ਵਿੰਡੋ ਡੈਸਕਟਾਪ ਦਾ ਇੱਕ ਭਾਗ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਇਹ ਬਾਰ ਡੈਸਕਟਾਪ ਸਕਰੀਨ ਦੇ ਹੇਠਲੇ ਪਾਸੇ ਇੱਕ ਲੇਟਵੀਂ ਪੱਟੀ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਕਿਸੇ ਵੀ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਸਮੇਂ ਇਹ ਬਾਰ ਹਮੇਸ਼ਾ ਨਜ਼ਰ ਆਉਂਦੀ ਰਹਿੰਦੀ ਹੈ। ਅਸੀਂ ਚੱਲ ਰਹੇ ਸਾਰੇ ਹੀ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਾਂ ਤੱਕ ਪਹੁੰਚ ਕਰਨ ਲਈ ਟਾਸਕਬਾਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

ਇਸ ਬਾਰ ਦੇ ਖੱਬੇ ਪਾਸੇ ਸਟਾਰਟ (Start) ਬਟਨ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜਿਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿੱਚ ਮੌਜੂਦ ਕਿਸੇ ਵੀ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਨੂੰ ਚਲਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਟਾਸਕਬਾਰ ਦੇ ਸੱਜੇ ਪਾਸੇ ਸਿਸਟਮ ਟ੍ਰੇਅ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿੱਚ ਅਸੀਂ ਮੌਜੂਦਾ ਸਮਾਂ ਅਤੇ ਮਿਤੀ ਆਦਿ ਦੇਖ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੇ ਚਿੱਤਰ ਵਿੱਚ ਟਾਸਕਬਾਰ ਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਭਾਗਾਂ ਨੂੰ ਦਰਸਾਇਆ ਗਿਆ ਹੈ:



ਪ੍ਰ:3 ਆਇਕਨ ਤੋਂ ਤੁਹਾਡਾ ਕੀ ਭਾਵ ਹੈ? ਕਿਸੇ ਤਿੰਨ ਡੈਸਕਟਾਪ ਆਇਕਨਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

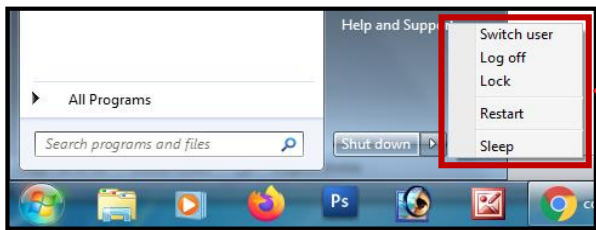
ਉ: ਆਇਕਨ ਡੈਸਕਟਾਪ ਉੱਪਰ ਨਜ਼ਰ ਆਉਣ ਵਾਲੀਆਂ ਛੋਟੀਆਂ ਤਸਵੀਰਾਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ। ਇਹ ਕਿਸੇ ਵੀ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ (Program), ਫੋਲਡਰ (Folder) ਜਾਂ ਫਾਈਲ (File) ਨੂੰ ਖੋਲਣ ਲਈ ਇੱਕ ਬਟਨ ਦਾ ਕੰਮ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਕੁੱਝ ਮੁੱਖ ਆਈਕਨਜ਼ ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੇ ਗਏ ਹਨ:

- ਕੰਪਿਊਟਰ (Computer):** ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਵਿੱਚ ਮੌਜੂਦ ਡਿਸਕਾਂ, ਫਾਈਲਾਂ, ਫੋਲਡਰਾਂ ਆਦਿ ਉੱਪਰ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
- ਰੀ-ਸਾਈਕਲ ਬਿਨ (Recycle Bin):** ਇਸ ਵਿੱਚ ਸਾਰੀਆਂ ਡਲੀਟ (Delete) ਕੀਤੀਆਂ ਫਾਈਲਾਂ, ਫੋਲਡਰ, ਆਇਕਨ ਆਦਿ ਰੱਖੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।
- ਯੂਜ਼ਰ ਫਾਈਲਜ਼ (User Files):** ਇਸ ਵਿੱਚ ਮੌਜੂਦਾ ਯੂਜ਼ਰ ਵੱਲੋਂ ਬਣਾਈਆਂ ਗਈਆਂ ਫਾਈਲਾਂ ਸਟੋਰ ਕੀਤੀਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ।



ਪ੍ਰ:4 ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਬੰਦ ਕਰਨ ਦੀਆਂ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਆਪਸ਼ਨਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਉ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਬੰਦ ਕਰਨ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਕੁੱਝ ਮੁੱਖ ਆਪਸ਼ਨਾਂ ਦਾ ਵਰਨਣ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹੈ:



Shut Down
ਮੀਨੂੰ ਆਪਸ਼ਨਜ਼

- **ਸ਼ੱਟ ਡਾਊਨ (Shut Down):** ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਸਾਰੇ ਭਾਗ ਬੰਦ ਹੋ ਜਾਂਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਦੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਭਾਗ ਵਿੱਚ ਪਾਵਰ ਸਪਲਾਈ ਚਾਲੂ ਨਹੀਂ ਰਹਿੰਦੀ।
- **ਸਲੀਪ (Sleep):** ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਮੋਨੀਟਰ/LCD ਬੰਦ ਹੋ ਜਾਂਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦਾ ਅੰਦਰੂਨੀ ਡਾਟਾ ਸੇਵ (Save) ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਪਰੰਤੂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਪਾਵਰ ਸਪਲਾਈ ਨੂੰ ਚਾਲੂ ਰੱਖਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
- **ਲੋਗ-ਆਫ (Log Off):** ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦੇ ਹੋਏ ਅਸੀਂ ਆਪਣੇ ਯੂਜ਼ਰ ਅਕਾਊਂਟ ਵਿੱਚੋਂ ਬਾਹਰ ਆ ਜਾਂਦੇ ਹਾਂ।
- **ਰੀ-ਸਟਾਰਟ (Restart):** ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਬੰਦ ਕਰ ਕੇ ਦੁਬਾਰਾ ਸਟਾਰਟ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 1: ਬਹੁਪਸੰਦੀ ਪ੍ਰਸ਼ਨ।

1. ਪੇਂਟ ਵਿੰਡੋ ਦੇ ਸਭ ਤੋਂ ਉੱਪਰਲੇ ਪਾਸੇ _____ ਬਾਰ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।
 (ੳ) ਟਾਈਟਲ ਬਾਰ ਅ) ਸਟੇਟਸ ਬਾਰ ਏ) ਸਕਰੋਲ ਬਾਰ ਸ) ਟਾਸਕ ਬਾਰ
2. _____ ਟੂਲਬਾਰ ਟਾਈਟਲ ਬਾਰ ਵਿੱਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਸਦੀ ਪੁਜੀਸ਼ਨ ਅਸੀਂ ਟਾਈਟਲ ਬਾਰ ਵਿੱਚ ਉੱਪਰ ਜਾਂ ਹੇਠਾਂ ਬਦਲ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
 (ੳ) ਕੁਇੱਕ ਅਸੈੱਸ ਬਾਰ ਅ) ਸਟੇਟਸ ਬਾਰ ਏ) ਸਕਰੋਲ ਬਾਰ ਸ) ਉਪਰੋਕਤ ਸਾਰੇ
3. ਮੀਨੂੰ ਬਾਰ ਤੇ ਸਭ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ _____ ਬਟਨ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।
 (ੳ) ਪੇਂਟ (Paint) ਅ) ਹੈਲਪ (Help) ਏ) ਕਲੋਜ਼ (Close) ਸ) ਮੀਨੀਮਾਇਜ਼
4. ਸਕਰੀਨ ਨੂੰ ਖਿਸਕਾਉਣ ਲਈ ਸਕਰੋਲ ਬਾਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ _____ ਪ੍ਰਕਾਰ ਦੀਆਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ।
 (ੳ) 2 ਅ) 3 ਏ) 4 ਸ) 5
5. _____ ਆਪਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਅਸੀਂ ਆਪਣੀ ਤਸਵੀਰ ਦੀ ਇੱਕ ਕਾਪੀ ਕਿਸੇ ਹੋਰ ਨਾਂ ਤੇ ਸੇਵ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
 (ੳ) ਸੇਵ ਐਜ਼ (Save as) ਅ) ਓਪਨ (Open) ਏ) ਨਿਊ (New) ਸ) ਐਗਜ਼ਿਟ (Exit)

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 2: ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਕੰਮਾਂ ਲਈ ਸ਼ਾਰਟਕੱਟ ਕੀਅਜ਼ ਲਿਖੋ:

- | | |
|------------------------------------|---------------|
| I. ਨਵੀਂ ਫਾਈਲ ਬਨਾਉਣ ਲਈ | Ctrl+N |
| II. ਪਹਿਲਾਂ ਬਣੀ ਫਾਈਲ ਖੋਲਣ ਲਈ | Ctrl+O |
| III. ਫਾਈਲ ਨੂੰ ਸੇਵ ਕਰਨ ਲਈ | Ctrl+S |
| IV. ਫਾਈਲ ਪ੍ਰਿੰਟ ਕਰਨ ਲਈ | Ctrl+P |
| V. ਅੰਡੂ (UNDO) | Ctrl+Z |
| VI. ਰੀਡੂ (REDO) ਜਾਂ ਰਾਪੀਟ (REPEAT) | Ctrl+Y |

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 3: ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

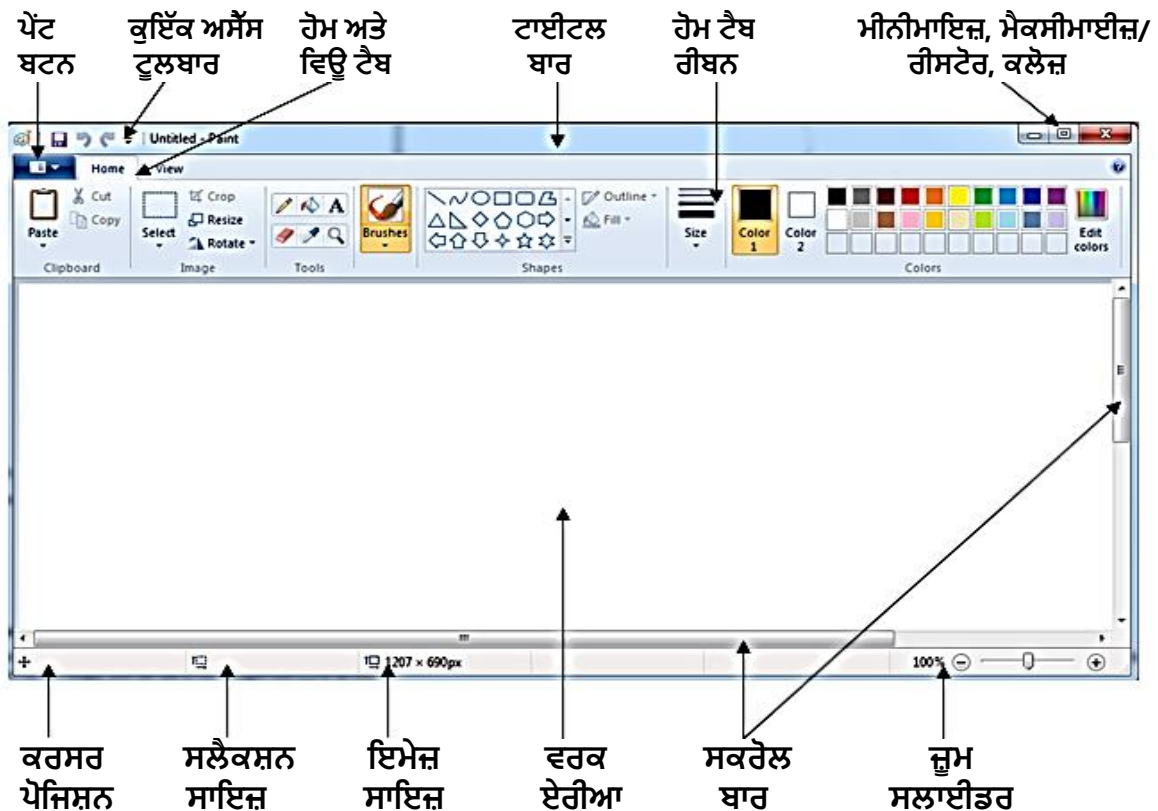
ਪ੍ਰ:1. ਪੇਂਟ ਕੀ ਹੈ?

ਉ: ਪੇਂਟ ਇੱਕ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਹੈ। ਇਹ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਮਾਈਕ੍ਰੋਸਾਫਟ ਵਿੰਡੋ ਵਿੱਚ ਪਹਿਲਾਂ ਤੋਂ ਹੀ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਅਸੀਂ ਡਰਾਇੰਗ ਜਾਂ ਕੋਈ ਸਾਧਾਰਣ ਗ੍ਰਾਫਿਕਸ ਤਿਆਰ ਕਰਨ ਲਈ ਕਰਦੇ ਹਾਂ।

ਪ੍ਰ:2. ਐੱਮ. ਐੱਸ. ਪੇਂਟ ਨੂੰ ਕਿਵੇਂ ਸਟਾਰਟ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ?

ਉ: ਐੱਮ.ਐੱਸ. ਪੇਂਟ ਨੂੰ ਸਟਾਰਟ ਕਰਨ ਦੇ ਸਟੈਪ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਹਨ:

1. ਸਟਾਰਟ ਬਟਨ ਕੇ ਕਲਿੱਕ ਕਰੋ
2. ਸਰਚਬਾਰ ਵਿੱਚ "PAINT" ਟਾਈਪ ਕਰੋ।
3. ਐਂਟਰ ਕੀਅ ਦਵਾਓ।



ਪ੍ਰ:3. ਪੇਂਟ ਵਿੰਡੋ ਦੇ ਭਾਗਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਪੇਂਟ ਵਿੰਡੋ ਦੇ ਮੁੱਖ ਭਾਗਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ:

- ਟਾਈਟਲ ਬਾਰ
- ਰੀਬਨ
- ਟੂਲਬਾਰ
- ਵਰਕਏਰੀਆ
- ਸਕਰੋਲ ਬਾਰ
- ਸਟੇਟਸ ਬਾਰ ਆਦਿ

ਪ੍ਰ:4. ਵਰਕ ਏਰੀਆ ਕੀ ਹੈ?

ਉ: ਪੇਂਟ ਵਿੰਡੋ ਵਿਚਕਾਰ ਖਾਲੀ ਜਗ੍ਹਾ ਨੂੰ ਅਸੀਂ ਵਰਕ ਏਰੀਆ ਆਖਦੇ ਹਾਂ। ਇਸ ਭਾਗ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਡਰਾਈਂਗ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਖੇਤਰ ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਰੀਬਨ ਅਤੇ ਸਟੇਟਸ ਬਾਰ ਦੇ ਵਿਚਕਾਰ ਵਾਲਾ ਖੇਤਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:5. ਸੇਵ ਕਮਾਂਡ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਬਾਰੇ ਦੱਸੋ।

ਉ: ਸੇਵ ਕਮਾਂਡ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਅਸੀਂ ਪੇਂਟ ਵਿਚ ਕੀਤੇ ਗਏ ਕੰਮ ਨੂੰ ਸੇਵ ਕਰਕੇ ਰੱਖ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਸੇਵ ਕੀਤੇ ਗਏ ਕੰਮ ਨੂੰ ਅਸੀਂ ਭਵਿੱਖ ਵਿਚ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਮੇਂ ਦੁਬਾਰਾ ਓਪਨ ਕਰਕੇ ਉਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਾਂ। ਪੇਂਟ ਵਿਚ ਫਾਈਲ ਨੂੰ ਸੇਵ ਕਰਨ ਲਈ ਸ਼ਾਰਟਕੱਟ ਕੀਅ Ctrl+S ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।

ਪ੍ਰ:6. ਸਕਰੋਲ ਬਾਰ ਕਿੰਨੀ ਕਿਸਮ ਦੀਆਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ?

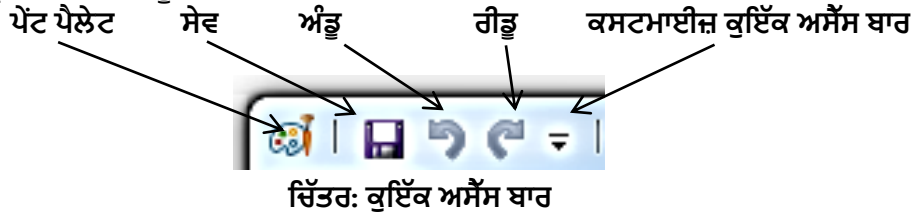
ਉ: ਸਕਰੋਲ ਬਾਰ 2 ਕਿਸਮਾਂ ਦੀਆਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ:

1. ਵਰਟੀਕਲ ਸਕਰੋਲ ਬਾਰ (ਖੜਵਾਂ ਸਕਰੋਲ ਬਾਰ)
2. ਹਾਰੀਜ਼ੋਂਟਲ ਸਕਰੋਲ ਬਾਰ (ਲੇਟਵਾਂ ਸਕਰੋਲ ਬਾਰ)

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 4: ਵੱਡੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

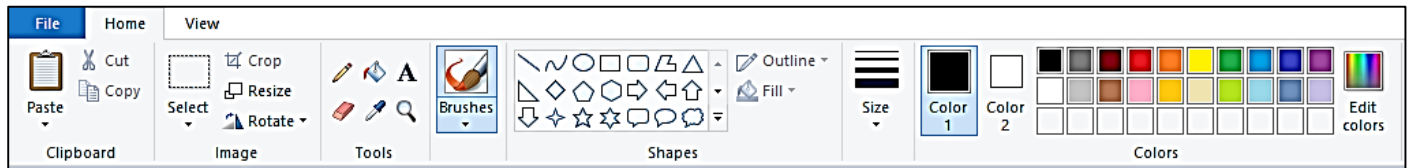
ਪ੍ਰ:1. ਕੁਇੱਕ ਅਸੈਂਸ ਬਾਰ ਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ? ਇਸਦੇ ਭਾਗਾਂ ਨੂੰ ਬਿਆਨ ਕਰੋ।

ਉ: ਕੁਇੱਕ ਅਸੈਂਸ ਬਾਰ ਪੇਂਟ ਵਿੰਡੋ ਦਾ ਇਕ ਅਹਿਮ ਭਾਗ ਹੈ। ਇਹ ਟੂਲਬਾਰ ਪਹਿਲਾਂ ਤੋਂ ਹੀ ਟਾਈਟਲ ਬਾਰ ਵਿਚ ਖੱਬੇ ਪਾਸੇ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਦੀ ਜਗ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਰੀਬਨ ਦੇ ਉੱਪਰ ਜਾਂ ਹੇਠਲੇ ਪਾਸੇ ਬਦਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਯੂਜ਼ਰ ਆਪਣੀ ਜ਼ਰੂਰਤ ਅਨੁਸਾਰ ਇਸ ਵਿਚ ਹੋਰ ਆਈਕਨ ਵੀ ਸ਼ਾਮਲ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ ਜਾਂ ਪਹਿਲਾਂ ਤੋਂ ਮੌਜੂਦ ਆਈਕਨਜ਼ ਨੂੰ ਹਟਾ ਵੀ ਸਕਦਾ ਹੈ।



ਪ੍ਰ:2. ਹੋਮ ਟੈਬ ਰੀਬਨ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਉ: ਰੀਬਨ ਪੇਂਟ ਵਿੰਡੋ ਦਾ ਇਕ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਭਾਗ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਪੇਂਟ ਵਿਚ ਹਰ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦਾ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਸਾਨੂੰ ਹੋਮ ਟੈਬ ਰੀਬਨ ਦੀ ਜ਼ਰੂਰਤ ਪੈਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਚ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਟੂਲਜ਼, ਸ਼ੇਪਸ, ਕਲਰ ਪੈਲੇਟ ਅਤੇ ਹੋਰ ਬਹੁਤ ਸਾਰੀਆਂ ਕਮਾਂਡਾਂ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਕਮਾਂਡਜ਼ ਨੂੰ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਗਰੁੱਪਾਂ ਵਿਚ ਵੰਡਿਆ ਗਿਆ ਹੁੰਦਾ ਹੈ, ਜਿਵੇਂ ਕਿ: ਕਲਿੱਪਬੋਰਡ, ਇਮੇਜ਼, ਟੂਲਜ਼, ਸ਼ੇਪਸ, ਫਿਲ ਅਤੇ ਕਲਰਜ਼ ਗਰੁੱਪ



ਚਿੱਤਰ: Home ਟੈਬ ਰੀਬਨ

ਪਾਠ 5

ਐੱਮ. ਐੱਸ. ਪੇਂਟ- ਭਾਗ 2

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 1: ਬਹੁਪਸੰਦੀ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਪ੍ਰ:1. ਕਲਿੱਪ ਬੋਰਡ ਮੀਨੂੰ ਵਿੱਚ ਤਿੰਨ ਆਪਸ਼ਨਾਂ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ: Cut, Copy ਅਤੇ _____

- | | | | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|--------------|----------------|----------------|
| ਉ) Paste | ਅ) Move | ੲ) Close | ਸ) Zoom | |
| ਪ੍ਰ:2. ਟੋਪ ਬਟਨ (top button) ਜਿਸ ਦੇ ਆਈਕਨ ਵਿੱਚ ਡਾਇਮੰਡ ਸ਼ੇਪ ਵਿੱਚ ਲਾਈਨ ਹੁੰਦੀ ਹੈ _____ ਟੂਲ ਹੁੰਦਾ ਹੈ | ਉ) ਪੇਸਟ (Paste) | ਅ) ਕੱਟ (Cut) | ੲ) ਕਾਪੀ (Copy) | ਸ) ਕਰਾਪ (Crop) |

ਪ੍ਰ:3. _____ ਟੂਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਪੈਂਟਾਗਨ ਡਰਾਅ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

- | | | | |
|----------------------|-------------------------|-----------------------|----------------------|
| ਉ) ਟਰੈਂਗਲ (Triangle) | ਅ) ਰੈਕਟੈਂਗਲ (Rectangle) | ੲ) ਪੈਂਟਾਗਨ (Pentagon) | ਸ) ਹੈਕਸਾਗਨ (Hexagon) |
|----------------------|-------------------------|-----------------------|----------------------|

ਪ੍ਰ:4. ਈਰੇਜ਼ਰ ਟੂਲ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਤੁਸਵੀਰ ਦੇ ਕਿਸੇ ਭਾਗ ਨੂੰ ਮੀਟਾਉਣ ਲਈ ਮਾਊਸ ਦਾ _____ ਬਟਨ ਦੱਬਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

- | | | | |
|----------------|-----------------|-------------------|--------------------------|
| ਉ) ਖੱਬਾ (Left) | ਅ) ਸੱਜਾ (Right) | ੲ) ਸਕਰੋਲ (Scroll) | ਸ) ਇਹਨਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਕੋਈ ਨਹੀਂ |
|----------------|-----------------|-------------------|--------------------------|

ਪ੍ਰ:5. ਜਦੋਂ ਮਾਊਸ ਦਾ _____ ਬਟਨ ਦੱਬਿਆ ਜਾਵੇ ਤਾਂ ਕਲਰ-2 ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

- | | | | |
|----------------|-----------------|-------------------|--------------------------|
| ਉ) ਖੱਬਾ (Left) | ਅ) ਸੱਜਾ (Right) | ੲ) ਸਕਰੋਲ (scroll) | ਸ) ਇਹਨਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਕੋਈ ਨਹੀਂ |
|----------------|-----------------|-------------------|--------------------------|

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 2: ਬਹੁਤ ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

ਪ੍ਰ:1. ਕਿਹੜੇ ਟੂਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਡੱਬਾ (Square) ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ?

ਉ: ਰੈਕਟੈਂਗਲ (Rectangle) ਟੂਲ

ਪ੍ਰ:2. ਕਿਹੜੇ ਟੂਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਤਸਵੀਰ ਦੇ ਕਿਸੇ ਭਾਗ ਨੂੰ ਮਿਟਾਉਣ (Erase) ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ?

ਉ: ਈਰੇਜ਼ਰ (Eraser) ਟੂਲ

ਪ੍ਰ:3. ਕਿਹੜਾ ਟੂਲ ਸਾਨੂੰ ਤਸਵੀਰ ਨੂੰ ਵੱਡਾ ਕਰ ਦੇ ਦੇਖਣ ਵਿਚ ਮਦਦ ਕਰਦਾ ਹੈ?

ਉ: ਜ਼ੂਮ (Zoom) ਟੂਲ

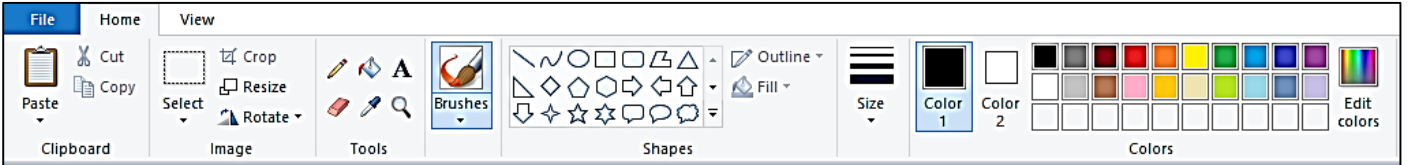
ਪ੍ਰ:4. ਕਿਹੜੇ ਟੂਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਸੁਤੰਤਰ ਲਾਈਨ (free-hand) ਲਗਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ?

ਉ: ਪੈਂਸਿਲ (Pencil) ਟੂਲ

ਪ੍ਰ:5. ਕਿਹੜੇ ਟੂਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਸਾਡੀ ਡਰਾਈਂਗ ਵਿੱਚ ਅੱਖਰ (Text) ਸ਼ਾਮਲ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ?

ਉ: ਟੈਕਸਟ (Text) ਟੂਲ

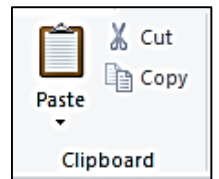
ਪ੍ਰਸ਼ਨ 3: ਛੋਟੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:



ਪ੍ਰ:1. ਕਲਿੱਪ ਬੋਰਡ ਮੀਨੂੰ ਵਿੱਚ ਕਿਹੜੀਆਂ ਕਿਹੜੀਆਂ ਆਪਸ਼ਨਾਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ?

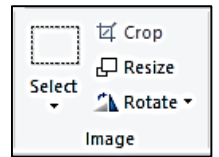
ਉ: ਹੋਮ ਟੈਬ ਦੇ ਕਲਿੱਪ ਬੋਰਡ ਮੀਨੂੰ ਵਿਚ ਹੇਠਾਂ ਲਿਖੀਆਂ ਆਪਸ਼ਨਾਂ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ:

1. ਪੇਸਟ
2. ਕੱਟ
3. ਕਾਪੀ



ਪ੍ਰ:2. ਕਰੋਪ ਆਪਸ਼ਨ ਬਾਰੇ ਲਿਖੋ।

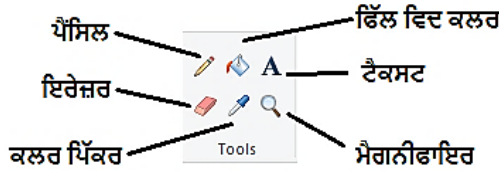
ਉ: ਇਹ ਆਪਸ਼ਨ ਹੋਮ ਟੈਬ ਦੇ ਇਮੇਜ਼ ਗਰੁੱਪ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਦਾ ਆਇਕਨ ਡਾਇਮੰਡ ਸ਼ੇਪ ਵਿਚਕਾਰ ਲਾਈਨ ਹੈ। ਤਸਵੀਰ ਵਿਚੋਂ ਖੋਲ੍ਹੇ ਹੋਏ ਨੂੰ ਮਿਟਾਉਣ ਲਈ ਇਸ ਆਪਸ਼ਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।



ਪ੍ਰ:3. ਟੂਲ ਮੀਨੂੰ ਵਿੱਚ ਮੌਜੂਦ ਟੂਲਜ਼ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।

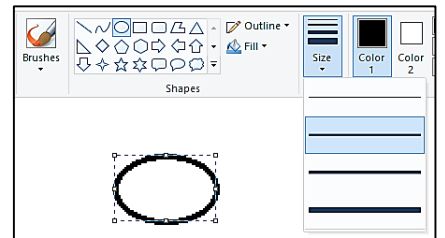
ਉ: ਟੂਲ ਮੀਨੂੰ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਟੂਲਜ਼ ਦੇ ਨਾਂ ਹੇਠਾਂ ਦਿਤੇ ਗਏ ਹਨ:

1. ਪੈਂਸਿਲ
2. ਫਿੱਲ ਵਿਚ ਕਲਰ
3. ਟੈਕਸਟ
4. ਮੈਗਨੀਫਾਇਰ
5. ਕਲਰ ਪਿੱਕਰ
6. ਇਰੇਜ਼ਰ



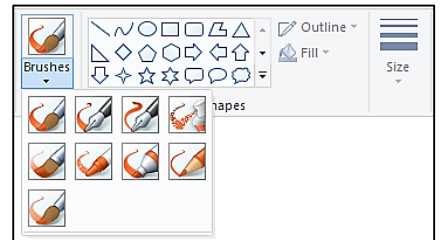
ਪ੍ਰ:4. ਸਾਈਜ਼ ਟੂਲ ਕੀ ਹੈ?

ਉ: ਇਹ ਟੂਲ ਹੋਮ ਟੈਬ ਉਪਰ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਟੂਲ ਸਿਰਫ ਉਸ ਸਮੇਂ ਐਕਟਿਵ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜਦੋਂ ਅਸੀਂ ਬੁਰਸ਼ ਜਾਂ ਸ਼ੇਪ ਟੂਲ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰਦੇ ਹਾਂ। ਇਸ ਟੂਲ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਅਸੀਂ ਲਾਈਨ ਦੀ ਮੋਟਾਈ ਸੈਟ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।



ਪ੍ਰ:5. ਬੁਰਸ਼ ਟੂਲ ਬਾਰੇ ਲਿਖੋ।

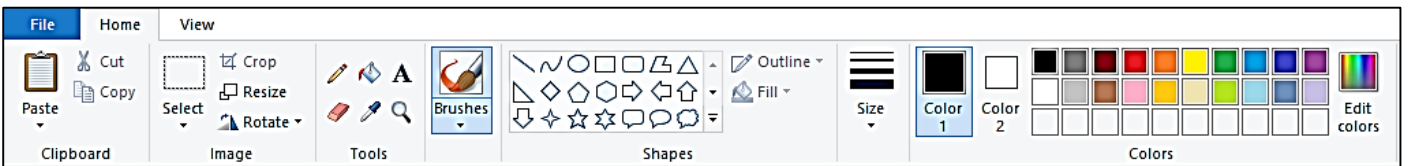
ਉ: ਬੁਰਸ਼ ਟੂਲ ਹੋਮ ਟੈਬ ਉਪਰ ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਟੂਲ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਅਸੀਂ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਚੌੜਾਈਆਂ ਵਾਲੇ ਟੈਕਸਚਰਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦੇ ਹੋਏ ਡਰਾਈਂਗ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਪੇਂਟ ਸਾਨੂੰ 9 ਵੱਖ-ਵੱਖ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਬੁਰਸ਼ ਮੁਹਈਆ ਕਰਵਾਉਂਦਾ ਹੈ।



ਪ੍ਰ:6. ਹੋਮ ਟੈਬ ਰਿਬਨ ਤੇ ਮੌਜੂਦ ਗਰੁੱਪਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਹੋਮ ਟੈਬ ਰਿਬਨ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਗਰੁੱਪਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਹੇਠਾਂ ਦਿਤੇ ਗਏ ਹਨ:

1. ਕਲਿੱਪਬੋਰਡ
2. ਇਮੇਜ਼
3. ਟੂਲਜ਼
4. ਸ਼ੇਪਸ
5. ਕਲਰਜ਼



ਪ੍ਰਸ਼ਨ 4: ਵੱਡੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

ਪ੍ਰ:1. ਐੱਮ. ਐੱਸ. ਪੇਂਟ ਦੇ ਕਲਰ ਟੂਲਜ਼ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਉ: ਹੇਮ ਟੈਬ ਦੇ ਕਲਰ ਗਰੁੱਪ ਦੇ ਤਿੰਨ ਭਾਗ ਹੁੰਦੇ ਹਨ, ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹੈ:

- **ਕਲਰ ਬਾਕਸ:** ਇਹ ਐਕਟਿਵ ਕਲਰ ਨੂੰ ਦਰਸਾਉਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਚ ਦੋ ਆਪਸਨਜ਼ Color 1 ਅਤੇ Color 2 ਮੌਜੂਦ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। Color 1 ਫਾਰਗ੍ਰਾਊਂਡ ਕਲਰ ਨੂੰ ਅਤੇ Color 2 ਬੈਕਗ੍ਰਾਊਂਡ ਕਲਰ ਨੂੰ ਦਰਸਾਉਂਦਾ ਹੈ।
- **ਕਲਰ ਪੈਲੇਟ:** ਇਹ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਰੰਗਾਂ ਦੀ ਇਕ ਪੱਟੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਜਿਸ ਵਿਚੋਂ ਅਸੀਂ ਆਪਣੀ ਜ਼ਰੂਰਤ ਅਨੁਸਾਰ ਡਰਾਈਂਗ ਲਈ ਕਿਸੇ ਵੀ ਰੰਗ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
- **ਐਡੀਟ ਕਲਰਜ਼:** ਕਲਰ ਪੈਲੇਟ ਦੀ ਨਿਚਲੀ ਪੱਟੀ ਵਿਚ ਹੋਰ ਕਲਰਜ਼ ਦਾਖਲ ਕਰਨ ਲਈ ਇਸ ਆਪਸ਼ਨ ਨੂੰ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

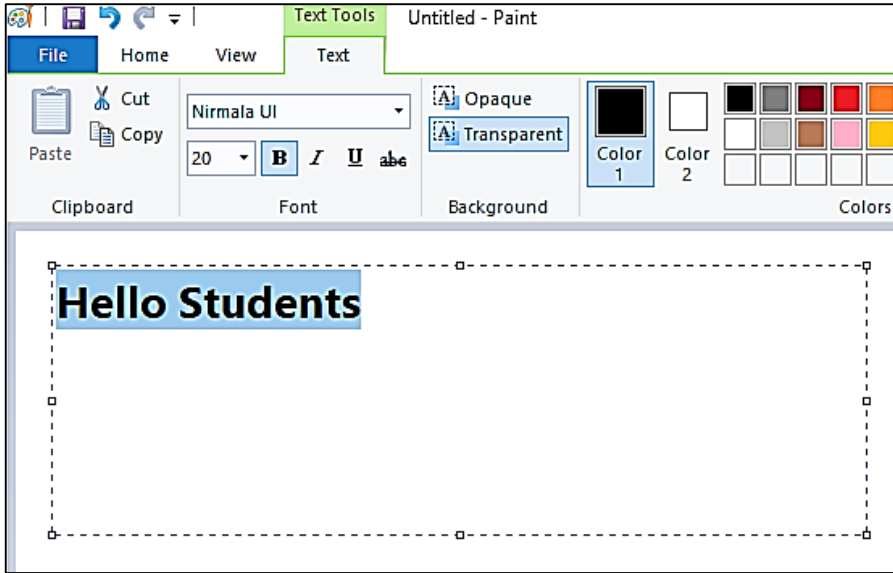


ਕਲਰ ਬਾਕਸ ਕਲਰ ਪੈਲੇਟ ਐਡੀਟ ਕਲਰਜ਼

ਪ੍ਰ:2. ਟੈਕਸਟ ਟੂਲ ਕੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਟੈਕਸਟ ਨੂੰ ਫਾਰਮੈਟ ਕਿਵੇਂ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ?

ਉ: ਟੈਕਸਟ ਟੂਲ, ਟੂਲਜ਼ ਗਰੁੱਪ ਦਾ ਮਹੱਤਵਪੂਰਣ ਟੂਲ ਹੈ। ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਡਰਾਈਂਗ ਵਿਚ ਟੈਕਸਟ ਦਾਖਲ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਪੇਂਟ ਵਿਚ ਜਦੋਂ ਅਸੀਂ ਇਸ ਟੂਲ ਨਾਲ ਕੰਮ ਕਰਦੇ ਹਾਂ ਤਾਂ ਇਕ ਨਵਾਂ ਟੈਬ Text Tab ਨਜ਼ਰ ਆਵੇਗਾ। ਇਸ ਟੈਬ ਵਿਚ ਮੌਜੂਦ ਟੂਲਜ਼ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਟੈਕਸਟ ਨੂੰ ਆਸਾਨੀ ਨਾਲ ਫਾਰਮੈਟ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਜਿਵੇਂ ਕਿ:

- ਟੈਕਸਟ ਦਾ ਫੌਂਟ ਬਦਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
- ਟੈਕਸਟ ਦੇ ਫੌਂਟ ਦਾ ਸਾਈਜ਼ ਬਦਲ ਸਕਦੇ ਹਾਂ।
- ਟੈਕਸਟ ਦਾ ਸਟਾਈਲ – ਬੋਲਡ, ਇਟੈਲਿਕ, ਅੰਡਰਲਾਈਨ ਅਤੇ ਸਟ੍ਰਾਈਕਥਰੇ ਸੈਟ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।



ਪਾਠ 6

ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਅਤੇ ਸਾਫਟਵੇਅਰ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 1: ਬਹੁਪਸੰਦੀ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

1. ਕੰਪਿਊਟਰ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਅਤੇ _____ ਦਾ ਸੁਮੇਲ ਹੈ।

- | | | | |
|------------------------------------------------|----------------------------|-------------------------|-----------------------------|
| ਉ) ਸਾਫਟਵੇਅਰ (Software) | ਅ) ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ (Application) | ੲ) ਪ੍ਰੋਸੈਸਰ (Processor) | ਸ) ਉਪਰੋਕਤ ਸਾਰੇ |
| 2. ਹਦਾਇਤਾਂ ਦੇ ਸਮੂਹ ਨੂੰ _____ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। | | | |
| ਉ) ਸਾਫਟਵੇਅਰ (Software) | ਅ) ਹਾਰਡਵੇਅਰ (Hardware) | ੲ) ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ (Program) | ਸ) ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ (Application) |
| 3. ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਾਂ ਦੇ ਸਮੂਹ ਨੂੰ _____ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। | | | |
| ਉ) ਸਾਫਟਵੇਅਰ (Software) | ਅ) ਹਾਰਡਵੇਅਰ (Hardware) | ੲ) ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ (Program) | ਸ) ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ (Application) |
| 4. ਸਾਫਟਵੇਅਰ _____ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। | | | |
| ਉ) 2 | ਅ) 3 | ੲ) 4 | ਸ) 5 |
| 5. ਕੰਪਿਊਟਰ _____ ਤੋਂ ਬਿਨਾਂ ਨਹੀਂ ਚੱਲ ਸਕਦਾ। | | | |
| ਉ) ਵਰਡ (Word) | ਅ) ਐਕਸਲ (Excel) | ੲ) ਆਪ੍ਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ | ਸ) ਪਾਵਰ ਪੁਆਇੰਟ (PowerPoint) |

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 2: ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ।

- _____ ਨੂੰ ਅਸੀਂ ਫੂਹ ਨਹੀਂ ਸਕਦੇ।
- ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਭੌਤਿਕ ਭਾਗਾਂ ਨੂੰ _____ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
- _____ ਨੂੰ ਰੈਂਡਮ ਐਕਸੈਸ ਮੈਮਰੀ ਦੇ ਤੌਰ ਤੇ ਵੀ ਜਾਣਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
- _____ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਕਿਸੇ ਖਾਸ ਕੰਮ ਨੂੰ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।

ਉੱਤਰ: I. ਸਾਫਟਵੇਅਰ II. ਹਾਰਡਵੇਅਰ III. ਰੈਮ (RAM) IV. ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 3: ਬਹੁਤ ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

ਪ੍ਰ:1 ਸੀ.ਪੀ.ਯੂ. ਦਾ ਕਿਹੜਾ ਭਾਗ ਬਾਕੀ ਸਾਰੇ ਭਾਗਾਂ ਜਿਵੇਂ ਪ੍ਰੋਸੈਸਰ, ਹਾਰਡ ਡਿਸਕ, ਰੈਮ ਆਦਿ ਨੂੰ ਜੋੜਦਾ ਹੈ?

ਉ: ਮਦਰਬੋਰਡ

ਪ੍ਰ:2 ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਦਿੱਤੀਆਂ ਗਈਆਂ ਸਾਰੀਆਂ ਹਦਾਇਤਾਂ ਦੇ ਸਮੂਹ ਨੂੰ ਕੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਉ: ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ

ਪ੍ਰ:3 ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਕਿਹੜੇ ਭਾਗ ਨੂੰ ਛੁਹਿਆ ਨਹੀਂ ਜਾ ਸਕਦਾ, ਕੇਵਲ ਮਹਿਸੂਸ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ?

ਉ: ਸਾਫਟਵੇਅਰ

ਪ੍ਰ:4 ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਦੀਆਂ ਕਿਹੜੀਆਂ ਦੋ ਕਿਸਮਾਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ?

ਉ: ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਅਤੇ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ

ਪ੍ਰ:5 ਕਿਸ ਕਿਸਮ ਦੇ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਵਧੇਰੇ ਮਹਿੰਗੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ?

ਉ: ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 4: ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ।

ਪ੍ਰ:1 ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਕੀ ਹੈ?

ਉ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਭੌਤਿਕ ਭਾਗਾਂ ਨੂੰ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ, ਜਿਵੇਂ ਕਿ: ਕੀਅਬੋਰਡ, ਮਾਊਸ, ਮੋਨੀਟਰ, ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਆਦਿ। ਇਹਨਾਂ ਭਾਗਾਂ ਨੂੰ ਅਸੀਂ ਛੂਹ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਇਕ ਪੂਰਾ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਇਹਨਾਂ ਭੌਤਿਕ ਭਾਗਾਂ ਨੂੰ ਮਿਲਾ ਕੇ ਹੀ ਬਣਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:2 ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਕੀ ਹੈ?

ਉ: ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਾਂ ਦੇ ਸਮੂਹ ਨੂੰ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਹੀ ਅਸੀਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿਚ ਕੋਈ ਕੰਮ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ। ਇਹ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦਾ ਉਹ ਭਾਗ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜਿਸਨੂੰ ਅਸੀਂ ਛੂਹ ਨਹੀਂ ਸਕਦੇ। ਉਦਾਹਰਣ ਲਈ: ਪੇਂਟ, ਨੋਟਪੈਡ, ਵਿੰਡੋ ਆਦਿ।

ਪ੍ਰ:3 ਮਦਰਬੋਰਡ ਨਾਲ ਜੋੜੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਯੰਤਰਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਮਦਰਬੋਰਡ ਨਾਲ ਜੋੜੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਮੁੱਖ ਯੰਤਰਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ:

- ਪ੍ਰੋਸੈਸਰ (PROCESSOR)
- ਪ੍ਰੋਸੈਸਰ ਫੈਨ (PROCESSOR FAN)
- ਰੈਮ (RAM)
- ਹਾਰਡ ਡਿਸਕ (HARD DISK)
- ਪਾਵਰ ਸਪਲਾਈ (POWER SUPPLY- SMPS)
- ਸੀ.ਡੀ./ਡੀ.ਵੀ.ਡੀ. (CD/DVD)



ਪ੍ਰ:4 ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਦੀਆਂ ਚਾਰ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਦਿਓ?

ਉ: ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਦੀਆਂ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ:

- ਕੀਅਬੋਰਡ
- ਮਾਊਸ
- ਮਾਨੀਟਰ
- ਸਪੀਕਰ
- ਸਿਸਟਮ ਯੂਨਿਟ
- ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਆਦਿ।

ਪ੍ਰ:5 ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਦੀਆਂ ਕੀ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ?

ਉ: ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਦੀਆਂ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਤਾਵਾਂ ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੀਆਂ ਗਈਆਂ ਹਨ:

1. ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਦਾ ਭਾਰ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ।
2. ਅਸੀਂ ਇਸ ਨੂੰ ਛੂਹ ਨਹੀਂ ਸਕਦੇ।
3. ਇਹ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਨੂੰ ਕੰਮ ਕਰਨ ਦਾ ਹੁਕਮ ਦਿੰਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:6 ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਦਾ ਧਿਆਨ ਰੱਖਣ ਲਈ ਜ਼ਰੂਰੀ ਨੁਕਤੇ ਕੀ ਹਨ?

ਉ: ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਦਾ ਧਿਆਨ ਰੱਖਣ ਲਈ ਕੁੱਝ ਮੁੱਖ ਜ਼ਰੂਰੀ ਨੁਕਤੇ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ:

1. ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਭਾਗਾਂ ਨੂੰ ਸਾਫ ਰੱਖੋ।
2. ਚਲਦੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਭਾਗਾਂ ਨੂੰ ਸਾਫ ਨਾ ਕਰੋ।
3. ਕੀਅਬੋਰਡ ਦੀਆਂ ਕੀਅਜ਼ ਨੂੰ ਜ਼ੋਰ ਨਾਲ ਨਾ ਦਬਾਓ।
4. ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਵਰਤਣ ਮਗਰੋਂ ਕਵਰ ਨਾਲ ਢੱਕ ਦਵੇ।
5. ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਨੇੜੇ ਕੁੱਝ ਨਾ ਖਾਓ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 5: ਵੱਡੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

ਪ੍ਰ:1 ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਅਤੇ ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਵਿੱਚ ਅੰਤਰ ਦੱਸੋ।

ਉ: ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਅਤੇ ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਵਿਚ ਅੰਤਰ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹੈ:



	ਸਿਸਟਮ ਸਾਫਟਵੇਅਰ (System Software)	ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਸਾਫਟਵੇਅਰ (Application Software)
1	ਇਹ ਜ਼ਰੂਰੀ ਭਾਗ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।	ਇਹ ਗੈਰ ਜ਼ਰੂਰੀ ਭਾਗ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।
2	ਇਹ ਬਹੁਤ ਗੁੰਝਲਦਾਰ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।	ਇਹ ਬਹੁਤ ਹੀ ਸਾਧਾਰਨ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।
3	ਇਹ ਮਹਿੰਗੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।	ਇਹ ਸਸਤੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।
4	ਇਹ ਮਾਹਿਰਾਂ ਦੁਆਰਾ ਹੀ ਬਣਾਏ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।	ਇਹ ਘੱਟ ਮਾਹਿਰਾਂ ਦੁਆਰਾ ਵੀ ਬਣਾਏ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।
5	ਕੰਪਿਊਟਰ ਇਸ ਤੋਂ ਬਿਨਾਂ ਕੰਮ ਨਹੀਂ ਕਰ ਸਕਦਾ।	ਕੰਪਿਊਟਰ ਇਸ ਤੋਂ ਬਿਨਾਂ ਕੰਮ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ।
6	ਉਦਾਹਰਣ: ਆਪ੍ਰੇਟਿੰਗ ਸਿਸਟਮ (Operating System) ਆਦਿ।	ਉਦਾਹਰਣ: ਪੇਂਟ (Paint), ਵਰਡ (Word), ਐਕਸਲ (Excel), ਪਾਵਰ ਪੁਆਇੰਟ (PowerPoint), ਗੇਮ (Games) ਆਦਿ।

ਪ੍ਰ:2 ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਤੇ ਨੋਟ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਭੌਤਿਕ ਭਾਗਾਂ ਨੂੰ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ, ਜਿਵੇਂ ਕਿ: ਕੀਅਬੋਰਡ, ਮਾਊਸ, ਮੋਨੀਟਰ, ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਆਦਿ। ਇਹਨਾਂ ਭਾਗਾਂ ਨੂੰ ਅਸੀਂ ਛੂਹ ਸਕਦੇ ਹਾਂ, ਮਹਿਸੂਸ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਾਂ ਅਤੇ ਇਹ ਭਾਗ ਥਾਂ ਘੇਰਦੇ ਹਨ। ਇਕ ਪੂਰਾ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਇਹਨਾਂ ਭੌਤਿਕ ਭਾਗਾਂ ਨੂੰ ਮਿਲਾ ਕੇ ਹੀ ਬਣਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਕੱਲਾ ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਆਪਣੇ ਆਪ ਵਿਚ ਕੋਈ ਕੰਮ ਨਹੀਂ ਕਰ ਸਕਦਾ। ਹਾਰਡਵੇਅਰ ਨੂੰ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਹਦਾਇਤਾਂ ਦੀ ਜ਼ਰੂਰਤ ਪੈਂਦੀ ਹੈ।



ਚਿੱਤਰ: ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਿਸਟਮ ਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਭੌਤਿਕ ਭਾਗ

**ਪਾਠ 7
ਇਨਪੁੱਟ ਉਪਕਰਨ**

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 1: ਬਹੁਪਸੰਦੀ ਪ੍ਰਸ਼ਨ:

- i. _____ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿੱਚ ਤਸਵੀਰਾਂ ਦਾਖਲ ਕਰਨ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
 (a) ਹੈੱਡ ਫੋਨ (Headphone) (b) ਵੈੱਬ ਕੈਮਰਾ (Web camera) (c) ਸਪੀਕਰ (Speakers) (d) ਇਹਨਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਕੋਈ ਨਹੀਂ
- ii. ਬਾਰ ਕੋਡ ਰੀਡਰ ਵਿੱਚ _____ ਲੱਗਿਆ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।
 (a) ਸੈਂਸਰ (Sensor) (b) ਲਾਈਟ (Light) (c) ਹੀਟ (Heat) (d) ਮੈਗਨੈਟਿਕ (Magnetic)
- iii. _____ ਇੱਕ ਪੁਆਇੰਟਿੰਗ ਉਪਕਰਨ ਹੈ।
 (a) ਹੈੱਡਫੋਨ (Headphone) (b) ਕੀਅ-ਬੋਰਡ (Keyboard) (c) ਮਾਊਸ (Mouse) (d) ਵੈੱਬ ਕੈਮਰਾ (Web Camera)
- iv. _____ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿੱਚ ਟੈਕਸਟ ਅਤੇ ਤਸਵੀਰਾਂ ਸ਼ਾਮਲ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
 (a) ਪ੍ਰਿੰਟਰ (Printer) (b) ਸਕੈਨਰ (Scanner) (c) ਸਪੀਕਰ (Speakers) (d) ਮਾਊਸ (Mouse)
- v. _____ ਕੀਅਜ਼ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਸਰ ਨੂੰ ਸਾਰੀਆਂ ਦਿਸ਼ਾਵਾਂ ਵਿੱਚ ਘੁਮਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
 (a) ਐਰੋ (Arrow) (b) ਸਪੈਸ਼ਲ (Special) (c) ਫੰਕਸ਼ਨ (Function) (d) ਨੂਮੈਰਿਕ (Numeric)

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 2: ਖਾਲੀ ਥਾਵਾਂ ਭਰੋ।

- I. _____ ਯੰਤਰਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਇਨਪੁੱਟ ਦੇਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
- II. _____ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿੱਚ ਆਵਾਜ਼ ਰਿਕਾਰਡ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
- III. _____ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਵੀਡੀਓ ਗੇਮਜ਼ ਖੇਡਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
- IV. ਟੱਚਪੈਡ ਦੀ ਵਰਤੋਂ _____ ਵਿੱਚ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
- V. ਕੀਬੋਰਡ ਉੱਪਰ _____ ਫੰਕਸ਼ਨ ਕੀਅਜ਼ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ।

ਉੱਤਰ: I. ਇਨਪੁੱਟ II. ਮਾਈਕ III. ਜੁਆਇਸਟਿਕ IV. ਲੈਪਟੋਪ V. 12

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 3: ਬਹੁਤ ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

- ਪ੍ਰ:1 ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿੱਚ ਤਸਵੀਰਾਂ ਲੈਣ ਲਈ ਕਿਸ ਉਪਕਰਨ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ?
 ਉ: ਵੈੱਬ ਕੈਮਰਾ
- ਪ੍ਰ:2 ਕਿਸੇ ਇਕ ਪੁਆਇੰਟਿੰਗ ਯੰਤਰ ਦਾ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।
 ਉ: ਮਾਊਸ
- ਪ੍ਰ:3 ਕੀਅ-ਬੋਰਡ ਉੱਪਰ ਕਿੰਨੀਆਂ ਫੰਕਸ਼ਨ ਕੀਅਜ਼ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ?
 ਉ: 12 (F1 to F12)
- ਪ੍ਰ:4 ਵੀਡੀਓ ਗੇਮ ਕੰਟਰੋਲ ਕਰਨ ਲਈ ਕਿਸ ਉਪਕਰਨ ਦਾ ਪ੍ਰਯੋਗ ਹੁੰਦਾ ਹੈ?
 ਉ: ਜੁਆਇ ਸਟਿਕ
- ਪ੍ਰ:5 ਕਿਹੜੀਆਂ ਕੀਅਜ਼ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਸਰ ਨੂੰ ਹਿਲਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ?
 ਉ: ਐਰੋ ਕੀਅਜ਼

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 3: ਛੋਟੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

ਪ੍ਰ:1 ਇਨਪੁੱਟ ਉਪਕਰਣਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਉ: ਉਹ ਉਪਕਰਣ ਜਿਹਨਾਂ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਡਾਟਾ ਅਤੇ ਹਦਾਇਤਾਂ ਦਿਤੀਆਂ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ, ਉਹਨਾਂ ਨੂੰ ਇਨਪੁੱਟ ਉਪਕਰਣ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਕੀਅਬੋਰਡ ਅਤੇ ਮਾਊਸ ਕੰਪਿਊਟਰ ਉਪਰ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਜਰੂਰੀ ਅਤੇ ਮਹਤਵਪੂਰਨ ਇਨਪੁੱਟ ਉਪਕਰਣ ਹਨ।

ਪ੍ਰ:2 ਕਿਸੇ 6 ਇਨਪੁੱਟ ਉਪਕਰਣਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਕੁੱਝ ਮੁੱਖ ਇਨਪੁੱਟ ਉਪਕਰਣਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ:

1. ਕੀਅਬੋਰਡ
2. ਮਾਊਸ
3. ਮਾਈਕ
4. ਸਕੈਨਰ
5. ਜੁਆਇਸਟਿੱਕ
6. ਵੈਬ ਕੈਮਰਾ
7. ਲਾਈਟ ਪੈਨ
8. ਬਾਰ ਕੋਡ ਰੀਡਰ



ਪ੍ਰ:3 ਜੁਆਇ ਸਟਿੱਕ ਤੇ ਨੋਟ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਜੁਆਇ ਸਟਿੱਕ ਇੱਕ ਇਨਪੁੱਟ ਉਪਕਰਣ ਹੈ। ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਉਪਰ ਗੇਮਾਂ ਖੇਡਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਦਾ ਇੱਕ ਆਧਾਰ (Base) ਹੁੰਦਾ ਹੈ, ਜਿਸ ਉਪਰ ਇੱਕ ਸਟਿੱਕ (Stick) ਲੱਗੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਸਟਿੱਕ ਨੂੰ ਕਿਸੇ ਵੀ ਦਿਸ਼ਾ ਵਿੱਚ ਘੁਮਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰਸ਼ਨ 4: ਵੱਡੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

ਪ੍ਰ:1 ਕਿਸੇ ਦੋ ਇਨਪੁੱਟ ਉਪਕਰਣਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਉ: ਦੋ ਇਨਪੁੱਟ ਉਪਕਰਣਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਹੇਠਾਂ ਕੀਤੀ ਗਈ ਹੈ:

- **ਜੁਆਇ ਸਟਿੱਕ:** ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਉਪਰ ਗੇਮਾਂ ਖੇਡਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਦਾ ਇੱਕ ਆਧਾਰ (Base) ਹੁੰਦਾ ਹੈ, ਜਿਸ ਉਪਰ ਇੱਕ ਸਟਿੱਕ (Stick) ਲੱਗੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਸਟਿੱਕ ਨੂੰ ਕਿਸੇ ਵੀ ਦਿਸ਼ਾ ਵਿੱਚ ਘੁਮਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
- **ਬਾਰ ਕੋਡ ਰੀਡਰ:** ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਵਸਤੂਆਂ ਉਪਰ ਪ੍ਰਿੰਟਡ ਬਾਰ ਕੋਡ ਨੂੰ ਪੜ੍ਹਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਲਾਈਟ ਅਤੇ ਸੈਂਸਰ ਲੱਗਿਆ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਵੱਡੇ-ਵੱਡੇ ਸਟੋਰਾਂ ਵਿੱਚ ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਵਸਤੂਆਂ ਦਾ ਮੁੱਲ ਅਤੇ ਹੋਰ ਸੰਬੰਧਤ ਜਾਣਕਾਰੀ ਪੜ੍ਹਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।



ਪ੍ਰ:2 ਬਾਰ ਕੋਡ ਰੀਡਰ ਤੇ ਨੋਟ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਬਾਰ ਕੋਡ ਰੀਡਰ ਇੱਕ ਇਲੈਕਟ੍ਰੋਨਿਕ ਇਨਪੁੱਟ ਉਪਕਰਣ ਹੈ। ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਵਸਤੂਆਂ ਉਪਰ ਪ੍ਰਿੰਟਡ ਬਾਰ ਕੋਡ ਨੂੰ ਪੜ੍ਹਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਲਾਈਟ ਅਤੇ ਸੈਂਸਰ ਲੱਗਿਆ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਲਾਈਟ ਅਤੇ ਸੈਂਸਰ ਦੋਵੇਂ ਮਿਲ ਕੇ ਆਪਟੀਕਲ ਤਰੰਗਾਂ ਨੂੰ ਇਲੈਕਟ੍ਰੀਕਲ ਸਿਗਨਲ ਵਿੱਚ ਬਦਲਦੇ ਹਨ। ਵੱਡੇ-ਵੱਡੇ ਸਟੋਰਾਂ ਵਿੱਚ ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਵਸਤੂਆਂ ਦਾ ਮੁੱਲ ਅਤੇ ਹੋਰ ਸੰਬੰਧਤ ਜਾਣਕਾਰੀ ਪੜ੍ਹਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:3 ਮਾਊਸ ਕੀ ਹੈ? ਇਸਦੇ ਬਣਨਾਂ ਦੇ ਕੰਮਾਂ ਬਾਰੇ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦਿਓ।

ਉ: ਮਾਊਸ ਇੱਕ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਇਨਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਹੈ। ਇਹ ਸਕਰੀਨ ਉੱਤੇ ਕਰਸਰ ਨੂੰ ਕੰਟਰੋਲ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਨੂੰ ਪੇਆਇੰਟਿੰਗ ਯੰਤਰ ਵੀ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਇਸ ਦੇ ਤਿੰਨ ਬਟਨ ਹੁੰਦੇ ਹਨ:

- **ਖੱਬਾ ਬਟਨ:** ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਿਸੇ ਆਈਟਮ ਨੂੰ ਸਿਲੈਕਟ ਕਰਨ ਲਈ ਜਾਂ ਫਾਈਲ ਅਤੇ ਫੋਲਡਰ ਨੂੰ ਖੋਲਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
- **ਸੱਜਾ ਬਟਨ:** ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਸ਼ਾਰਟਕੱਟ ਮੀਨੂੰ ਖੋਲਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
- **ਸਕਰੋਲ ਬਟਨ:** ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਪੇਜ ਨੂੰ ਉਪਰ ਨਿੱਚੇ ਸਕਰੋਲ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।



ਪ੍ਰ:4 ਪੁਆਇੰਟਿੰਗ ਉਪਕਰਣ ਕੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ? ਉਦਾਹਰਣ ਸਹਿਤ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਉ: ਉਹ ਉਪਕਰਣ ਜੋ ਸਕਰੀਨ ਉਪਰ ਦਿਖਾਈ ਦੇਣ ਵਾਲੇ ਪੁਆਇੰਟਰ (ਐਰੋ) ਨੂੰ ਕੰਟਰੋਲ ਕਰਨ ਲਈ ਵਰਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ, ਉਹਨਾਂ ਨੂੰ ਪੁਆਇੰਟਿੰਗ ਉਪਕਰਣ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਮਾਊਸ ਇੱਕ ਆਮ ਵਰਤਿਆ ਜਾਣ ਵਾਲਾ ਪੁਆਇੰਟਿੰਗ ਉਪਕਰਣ ਹੈ। ਜਿਵੇਂ-ਜਿਵੇਂ ਮਾਊਸ ਨੂੰ ਇੱਕ ਪੱਧਰੇ ਤੱਲ ਉਪਰ ਘੁੰਮਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ, ਉਦੋਂ ਉਦੋਂ ਮਾਊਸ ਦਾ ਪੇਆਇੰਟਰ ਸਕਰੀਨ ਉੱਤੇ ਘੁੰਮਦਾ ਨਜ਼ਰ ਆਉਂਦਾ ਹੈ। ਕੁੱਝ ਮੁੱਖ ਪੁਆਇੰਟਿੰਗ ਉਪਕਰਣਾਂ ਦੀਆਂ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ:

- ਮਾਊਸ
- ਟੱਚ ਪੈਡ
- ਲਾਈਟ ਪੈਨ ਆਦਿ

ਪ੍ਰ:5 ਸਪੈਸ਼ਲ ਕੀਅਜ਼ ਅਤੇ ਇਹਨਾਂ ਦੇ ਕੰਮਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਕਰੋ।

ਉ: ਕੁੱਝ ਮੁੱਖ ਸਪੈਸ਼ਲ ਕੀਅਜ਼ ਅਤੇ ਉਹਨਾਂ ਦੇ ਕੰਮਾਂ ਦੀ ਵਿਆਖਿਆ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹੈ:

- **ਡਿਲੀਟ (Delete) ਕੀਅ:** ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਸਰ ਦੇ ਸੱਜੇ ਪਾਸੇ ਮੇਜ਼ੂਦ ਅੱਖਰ ਨੂੰ ਮਿਟਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:4 ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਦੀਆਂ ਕਿਹੜੀਆਂ ਕਿਹੜੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ?

ਉ: ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਹਾਰਡਕਾਪੀ ਆਊਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਹ 3 ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ:

- ਡਾਟ-ਮੈਟ੍ਰਿਕਸ ਪ੍ਰਿੰਟਰ
- ਇੰਕਜੈਟ ਪ੍ਰਿੰਟਰ
- ਲੇਜ਼ਰ ਪ੍ਰਿੰਟਰ



ਪ੍ਰ:5 ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਤੇ ਨੋਟ ਲਿਖੋ?

ਉ: ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਇਕ ਹਾਰਡਕਾਪੀ ਆਊਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਹੈ। ਇਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਆਊਟਪੁੱਟ ਨੂੰ ਇਕ ਕਾਗਜ਼ ਉਪਰ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਪ੍ਰਿੰਟਰ ਤੋਂ ਪ੍ਰਾਪਤ ਆਊਟਪੁੱਟ ਸਥਾਈ ਹੁੰਦੀ ਹੈ, ਜਿਸਨੂੰ ਸੰਭਾਲ ਕੇ ਰੱਖਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਪ੍ਰ:6 ਕਿਸੇ ਤਿੰਨ ਆਊਟਪੁੱਟ ਉਪਕਰਣਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਆਊਟਪੁੱਟ ਉਪਕਰਣਾਂ ਦੇ ਨਾਂ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹਨ:

1. ਮਾਨੀਟਰ
2. ਪ੍ਰਿੰਟਰ
3. ਸਪੀਕਰ
4. ਪਲੇਟਰ



ਪ੍ਰਸ਼ਨ 3: ਵੱਡੇ ਉੱਤਰਾਂ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਸ਼ਨ

ਪ੍ਰ:1 ਮੋਨੀਟਰ ਅਤੇ ਇਸ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ ਤੇ ਨੋਟ ਲਿਖੋ।

ਉ: ਮੋਨੀਟਰ ਇਕ ਆਮ ਵਰਤਿਆ ਜਾਣ ਵਾਲਾ ਸਾਫਟਕਾਪੀ ਆਊਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰ ਹੈ। ਇਹ ਆਊਟਪੁੱਟ ਨੂੰ ਸਕ੍ਰੀਨ ਉਪਰ ਦਰਸਾਉਂਦਾ ਹੈ। ਮੋਨੀਟਰ ਦੇ ਕਿਸਮਾਂ ਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ:

- **ਕੈਥੋਡ ਰੇਅ ਟਿਊਬ (CRT) ਮੋਨੀਟਰ:** ਇਹ ਟੈਲੀਵੀਜ਼ਨ ਦੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦਿਖਾਈ ਦਿੰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਵਿਚ ਕੈਥੋਡ ਰੇਅ ਟਿਊਬ ਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਵਿਚ ਬਿਜਲੀ ਦੀ ਖਪਤ ਜ਼ਿਆਦਾ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਇਹ ਜ਼ਿਆਦਾ ਗਰਮੀ ਪੈਦਾ ਕਰਦੇ ਹਨ।
- **ਫਲੈਟ ਪੈਨਲ ਡਿਸਪਲੇਅ ਮੋਨੀਟਰ:** ਇਹ CRT ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਘੱਟ ਭਾਰੀ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇਹਨਾਂ ਨੂੰ ਚੀਵਾਰ ਤੇ ਵੀ ਲਗਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਹਨਾਂ ਵਿਚ ਬਿਜਲੀ ਦੀ ਖਪਤ ਘੱਟ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। LCD, LED, ਪਲਾਜ਼ਮਾ ਆਦਿ ਇਹਨਾਂ ਦੀਆਂ ਕੁੱਝ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਹਨ।



CRT ਮਾਨੀਟਰ ਫਲੈਟ ਪੈਨਲ ਡਿਸਪਲੇਅ ਮਾਨੀਟਰ

ਪ੍ਰ:2 ਇਨਪੁੱਟ ਅਤੇ ਆਊਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰਾਂ ਵਿੱਚ ਅੰਤਰ ਦੱਸੋ।

ਉ: ਇਨਪੁੱਟ ਅਤੇ ਆਊਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰਾਂ ਵਿਚ ਅੰਤਰ ਇਸ ਪ੍ਰਕਾਰ ਹੈ:

ਇਨਪੁੱਟ ਯੰਤਰ (Input Devices)	ਆਊਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰ (Output Devices)
<ol style="list-style-type: none"> 1. ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਡਾਟਾ ਅਤੇ ਹਦਾਇਤਾਂ ਦੇਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। 2. ਕੀਅ ਬੋਰਡ (Keyboard), ਮਾਊਸ (mouse), ਸਕੈਨਰ (scanner), ਵੈੱਬ ਕੈਮਰਾ (web camera) ਆਦਿ ਇਨਪੁੱਟ ਯੰਤਰਾਂ ਦੀਆਂ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਹਨ। 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ਇਹਨਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੋਂ ਨਤੀਜਾ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। 2. ਪ੍ਰਿੰਟਰ (Printers), ਮੋਨੀਟਰ (monitor), ਸਪੀਕਰ (speaker) ਆਦਿ ਆਊਟਪੁੱਟ ਯੰਤਰਾਂ ਦੀਆਂ ਉਦਾਹਰਣਾਂ ਹਨ।