



ANSWER KEY

Dot Com **COMPUTER**

Class
1 To 8

Written By :
Anuja Arora

PURPLE STROKE

© All Rights Reserved Information contained in this book has been published by MAPLE EDUCATION (A UNIT OF PARI PUBLICATION) has been obtained by its authors from sources believed to be reliable and are correct to the best of the knowledge. However, the publisher and its authors shall in no event be liable for any errors, omissions or damages arising out of use of this information and specifically disclaim any implied warranties or merchantability or fitness for any particular use.
Warm Welcome for your suggestions and guidelines to improve the book for bright educational INDIA.



Computer



कक्षा - 1

अध्याय- 1 कम्प्यूटर को जानो

Oral Questions - 1. कम्प्यूटर का प्रयोग करके हम संगीत सुन सकते हैं, चित्र बना सकते हैं, नोट्स बना सकते हैं, गणित के प्रश्न हल करने के साथ अन्य कई तरह से उपयोग ले सकते हैं। 2. कम्प्यूटर की गति बहुत तेज होती है। 3. कम्प्यूटर एक अद्भुत मशीन है। 4. कम्प्यूटर कई क्षेत्रों में हमारी मदद करता है, जैसे - बैंकों, रेलवे स्टेशनों, कार्यालयों, स्कूलों आदि में। (क) 1. कम्प्यूटर एक ऐसी इलेक्ट्रॉनिक मशीन है जिसकी मदद से हमारे बहुत-से कार्य आसान हो जाते हैं। 2. हाँ, हम कम्प्यूटर पर चित्र बना सकते हैं। 3. हाँ, हम कम्प्यूटर पर टाइप कर सकते हैं। 4. हाँ, हम कम्प्यूटर पर गेम खेल सकते हैं। **Hot Questions** - 1. कम्प्यूटर के आविष्कारक चार्ल्स बैबेज है। 2. कम्प्यूटर का जन्म सन् 1822 में हुआ था। (ख) 1. द 2. स 3. स 4. अ (ग) 1. इलेक्ट्रॉनिक 2. उपयोग 3. अध्ययन 4. विशेषताओं 5. शुद्ध (घ) 1. सही 2. गलत 3. गलत 4. गलत 5. सही **क्रियाकलाप** - छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 2 कम्प्यूटर शब्दावली

Oral Questions - 1. बहुत सारे उपकरण जैसे - मॉनिटर, की-बोर्ड, सी.पी.यू., माउस आदि मिलकर कम्प्यूटर सिस्टम का निर्माण करते हैं। 2. स्कैनर के माध्यम से हम कठिन चित्रों को कम्प्यूटर में डाल कर उसमें बदलाव कर सकते हैं। 3. बिजली चले जाने के बाद भी कम्प्यूटर को बिजली सप्लाई करने का कार्य यू.पी.एस. करता है। 4. प्वाइंटर मॉनीटर की डेस्कटॉप स्क्रीन पर दिखता है। (क) 1. सी.पी.यू. बक्से के समान दिखता है। 2. की-बोर्ड के द्वारा हम कम्प्यूटर पर टाइप कर सकते हैं। 3. हाँ, कम्प्यूटर बिजली से चलता है। 4. प्रिंटर द्वारा हम कागज पर प्रिंटआउट ले सकते हैं। **Hot Questions** - 1. आज के समय में मॉनीटर प्लेट स्क्रीन यथा एल.ई.डी. स्क्रीन वाला आ रहा है। 2. कम्प्यूटर के जन्म के समय उसका आकार एक बड़े कमरे के समान होता था। 3. लैपटॉप को कहीं भी ले जा सकते हैं। इसे एक बार चार्ज करने के पश्चात् काफी देर तक काम में लिया जा सकता है। (ख) 1. स 2. द 3. अ (ग) 1. कुँजियाँ 2. टीवी स्क्रीन 3. मस्तिष्क 4. नियंत्रित **क्रियाकलाप** - छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 3 कम्प्यूटर के अन्य उपकरण

Oral Questions - 1. डी.वी.डी. का पूरा नाम डिजिटल वर्सेटाइल कॉम्पैक्ट डिस्क है। 2. सी.डी. लगाने के स्थान को सी.डी. ड्राइव कहते हैं। 3. हमारे सभी निर्देशों का क्रियान्वयन सी.पी.यू. में होता है। 4. चुम्बकीय तत्वों से सी.डी. व फ्लॉपी को दूर रखना चाहिए। (क) 1. हम आँकड़ों को फ्लॉपी नामक एक छोटी-सी डिस्क में संग्रह करते हैं। 2. सी.डी. का पूरा नाम कॉम्पैक्ट डिस्क है। 3. फ्लॉपी को सभी चुम्बकीय तत्वों, पानी अथवा अन्य तरल पदार्थों से दूर रखना चाहिए। 4. कम्प्यूटर की मेमोरी सी.पी.यू. में उपलब्ध होती है। **Hot Questions** - 1. सामान्यतः फ्लॉपी दो लम्बाई में उपलब्ध होती है -

5¼ इंच व 3½ इंच। 2. फ्लॉपी में सी.डी./डी.वी.डी. के अलावा अन्य उपकरण जैसे - पेनड्राइव, लेन केबल, मेमोरी कार्ड आदि के आँकड़े स्थानान्तरित करे जा सकते हैं। (ख) 1. द 2. अ 3. स 4. द (ग) 1. चुम्बकीय 2. मस्तिष्क 3. कॉम्पैक्ट डिस्क 4. फ्लॉपी, सी.डी. (घ) 1. सही 2. गलत 3. सही 4. गलत **क्रियाकलाप** - छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 4 कम्प्यूटर के प्रयोग

Oral Questions - 1. छात्रों के परीक्षाफल कम्प्यूटर की सहायता से तैयार किये जाते हैं। 2. फिल्मों को अधिक मनोरंजक बनाने के लिए कम्प्यूटर का प्रयोग किया जाता है। 3. सूचनाओं का आदान-प्रदान ई-मेल के प्रयोग से किया जाता है। 4. कम्प्यूटर बहुत ही कम समय में कार्य करके हमारे काम आसान बना देता है। (क) 1. विद्यालय में जिस स्थान पर कम्प्यूटर रखा जाता है, उसे कम्प्यूटर रूम अथवा लैब कहते हैं। 2. कम्प्यूटर का प्रयोग विद्यालयों, कार्यालयों और मनोरंजन हेतु किया जाता है। 3. डायनासोर 'जुरासिक पार्क' फिल्म में दिखाए गए थे। 4. ई-मेल द्वारा हम सूचनाओं का आदान-प्रदान कर सकते हैं। **Hot Questions** - 1. ई-मेल भेजने के लिए कम्प्यूटर व साथ में इन्टरनेट कनेक्शन होना चाहिए तथा साथ में ई-मेल अकाउंट होना चाहिए। (ख) 1. ब 2. अ (ग) 1. यह बहुत ही कम समय में कार्य करके हमारे कार्यों को आसान कर देता है। 2. विशेष फाइलें संग्रह करने के लिए, फिल्म देखने के लिए और संगीत सुनने के लिए। 3. रिपोर्ट, प्रोजेक्ट, परीक्षाफल बनाने के लिए, हिसाब-किताब करने के लिए आदि। 4. रिपोर्ट और प्रोजेक्ट बनाते हैं। (घ) 1. गलत 2. गलत 3. सही 4. सही (ङ) 1. फिल्में बनाना 2. मित्रों एवं रिश्तेदारों से पत्र व्यवहार 3. कम्प्यूटर सीखना 4. फाइले संग्रह करना 5. पुस्तकों का रिकॉर्ड रखना। **क्रियाकलाप** - छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 5 कम्प्यूटर और हम

Oral Questions - 1. कम्प्यूटर जोड़, घटाना, गुणा, भाग जैसे अंकगणितीय कार्य कर सकता है। 2. हाँ, कम्प्यूटर अंको को छोटे से बड़े क्रम में लिख सकता है। 3. कम्प्यूटर सोचने व कल्पना करने का कार्य नहीं कर सकता है। 4. गणित के कार्य करना जैसे - जोड़, बाकी, गुणा, भाग एवं संख्याओं को छाँटना, बड़े-छोटे क्रम में लिखना जैसे काम कम्प्यूटर व हम दोनों कर सकते हैं। (क) 1. हाँ, हम कम्प्यूटर पर चित्रों में रंग भर सकते हैं। 2. हाँ, हम कम्प्यूटर पर संगीत सुन सकते हैं। 3. हाँ, कम्प्यूटर तर्कसंगत कार्य कर सकता है। 4. हाँ, हम कम्प्यूटर में गेम खेल सकते हैं। **Hot Questions** - 1. कम्प्यूटर पर केलकूलेटर की सहायता से अंकगणितीय कार्य किये जा सकते हैं। 2. अबेकस का आविष्कार लगभग 500 बी.सी. में चाइना द्वारा किया गया था। 3. माइक्रोसॉफ्ट एक्सल एक गणितीय कार्य करने का सॉफ्टवेयर एप्लीकेशन है। (ख) 1. द 2. ब 3. अ (ग) 1. चित्र 2. गणना 3. देख 4. ज्यादा (घ) 1. सही 2. सही 3. गलत 4. गलत **क्रियाकलाप** - छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 6 इनपुट डिवाइस

Oral Questions – 1. जिस डिवाइस के द्वारा हम आँकड़ों व सूचनाओं को कम्प्यूटर में डालने का कार्य करते हैं, उसे इनपुट डिवाइस कहते हैं। 2. की-बोर्ड, माउस, स्कैनर, जॉयस्टिक। 3. नम्बर कीज संख्या में 10 होती है। 0 से लेकर 9 तक। 4. हम किसी का चित्र या कागज कम्प्यूटर पर देखने के लिए उसे स्कैनर के माध्यम से मॉनीटर पर देख सकते हैं। (क) 1. हम माउस पर क्लिक करेंगे। 2. फंक्शन कीज 12 प्रकार की होती हैं। 3. की-बोर्ड टाइपराइटर के समान होता है। 4. जॉयस्टिक को हम विभिन्न दिशाओं में घुमा सकते हैं। **Hot Questions** – 1. माउस विभिन्न प्रकार के होते हैं – (अ) मैकेनिकल माउस – इसमें एक सख्त बॉल होती है जो माउस को हिलाने के साथ-साथ चलती है, और माउस के अन्दर के सेन्सर चाल को पकड़ते हैं। (ब) ऑप्टिकल माउस – इसमें एक एल.ई.डी. सेन्सर होता है, जो मूवमेन्ट देखता है। (स) ट्रेकबॉल माउस – इसमें माउस के ऊपर एक ट्रेकबॉल होती है, जिसकी सहायता से मूवमेन्ट किया जाता है। इसे अंगूठे व इंडेक्स फिंगर के प्रयोग से चलाया जाता है। 2. चित्र – छात्र स्वयं बनाये। प्रक्रिया – सबसे पहले स्कैनर में उस चित्र को रखा जाता है, जिसे स्केन करना है। फिर स्कैन बटन को दबाकर उसका प्रिव्यू मॉनीटर पर देखा जा सकता है। 3. वर्तमान समय में की-बोर्ड व माउस का प्रयोग किया जा सकता है। (ख) 1. द 2. द 3. अ 4. द (ग) 1. माउस पैड 2. 12 3. टाइपराइटर 4. कुंजियाँ (घ) 1. गलत 2. सही 3. सही 4. सही (ङ) 1. स्कैनर 2. माउस 3. की-बोर्ड 4. मॉनीटर **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 7 आउटपुट डिवाइस

Oral Questions – 1. वे उपकरण जिनके द्वारा हम अपने कार्य को देख सकते हैं, उन्हें आउटपुट डिवाइस कहते हैं। 2. मॉनीटर दो प्रकार के होते हैं – 1. श्वेत-श्याम मॉनीटर 2. रंगीन मॉनीटर। 3. प्रिंटर दो प्रकार के होते हैं – (अ) श्वेत-श्याम प्रिंटर (ब) रंगीन प्रिंटर 4. हम स्पीकर की सहायता से संगीत सुन सकते हैं। (क) 1. श्वेत-श्याम मॉनीटर पर सफेद और काले रंग के चित्र दिखाई देते हैं। 2. मॉनीटर टेलीविजन के समान दिखाई देता है। 3. आउटपुट डिवाइस दो प्रकार की होती हैं। **Hot Questions** – 1. वर्तमान समय में लेजर प्रिन्टर प्रचलन में है। 2. प्रिन्टर से प्राप्त आउटपुट को हार्ड-कॉपी कहते हैं। 3. वर्तमान समय में एल.ई.डी. मॉनीटर आ रहे हैं। (ख) 1. स 2. अ 3. ब (ग) 1. दो 2. मॉनीटर 3. आउटपुट (घ) 1. सही 2. गलत 3. सही 4. सही (ङ) 1. प्रिन्टर 2. स्पीकर 3. मॉनीटर 4. श्वेत-श्याम मॉनीटर **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 8 हार्डवेयर एवं सॉफ्टवेयर

Oral Questions – 1. हाँ, हम हार्डवेयर को देख सकते हैं। 2. कम्प्यूटर की अपनी विशेष भाषा होती है, जिसे सॉफ्टवेयर कहते हैं। 3. नहीं, मॉनीटर एक सॉफ्टवेयर नहीं है, क्योंकि सॉफ्टवेयर को न तो छू सकते हैं और न ही देख सकते हैं। (क) 1. कम्प्यूटर के स्पर्श किये जा सकने वाले भाग हार्डवेयर कहलाते हैं। 2. कम्प्यूटर के वे भाग, जिन्हें न तो छू सकते हैं और न ही देख सकते हैं, सॉफ्टवेयर कहलाते हैं। 3. माउस और मॉनीटर। 4. वर्ड और पेन्ट। **Hot Questions** – 1. वर्तमान में प्रचलित प्रमुख सॉफ्टवेयर – वर्ड, पेन्ट, एक्सल, फ्लैश, एक्रोबेट रीडर आदि हैं। 2. कम्प्यूटर हार्डवेयर तारों के माध्यम से जुड़े

रहते हैं। (ख) 1. ब 2. ब (ग) 1. हार्डवेयर 2. सॉफ्टवेयर 3. सॉफ्टवेयर 4. हार्डवेयर (घ) सॉफ्टवेयर – वर्ड, पेन्ट हार्डवेयर – माउस, प्रिंटर **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 9 विंडोज

Oral Questions – 1. कम्प्यूटर का मुख्य पृष्ठ डेस्कटॉप होता है। 2. मेन्यू में से कार्यक्रम चुनने की प्रक्रिया निम्न है – (अ) सर्वप्रथम स्टार्ट पर क्लिक कीजिए। (ब) माउस से इच्छानुसार एप्लीकेशन पर क्लिक कीजिए। (स) चाहा हुआ कार्यक्रम चालू हो जायेगा। 3. डेस्कटॉप पर सबसे नीचे की तरफ दिखने वाली बार जहाँ स्टार्ट बटन होता है, उसे टॉस्कबार कहते हैं। 4. कम्प्यूटर को बन्द करने के लिए स्टार्ट मेन्यू में शटडाउन बटन दबाना होता है। (क) 1. कम्प्यूटर पर दिखाई देने वाला प्रथम पृष्ठ डेस्कटॉप कहलाता है। 2. विंडोज एक सॉफ्टवेयर है, जो हमें कम्प्यूटर पर कार्य करने की अनुमति देता है। 3. विंडोज के मुख्य आइकन्स – My Computer, Recycle Bin, Network Neighbourhood, My Documents, Internet Explorer हैं। **Hot Questions** – 1. विन्डोज का लेटेस्ट Version Windows 11 आया है। 2. टास्कबार पर वर्तमान में चल रहे सभी कार्यक्रम की सूची देखी जा सकती है। 3. विंडोज Vista वर्ष 2007 में आया था। (ख) 1. स 2. द 3. द 4. अ (ग) 1. डेस्कटॉप 2. विंडो 3. स्टार्ट बटन 4. नाम **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 10 कम्प्यूटर को चालू और बन्द करना

Oral Questions – 1. कम्प्यूटर एक इलेक्ट्रॉनिक मशीन है। 2. कम्प्यूटर को सही ढंग से बन्द नहीं करने के कारण त्रुटियाँ उत्पन्न हो जाती हैं। 3. कम्प्यूटर चालू करने की विधि निम्न है – (अ) सर्वप्रथम पावर सप्लाय चालू करें। (ब) उसके पश्चात् सी.पी.यू. चालू करें। (स) अब मॉनीटर चालू करें और स्क्रीन को देखें। (द) कुछ क्षणों बाद आपको मुख्य पृष्ठ यानि डेस्कटॉप स्क्रीन दिखाई देगी। (क) 1. कम्प्यूटर को चालू करने के लिए सर्वप्रथम पावर सप्लाय चालू करनी चाहिए। 2. कम्प्यूटर को बन्द करते समय अन्त में पावर सप्लाय भी बन्द कीजिए। 3. पावर सप्लाय चालू करने के बाद सी.पी.यू. चालू कीजिए। **Hot Questions** – 1. हाँ, वर्तमान में ऐसे कम्प्यूटर आ गये हैं जिनमें कम्प्यूटर को बन्द करने की बताई गई विधि आवश्यक नहीं है। 2. Hibernate Mode पर कम्प्यूटर को बन्द करने पर वह चालू करने पर उसी स्थिति में पाया जाता है, जैसे बन्द किया था। (ख) 1. द 2. ब (ग) 1. स्टार्ट 2. मेन्यू 3. शट डाउन **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

कक्षा - 2

अध्याय- 1 कम्प्यूटर को जानो

Oral Questions – 1. हमारे द्वारा कम्प्यूटर को दिये जाने वाले निर्देशों, संकेतों एवं सूचनाओं को डाटा कहते हैं। 2. कम्प्यूटर का उपयोग सूचनाओं के भंडारण, विश्लेषण, आदान-प्रदान आदि कार्यों में किया जाता है। 3. कम्प्यूटर कभी थकान महसूस नहीं करता है इसलिए कम्प्यूटर कठोर परिश्रम कर सकता है। 4. कम्प्यूटर एक ऐसी मशीन है, जो वैसा ही कार्य करती है जैसा निर्देश उसे दिया जाता है इसलिए इसे मूक मशीन कहते हैं। (क) 1. कम्प्यूटर एक इलेक्ट्रॉनिक मशीन है, जो

विभिन्न प्रकार के उपकरणों से मिलकर बनी है। 2. नहीं, कम्प्यूटर में सोचने-समझने की शक्ति नहीं होती है। 3. कम्प्यूटर द्वारा डाटा को विश्लेषित करके दिए गए परिणाम को आउटपुट कहते हैं। 4. हाँ, कम्प्यूटर गणितीय क्रियाएँ कर सकता है। (ख) 1. ब 2. द 3. द **Hot Questions** – 1. सर्वप्रथम आविष्कार किये गये कम्प्यूटर का नाम परम था। 2. कम्प्यूटर सूचनाओं का प्रसारण मॉनीटर, प्रिंटर व प्रोजेक्टर के द्वारा करता है। (ग) 1. इनपुट 2. भंडारण 3. विद्युत 4. निर्देशों 5. तीव्र (घ) 1. सही 2. सही 3. गलत 4. गलत 5. सही **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 2 कम्प्यूटर की पीढ़ियाँ

Oral Questions – 1. कम्प्यूटर की पहली पीढ़ी की शुरुआत 1951 के दशक में हुई। 2. ऑपरेटिंग सिस्टम का इस्तेमाल कम्प्यूटर की तीसरी पीढ़ी में हुआ। 3. कम्प्यूटर की पाँचवी पीढ़ी में परम और सुपर कम्प्यूटर का प्रयोग हुआ। (क) 1. कम्प्यूटर अपनी मेमोरी में मौजूद निर्देशों के आधार पर कार्य करता है। 2. प्राचीनकाल में मनुष्य गणना करने के लिए पत्थर के टुकड़ों, सीपीयों तथा बीजों का प्रयोग करता था। 3. कम्प्यूटर की पाँच पीढ़ियाँ हैं। **Hot Questions** – 1. वैक्यूम ट्यूब की मेमोरी तरल पारे और विद्युतीय ट्रम्स की पतली नली से निर्मित होती है। 2. स्कूलों तथा दफतरो में निजी कम्प्यूटर्स (PC) का प्रयोग किया जाता है। (ख) 1. ब 2. अ 3. द 4. ब 5. ब (ग) 1. 1951 के दशक, एनीएक 2. मेमोरी 3. ट्रांजिस्टरो 4. 1970 के 5. इंटीग्रेटेड सर्किट्स, ऑपरेटिंग सिस्टम (घ) 1. गलत 2. सही 3. सही 4. गलत 5. सही **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 3 विभिन्न प्रकार के कम्प्यूटर

Oral Questions – 1. कम्प्यूटर को आकार, रूप एवं उसकी तकनीक के आधार पर वर्गीकृत किया गया है। 2. पर्सनल कम्प्यूटर पर गेम खेलना, संगीत सुनना, फिल्म देखना व अन्य कई प्रकार के कार्य किये जा सकते हैं। 3. विशिष्ट क्षेत्रों में प्रयोग लिये जाने वाले कम्प्यूटर विशेष या सुपर कम्प्यूटर कहलाते हैं। 4. हवाई जहाज में लेपटॉप कम्प्यूटर का प्रयोग किया जा सकता है। (क) 1. लैपटॉप कम्प्यूटर को गोद में रखा जा सकता है। 2. पॉम-टॉप कम्प्यूटर हथेली के आकार का होता है। 3. पर्सनल कम्प्यूटर का सर्वाधिक प्रयोग किया जाता है। 4. लैपटॉप बन्द करने पर ब्रीफकेस के समान दिखता है। 5. पर्सनल कम्प्यूटर को स्कूल में हम प्रधानाचार्य के कमरे, पुस्तकालय, क्लर्क के कमरे, लैब आदि में देख सकते हैं। **Hot Questions** – 1. पामटॉप का आविष्कार जनवरी, 1992 में, कॉर्नेल ग्रेड में, जेफरी हॉकिन्स द्वारा किया गया था। 2. डिजिटल घड़ी एक प्रकार की घड़ी होती है, जिसमें समय को डिजिटल यथा-नम्बरों या अन्य संकेत चिन्हों से दर्शाया जाता है। (ख) 1. स 2. स 3. अ (ग) 1. पूर्वानुमान 2. आकार, तकनीक 3. लैपटॉप 4. लैपटॉप, पामटॉप 5. प्रबंधन (घ) 1. गलत 2. सही 3. गलत 4. सही 5. गलत **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 4 कम्प्यूटर का मस्तिष्क

Oral Questions – 1. कम्प्यूटर में डाला गया डाटा सर्वप्रथम सी.पी.यू. में जाता है। वहाँ उसका भंडारण व विश्लेषण किया जाता है। यूजर द्वारा दिये गये डाटा में से भण्डार योग्य डाटा को मेमोरी में रख लिया

जाता है तथा अन्य डाटा पर कार्य किया जाता है। जैसे – गणितीय क्रियाओं के लिये डाटा ए.एल.यू. में भेजा जाता है। 2. सी.पी.यू. एक बक्से के आकार का होता है, जिसे केबिनेट कहते हैं। 3. सभी उपकरणों को आदेश सी.पी.यू. में स्थित कंट्रोल यूनिट देती है। 4. सी.डी. एक प्लास्टिक डिस्क होती है। (क) 1. कम्प्यूटर का सर्वाधिक महत्वपूर्ण भाग सी.पी.यू. है। 2. ए.एल.यू. का पूरा नाम 'एथमैटिक एण्ड लॉजिकल यूनिट' है। 3. हार्ड डिस्क की संचय क्षमता सबसे अधिक होती है। 4. छोटी फ्लॉपी "3.5 फ्लॉपी की क्षमता सबसे अधिक होती है। 5. सी.डी. रोम का पूरा नाम 'कॉम्पैक्ट डिस्क रीड ऑनली मेमोरी' है। **Hot Questions** – 1. डी.वी.डी. सन् 1995 से प्रचलन में आई थी। 2. नहीं कम्प्यूटर को बिना हार्ड डिस्क के नहीं चलाया जा सकता है, क्योंकि कम्प्यूटर को चलाने वाला ऑपरेटिंग सिस्टम हार्ड डिस्क में होता है। (ख) 1. स 2. अ 3. स 4. अ (ग) 1. सी.पी.यू. 2. कैबिनेट 3. सी.पी.यू. 4. संचय 5. कंट्रोल यूनिट (घ) 1. गलत 2. गलत 3. सही 4. सही 5. गलत **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 5 कम्प्यूटर भाषाएँ

Oral Questions – 1. कम्प्यूटर भाषा में '0' का मतलब 'Off' या 'बन्द' होता है तथा '1' का मतलब 'On' या 'चालू' होता है। 2. हाईलेवल भाषा को मशीनी भाषा में बदलने के लिए कम्पाइलर (Compiler) का प्रयोग किया जाता है। 3. कम्प्यूटर केवल मशीनी भाषा को समझता है। (क) 1. बाइनरी कोड दो होते हैं – 0 व 1। 2. मशीनी भाषा कम्प्यूटर की सबसे पुरानी भाषा है, जिसे केवल कम्प्यूटर द्वारा ही समझा जा सकता है। 3. असेम्बली भाषा में कुछ शब्द कोड के रूप में प्रयोग किये जाते हैं, जिससे सॉफ्टवेयर बनाये जाते हैं। 4. बेसिक (Basic), कोबोल (Cobol), पास्कल (Pascal), आदि हाईलेवल भाषाएँ हैं। **Hot Questions** – 1. अंग्रेजी भाषा के M अक्षर के लिये '01001101' कोड का प्रयोग लिया जाता है। 2. सॉफ्टवेयर बनाने के लिये निमोनिक कोड (Mnemonic Codes) का प्रयोग किया जाता है। (ख) 1. स 2. ब 3. अ (ग) 1. 0, 1 2. अंग्रेजी 3. संकेत 4. हाईलेवल भाषाएँ (घ) 1. गलत 2. सही 3. गलत 4. गलत 5. सही **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 6 इनपुट उपकरण

Oral Questions – 1. माउस पर दो या तीन बटन होते हैं। 2. कम्प्यूटर में जिन उपकरणों के द्वारा डाटा डाला जाता है, वे इनपुट उपकरण कहलाते हैं। 3. फंक्शन कीज संख्या में 12 होती है। 4. की-बोर्ड में सबसे लम्बी कुंजी स्पेसबार होती है। 5. जॉयस्टिक में तिरछी छड़ होती है। (क) 1. की-बोर्ड टाइपराइटर के समान दिखता है। 2. माउस को माउस पैड पर रख कर प्रयोग किया जाता है। 3. लाइट पेन, पेन के आकार का होता है। 4. जॉयस्टिक खेल खेलने के लिए सर्वाधिक उपयोगी है। 5. स्कैनर चित्र की छायाप्रति बनाता है। **Hot Questions** – 1. वर्तमान में स्कैनर के साथ प्रिंटर व फोटोकॉपियर भी साथ में आता है तथा अलग-अलग तरीके से किसी चित्र या कागज को स्कैन किया जा सकता है। 2. बार कोड रीडर, लाइट पेन के समान होता है। 3. वर्तमान में बिना तार वाले वायरलेस माउस प्रचलन में हैं। (ख) 1. स 2. ब 3. स (ग) 1. माइक्रोफोन 2. स्पेस बार 3. क्लिकिंग 4. माउस पैड 5. अल्फाबेट (घ) 1. गलत 2. सही 3. गलत 4. गलत 5. सही **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 7 आउटपुट उपकरण

Oral Questions – 1. प्रिंटर कई प्रकार के होते हैं, जैसे – लेजर प्रिंटर, डैजी व्हीलप्रिंटर, इंकजैट प्रिंटर आदि। 2. आउटपुट उपकरणों की मदद से सूचनाओं को स्क्रीन पर प्राप्त किया जा सकता है। 3. जो की-बोर्ड पर टाइप किया जाता है, उसे मॉनीटर की स्क्रीन पर देखा जा सकता है। 4. मॉनीटर पर चित्रों को विभिन्न रंगों में देख सकते हैं। **(क)** 1. कम्प्यूटर द्वारा विश्लेषित होकर हमारे समक्ष आई सूचना को आउटपुट कहते हैं। 2. मॉनीटर कम्प्यूटर का सर्वाधिक महत्वपूर्ण आउटपुट उपकरण होता है। 3. तीन आउटपुट उपकरण हैं - मॉनीटर, प्रिंटर और स्पीकर्स। 4. प्रिंटर से प्राप्त होने वाले छपे हुए डाटा को प्रिंट आउट अथवा हार्ड कॉपी कहते हैं। 5. हम स्पीकर्स की मदद से ध्वनि सुन सकते हैं। **Hot Questions** – 1. प्रथम कम्प्यूटर के मॉनीटर का आकार 4:3 का था। 2. प्रथम कम्प्यूटर के साथ EARS नाम का प्रिंटर काम में लिया जाता है। **(ख)** 1. ब 2. अ **(ग)** 1. मॉनीटर 2. रंगीन 3. गुणवत्ता 4. प्वाइंडर 5. रंगीन **(घ)** 1. गलत 2. सही 3. सही 4. सही 5. गलत **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 8 हार्डवेयर एवं सॉफ्टवेयर

Oral Questions – 1. कम्प्यूटर को मुख्य रूप से दो भागों में बाँटा गया है – हार्डवेयर और सॉफ्टवेयर। 2. सॉफ्टवेयर का प्रयोग कम्प्यूटर से संबंध स्थापित करने एवं उससे कार्य लेने के लिये किया जाता है। 3. (अ) हार्डवेयर उपकरणों को हम देख सकते हैं जबकि सॉफ्टवेयर को हम देख नहीं सकते हैं। (ब) कम्प्यूटर के उपकरण हार्डवेयर कहलाते हैं, जबकि प्रोग्रामों का समूह सॉफ्टवेयर कहलाता है। 4. कम्प्यूटर के प्रत्यक्ष दिखने वाले भाग हार्डवेयर के अन्तर्गत आते हैं। **(क)** 1. कम्प्यूटर के जिन भागों को हम छूकर या देखकर अनुभव कर सकते हैं, वे भाग हार्डवेयर कहलाते हैं। 2. निर्देशों एवं प्रोग्रामों का वह समूह, जिनकी मदद से हम हार्डवेयर पर कार्य करते हैं, सॉफ्टवेयर कहलाते हैं। 3. हार्डवेयर- मॉनीटर, की-बोर्ड, सी.पी.यू. 4. सॉफ्टवेयर- डॉस, विंडोज, एक्सेल। 5. सॉफ्टवेयर को दो श्रेणियों में बाँटा गया है – (अ) सिस्टम सॉफ्टवेयर (ब) एप्लीकेशन सॉफ्टवेयर। **Hot Questions** – 1. डॉस एक ऑपरेटिंग सिस्टम है, जिसमें कुछ पूर्वनिर्धारित कोड्स प्रयोग में लिये जाते हैं। डॉस ऑपरेटिंग सिस्टम में माउस का प्रयोग नहीं किया जा सकता है। डॉस का पूरा नाम डिस्क ऑपरेटिंग सिस्टम है। 2. Microsoft office की पूर्ण सीरीज – (i) Microsoft Office Access 2010 (ii) Microsoft Office Excel 2010 (iii) Microsoft Office Groove 2010 (iv) Microsoft Office InfoPath 2010 (v) Microsoft Office One Note 2010 (vi) Microsoft Office Outlook 2010 (vii) Microsoft Office Power Point 2010 (viii) Microsoft Office Publisher 2010 (ix) Microsoft Office Word 2010 **(ख)** 1. ब 2. द 3. स 4. ब **(ग)** 1. भाग 2. मुख्य रूप 3. सॉफ्टवेयर 4. की-बोर्ड 5. प्रयोग **(घ)** 1. गलत 2. सही 3. सही 4. गलत 5. सही **(ङ)** हार्डवेयर – माउस, मॉनीटर, स्कैनर, प्रिंटर, स्पीकर, लाइट पेन, की-बोर्ड। साफ्टवेयर – वर्ड, एक्सेल, कोरल ड्रा, पेन्ट, पावर प्वाइंट, फोटो शॉप। **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 9 चित्रकारी एवं मनोरंजन

Oral Questions – 1. पेन्ट सॉफ्टवेयर निम्न प्रकार से चलाया जाता है – (अ) सबसे पहले स्टार्ट बटन पर क्लिक करें। (ब) अब Programs पर क्लिक करें। (स) फिर Accessories पर क्लिक करें। (द) अब पेन्ट को क्लिक करें। 2. टूलबॉक्स में मौजूद विभिन्न टूलों की सहायता से विभिन्न प्रकार के चित्र बनाये जा सकते हैं। इन टूलों से विभिन्न आकृतियाँ बनाई जा सकती हैं। **(क)** 1. इस पाठ में पेन्ट सॉफ्टवेयर का प्रयोग सिखाया गया है। 2. टूल बॉक्स पेंट के मुख्य पृष्ठ पर बायीं ओर स्थित होता है। 3. हम जिस पृष्ठ पर कार्य करते हैं, उसे कार्यक्षेत्र कहा जाता है। 4. कम्प्यूटर पर खेले जाने वाले दो मुख्य खेल हैं – Solitaire और Minesweeper हैं। 5. कलर पैलेट में 28 प्रकार के रंग होते हैं। **Hot Questions** – 1. New Option का प्रयोग नई फाइल बनाने के लिए किया जाता है। 2. (अ) इरेजर – इसकी सहायता से गलत चित्र को मिटाया जा सकता है। (ब) पेंसिल – इसकी सहायता से फ्री हैंड ड्राइंग की जा सकती है। (स) लाइन – सीधी, टेडी लाइनें बनाने के लिए इसका प्रयोग किया जाता है। (द) टेक्स्ट – इसके प्रयोग से चित्र में टाइपिंग भी की जा सकती है। (य) फिल विद कलर – इस टूल के प्रयोग से आकृति में रंग भरा जा सकता है। **(ख)** 1. ब 2. अ 3. स **(ग)** 1. कैलकुलेटर 2. नई 3. बायीं 4. विकल्प 5. पेन्ट **(घ)** 1. गलत 2. सही 3. सही 4. गलत **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 10 इंटरनेट

Oral Questions – 1. इंटरनेट (Internet) अंग्रेजी के दो शब्दों Inter एवं net से मिलकर बना है। Inter का अर्थ होता है 'के मध्य' एवं net का अर्थ होता है 'संबंध'। 2. इंटरनेट के माध्यम से सगे-संबंधियों, मित्रों के संपर्क में रह सकते हैं, उन्हें पत्र भेज सकते हैं। बातचीत कर सकते हैं तथा विद्यार्थी विषय से संबंधित डाटा भी इंटरनेट पर देख सकते हैं। 3. विद्यार्थी इंटरनेट के माध्यम से अपने विषय से संबंधित डाटा खोज कर नोट्स बना सकते हैं। अपने दोस्तों से बातचीत कर सकते हैं। **(क)** 1. इंटरनेट के द्वारा भेजे गए पत्र को ई-मेल कहते हैं। 2. इंटरनेट के द्वारा सीधी बातचीत किये जाने को चैटिंग कहते हैं। 3. जब कई कम्प्यूटरों को आपस में जोड़ दिया जाता है तो उनके नेटवर्क को इंटरनेट कहते हैं। 4. इंटरनेट के द्वारा हम बुकिंग तथा चैटिंग कर सकते हैं। **Hot Questions** – 1. इंटरनेट ब्राउजर्स – ब्राउजर्स का आशय खोजने के लिये प्रयोग आने वाले सॉफ्टवेयर से है। इंटरनेट ब्राउजर्स विभिन्न प्रकार के होते हैं। जैसे – Google, Yahoo, MSN आदि। इनमें अपनी खोज का विषय टाइप कर दिया जाता है और एन्टर करते ही विभिन्न विकल्प देखने को मिलते हैं, जिससे हम अपनी खोज पूरी कर सकते हैं। 2. Twitter एक ऑनलाइन Social Networking Site है। जिसका प्रयोग इंटरनेट पर छोटे संदेश शेर करने के लिये किया जाता है। इस साइट पर पहले अकाउन्ट बनाकर रजिस्टर किया जाता है फिर कोई भी पोस्ट डाली जाती है, जिसे 'Tweets' कहते हैं और अन्य यूजर्स द्वारा उन Tweets को फोलो किया जाता है या Like किया जाता है। **(ख)** 1. ब 2. द 3. अ **(ग)** 1. संबंध 2. भंडार 3. जानकारी 4. लोकप्रिय **(घ)** 1. ई-मेल 2. चैटिंग 3. बुकिंग 4. विषय संबंधी जानकारी **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 11 कम्प्यूटर और सावधानियाँ

Oral Questions – 1. माउस को जन्दबाजी में क्लिक नहीं करना चाहिए। एक बार क्लिक करने के बाद कुछ देर इंतजार करना चाहिए। बार-बार एक ही कमांड देने से कम्प्यूटर सिस्टम को क्षति पहुँच जाती है।

2. कम्प्यूटर के उपकरणों का सबसे बड़ा शत्रु धूल-मिट्टी है। 3. कम्प्यूटर कक्ष में हमेशा साफ-सफाई रखनी चाहिए। जूते-चप्पल खोलकर ही कम्प्यूटर लैब में प्रवेश करना चाहिए। **(क)** 1. हाँ, धूल-मिट्टी कम्प्यूटर के लिए हानिकारक होती है। 2. फ्लॉपी और सी.डी. को उनके डिब्बे में रखना चाहिए। 3. फाइल को ऐसा नाम देना चाहिए, जिसे आप भूलें नहीं। 4. नहीं, हमें दूसरों की फाइलें नहीं खोलनी चाहिए।

Hot Questions – 1. वायरस वह है जो अपने आप कम्प्यूटर पर चलने लगता है और कम्प्यूटर में रखी हुई फाइलों को नुकसान पहुँचाता है। 2. यूसर्स द्वारा कम्प्यूटर पर जो निर्देश दिये जाते हैं, उसे कमांड कहते हैं। **(ख)** 1. स 2. अ **(ग)** 1. कम्प्यूटर लैब 2. जल्दबाजी 3. शत्रु 4. परिवर्तन 5. स्टोर **(घ)** 1. गलत 2. गलत 3. सही 4. सही 5. सही **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

कक्षा - 3



अध्याय- 1 कम्प्यूटर को जानो

Oral Questions – 1. कम्प्यूटर का निर्माण मनुष्य द्वारा किया गया है। 2. कम्प्यूटर व मानव में दो अन्तर निम्न है – (अ) कम्प्यूटर अपने कार्यों को शीघ्रतापूर्वक व एक जैसी गति से कर सकता है। जबकि मनुष्य की कार्य करने की गति सदैव एक जैसी नहीं होती है। (ब) कम्प्यूटर बिना थके लम्बे समय तक कार्य कर सकता है जबकि मनुष्य एक बार थक कर अपना काम रोक देता है। 3. कम्प्यूटर मुख्य रूप से तीन कार्य करता है – (अ) कम्प्यूटर बड़ी मात्रा में सूचनाओं का भण्डारण कर सकता है। (ब) कम्प्यूटर गणितीय कार्य तीव्र गति से कर सकता है। (स) कम्प्यूटर निर्णय लेने में भी सक्षम है। 4. कम्प्यूटर को एक बार निर्देश दिये जाने पर कार्य को तब तक लगातार करता रहता है, जब तक वह कार्य पूर्ण न कर ले। यह क्रिया स्वचालन कहलाती है। **(क)** 1. हाँ, कम्प्यूटर तर्कसंगत तरीके से कार्य कर सकता है। 2. नहीं, मनुष्य की सूचनाओं को स्टोर करने की क्षमता कम्प्यूटर से कम होती है। 3. हाँ कम्प्यूटर में निर्णय क्षमता होती है। **Hot Questions** – 1. शुद्धता से आशय यह है कि कम्प्यूटर कभी भी अपने कार्य में गलती नहीं करता है। कम्प्यूटर द्वारा सदैव शुद्ध जवाब दिये जाते हैं, जब तक कि कोई गलत निर्देश ना दिये जाये। 2. कम्प्यूटर में सूचनाओं का भण्डारण कम्प्यूटर की मैमोरी में किया जाता है। मैमोरी में बड़ी मात्रा में सूचनाओं का भण्डारण किया जाता है। **(ख)** 1. द 2. ब 3. द **(ग)** 1. आउटपुट 2. मैमोरी 3. गति 4. इलैक्ट्रॉनिक 5. भावना **(घ)** 1. सही 2. गलत 3. सही 4. गलत 5. सही **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 2 कम्प्यूटर- एक परिचय

Oral Questions – 1. (अ) कम्प्यूटर कभी थकता नहीं है। यह कठोर परिश्रमी होता है। तथा (ब) कम्प्यूटर हमारे कार्यों को आसान कर देता है, जब कम्प्यूटर को सही निर्देश दिये जाते हैं, तो उनके अनुसार कार्य करता है। 2. कम्प्यूटर का उपयोग सभी जगह किया जाता है जैसे

– ATM एवं बैंक में, कार्यालयों में डाटा रखने के लिए, मौसम के पूर्वानुमान के लिये आदि। **(क)** 1. कम्प्यूटर के दो लाभ हैं – (अ) मौसम के पूर्वानुमान के लिए। (ब) पुस्तकालयों में पुस्तकों के आँकड़े रखने के लिए। 2. कम्प्यूटर को मूक मशीन इसलिए कहते हैं क्योंकि यह हमारे निर्देशों के बिना कुछ भी नहीं कर सकता है। 3. नहीं, कम्प्यूटर स्वयं कार्य नहीं कर सकता है। 4. कम्प्यूटर एक इलैक्ट्रॉनिक मशीन है जो हमारे कार्यों को शीघ्रता से पूर्ण कर देता है। **Hot Questions** – 1.

सूचनाओं एवं तथ्यों के समूह को डाटा कहते हैं। 2. कम्प्यूटर में डाटा इनपुट करने के बाद परिणाम निकालने के लिये कम्प्यूटर द्वारा जो क्रिया की जाती है, उसे प्रोसेसिंग कहते हैं। **(ख)** 1. द 2. स 3. ब **(ग)** 1. मूक मशीन 2. इलैक्ट्रॉनिक डाटा प्रोसेसिंग 3. उपकरण 4. डाटा **(घ)** 1. गलत 2. सही 3. गलत 4. गलत **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 3 कम्प्यूटर का इतिहास

Oral Questions – 1. अबेकस का आविष्कार चाइनीज गणितज्ञों द्वारा लगभग 5000 वर्षों पूर्व किया गया था। 2. अमेरिका की जनगणना में 'हरमन हॉलरिथ' की मशीन का प्रयोग किया गया था। **(क)** 1. चार्ल्स बैबेज ने एनालिटिकल इंजन (Analytical Engine) तथा डिफरेंस इंजन (Difference Engine) का आविष्कार किया। 2. चार्ल्स बैबेज को कम्प्यूटर का जनक कहा जाता है। 3. एडा बायरन विश्व की पहली महिला प्रोग्रामर थी। 4. पहले कम्प्यूटर का नाम ENIAC था। **Hot**

Questions – 1. अबेकस एक गणना यंत्र है, जिसके प्रयोग से तीव्र गति से गणित के सवाल हल किये जा सकते हैं। 2. पास्कल मशीन जोड़ लगाने के काम में आती है। **(ख)** 1. अ 2. स 3. अ 4. ब **(ग)** 1. पथरों व सीपियों 2. चीन 3. नैपियर लॉग 4. चार्ल्स बैबेज **(घ)** 1. गलत 2. सही 3. सही 4. गलत **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 4 कम्प्यूटर चालू एवं बन्द करना

Oral Questions – 1. कई स्थानों पर एक साथ कई सारे लोगों द्वारा एक कम्प्यूटर काम में लिया जाता है, तो प्रत्येक द्वारा अपने-अपने यूसर नेम व पासवर्ड द्वारा लॉग इन कर काम किया जाता है तथा फिर लॉग ऑफ किया जाता है। यह नेटवर्क कहलाता है। 2. कम्प्यूटर के डेस्कटॉप स्क्रीन पर पाये जाने वाले छोटे बटनों को आइकन कहते हैं। 3. कम्प्यूटर चालू करने के लिए हमें सबसे पहले मेन स्विच चालू करें। फिर यू पी एस व सी.पी.यू. का बटन चालू करें। उसके बाद मॉनिटर चालू करें। **(क)** 1. सभी प्रोग्राम बन्द करने के पश्चात् Start पर क्लिक कीजिए। आपको 'Log off' का विकल्प दिखेगा। अब 'Log off' पर क्लिक कीजिए। इसके बाद आपको एक डायलॉग बॉक्स दिखाई देगा, जो यह प्रश्न करेगा "Are you sure you want to Log off?" यदि आप 'yes' सलैक्ट करते हैं तो कम्प्यूटर बन्द होने लगता है। 2. डेस्कटॉप कम्प्यूटर का मुख्य पृष्ठ होता है, जहाँ पर कम्प्यूटर की मुख्य फाइलें रखी जाती हैं। 3. डेस्कटॉप पर स्थित 'Start' बटन को क्लिक कीजिए। आपको एक स्टार्ट मेन्यू दिखाई देगा। इस मेन्यू में से 'Shut Down' पर क्लिक कीजिए। आपको स्क्रीन पर डायलॉग बॉक्स दिखाई देगा, जिसमें चार विकल्प होंगे। उसमें से Shut Down को सलैक्ट करके OK पर क्लिक कीजिए। इसके पश्चात् एक सूचना स्क्रीन पर आयेगी 'It now safe to turn off computer'. अब मॉनीटर, स्पीकर्स एवं प्रिन्टर को

बन्द कीजिए। 4. सबसे पहले मेन स्वच ऑन करो। अब यू.पी.एस. एवं सी.पी.यू. के बटन को चालू कीजिए। UPS चालू करने पर आपको एक बीप की ध्वनि सुनाई देगी। अब आप मॉनीटर एवं स्पीकर्स चालू कर सकते हैं। **Hot Questions** – 1. नेटवर्क में कम्प्यूटर को बंद करने के लिए सर्वप्रथम Start Menu पर जाइये। फिर Log Off के विकल्प को चुनिये। इसके बाद एक डायलाग बाक्स दिखेगा – "Are you sure you want to Log off?" फिर 'Yes' पर क्लिक करें और आपका कम्प्यूटर नेटवर्क में बन्द हो जायेगा। 2. सामान्यतः कम्प्यूटर में पाये जाने वाले कुछ सॉफ्टवेयर प्रोग्राम निम्न है – Microsoft Word 2010, Microsoft Excel 2010, Microsoft Powerpoint 2010, Paint etc. **(ख)** 1. स 2. द 3. ब **(ग)** 1. यूजर नेम, पासवर्ड 2. बीप 3. स्टार्ट 4. एक **(घ)** 1. सही 2. सही 3. गलत 4. गलत **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 5 ऑपरेटिंग सिस्टम एवं सी.पी.यू.

Oral Questions – 1. Recycle Bin वह जगह है, जहाँ पर कम्प्यूटर से डिलीट की गई फाइलस या फोल्डर्स इकट्ठे हो जाते हैं। कोई भी फाइल डिलीट करने के पश्चात् वह Recycle Bin में चली जाती है। 2. Internet Explorer का आइकन अंग्रेजी के 'e' अक्षर के समान होता है। 3. डेस्कटॉप स्क्रीन के सबसे निचले वाले भाग में जो बार दिखती है, उसे टास्कबार कहते हैं। टास्क बार के बाँयी ओर Start बटन होता है। **(क)** 1. संचालन प्रणाली, निर्देशों का समूह अथवा एक प्रकार का सॉफ्टवेयर होता है जो हमें कम्प्यूटर पर कार्य करने की अनुमति देता है। 2. डेस्कटॉप पर पाये जाने वाले छोटे-छोटे चित्र आइकन कहलाते हैं। वे किसी फाइल अथवा प्रोग्राम का प्रतिनिधित्व करते हैं। 3. कम्प्यूटर के जिन भागों को आप छू कर देख सकते हैं, उन्हें हार्डवेयर कहते हैं। जैसे- प्रिंटर, मॉनीटर। 4. सी.पी.यू. कम्प्यूटर का सबसे महत्वपूर्ण भाग होता है। इसे कम्प्यूटर का मस्तिष्क भी कहा जाता है। यह कम्प्यूटर के मुख्य बॉक्स में स्थित होता है। इसे कम्प्यूटर के मदरबोर्ड पर स्थापित किया जाता है। यह कम्प्यूटर के सभी कार्यों को संचालित करता है। **Hot Questions** – 1. फ्लॉपी एवं सी.डी. को खोलने के लिए हमें My Computer में जाना होगा, जहाँ विभिन्न ड्राइव पाये जाते हैं, जिसकी मदद से सी.डी. व फ्लॉपी को चलाये जा सकता है। 2. डेस्कटॉप पर मुख्यतः निम्न आइकन पाये जाते हैं – My Computer, Internet Explorer, Recycle Bin, My Documents etc. **(ख)** 1. स 2. ब 3. ब **(ग)** 1. टास्कबार 2. Recycle Bin 3. त्रिकोण 4. विन्डोज **(घ)** 1. हार्डवेयर- कम्प्यूटर के जिन भागों को आप छू कर देख सकते हैं, उन्हें हार्डवेयर कहते हैं। जैसे- प्रिंटर, मॉनीटर। 2. आइकन-डेस्कटॉप पर पाए जाने वाले छोटे बटनों को आइकन कहते हैं। 3. कंट्रोल यूनिट- यह डाटा एवं सूचनाओं के बहाव को नियंत्रित कर उनका मार्गदर्शन करती है। 4. डेस्कटॉप- डेस्कटॉप कम्प्यूटर का मुख्य पृष्ठ होता है जहाँ पर कम्प्यूटर की मुख्य फाइलें रखी जाती हैं। **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 6 इनपुट डिवाइस

Oral Questions – 1. माइक्रोफोन एक इनपुट डिवाइस है। इसकी सहायता से हम कम्प्यूटर में अपनी आवाज रिकार्ड कर सकते हैं और इंटरनेट पर दोस्तों के साथ वॉइस चैट कर सकते हैं। 2. जॉयस्टिक को

हम चारों दिशाओं में कही भी ऊपर, नीचे, दायें, बाँये घुमा सकते हैं। **(क)** 1. माउस का आधार रोलिंग बॉल होती है। 2. माउस के बटनों को दबाने की क्रिया को क्लिकिंग कहते हैं। 3. जिन उपकरणों की मदद से हम कम्प्यूटर में डाटा डालते हैं, उन्हें इनपुट डिवाइस कहते हैं। 4. लाइट पेन की सहायता से स्क्रीन पर स्थित मेन्यू में से पेन की नोक के द्वारा आसानी से विकल्प को सलैक्ट किया जा सकता है। 5. किसी भी चित्र अथवा टेक्स्ट में जब हमें कुछ परिवर्तन लाना होता है, तो उसे कम्प्यूटर पर देखने के लिये स्कैनर की सहायता से स्कैन करके डिजिटल रूप में कम्प्यूटर में स्टोर किया जा सकता है। उसके बाद में हम उसमें कोई भी परिवर्तन कर सकते हैं। **Hot Questions** – 1. कम्प्यूटर माउस के पिछले भाग पर रोलिंग बॉल स्थित होती है जिसकी सहायता से उसे घुमाया जाता है। **(ख)** 1. स 2. ब 3. स **(ग)** 1. मनुष्य 2. निर्देश 3. प्वाइंटिंग 4. डिजिटल **(घ)** 1. सही 2. सही 3. सही **(ङ)** 1. जॉयस्टिक- जॉयस्टिक एक लम्बवत् दण्ड होता है जो लचीला होने के कारण किसी भी दिशा में घुमाया जा सकता है। 2. लाइटपेन- लाइटपेन एक प्वाइंटिंग डिवाइस है। यह चित्रकारी करने, ग्राफिक कार्य करने एवं अन्य चित्र बनाने में सहायता करता है। 3. माइक्रोफोन- यह एक ध्वनि इनपुट डिवाइस है। इसकी सहायता से ध्वनि संबंधित डाटा को डाल सकते हैं। 4. स्कैनर- स्कैनर में किसी चित्र अथवा टैक्स्ट को रखकर उसके वास्तविक चित्र को अपने कम्प्यूटर के स्क्रीन पर देख सकते हैं। **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 7 आउटपुट डिवाइस

Oral Questions – 1. मॉनीटर दो प्रकार के होते हैं – (अ) श्वेत-श्याम मॉनीटर (Black & White Monitor) तथा (ब) रंगीन मॉनीटर (Colour Monitor) 2. प्रिंटर का प्रयोग प्रस्तुतीकरण, विज्ञापन, विवरणिका आदि तैयार करने में, विभिन्न प्रकार के निमन्त्रण पत्र, लेटर हेड आदि के भी प्रिंट आउट निकालने में किया जाता है। **(क)** 1. प्रिंटर एक आउटपुट डिवाइस है, जिसके द्वारा कागज पर आउटपुट लिया जाता है। 2. जिन उपकरणों के द्वारा हम आउटपुट प्राप्त कर सकते हैं, उन्हें आउटपुट डिवाइस कहते हैं। 3. मॉनीटर व प्रिंटर। 4. मॉनीटर पर कार्य करते समय निम्न सावधानियाँ बरतनी चाहिए- (अ) इसे खरोचना नहीं चाहिए। (ब) इसके साथ खेलना नहीं चाहिए। (स) इसके बहुत समीप नहीं बैठना चाहिए। (द) मॉनीटर पर कार्य करते समय कमरे में उचित प्रकाश की व्यवस्था होनी चाहिए। **Hot Questions** – 1. माउस मुख्यतः चार प्रकार के होते हैं – (अ) ऑप्टिकल माउस (ब) लेजर माउस (स) ट्रेकबॉल माउस (द) मैकेनिकल माउस 2. लेजर प्रिंटर और इंकजेट प्रिंटर में मुख्य अंतर गति का होता है। लेजर प्रिंटर की प्रिंटआउट निकालने की गति इंकजेट प्रिंटर से अधिक होती है। **(ख)** 1. स 2. अ **(ग)** 1. विजुअल डिस्प्ले यूनिट 2. 1.6 करोड़ 3. दृश्य 4. हार्ड कॉपी, प्रिंट आउट **(घ)** 1. गलत 2. सही 3. गलत 4. सही **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 8 की-बोर्ड

Oral Questions – 1. फंक्शन कीज संख्या में 12 होती है। इन सभी कीज का उपयोग विशेष कार्य पर कमाण्डस देने के लिये किया जाता है। जैसे – F1 का प्रयोग Help डायलॉग बॉक्स Open करने के लिये किया जाता है। 2. की-बोर्ड की सबसे बड़ी की स्पेस-बार होती है। **(क)** 1. की-बोर्ड पर सात प्रकार की कुंजियाँ होती हैं। 2. फंक्शन कीज विशेष

कार्य करने पर कमाण्ड्स देने के काम आती हैं। 3. 'डिलीट' की का प्रयोग बहुत ही सावधानी से करना चाहिए क्योंकि जरा-सी असावधानी होने पर कम्प्यूटर की प्रोग्राम फाइलें मिट सकती हैं। 4. 'एन्टर की' लाइन बदलने या किसी कमाण्ड को OK करने के लिए प्रयुक्त होती है। 5. 'टैब की' खाली स्थानों को एक साथ छोड़ने के लिए प्रयोग में लायी जाती है। **Hot Questions** – 1. कन्ट्रोल की का प्रयोग हमेशा दूसरी अन्य कीज के साथ किया जाता है। कन्ट्रोल कीज कभी भी अकेले कार्य नहीं करती है। जैसे – Ctrl+C को दबाने के से Text को कॉपी किया जा सकता है। 2. Alt Key अन्य किसी भी की के साथ प्रयोग ली जा सकती है। जैसे – Alt+Ctrl+Del. तीनों को साथ में दबाने पर कम्प्यूटर Restart हो जाता है। Alt+F दबाने से File Menu खुल जाता है। **(ख)** 1. द 2. ब 3. अ **(ग)** 1. इनपुट 2. टाइपराइटर 3. 12 4. डिलीट 5. अन्य **(घ)** 1. कन्ट्रोल की (Control Key) – कन्ट्रोल की का प्रयोग अन्य कीज के साथ किया जाता है। जैसे – (Ctrl+C = Copy, Ctrl+V = Paste आदि) 2. टैब की (Tab Key) – यह खाली स्थानों को एक साथ छोड़ने के लिये प्रयोग में लाई जाती है। 3. एन्टर की (Enter Key) – यह किसी भी कमांड को Ok करने व नई लाइन बदलने के लिए काम में आती है। 4. आल्ट की (Alt Key) – यह की विशेष निर्देश देने के लिए अन्य कीज के साथ प्रयोग की जाती है। 5. डिलीट की (Delete Key) – इस की का प्रयोग किसी भी फाइल या कर्सर की स्थिरता से किसी भी अक्षर को मिटाने के लिए किया जाता है। **(ङ)** 1. दो 2. दो 3. दो 4. एक 5. एक 6. एक **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 9 हार्डवेयर एवं सॉफ्टवेयर

Oral Questions – 1. वे सभी उपकरण जिन्हे हम देख, छू व महसूस कर सकते हैं, हार्डवेयर कहलाते हैं। हार्डवेयर उपकरण आपस में तारों से जुड़े होते हैं। 2. एप्लिकेशन सॉफ्टवेयर कुछ विशेष प्रकार के प्रोग्राम होते हैं, जो विशेष प्रकार के आउटपुट प्राप्त करने के लिए उपयोग लिये जाते हैं। **(क)** 1. कम्प्यूटर हार्डवेयर से तात्पर्य है, वे सभी उपकरण जिन्हें आप देख अथवा महसूस कर सकते हैं। जैसे माउस, मॉनीटर। 2. कम्प्यूटर द्वारा हम बिल बना सकते हैं, ई-मेल कर सकते हैं, इंटरनेट शॉपिंग कर सकते हैं और कठिन से कठिन गणना कर सकते हैं। 3. एप्लिकेशन सॉफ्टवेयर कुछ विशेष प्रकार के प्रोग्राम होते हैं, जो विशेष आउटपुट प्राप्त करने में सहायता करते हैं। 4. सॉफ्टवेयर निर्देशों, प्रोग्रामों एवं प्रक्रियाओं के समूह होते हैं, जो कम्प्यूटर के उपयोग में काम आते हैं। **Hot Questions** – 1. Microsoft Word व Microsoft PowerPoint 2. सॉफ्टवेयर को हम छू कर महसूस नहीं कर सकते हैं, जबकि हार्डवेयर को हम छू कर महसूस कर सकते हैं। सॉफ्टवेयर निर्देशों के समूह को कहते हैं, जबकि हार्डवेयर उपकरण होते हैं। **(ख)** 1. स 2. ब 3. द **(ग)** 1. विशेष 2. दो 3. कार्य 4. भाषा **(घ)** 1. गलत 2. सही 3. सही 4. सही **(ङ)** 1. हार्डवेयर को कार्यन्वित करना। 2. हार्डवेयर एवं सॉफ्टवेयर 3. विशेष प्रकार का प्रोग्राम 4. कम्प्यूटर के उपकरण 5. दिखाई नहीं देते **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 10 फाइल पर कार्य करना

Oral Questions – 1. विभिन्न प्रकार की फाइलों को एक जगह

'Save' करके जहाँ रखा जाता है, उसे फोल्डर कहते हैं। 2. डाटा अथवा सूचना जिसे हम डिस्क पर स्टोर करते हैं, वह फाइल के रूप में संचित होता है। **(क)** 1. हम फाइल को फाइल मेन्यू में से 'Save' विकल्प का प्रयोग करके इसे कहीं भी स्टोर कर सकते हैं। 2. उस प्रोग्राम को सलेक्ट कीजिए, जहाँ आप नई फाइल बनाना चाहते हैं। मेन्यू बार में 'file' पर क्लिक कीजिए। इसमें 'New' सलेक्ट कीजिए। आपको नया पृष्ठ अथवा विन्डो दिखाई देगी। 3. कम्प्यूटर की इकाई जिसमें सभी तथ्य एवं प्रोग्राम होते हैं, फाइल कहलाती है। 4. सबसे पहले Windows Explorer खोलिए। इसके बाद उस स्थान पर जाइए जहाँ फाइल स्टोर की गई है। फाइल को Delete कीजिए। फाइल को डिलीट आप की-बोर्ड में उपस्थित डिलीट की द्वारा भी कर सकते हैं। **Hot Questions** – 1. माउस के बटन को दो बार एक साथ क्लिक करने को डबल क्लिक कहते हैं। जैसे किसी फाइल या फोल्डर को खोलने के लिये हमें उसके आइकन पर डबल क्लिक करना होता है। 2. फाइल किसी विषय विशेष से संबंधित होती है। अलग-अलग प्रकार के डाटा के लिये अलग-अलग फाइल बनाई जाती है जबकि अलग-अलग फाइलों का समूह जब एक जगह स्टोर किया जाता है, उसे फोल्डर कहते हैं। 3. किसी नई फाइल को सेव करने के लिये File Menu में से Save Option को सलेक्ट करते हैं तथा पूर्व में Save करी हुई फाइल को दुबारा अन्य जगह Save करने के लिए Save As.. Option का प्रयोग किया जाता है। **(ख)** 1. द 2. स **(ग)** 1. नाम 2. open 3. विंडो 4. एंटर की **(घ)** 1. सही 2. सही 3. गलत 4. गलत **(ङ)** 1. फाइल पर स्टोर किया जाता है। 2. विन्डोज एक्सप्लोरर की सहायता से 3. विभिन्न सॉफ्टवेयर होते हैं 4. स्टोरेज के लिए बड़ा स्थान 5. एक से अधिक स्थान पर। **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 11 कम्प्यूटर पर चित्रकारी

Oral Questions – 1. चित्र के किसी भी भाग को किसी भी आकार में सलेक्ट करने के लिए फ्री-फार्म सलेक्ट टूल का प्रयोग किया जाता है। 2. कलर पैलेट में 28 प्रकार के रंग होते हैं। **(क)** 1. सर्वप्रथम 'Start' बटन पर क्लिक करें। फिर 'Programs' पर क्लिक कीजिए। इसके पश्चात् 'Accessories' पर क्लिक कीजिए। Paint, Accessories के अंदर पाया जाता है। Paint सलेक्ट करने के बाद Paint का प्रयोग खुलेगा। 2. इरेजर का कार्य अपने नाम के अनुसार है अर्थात् मिटाना, हम इसकी सहायता से किसी भी चित्र या चित्र के भाग मिटा सकते हैं। 3. पॉलीगान की सहायता से बहुभुज प्रकार की आकृतियाँ तैयार की जा सकती हैं। 4. कलर पैलेट में अग्रभूमि या पृष्ठ भूमि के रंग दर्शाने के लिए विकल्प चुनने की व्यवस्था होती है। **Hot Questions** – 1. पेन्ट प्रोग्राम Start बटन पर Programs में Accessories में पाया जाता है। 2. कट कमाण्ड के द्वारा चित्र के किसी भी भाग को उस जगह से काटकर दूसरी जगह लगाया जाता है जबकि कॉपी कमाण्ड के द्वारा चित्र के किसी भी भाग को उस जगह के साथ-साथ दूसरी जगह पर लगाने के लिए किया जाता है। कट और कॉपी कमाण्ड के साथ पेस्ट कमाण्ड का प्रयोग किया जाता है। **(ख)** 1. ब 2. स 3. द **(ग)** 1. एयर ब्रश 2. मैग्नीफायर 3. इरेजर 4. टैक्स्ट **(घ)** 1. सही 2. गलत 3. गलत 4. सही 5. सही **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 12 कम्प्यूटर की विशेषताएँ एवं उपयोगिता

Oral Questions – 1. कम्प्यूटर का आविष्कार मानव द्वारा किया गया। 2. मनोरंजन के क्षेत्र में कम्प्यूटर का प्रयोग गेम खेलकर, फिल्म देखकर, संगीत सुनकर किया जाता है। (क) 1. कम्प्यूटर एक सेंकेण्ड के लाखवें या करोड़वें हिस्से से कम समय में गणना कर सकता है। 2. कम्प्यूटर की गति तेज होती है। कम्प्यूटर सही व सटीक उत्तर देता है। कम्प्यूटर कभी थकता नहीं है। यह अधिक से अधिक डाटा लम्बे समय तक स्टोर कर सकता है। 3. जब कम्प्यूटर को सही निर्देश दिये जाते हैं, तब वह सही परिणाम देता है। 4. कम्प्यूटर का हम विभिन्न कार्यों में उपयोग कर सकते हैं, जैसे – डॉक्यूमेंट टाइप करने में, गेम खेलने, फिल्म देखने, ई-मेल करने आदि। 5. कम्प्यूटर की लोकप्रियता शिक्षा, चिकित्सा, विज्ञान एवं तकनीकी, बैंक जैसे क्षेत्रों में अधिक है। **Hot Questions** – 1. कम्प्यूटर में विभिन्न विशेषताएँ होती हैं – (अ) गति – कम्प्यूटर मानव से तेज गति से किसी कार्य को कर सकता है। (ब) सही एवं सटीक – कम्प्यूटर सदैव सही आउटपुट देता है। कम्प्यूटर स्वयं कोई गलती नहीं करता है जब तक कि उसे गलत इनपुट ना दिया जावे। (स) स्वचालित – कम्प्यूटर को डाटा इनपुट करके केवल निर्देश दिये जाते हैं उसके बाद के सभी कार्य, प्रोसेसिंग कम्प्यूटर स्वयं करता है। (ख) 1. ब 2. स 3. अ 4. अ 5. द (ग) 1. आविष्कार 2. तेज 3. कार्य 4. अनेकों 5. निर्देशों (घ) 1. गलत 2. सही 3. गलत 4. सही 5. सही **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

कक्षा - 4



अध्याय- 1 कम्प्यूटर क्या है?

Oral Questions – 1. कम्प्यूटर ने कार्यों को तेज गति से करकर, हमारी विभिन्न प्रकार की सूचनाओं को सुरक्षित रखकर हमारे जीवन को सरल, सुखमय और आसान बना दिया है। 2. हमारे द्वारा निर्देश इनपुट किये जाने के पश्चात् कम्प्यूटर के सी.पी.यू. में विभिन्न क्रियाएँ क्रियान्वित होती हैं। जो डाटा से आउटपुट प्राप्त करने के लिए कम्प्यूटर द्वारा की जाती है। इन क्रियाओं को प्रोसेसिंग कहा जाता है। 3. कम्प्यूटर की सबसे बड़ी कमी यही है कि वह सही और गलत आँकड़ों में भेद नहीं कर सकता है। अगर हमारे द्वारा निर्देश गलत दिये गये हैं तो हमें आँकड़े भी गलत ही प्राप्त होंगे। (क) 1. कम्प्यूटर एक इलेक्ट्रॉनिक डाटा प्रोसेसिंग डिवाइस है, जिसमें बहुत तीव्र गति के साथ काम करने की क्षमता होने के साथ-साथ शुद्धता एवं विश्वसनीयता के गुण भी मौजूद होते हैं। 2. कम्प्यूटर के लाभ- कम्प्यूटर का सबसे बड़ा लाभ है समय की बचत। इसकी मदद से हम बड़े-से-बड़े आँकड़ों का हल कुछ पलों में अत्यंत तीव्र गति से कर सकते हैं। यह हमेशा सही काम करता है। यह काम करते-करते थकता नहीं है। यह बहुकार्मिक होता है। इसमें बहुत सारे कार्यों को एक साथ करने की क्षमता होती है। 3. हम जो सूचनाएँ एवं तथ्य अपनी ओर से कम्प्यूटर में डालते हैं, उन्हें आँकड़े कहते हैं, जिन्हें यह हमारे भविष्य के लिए स्टोर कर सकता है। 4. कम्प्यूटर एक मूक मशीन है, क्योंकि यह सिर्फ उस तरह से ही काम करेगा जिस तरह से हम निर्देश देंगे। अगर हम इसे गलत निर्देश देंगे तो यह हमें गलत परिणाम देगा। 5. गार्बेज इन गार्बेज आउट को गीगो कहते हैं। **Hot Questions**

– 1. प्रथम विद्युत कम्प्यूटर का नाम ENIAC (Electronic Numerical Integrator And Computer) था। 2. विश्व में सर्वाधिक कम्प्यूटरों वाला देश अमेरिका है। (ख) 1. ब 2. स 3. द (ग) 1. तीव्र 2. निर्देशों 3. प्रोसेसिंग 4. परिणाम 5. भेद (घ) 1. आँकड़े- हम जो सूचनाएँ एवं तथ्य अपनी ओर से कम्प्यूटर में डालते हैं, उन्हें आँकड़े कहते हैं, जिन्हें यह हमारे भविष्य के लिए स्टोर कर सकता है। 2. प्रोसेसिंग- आँकड़ों को पूरी तरह से समायोजित करने के लिए की जाने वाली क्रियाएँ प्रोसेसिंग कहलाती हैं। 3. परिणाम- प्रोसेसिंग के बाद जो सूचना हमें प्राप्त होती है उसे परिणाम कहते हैं। 4. स्टोर- आँकड़ों को स्थायी अथवा अस्थायी रूप से कम्प्यूटर में संगृहीत करने की प्रक्रिया को स्टोर करना कहते हैं। 5. आउटपुट- जिस प्रक्रिया द्वारा इन स्टोर किये हुए आँकड़ों को मुख्य मैमोरी से बाहर लाया जा सकता है उसे आउटपुट की प्रक्रिया कहते हैं। **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 2 पेन्टियम

Oral Questions – 1. ई-मेल का अर्थ इलेक्ट्रॉनिक मेल है, जिसमें इंटरनेट के माध्यम से किसी अन्य व्यक्ति को पत्र या अन्य डाटा भेजा जा सकता है। 2. पेन्टियम के विश्लेषण की गति लगभग 100 से 450 मेगाबाइट के बीच होती है, जो कि पहले पी.सी. से लगभग 50 गुना अधिक है। (क) 1. 'पेन्टियम' इंटेल कम्पनी द्वारा तैयार की हुई अत्याधुनिक चिप है जिसे अत्याधुनिक कम्प्यूटर पेन्टियम के नाम से भी जाना जाता है। 2. पेन्टियम की गति लगभग 100 से 450 मेगाबाइट के बीच होती है। 3. पेन्टियम की इलेक्ट्रॉनिक मैमोरी की क्षमता भी बढ़ी है। इसकी रैम की क्षमता 32 या 64 मेगाबाइट तक होती है। 4. (1) माइक्रोफोन- इसकी मदद से हम कम्प्यूटर में आवाज या ध्वनि डाल सकते हैं। (2) स्पीकर- जब किसी संगीत यंत्र के साथ इसका प्रयोग किया जाता है, तब इसका प्रयोग ध्वनि और संगीत के लिए होता है। (3) सी.डी. रोम- यह मल्टीमीडिया के कार्य में आता है तथा सॉफ्टवेयर को फैलाने में भी हमारी मदद करता है। (4) मॉडेम- इसका प्रयोग ई-मेल के आदान-प्रदान में होता है। **Hot Questions** – 1. कम्प्यूटर में प्रयुक्त होने वाला आइसी चिप सिलिकॉन, सेमीकंडक्टर मेटेरियल की प्लेट पर विभिन्न इलेक्ट्रॉनिक सर्किट्स का समूह होता है। (ख) 1. ब 2. ब 3. ब (ग) 1. पेन्टियम 2. पहले पी.सी. 3. स्कैनर 4. माइक्रोफोन 5. सी.डी. रोम 6. स्पीकर 7. मॉडेम **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 3 कम्प्यूटर के विभिन्न भाग

Oral Questions – 1. स्पीकर कम्प्यूटर में भंडारित इलेक्ट्रॉनिक तरंगों को आवाज में परिवर्तित कर हमें वह ध्वनि सुनाता है। 2. फ्लैट बैड स्कैनर महंगा होता है। (क) 1. वे उपकरण, जो केबलों के साथ कम्प्यूटर से जुड़े होते हैं, कम्प्यूटर पेरिफेरल्स कहलाते हैं। 2. की-बोर्ड कम्प्यूटर में शब्दों और संख्याओं की प्रविष्टि के लिए प्रयुक्त होता है। यह इलेक्ट्रॉनिक टाइपराइटर के की-बोर्ड की भाँति होता है परन्तु इसमें कुछ अतिरिक्त कीज भी होती हैं। 3. लेजर प्रिन्टर, डॉट मैट्रिक्स प्रिन्टर और इंकजेट प्रिन्टर। 4. (1) प्रिन्टर- प्रिन्टर कम्प्यूटर से जुड़ने वाला पेरिफेरल है जो कि हमें पेपर पर आउटपुट देता है। (2) माउस- माउस एक इनपुट डिवाइस है जिसके द्वारा हम ऑपरेटिंग सिस्टम तथा

सॉफ्टवेयरों को संचालित कर सकते हैं। जब हम माउस पैड पर माउस को घुमाते हैं तो हमें स्क्रीन पर एक प्वाइंटर दिखता है। प्वाइंटर एक ऐरो की तरह होता है जो माउस को दर्शाता है। (3) स्कैनर- स्कैनर एक फोटोकॉपी की मशीन की तरह काम करता है जो तस्वीरों और फोटो की कम्प्यूटर में सीधी नकल करने के काम आता है। (4) मॉडेम- मॉडेम का प्रयोग हम डिजिटल संकेतों को एनालाग संकेतों में परिवर्तित करने के लिए करते हैं जो मॉड्यूलैटर और डी-मॉड्यूलैटर का संक्षिप्त रूप है। इस एनालाग को हम संकेतों में परिवर्तित करते हैं। इस प्रकार मॉडेम दो या दो से अधिक कम्प्यूटरों में मध्यस्थ का कार्य करता है। **Hot Questions**

- 1. की-बोर्ड के ऊपरी भाग में फंक्शन कीज F1 से F12 तक होती है।
2. एक युक्ति जिसके द्वारा आँकड़ों को टेलीफोन के माध्यम से बाइनरी सिग्नलों की सहायता से भेजा जाता है, यह मॉड्यूलेशन व डी-मॉड्यूलेशन कहलाता है। **(ख)** 1. स 2. ब 3. द **(ग)** 1. की-बोर्ड 2. मॉनीटर 3. एकरंगी, बहुरंगी 4. मॉडेम, एनालाग 5. मॉड्यूलैटर, डी-मॉड्यूलैटर 6. मध्यस्थ 7. स्पीकर 8. स्कैनर 9. हैंडहैल्ड स्कैनर
क्रियाकलाप - छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 4 माइक्रोसॉफ्ट डिस्क ऑपरेटिंग सिस्टम

Oral Questions - 1. कम्प्यूटर सिस्टम को ऑपरेटिंग सिस्टम नियंत्रित करता है। 2. वे सॉफ्टवेयर जो कम्प्यूटर को आन्तरिक रूप से संचालित करते हैं, आन्तरिक सॉफ्टवेयर कहलाते हैं। इनका कार्य हमें दिखता नहीं है। जैसे - मदरबोर्ड व MS-DOS **(क)** 1. ऑपरेटिंग सिस्टम कम्प्यूटर सिस्टम से जुड़े सभी भागों को नियंत्रित करता है तथा प्रयोगकर्ता और एप्लीकेशन प्रोग्राम में सामंजस्य रखता है। 2. एम. एस. डॉस एक लोकप्रिय ऑपरेटिंग सिस्टम है। यह हार्ड-डिस्क या फ्लॉपी डिस्क में रहता है और इसे डिस्क से मेन स्टोरेज में भी लाया जा सकता है। 3. हम कम्प्यूटर में आँकड़े की-बोर्ड और माउस की मदद से प्रविष्ट करते हैं तथा ऐसे डाटा को हम संकेतों में एम. एस. डॉस की मदद से परिवर्तित कर सकते हैं। डॉस परिणामों को प्रोग्रामर की भाषा में बदल देता है और इन्हें आउटपुट डिवाइस के द्वारा दिखाता है। 4. एम. एस. डॉस के कार्य दो भागों में बाँटे जा सकते हैं - (अ) अपने आप होने वाले कार्य- यह हार्डवेयर के कार्यों पर नियंत्रण रखता है। यह की-बोर्ड से आँकड़ों को लेता है और उन्हें मॉनीटर पर दिखाता है। यह विभिन्न प्रोग्रामों को मेमोरी में बाँटता है। (ब) कमाण्ड द्वारा किये गए कार्य- यह नई फाइलें बनाकर पुरानी फाइलों का नाम बदल सकता है। यह फ्लॉपी डिस्क की फॉर्मेटिंग कर सकता है। यह डिस्क की संचय क्षमता को दुगुना कर सकता है। यह वायरस को ढूँढ़ सकता है और उन्हें खत्म भी कर सकता है। **Hot Questions** - 1. भारत की सिलिकॉन वैली बैंगलूरू में स्थित है। 2. इंटीग्रेटेड सर्किट के जनक जैक किल्बे है। **(ख)** 1. ब 2. अ **(ग)** 1. ऑपरेटिंग सिस्टम 2. एम. एस. डॉस 3. संकेतों 4. डॉस 5. दुगुना
क्रियाकलाप - छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 5 कम्प्यूटर की मेमोरी

Oral Questions - 1. मैमेटिक टेप एक चुम्बकीय टेप है, जो सामान्य टेप रिकॉर्डर के समान दिखती है। जिस प्रकार हम टेप पर संगीत रिकॉर्ड कर सकते हैं उसी प्रकार कम्प्यूटर की टेप पर डाटा को स्टोर कर सकते हैं। 2. प्राथमिक मेमोरी कम्प्यूटर की मुख्य मेमोरी होती है। यह मेमोरी इनपुट को प्राप्त कर डाटा को प्रोसेस करती है। 3. आज के युग में डाटा स्टोरेज के लिये पैन ड्राईव, सी.डी/डी.वी.डी., बाहरी हार्डडिस्क

का प्रयोग किया जाता है। **(क)** 1. प्राथमिक मेमोरी कम्प्यूटर की मुख्य मेमोरी होती है। यह इनपुट को प्राप्त कर प्रोसेस करती है। यह अस्थायी मेमोरी होती है जबकि द्वितीयक मेमोरी स्थायी मेमोरी होती है, जिसमें हम प्रोग्राम, डाटा की फाइल आदि स्टोर कर सकते हैं। प्राथमिक मेमोरी की तुलना में इसकी स्टोरेज क्षमता अधिक होती है। 2. रोम प्रोग्रामों को स्टोर करके कम्प्यूटर को बताती है कि किस प्रकार डाटा को प्रोसेस करना है एवं इसके विभिन्न भागों को नियंत्रित करना है। 3. हार्ड डिस्क स्थायी स्टोरेज का एक ऐसा माध्यम है जो एक साथ बहुत बड़ी मात्रा में डाटा को स्टोर कर सकता है तथा इसे हम आसानी से निकाल भी नहीं सकते हैं। हम इसमें किसी भी प्रकार के डाटा को स्टोर कर सकते हैं एवं आवश्यकता पड़ने पर उस पर दोबारा कार्य भी कर सकते हैं। 4. हमें फ्लॉपी डिस्क की गंदगी, पानी, वायरस, नमी, बिजली के झटके एवं कीड़े-मकोड़े से सुरक्षा करना चाहिए। 5. सी.डी. में डाटा को स्थायी रूप से रिकॉर्ड किया जा सकता है। बड़ी फाइलों को फ्लॉपी की अपेक्षा सी.डी. में स्टोर किया जा सकता है। यह ऑडियो एवं विडियो फाइलों को भी आसानी से स्टोर कर लेती है। **Hot Questions** - 1. कम्प्यूटर में किसी शब्द की लम्बाई Byte से नापी जाती है। 2. RAM का अर्थ Random Access Memory होता है। यह कम्प्यूटर की प्राथमिक मेमोरी होती है। जब भी डाटा स्टोर किया जाता है, तो वह सर्वप्रथम RAM में स्टोर होता है। RAM एक नॉन वॉलैटाइल मेमोरी होती है, जो स्थाई नहीं होती है। **(ख)** 1. ब 2. स 3. ब **(ग)** 1. मदरबोर्ड 2. रोम 3. फ्लॉपी डिस्क ड्राइव 4. फ्लॉपी, सी.डी. 5. मैमेटिक टेप **(घ)** 1. Random Access Memory 2. Read Only Memory 3. Floppy Disk Drive 4. Compact Disk Read Only Memory
क्रियाकलाप - छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 6 सॉफ्टवेयर

Oral Questions - 1. Microsoft Word व Microsoft Excel 2. सॉफ्टवेयर तीन प्रकार के होते हैं - (अ) ऑपरेटिंग सिस्टम सॉफ्टवेयर (ब) प्रोग्रामिंग लैंग्वेज सॉफ्टवेयर (स) एप्लीकेशन सॉफ्टवेयर 3. MS DOS मुख्यतः IBM कम्प्यूटर्स में प्रयोग किया जाता है। **(क)** 1. सॉफ्टवेयर कम्प्यूटर का वह भाग होता है जो कम्प्यूटर की कार्य प्रणाली को नियंत्रित कर हमें अधिक से अधिक आउटपुट देता है। यह कम्प्यूटर को नियंत्रित कर निर्देशों के समूह के आधार पर कार्य करता है जिन्हें प्रोग्राम कहते हैं। प्रोग्राम के समूह को सॉफ्टवेयर कहते हैं। 2. ऑपरेटिंग सिस्टम कम्प्यूटर सिस्टम से जुड़े सभी भागों को नियंत्रित करता है तथा प्रयोगकर्ता और एप्लीकेशन प्रोग्राम में सामंजस्य रखता है। 3. ऊँचे स्तर की भाषाओं को समझने के लिए हम एक लैंग्वेज प्रोसेसर का प्रयोग करते हैं जो इस भाषा को मशीनी भाषा में परिवर्तित कर देता है जिसे बाइनरी कोड्स कहते हैं। **Hot Questions** - 1. विश्व की प्रथम महिला कम्प्यूटर प्रोग्रामर होने का श्रय अडा लोवलेस (Ada Lovelace) को जाता है। **(ख)** 1. ब 2. स 3. अ **(ग)** 1. महसूस व स्पर्श कर 2. सॉफ्टवेयर 3. एप्लीकेशन सॉफ्टवेयर
क्रियाकलाप - छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 7 मल्टीमीडिया

Oral Questions - 1. मल्टीमीडिया का अर्थ अनेक साधनों से लिया जाता है। इन साधनों के द्वारा एक-दूसरे को सूचनायें भेजी जाती है। ये सूचनायें विभिन्न माध्यमों से भेजी जाती है। 2. जुरासिक पार्क व

गॉडजिला (क) 1. मल्टीमीडिया का अर्थ होता है- अनेक साधन। इन साधनों के द्वारा एक-दूसरे को सूचना भेजी जाती हैं। मल्टीमीडिया शब्द में आवाज, चलचित्र, चलचित्र-मिश्रण, गेम्स, पेन्ट आदि शामिल हैं। 2. मल्टीमीडिया शिक्षा को खेल-खेल में आसानी से प्रस्तुत करता है, जो वास्तविक जिन्दगी में पुस्तकों की सहायता से सम्भव नहीं है, उसे हम मल्टीमीडिया के प्रयोग द्वारा अच्छी तरह से समझ सकते हैं। 3. मनोरंजन के क्षेत्र में मल्टीमीडिया ने कुछ नए तरीके स्थापित किए हैं। कम्प्यूटर गेम्स को मल्टीमीडिया में जोड़ने से मनोरंजन का क्षेत्र भी काफी ऊँचाइयों पर पहुँचा है। 4. मल्टीमीडिया असम्भव बातों को भी स्क्रीन पर सम्भव बनाता है। कुछ नया और अप्राकृतिक मल्टीमीडिया अपने आप ही विज्ञापनकर्ताओं का ध्यान अपनी ओर खींचता है और उनके संदेशों को उपभोक्ताओं तक पहुँचाता है। 5. मल्टीमीडिया एक कलाकार को नयी कलाकृतियों के लिए सभी प्रकार की सुविधाएँ उपलब्ध कराता है। कुछ केवल तस्वीरों का अपने डॉक्यूमेंट में प्रयोग करते हैं जबकि अन्य संगीत आदि के प्रयोग द्वारा अपनी कृतियों में सजीवता लाते हैं। 6. वर्तमान समय में मल्टीमीडिया का प्रयोग विज्ञापन के क्षेत्र में जोर पर है। विज्ञापनकर्ता मल्टीमीडिया माध्यमों का प्रयोग करके एनीमेशन करके किसी उत्पाद का विज्ञापन बनाते हैं और उसे जनता को दिखाते हैं। जैसे बच्चों के संबंधित उत्पादों को किसी कार्टून केरेक्टर से मल्टीमीडिया के माध्यम से विज्ञापन तैयार किया जाता है। **Hot Questions** – 1. प्रथम कम्प्यूटर गेम स्पेसवार (Spacewar) था, जिसे 1962 में बनाया गया था। 2. जाने माने सर्च इंजन याहू के संस्थापक जेरीयंग थे। (ख) 1. ब 2. स (ग) 1. मल्टीमीडिया 2. उन्नत 3. डी.टी.पी. 4. एप्लीकेशन 5. मल्टीमीडिया एनीमेशन 6. ट्रेनिंग के क्षेत्र **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 8 संसाधनों का बँटवारा

Oral Questions – 1. डाटा वास्तविक होना चाहिए तथा हमें यह भी पता होना चाहिए कि डाटा कहाँ से लिया गया है। डाटा में नवीन विषय सम्मिलित होने चाहिए तथा यह तर्कसंगत होना चाहिए। 2. हार्डवेयर उपकरणों को सदैव साफ रखना चाहिए। धूल-मिट्टी, पानी, धूप आदि से हार्डवेयर उपकरणों की रक्षा करनी चाहिए। (क) 1. सूचनाओं के विभिन्न साधन हैं - ग्राफिक्स, फोटोग्राफ, वीडियो, साउण्ड पिक्चर लिंक्स आर्टिकल्स, चार्ट्स आदि। 2. डाटा वास्तविक होना चाहिए एवं साथ ही हमें यह भी ज्ञात होना चाहिए कि यह कहाँ से लिया गया है। डाटा में नवीनता एवं नए विषय भी होने चाहिए और साथ में यह तर्कसंगत और सही क्रम में होना चाहिए। डाटा का प्रस्तुतीकरण हमेशा अच्छा होना चाहिए। 3. हमें इस बात का हमेशा ध्यान रखना चाहिए कि सूचना का गलत प्रयोग न हो। हमें अपने हार्डवेयर की रक्षा नमी, गंदगी एवं वायरस जैसे हानिकारक तत्वों से करनी चाहिए। 4. हमें अपनी सूचना के साथ दूसरों की फाइलों अथवा सूचनाओं की भी रक्षा करनी चाहिए। यदि कोई व्यक्ति अपनी सूचनाओं के बारे में हमें नहीं बताना चाहता तो इसके लिए हमें उसे बाध्य नहीं करना चाहिए। 5. कम्प्यूटर के हार्डवेयर से तात्पर्य है, वे सभी उपकरण जिन्हें आप देख, छू अथवा महसूस कर सकते हैं। अपने हार्डवेयर जैसे प्रिंटर, मॉनीटर आदि को साफ रखना चाहिए। अपनी फ्लॉपी सी.डी. एवं वर्ड डिस्क की वायरस संबंधी जाँच करते रहना चाहिए और प्रयोग में न होने पर कम्प्यूटर को ढक कर

रखना चाहिए। **Hot Questions** – 1. इंटरनेट पर जनगणना करने वाला विश्व का पहला देश 'सिंगापुर' है। (ख) 1. द 2. द 3. स (ग) 1. साधनों 2. सूचना 3. व्यक्तिगत 4. ज्ञान 5. ढक **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 9 सूचनाओं की सुरक्षा

Oral Questions – 1. सूचना में निम्न तत्व होने आवश्यक है – (अ) संरचना (Structure) (ब) तर्क (Logic) (स) स्पष्टता (Eligibility) (द) प्रामाणिकता (Authenticity) 2. वायरस का पूरा नाम वाइटल इनपुट रिसोर्स अन्डर सीज (Vital Input Resource Under Siege) है। 3. क्वीक हील (Quick Heal) और AVG। (क) 1. जो तथ्य एवं सूचनाएँ हम प्राप्त करते हैं, उन्हें कच्ची सूचनाएँ कहते हैं। इन्हें उपयोगी बनने के लिए हमें इनको प्रोसेस करना पड़ता है। प्रोसेस की हुई उपयोगी सूचनाओं को इन्फॉर्मेशन कहा जाता है। 2. सूचनाओं के स्रोत हैं- मूल पाठ, फोटोग्राफ, ध्वनि, विडियो फाइल, सारणी, अल्फान्यूमेरिक आकृतियाँ, लेखचित्र। 3. हम अपने कम्प्यूटर को निम्न प्रकार से सुरक्षित कर सकते हैं - हमेशा कम्प्यूटर पर वायरस रोधक किट डालकर रखना चाहिए। किसी भी फ्लॉपी का उपयोग करने से पहले उसे वायरस रोधक किट द्वारा अवश्य स्कैन कर लें। जो फ्लॉपी, सी.डी. एवं जिप फ्लॉपी संदेहप्रद हो, उसका प्रयोग नहीं करना चाहिए। **Hot Questions** – 1. प्रथम कम्प्यूटर वायरस का नाम क्रीपर वायरस था। 2. सर्वाधिक तेजी से फैलने वाला वायरस निमाडा (Nimada) है। (ख) 1. स 2. ब 3. द (ग) 1. गलत 2. सही 3. सही 4. सही **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 10 फाइल तथा फोल्डर्स

Oral Questions – 1. संकेत बिन्दु पर + का चिह्न बताता है कि इस फोल्डर में (Sub-Folder) उप-फोल्डर भी है। 2. फाइल वह स्थान है जहाँ हमारी सूचनाएँ स्टोर की जाती है। या कम्प्यूटर की वह इकाई जिसमें सभी तथ्य एवं प्रोग्राम होते हैं, फाइल कहलाती है। (क) 1. सर्वप्रथम विन्डोज एक्सप्लोरर के बार्थी ओर पाए जाने वाले उस फोल्डर पर क्लिक करें जिस पर हम नया फोल्डर बनाना चाहते हैं। इसके बाद file मेन्यू पर क्लिक करें। प्वाइंटर को फाइल मेन्यू में स्थित विकल्प में 'New' पर लायें। इसके बाद 'Folder' पर क्लिक करें। यहाँ हम उस पैकेज का फोल्डर खोल सकते हैं, जिसका नाम सूची में दिया गया है परन्तु हम एक सामान्य फोल्डर ही खोलेंगे। 2. फाइल – यह कम्प्यूटर की एक विशेष इकाई होती है, जिसमें सभी तथ्य एवं प्रोग्राम होते हैं। इसे हम फाइल कहते हैं। फोल्डर – सभी फाइले कम्प्यूटर की हार्डडिस्क में एक विशेष स्थान पर स्टोर की जाती है, जिसे फोल्डर कहते हैं। फाइल व फोल्डर में मुख्य अन्तर यह है कि एक फाइल में एक ही प्रकार का प्रोग्राम या डाटा स्टोर किया जाता है जबकि फोल्डर में कई फाइलों को स्टोर किया जा सकता है। 3. किसी फाइल/फोल्डर को मिटाने के लिए पहले उस फाइल/फोल्डर पर क्लिक करके उसे सलेक्ट करे। फिर की-बोर्ड से डिलीट की (Delete) को दबाये। उसके बाद एक डायलॉग बॉक्स दिखेगा। जिसमें Yes पर क्लिक करे। और आपका फाइल/फोल्डर मिट गया है। 4. सी.डी की मदद से सॉफ्टवेयर डालने के लिये हमें CD-ROM की आवश्यकता पड़ती है, क्योंकि इसकी मदद से ही हम सी.डी.

चला सकते हैं। सी.डी. से सॉफ्टवेयर डालने के लिए निम्न बिन्दुओं का पालन करना चाहिए— (अ) सबसे पहले सी.डी. रोम में सी.डी. डालकर उसे बन्द करे। (ब) अब सी.डी को My Computer — E: की मदद से चला सकते हैं, या फिर टास्कबार पर Start बटन से Run पर क्लिक कर सकते हैं। (स) Run पर क्लिक करने के पश्चात् एक विन्डो दिखाई देगी। यदि सी.डी. में तीन सॉफ्टवेयर हैं, जिसमें खेल भी है तो खेल खेलने के लिए विन्डो में Games लिखें। **Hot Questions** — 1. विन्डोज एक्सप्लोरर की मुख्य स्क्रीन के लिए — स्टार्ट > प्रोग्राम > विन्डोज एक्सप्लोरर प्रोसेस करने होते हैं। इसमें स्क्रीन को दो भागों में बाँटा जाता है। बायीं ओर वाले भाग में ड्राइव एवं फोल्डर अंकित होते हैं तथा दायीं ओर वाले भाग में नये फोल्डर अंकित होते हैं। 2. इंटरनेट एक्सप्लोरर वह ब्राउजर है, जिसकी मदद से हम इंटरनेट का उपयोग लेकर कई प्रकार के कार्य कर सकते हैं। जैसे — खोजना, डाउनलोड करना आदि। **(ख)** 1. स 2. स 3. ब **(ग)** 1. विन्डोज एक्सप्लोरर 2. Ctrl+P 3. Ctrl+O 4. E: 5. Right **(घ)** फाइल को प्रिन्ट करने के बिन्दु — (अ) सबसे पहले उस फाइल को खोले, जिसे प्रिन्ट करना है। (ब) इसके बाद File Menu में से Print पर क्लिक करे या संक्षिप्त विधि से Ctrl+P दबाकर प्रिन्ट विन्डो खोले। (स) अब प्रिन्ट विन्डो में सभी विकल्प सही-सही चुनकर OK पर क्लिक करे और प्रिन्टर से अपनी फाइल का प्रिन्ट प्राप्त करे। **क्रियाकलाप** — छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 11 फ्लो-चार्ट

Oral Questions — 1. जब फ्लो-चार्ट लम्बा होकर एक पेज से दूसरे पेज पर जाता है, तो पहले पेज के अन्त में तथा दूसरे पेज की शुरुआत में कनेक्टर्स का प्रयोग किया जाता है। 2. फ्लो डायरेक्शनस् से दिशाओं को दर्शाया जाता है। **(क)** 1. तर्कसंगत निर्देशों की चित्रात्मक प्रस्तुति को फ्लो चार्ट कहते हैं। यह पेपर पर तर्कसंगत निर्देशों को सुन्दर ढंग से लिखने की कला है। 2. फ्लो चार्ट में विभिन्न संकेतों के प्रयोग से निर्देश लिखे जाते हैं जबकि एल्गोरिथम में उस आउटपुट को प्राप्त करने के लिए आम बोलचाल की भाषा में बिन्दुओं में प्रक्रिया लिखी जाती है। 3. फ्लोचार्ट— यह तर्कसंगत निर्देशों की चित्रात्मक प्रस्तुति है, जिसमें विभिन्न संकेत चिह्नों का प्रयोग किया जाता है। प्रोसेसिंग बॉक्स — यह एक संकेत चिह्न है, जिसमें निर्देशों के विश्लेषण को बताया जाता है। 4. फ्लोचार्ट में टर्मिनल बॉक्स चार्ट को प्रारम्भ करने व उसे अन्त करने के काम आता है। इस चिह्न का प्रयोग केवल चार्ट के Start और End पर ही लिया जाता है। **Hot Questions** — 1. कम्प्यूटर विज्ञान में पी.एच.डी. करने वाले प्रथम भारतीय डॉ. राजरेड्डी हैं। **(ख)** 1. स 2. द 3. ब **(ग)** 1. प्रारम्भ, अन्त 2. डिसीजन बॉक्स 3. प्रोसेसिंग बॉक्स 4. फ्लो चार्ट 5. फ्लो डायरेक्शनस् **(घ)** छात्र स्वयं करें। **क्रियाकलाप** — छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 12 वर्ड प्रोसेसिंग

Oral Questions — 1. मेन्यू बार में निम्न विकल्प होते हैं — File,

Edit, View, Insert, Format, Tool, Window एवं Help। 2. वर्क स्पेस वह स्थान होता है जिस जगह पर हम डाटा डालकर अपना कार्य कर सकते हैं। **(क)** 1. जिस सॉफ्टवेयर का प्रयोग टेक्स्ट से संबंधित डाटा पर कार्य करने के लिए किया जाता है, उसे वर्ड कहते हैं। इसके द्वारा पत्र, रिपोर्ट, दस्तावेज एवं विभिन्न भाषाओं की फाइलें तथा आकृतियाँ तैयार की जाती हैं। 2. वर्ड विन्डो पर मुख्य रूप से निम्न बारे (Bars) दिखाई देती हैं — टाइटल बार (Title Bar), मेन्यू बार (Menu Bar), टूल बार (Toolbar), स्टेटस बार (Status Bar)। 3. मेन्यू बार पर मुख्य रूप से निम्न कमाण्ड्स प्रयोग में आते हैं — (अ) File Menu — इसमें New, Open, Save आदि कमाण्ड्स आते हैं। (ख) Edit Menu — इसमें Cut, Copy, Paste जैसे कमाण्ड्स होते हैं। (ग) View Menu — इसमें वर्ड Page को विभिन्न तरीकों से देखा जा सकता है। (घ) Format Menu — इसकी मदद से वर्ड Page पर विभिन्न प्रकार की Formatting की जा सकती है। 4. वर्ड में से किसी टेक्स्ट को डिलीट करने के लिए बेकस्पेस या डिलीट की का प्रयोग किया जाता है। Text के बाँयी ओर के अक्षरों को मिटाने के लिये बेकस्पेस की का प्रयोग किया जाता है। **Hot Questions** — 1. सर्वाधिक प्रचलित ऑपरेटिंग सिस्टम विन्डोज सबसे पहले सन् 1985 में लॉन्च किया गया था। 2. कम्प्यूटर में प्रोग्रामों की सूची को Menu कहा जाता है। **(ख)** 1. ब 2. अ 3. ब **(ग)** 1. टाइटल बार 2. डिलीट 3. File 4. Format **क्रियाकलाप** — छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 13 इंटरनेट

(क) 1. नेटवर्क का मुख्य कार्य कम्प्यूटरों के बीच में डाटा को आदान-प्रदान करना है। यह सुविधा कुछ एजेन्सियों द्वारा उपलब्ध कराई जाती है। जैसे — BSNL, MTNL आदि। इसे इंटरनेट कहते हैं। 2. इंटरनेट पर फाइल डाउनलोड करने के लिए सबसे पहले मेन्यू स्क्रीन पर जाइये। फिर Modem Download को चुनने के लिए 7-Key प्रेस कीजिए। फिर Enter प्रेस करके डाउनलोड वाली फाइल का नाम दीजिए। फिर Enter दबाइए। अब आपकी फाइल डाउनलोड हो चुकी है। 3. इंटरनेट को संचालित करने के लिए निम्न साधनों की आवश्यकता होती है — (अ) हार्डडिस्क IB5-PC 486 Pentium-3 (IBM-PC-486-Pentium3) (ब) मॉडेम (Modem) 56000 bps गति तक। (ग) नेट स्केप (Net Scape), Telemate (घ) लॉजिक नेम एंड पासवर्ड (ङ) टेलीफोन लाइन। 4. डॉक्यूमेंट जिसमें वेब इंफोर्मेशन स्टोर होती है, उसे वेब पेज कहते हैं तथा वेब पेजों का समूह संग्रह वेबसाइट कहलाती है। 5. www (वर्ल्ड वाइड वेब) के द्वारा दुनिया में किसी भी कम्प्यूटर से नाता जोड़ा जा सकता है। www के प्रयोग के लिए आपके कम्प्यूटर पर विन्डोज 98/2000 या इससे लेटेस्ट का होना बहुत जरूरी है। **Hot Questions** — 1. इंटरनेट का जनक डॉ. विन्टल जी सर्फ को माना गया है। 2. URL, Uniform Resource Locator (यूनिफॉर्म रिसॉर्स लोकेटर) का संक्षिप्त रूप है। **(ख)** 1. ब 2. स **(ग)** 1. सही 2. गलत 3. सही 4. सही **क्रियाकलाप** — छात्र स्वयं करें।



अध्याय- 1 सूचना प्रौद्योगिकी

Oral Questions – 1. कम्प्यूटर और मानव में दो अन्तर निम्न है –

(अ) कम्प्यूटर की भंडारण की क्षमता मनुष्य से अधिक होती है। जबकि मानव में याद रखने की क्षमता कम्प्यूटर से कम होती है। (ब) कम्प्यूटर में सोचने-समझने व सही-गलत में भेद करने की शक्ति नहीं होती है जबकि मानव सोच-समझकर सही-गलत में फर्क कर सकता है। 2. आज के समय में कम्प्यूटर का ज्ञान होना आवश्यक हो गया है। कार्यालय, बैंक, रेलवे-स्टेशन, हवाई अड्डे, निजी संस्थान हर जगह कम्प्यूटर आवश्यक हो गया है। संचार उपकरणों में भी इसी तकनीक का प्रयोग किया जाता है। (क) 1. वह तरीका या विधि, जिसके द्वारा हम आवश्यकतानुसार सूचनाओं को एकत्र कर प्रोसेस कर एवं समझकर प्रस्तुत करते हैं, उसे सूचना प्रौद्योगिकी अर्थात् आई.टी. कहते हैं। 2. कम्प्यूटर का उपयोग शिक्षा, इंजीनियरिंग, व्यापार, चिकित्सा, कार्यालय, बैंक, रेलवे, निजी संस्थानों आदि क्षेत्रों में अधिक होता है। 3. कम्प्यूटर के प्रयोग में आने से व्यक्ति दिन-प्रतिदिन आलसी होता जा रहा है। उसकी शारीरिक क्षमता का हास होता जा रहा है। इंटरनेट जैसी सुविधाओं का दुरुपयोग भी किया जाने लगा है। साइबर क्राइम भी होने लगे हैं। यह हमारी आँखों को भी प्रभावित करता है। 4. आज का युग ऐसा युग है कि प्रत्येक व्यक्ति को कम्प्यूटर का ज्ञान होना आवश्यक है। कार्यालय, बैंक, निजी संस्थान हर जगह कम्प्यूटर आवश्यक हो गया है। संचार उपकरणों में भी इसी तकनीक का प्रयोग किया जाता है। **Hot Questions** – 1. कम्प्यूटर से संबंधित होने वाले किसी भी प्रकार के क्राइम को साइबर क्राइम कहते हैं। जैसे – इंटरनेट के माध्यम से किसी के कम्प्यूटर से उसका पर्सनल डाटा चोरी करना, किसी की ई-मेल आई डी को हैक करना आदि। (ख) 1. स 2. ब 3. अ (ग) 1. सूचनाओं 2. सभी क्षेत्रों 3. कम्प्यूटर 4. इंटरनेट 5. साइबर क्राइम (घ) 1. गलत 2. सही 3. गलत 4. सही 5. सही **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 2 कम्प्यूटर शब्दावली

Oral Questions – 1. सूचनाओं का आदान-प्रदान इंटरनेट पर वेबसाइट के द्वारा किया जाता है। 2. सी.डी. में 640 MB से 680 MB तक का डाटा सेव/स्टोर कर सकते हैं। (क) 1. कन्ट्रोल यूनिट का कार्य है ए. एल. यू. को नियन्त्रित करना तथा कम्प्यूटर के अन्य कई महत्वपूर्ण भागों को नियंत्रित करना है। 2. चिप कम्प्यूटर का एक इलेक्ट्रॉनिक अंग होता है। इसमें हजारों परिपथ होते हैं। इसमें ट्रांजिस्टर, संधारित्र, प्रतिरोधक आदि उपस्थित होते हैं। 3. सी.डी. रोम का प्रयोग डाटा को स्टोर करने के लिए किया जाता है। इसमें 640 MB से 680 MB तक का डाटा स्टोर किया जा सकता है। 4. एच. डी. डी. कम्प्यूटर की मुख्य स्टोरेज डिस्क होती है। इसकी स्टोरेज क्षमता बहुत अधिक होती है। 5. इंटरनेट से प्राप्त सूचनाओं को स्टोर करना अथवा सूचनाओं को ग्रहण करने की प्रक्रिया को डाउनलोडिंग कहते हैं जबकि अपनी सूचनाओं को इंटरनेट पर जारी कर दूसरों तक पहुँचाना अपलोडिंग कहलाता है। **Hot Questions** – 1. विन्डोज का लेटेस्ट वर्जन Windows 10 है। यह 15 जुलाई, 2015 को रिलीज हुआ था। 2.

जब अपनी सूचनाओं को यूजर द्वारा इंटरनेट पर दूसरों को भेजने के लिए डाला जाता है, उसे अपलोडिंग कहते हैं। (ख) 1. ब 2. स 3. द (ग) 1. कन्ट्रोल यूनिट 2. बिट्स 3. 680 MB 4. डाउनलोडिंग 5. उपकरण (घ) 1. कन्ट्रोल यूनिट 2. सेन्ट्रल प्रोसेसिंग यूनिट 3. हार्डडिस्क ड्राइव 4. अर्थमैटिक लॉजिकल यूनिट 5. रीड ओनली मैमोरी 6. रैंडम एक्सस मैमोरी **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 3 कम्प्यूटर प्रणाली

Oral Questions – 1. किसी डाटा को LAN (Local Area Network) में परिवर्तित करने के लिये प्रयोग में आने वाले इन्टरफेस यूनिट को राउटर कहते हैं। राउटर द्वारा डाटा को ट्रांसफर करने के लिए टेलीफोन लाइन का प्रयोग किया जाता है। 2. प्रोम और इप्रोम में मुख्य अन्तर यह है कि प्रोम में निर्माण के पश्चात् भी इसे प्रोग्राम किया जा सकता है जबकि इप्रोम में प्रोग्राम को मिटाकर पुनः प्रयोग किया जा सकता है। 3. वीडियो इनपुट – कैमरा, ऑडियो इनपुट – माइक्रोफोन। (क) 1. प्रिंटर, मॉनीटर और स्पीकर्स आउटपुट डिवाइस हैं। 2. इन्टरफेस यूनिट के प्रयोग- (i) वेबसाइट पर कार्य करना। (ii) फैक्स का आदान-प्रदान करना। (iii) ई-मेल का आदान-प्रदान करना। (iv) LAN के अन्तर्गत डाटा का आदान-प्रदान करना। (v) दूर स्थित कम्प्यूटर से सूचना प्राप्त करना। 3. माउस, जॉयस्टिक प्वाइंटिंग डिवाइस के उदाहरण हैं।

Hot Questions – 1. वाई-फाई का पूरा नाम है – Wireless Fidelity (वायरलेस फिडेलिटी)। 2. मोबाइल ब्रॉडबैंड से तात्पर्य यह है कि जब इंटरनेट प्रयोग करने के लिए किसी मोबाइल फोन को मॉडेम के रूप में काम लिया जाता है तो वह मोबाइल ब्रॉडबैंड कहलाता है। (ख) 1. ब 2. स 3. द (ग) 1. डिवाइस 2. प्रोग्रामों 3. पाँच 4. सी.पी.यू. 5. लौह-ऑक्साइड (घ) 1. (X) 2. (X) 3. (✓) 4. (X) 5. (X) (ङ) छात्र स्वयं करें। **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 4 मल्टीमीडिया

Oral Questions – 1. मल्टीमीडिया का प्रयोग इंटरनेट मार्केटिंग, विज्ञापन, वेब पब्लिशिंग, शिक्षा, फैशन डिजाइनिंग, एनीमेशन, मनोरंजन आदि में किया जाता है। 2. मल्टी का अर्थ है – बहुत सारे। अर्थात् बहुत सारे संसाधनों का एक साथ प्रयोग होना। (क) 1. मल्टीमीडिया आई. टी. का एक माध्यम है। इसका शाब्दिक अर्थ है- Multi (बहुत सारे) + Media (संचार साधन)। अतः मल्टीमीडिया टैक्स्ट, ध्वनि, प्रतिबिम्ब, फिल्म का सामूहिक प्रयोग करता है। 2. मल्टीमीडिया में निम्न उपकरणों का प्रयोग किया जाता है- मॉनीटर, इंटरनेट, वीडियो कैमरा, स्पीकर्स, माइक्रोफोन, साउण्ड कार्ड, की-बोर्ड, माउस, सी.डी. रोम, डिजिटल कैमरा आदि। 3. मल्टीमीडिया का प्रयोग शिक्षा, गेम्स, एनीमेशन, विज्ञापन, इंटरनेट मार्केटिंग, आडियो, स्थिर एवं गतिमान इनपुट एवं आउटपुट प्राप्त करने के लिए किया जाता है। 4. एनीमेशन द्वारा तैयार खेल मनोरंजक एवं ज्ञानवर्द्धक होते हैं। इसके द्वारा वर्ग पहेली, प्रश्नोत्तरी एवं अन्य प्रकार के खेल भी खेले जा सकते हैं। **Hot Questions** – 1. कार्टून मूवीज में मल्टीमीडिया की विभिन्न तकनीकों का प्रयोग किया जाता है, जिसमें एनीमेशन 2-D एनीमेशन, 3-D एनीमेशन, फ्लैश प्लेयर आदि। पहली एनीमेटेड कार्टून मूवी सन् 1937 में बनी थी। (ख) 1. स 2. द 3. अ (ग) 1. आई. टी. 2. बहुत सारे

संचार के साधन 3. आविष्कार 4. संचार साधन 5. खेल (घ) 1. सही 2. सही 3. सही 4. गलत 5. गलत **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 5 इंटरफेस

Oral Questions – 1. AD एक कन्वर्टर होता है जो एनालॉग सिग्नल्स को डिजिटल सिग्नल्स में परिवर्तित करता है। 2. मोडेम को मोड्युलेटर-डिमोड्युलेटर (Modulator-Demodulator) भी कहा जाता है। 3. लैन (LAN) का पूरा नाम लॉकल एरिया नेटवर्क (Local Area Network) है। (क) 1. 'मैन' प्रणाली एक शहर में स्थित कम्प्यूटरों को जोड़ने वाला नेटवर्क होता है। 'मैन' का अर्थ है- Metropolitan Area Network. 2. मोडेम दो प्रकार के होते हैं- आंतरिक मोडेम और बाह्य मोडेम। 3. राउटर केवल 'LAN' के लिए प्रयोग में लाया जाता है। यह एक विशिष्ट कम्प्यूटर होता है। इसके द्वारा इलैक्ट्रॉनिक सूचना को उनके गन्तव्य तक भेजा जाता है। इंटरनेट पर भी ई-मेल राउटर के द्वारा ही भेजा जाता है। 4. प्रत्येक इंटरफेस में दो कन्वर्टर होते हैं। एक वह जिसके द्वारा एनालॉग सिग्नल्स को डिजिटल सिग्नल्स में परिवर्तित किये जा सकते हैं। दूसरा, जिसके द्वारा डिजिटल सिग्नल्स को एनालॉग सिग्नल्स में परिवर्तन किये जा सकते हैं। **Hot Questions** – 1. मैन (MAN) का प्रयोग कुछ शहरों, ब्लॉक्स जो एक एरिया कवर करते हो, में किया जाता है तथा वैन (WAN) का प्रयोग बड़े क्षेत्रों में किया जाता है। वैन में दो या दो से अधिक लैन नेटवर्क काम में लिये जाते हैं। (ख) 1. ब 2. द 3. द (ग) 1. डिजिटल 2. टेलीफोन 3. दो 4. 56K BPS 5. राउटर (घ) 1. Local Area Network 2. Wide Area Network 3. Metropolitan Area Network 4. Analog to Digital **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 6 फाइल एवं फोल्डर प्रबंधन

Oral Questions – 1. डाटा एवं प्रोग्रामों के समूह को फाइल कहते हैं। 2. फाइल प्रिंट करने की शार्टकट कीज – Ctrl+P है। 3. फाइल को मिटाने के लिए सबसे पहले उस फाइल को सलेक्ट करे। फिर मैन्यू में से डिलीट (Delete) दबाए। उसके बाद स्क्रीन पर एक डायलॉग बॉक्स आयेगा – "Whether you want to delete a file?" Yes/No फिर आप Yes पर क्लिक कीजिए। आपकी फाइल मिट जायेगी। (क) 1. Windows Explorer में जाकर हम नया फोल्डर बना सकते हैं। सबसे पहले अपनी मनपसंद ड्राइव सलेक्ट कीजिए। क्लिक करने पर Pop-up पर New Folder विकल्प चुन लीजिए। इसे क्लिक करने पर नया फोल्डर बन जाएगा। इसे आप कोई भी नाम दे सकते हैं। 2. फाइल खोलने के लिए फोल्डर पर क्लिक करके 'Open' पर क्लिक कीजिए। डबल क्लिक करने पर मनपसंद फोल्डर खुल जाएगा। 3. फाइल का नाम बदलने के लिए फाइल पर जाकर उसके वर्तमान नाम को हाइलाइट कीजिए। अब नया नाम लिखकर एंटर दबाइए और इसे सेव कर लीजिए। 4. मेन्यू बार में जाकर फाइल चुनकर 'Print' सलेक्ट कीजिए अथवा Ctrl+P विकल्प के द्वारा भी फाइल को प्रिंट किया जा सकता है। इसके बाद आने वाली विंडोज पर No. of copies, Page Set up options, Range of Pages एवं अन्य प्रश्न अंकित होंगे। अपनी आवश्यकता अनुसार सूचनाएँ भरकर 'OK' पर क्लिक कीजिए। 5. 'My Document' आइकन पर क्लिक कीजिए। 'Control Panel' चुनिए।

अब 'Set up' या 'Install' के विकल्प पर क्लिक कीजिए और 'Ok' कीजिए। अब Windows Explorer के बाहर आकर CD-Rom को बंद कर दीजिए एवं Eject दबाकर CD बाहर निकाल लीजिए। **Hot Questions** – 1. एक 700 MB सी.डी. रोम की क्षमता 737 MB तक का डाटा स्टोर करने की होती है। (ख) 1. अ 2. स 3. ब (ग) 1. ओपन 2. प्रिंट 3. एंटर 4. ए: 5. सी.डी. (घ) छात्र स्वयं करें। **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 7 चित्रकारी

Oral Questions – 1. थम्बनेल द्वारा पेन्ट में अपना कार्यक्षेत्र देखा जा सकता है। इसके प्रयोग से चित्र बड़ा व छोटा करके ध्यान से देखा जा सकता है। यह हमें कर्सर की जानकारी भी देता है। 2. मैग्नीफायर का प्रयोग किसी चित्र या उसके विशेष भाग को बड़े आकार में देखने या परिवर्तित करने में होता है। 3. Zoom In से चित्र को छोटा करके देखा जा सकता है, जबकि Zoom Out से चित्र को बड़ा करके देखा जा सकता है। (क) 1. पेन्ट प्रोग्राम Accessories उप-फोल्डर में होता है। 2. टाइल बार में फाइल, एडिट, व्यू, इमेज, कलर और हेल्प के शीर्षक होते हैं। 3. कलर पैलेट में 28 रंग होते हैं। 4. इसके द्वारा चित्र के किसी बंद भाग में रंग भरा जा सकता है। यदि बंद चित्र कहीं से जरा-सा भी खुला रह जाए तो रंग पूरे वर्क प्लेट में फैल जाएगा। 5. एयर ब्रश द्वारा हम आकृति में कहीं भी रंग छिड़क सकते हैं। 6. रंगों को बदलने की जब आवश्यकता होती है तो Image के विकल्प पर जाकर Stretch पर क्लिक कीजिए। आप चित्र के किसी भी भाग को Stretch कर सकते हैं। पिक कलर द्वारा Colour Palette में से मनपसंद रंग चुन सकते हैं। 7. जूमिंग द्वारा हम किसी भी आकृति का आकार बड़ा या छोटा करके देख सकते हैं। **Hot Questions** – 1. विंडोज-7 में एम.एस.पेन्ट Microsoft Windows का प्रयोग करता है। (ख) 1. ब 2. अ 3. द (ग) 1. एसेसरिज़ 2. 28 3. इरेजर 4. एयर ब्रश 5. 270 6. किताब (घ) 1. वस्तु को दिये गये कोण के अनुसार घुमाता है। 2. चित्र को बढ़ाता है। 3. वस्तु के कोण को बदलता है। 4. चुने हुए भाग को स्टोर करता है। 5. चित्र को सिकोड़ता है। **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 8 लोगो क्या है?

Oral Questions – 1. लोगो Logo का पूरा नाम Language of Graphic Oriented है। 2. लोगो स्क्रीन साफ करने के लिए CLEAN कमाण्ड काम में ली जाती है। (क) 1. लोगो कम्प्यूटर की एक सामान्य भाषा है जो आकृतियाँ बनाने अथवा अन्य कार्यों में हमारी मदद करता है। 2. लोगो द्वारा (i) रेखाएँ, वृत्त, आयत एवं वर्ग बना सकते हैं। (ii) स्क्रीन पर लिख सकते हैं। (iii) गणितीय हिसाब-किताब कर सकते हैं। 3. टास्क बार में स्टार्ट पर क्लिक कीजिए। विकल्पों में से MS-Dos पर क्लिक कीजिए। Logo के फोल्डर में से C:> चुनिए -C:> के आगे Logo Type करके Enter दबाइए। अन्त में Draw लिखकर Enter दबाइए। 4. Logo की स्क्रीन दो भागों में बँटी होती है। 5. Enter दबाकर Bye टाइप कीजिए। अब आप C:> प्राम्प्ट में आ जायेंगे। C:> के आगे Ext.t टाइप कीजिए। अब आप Dos-Prompt से बाहर Windows के मेन मेन्यू में आ जायेंगे। **Hot Questions** – 1. लोगो प्रोग्रामिंग भाषा सन् 1967 में डेनियल जी. बोत्रो व वेले फ्यूरजिंग ने बनाई है। 2. लोगो का Developer वेले फ्यूरजिंग है। (ख) 1. द 2.

ब (ग) 1. एंटर 2. दो 3. एम एस डॉस 4. स्क्रीन 5. Bye (घ) 1. आगे 2. पीछे 3. बायें जाना 4. दाएँ जाना 5. लोगो प्रोग्राम बन्द करना 6. ग्राफिक स्क्रीन साफ करना 7. टर्टल को स्क्रीन के मध्य लाना 8. टर्टल दिखाना **क्रियाकलाप – छात्र स्वयं करें।**

अध्याय- 9 इंटरनेट

Oral Questions – 1. ई-मेल का पूरा नाम इलेक्ट्रॉनिक मेल (Electronic Mail) है। 2. ई-मेल द्वारा हम कोई भी डॉक्यूमेंट, पिकचर, गाने आदि भेज सकते हैं। (क) 1. 'इंटरनेट' इंटर+नेट दो शब्दों से मिलकर बना है। इंटरनेट एक विश्व व्यापी साधन है जिसमें कम्प्यूटर एक-दूसरे से जुड़े होते हैं। 2. इंटरनेट के लाभ- (i) इंटरनेट द्वारा किसी भी विषय में जानकारी प्राप्त की जा सकती है। (ii) इसके द्वारा ई-मेल भेज सकते हैं तथा चैट की जा सकती है। (iii) बैंक में खातों का विवरण देखने में। (iv) हवाई यात्रा एवं रेल यात्रा का टिकट बुक करने में। (v) गेम्स खेले जा सकते हैं। 3. ई-मेल द्वारा आप अपना संदेश किसी को भी भेज सकते हैं। यह सूचना (Text Picture) के रूप में तथा विस्तृत भी हो सकती है। 4. 'चैट' का अर्थ है- लिखित में वार्तालाप करना। 5. चेक क्लीयरेंस और अन्य कार्यों के लिए बैंक में इंटरनेट का उपयोग किया जाता है। अपने बैंक की वेबसाइट पर हम अपने खाते की स्थिति या शेष राशि देख सकते हैं। **Hot Questions –** 1. कम्प्यूटर पर जिन ऑनलाइन पृष्ठों से सूचना प्राप्त होती है, उसे वेबसाइट कहते हैं। एक वेबसाइट कई पेजों से मिलकर बनी होती है। 2. Facebook और Yahoo सॉशल वेबसाइट है। (ख) 1. स 2. स 3. ब (ग) 1. इंटरनेट 2. विषय 3. बात 4. पिकचर 5. टेलीफोन (घ) छात्र स्वयं करें। **क्रियाकलाप – छात्र स्वयं करें।**

अध्याय- 10 एम. एस. वर्ड

Oral Questions – 1. मेन मैनुअल में नौ आइकन होते हैं – File, Edit, View, Insert, Format, Tools, Table, Window, Help. 2. Ctrl+Z कीज का प्रयोग गलती से अनावश्यक कार्य हो जाने पर उसे पूर्व स्थिति में वापस लाने के लिए किया जाता है। 3. अक्षर मिटाने के लिए Backspace व Delete Key का प्रयोग किया जाता है। (क) 1. टैक्स्ट को फॉर्मेट करने का अर्थ है- लिखित टैक्स्ट में बदलाव करना अर्थात् टैक्स्ट का आकार, रंग, रूप आदि बदल सकते हैं। इसके द्वारा हम टैक्स्ट को आवश्यकतानुसार प्रयोग कर सकते हैं। 2. वर्तनी जाँच का अर्थ है- डॉक्यूमेंट में लिखित टैक्स्ट की भाषा अर्थात् शब्दों को सही करना। इसके द्वारा हम अपने टैक्स्ट को त्रुटिरहित कर सकते हैं। 3. थिसोरस में शब्दों के अर्थ एवं उनके विलोम शब्दों की सूची होती है। **Hot Questions –** 1. एम.एस.वर्ड का लेटेस्ट वर्जन MS-Word 2016 है, जो 22 सितम्बर, 2015 को रिलीज हुआ था। 2. एम.एस.वर्ड मुख्यतः C++ भाषा में लिखा हुआ है। इसे विज्यूअल बेसिक (Visual Basic) लैंग्वेज का भी प्रयोग किया गया है। (ख) 1. स 2. ब 3. द (ग) 1. Ctrl+Y 2. Ctrl+C 3. Ctrl+V 4. Ctrl+B **क्रियाकलाप – छात्र स्वयं करें।**

अध्याय- 11 नेटवर्किंग

Oral Questions – 1. NOS (नेटवर्क ऑपरेटिंग सिस्टम) एक सर्वर होता है। यह प्रोग्रामों का एक समूह होता है, जो नेटवर्क को चलाता है।

यह नेटवर्क के सभी कम्प्यूटरों में डाटा के आदान-प्रदान को नियंत्रित करता है। 2. लैन (LAN) का पूरा नाम लॉकल एरिया नेटवर्क (Local Area Network) है। 3. MAN का उपयोग टेलीकम्प्यूकेशन उपकरण जैसे माइक्रोवेब और सेटेलाइट रिले स्टेशन में होता है। (क) 1. नेटवर्क कम्प्यूटर और उपकरणों का ऐसा समूह है, जो एक कम्प्युनिकेशन चैनल से जुड़े रहते हैं। इसके जरिए कोई भी यूजर डाटा, जानकारी, हार्डवेयर और सॉफ्टवेयर को दूसरे यूजर्स के साथ बाँट सकता है। 2. नेटवर्क मुख्य रूप से तीन प्रकार के होते हैं – (i) LAN – Local Area Network (ii) MAN – Metropolitan Area Network (iii) WAN – Wide Area Network 3. कम्प्यूटर नेटवर्क के लाभ – (अ) नेटवर्क के द्वारा एक ही प्रोग्राम अथवा फाइल सभी कम्प्यूटर पर खोली जा सकती है। (ब) नेटवर्क के प्रयोग से मैमोरी को अनेक कम्प्यूटरों पर एक साथ काम में लिया जा सकता है। (स) नेटवर्क में एक ही प्रिन्टर को अनेक कम्प्यूटरों के साथ काम में लिया जा सकता है। 4. एक मुख्य कम्प्यूटर जो खुद से जुड़े हुए अन्य कम्प्यूटरों को सूचना उपलब्ध करता है, उसे सर्वर कहते हैं। जैसे – वेब सर्वर, मेल सर्वर और लेन सर्वर। जब कोई यूजर सर्वर से कनेक्ट होता है, तो एप्लीकेशन, फाइल, प्रिन्टर और अन्य सूचनाएँ उसे उपलब्ध हो जाती है। 5. सामान्य कम्प्यूटर या वर्क स्टेशन जो सर्वर से जुड़े होते हैं तथा सर्वर से सूचनाएँ व अन्य संसाधन लेते हैं क्लाइंट या नोड कहलाते हैं। प्रत्येक नोड या क्लाइंट का एक नाम होता है। 6. दो कम्प्यूटर जो किसी एक नेटवर्क के समान स्तर पर होते हैं, वे पीअर कहलाते हैं। पीअर टू पीअर नेटवर्किंग से अभिप्राय है कि ये कम्प्यूटर अपने सभी साधनों को मिल बाँट कर उपयोग करते हैं। जैसे – ये आपस में एक-दूसरे की फ्लॉपी तथा हार्डडिस्क का उपयोग कर सकते हैं। **Hot Questions –** 1. यह उपकरण केवल LAN के लिये प्रयोग में लाया जाता है। यह एक विशिष्ट कम्प्यूटर होता है। इस कम्प्यूटर के द्वारा इलेक्ट्रॉनिक सूचना को उनके गन्तव्य तक भेजा जाता है। इंटरनेट पर भी ई-मेल को विभिन्न राउटर के द्वारा ही भेजा जाता है। 2. मॉडेम का पूरा नाम मॉड्यूलैटर डिमॉड्यूलैटर (Modulator Demodulator) होता है। (ख) 1. अ 2. अ 3. स 4. ब (ग) 1. MAN 2. NOS, नेटवर्क 3. डाटाबेस और डॉक्यूमेंट 4. निजी, संस्थानिक 5. मेमोरी (घ) 1. गलत 2. गलत 3. सही 4. सही 5. सही **क्रियाकलाप – छात्र स्वयं करें।**

अध्याय- 12 कम्प्यूटर के विषाणु

(क) कम्प्यूटर वायरस एक ऐसा प्रोग्राम होता है, जो स्वयं ही आपके कम्प्यूटर में अपने आपको संयोजित करता है। एक कम्प्यूटर वायरस एक कम्प्यूटर प्रोग्राम है, जो अपनी अनुलिपि कर सकता है और उपयोगकर्ता की अनुमति के बिना एक कम्प्यूटर को संक्रमित कर सकता है तथा उपयोगकर्ता को इसका पता भी नहीं चलता है। 2. वायरस संक्रमण के तीन लक्षण – (अ) जब आपके कम्प्यूटर की गति सूचनाओं को प्रोसेस करते समय धीमी हो जाए। (ब) जब आपके डिस्क की मैमोरी स्पेस में अचानक कोई बदलाव आ जाये। (स) अगर आपका कम्प्यूटर कोई प्रोग्राम चलाते समय अचानक रूक जाये। 3. वायरस आक्रमण को रोकने के लिए कम्प्यूटर में विशेष प्रकार के एंटीवायरस सॉफ्टवेयर डालने की आवश्यकता होती है। कुछ विशेष सॉफ्टवेयर व प्रोग्राम इन वायरसों की जाँच करने एवं हटाने के लिए बनाये गये हैं। इनको एंटी-वायरस

(Anti-Virus) सॉफ्टवेयर या प्रोग्राम कहा जाता है। ये आपके कम्प्यूटर को पूरी तरह स्कैन (Scan) करके आपके कम्प्यूटर में छुपे वायरस को ढूँढते हैं और उनको हटाते हैं। **Hot Questions** – 1. प्रथम कम्प्यूटर वायरस का नाम Brain है, जो एक Boot Sector Virus है। (ख) 1. प्रोग्राम 2. संक्रमित 3. फाइलें (ग) 1. सही 2. सही 3. सही

कक्षा - 6



अध्याय- 1 एम. एस. वर्ड का महत्त्व

Oral Questions – 1. एम.एस.वर्ड को निम्न प्रकार से चालू किया जाता है – (अ) सबसे पहले टास्कबार में स्टार्ट पर क्लिक करें। (ब) फिर स्टार्ट मैन्यू में प्रोग्राम्स पर जाये। (स) अब सब मैन्यू में से एम.एस.वर्ड पर क्लिक करें और एम.एस.वर्ड पर अपना कार्य करें। 2. अपने डॉक्यूमेन्ट को आकर्षित बनाना फॉर्मेटिंग कहलाता है। ये फॉर्मेटिंग विभिन्न विकल्पों जैसे – कलर, आकार, बुलेट आदि से की जा सकती है। 3. फॉन्ट बॉक्स को प्रयोग करने की विधि – (अ) सबसे पहले जिस टेक्स्ट का फॉन्ट या साइज बदलना है, उसे सलेक्ट करें। (ब) फिर फॉर्मेट आइकन पर क्लिक कीजिए, उसमें उपलब्ध फॉन्ट का विकल्प चुनिए। (स) अब फॉन्ट बॉक्स प्रयोग के लिए स्क्रीन पर उपलब्ध है। (द) फॉन्ट बॉक्स में उचित फॉन्ट चुनिए। (य) अगर फॉन्ट को Bold या Italic करना है या साइज बदलनी है, तो वह भी कर सकते हैं। (र) तत्पश्चात् सारे Effects डालने के पश्चात् OK पर क्लिक कीजिए और अपने दस्तावेज को आकर्षक बनाइये। 4. Find and Replace का प्रयोग डॉक्यूमेन्ट में से किसी शब्द को ढूँढ़ने या बदलने के लिये किया जाता है। इसे निम्न प्रकार से प्रयोग कर सकते हैं – (अ) सबसे पहले Edit Menu में से Find का विकल्प चुनिये। (ब) उसके बाद उपलब्ध डायलॉग बॉक्स में से शब्द खोजना है, उसे टाइप कीजिए और Find Next पर क्लिक कीजिए और जो शब्द खोजा था वह हाइलाइट की स्थिति में डॉक्यूमेंट में प्रदर्शित हो जायेगा। (क) 1. किसी पुराने दस्तावेज को खोलने के लिए सर्वप्रथम 'FILE' पर क्लिक कीजिए, फिर 'Open' पर क्लिक कीजिए या फिर Ctrl+O के द्वारा भी उपरोक्त प्रक्रिया पूर्ण की जा सकती है। इस कमाण्ड के पश्चात् स्क्रीन पर एक बॉक्स प्रदर्शित होगा जो कि खोले जाने वाली फाइल का नाम पूछेगा। बॉक्स में संबंधित नाम टाइप करके 'Open' पर क्लिक कीजिए। 2. एम. एस. वर्ड में दक्षता के लिए एडिट आइकन पर उपलब्ध तीन कमाण्ड्स का ज्ञान होना आवश्यक है। Cut, Copy व Paste का प्रयोग किसी मैटर की पुनरावृत्ति या उसके स्थान को परिवर्तित करने अथवा मैटर को हटाने में किया जा सकता है। सर्वप्रथम उस मैटर को सलेक्ट कीजिए जिसके लिए इन कमाण्ड्स का प्रयोग करना है। एडिट आइकन पर क्लिक कीजिए। इसमें 'Copy' विकल्प को चुनिए। कर्सर को उस स्थान पर ले जाइए जहाँ यह मैटर चाहिए। एडिट आइकन में विकल्प 'Paste' चुनिए। ऐसा करने से सलेक्ट किया हुआ मैटर कर्सर वाले स्थान पर आ जाएगा। यदि आप मैटर एक स्थान से हटाकर दूसरे स्थान पर रखना चाहते हैं तो एडिट पर क्लिक कीजिए और 'Cut' को चुनिए। कर्सर को उस स्थान पर ले जाइए जहाँ मैटर स्थानांतरण करना है। अब 'Paste' विकल्प चुनिए। 3. फॉर्मेट के माध्यम से हम दस्तावेज को आकर्षित बना सकते हैं। फॉन्ट

बॉक्स एम. एस. वर्ड का एक महत्त्वपूर्ण भाग है, इसके प्रयोग द्वारा हम अपने मैटर को उपलब्ध फॉन्ट द्वारा आकर्षित रूप में प्रदर्शित कर सकते हैं व आवश्यकतानुसार आकार में भी परिवर्तन ला सकते हैं। 4. दस्तावेज में कार्य के दौरान शब्दों का वाक्यानुसार सही अर्थ जानने के लिए The Saurus का प्रयोग कर सकते हैं। विलोम शब्द, पर्यायवाची शब्द आदि की जानकारी भी इसके द्वारा हासिल की जा सकती है। 5. मैटर एलाइनमेंट का अर्थ होता है पंक्ति अनुरूप या पंक्तिबंधन। इस प्रक्रिया द्वारा आप दस्तावेज में किये गए कार्य को पंक्तिबद्ध कर सकते हैं। पृष्ठ को दायीं, बायीं ओर या मध्य में भी ला सकते हैं। 6. सर्वप्रथम File में Print विकल्प चुनिए। इसके बाद उपलब्ध बॉक्स में प्रतियों की संख्या व रूप निश्चित कीजिए। अब OK पर क्लिक कीजिए। उपरोक्त विधि Ctrl+P द्वारा भी की जा सकती है। **Hot Questions** – 1. Thesaurus 2. Ctrl+P 3. Ctrl+N 4. .doc (ख) 1. द 2. अ 3. स (ग) 1. एम. एस. वर्ड 2. माइक्रोसॉफ्ट 3. बैकस्पेस, डिलीट 4. अनडू 5. Ctrl+U (घ) 1. Ctrl+P 2. Ctrl+U 3. Ctrl+N 4. Ctrl+V 5. Shift+ | 6. Back Space (ङ) 1. सही 2. सही 3. गलत 4. गलत **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 2 इंटरनेट: एक परिचय

Oral Questions – 1. इंटरनेट दो शब्दों से मिलकर बना है – इंटर + नेट। अर्थात् आपस में जुड़े हुए नेटवर्कों का जाल। आपस में जुड़े हुए बहुत सारे नेटवर्क के समूह को इंटरनेट कहते हैं। 2. कम्प्यूटर के द्वारा एक नेटवर्क पर उपलब्ध सूचनाओं को किसी अन्य नेटवर्क पर आदान-प्रदान करने की प्रक्रिया को सर्फिंग (Surfing) कहते हैं। 3. इंटरनेट के तीन उपयोग – (अ) ई-मेल करने के लिए (ब) मनोरंजन के लिए (स) सूचनाएँ प्राप्त करने के लिए। 4. इंटरनेट को उपयोग करने के लिए कम्प्यूटर, मॉडम, टेलीफोन लाइन तथा प्रोग्राम की आवश्यकता होती है। (क) 1. इंटरनेट छोटे-छोटे नेटवर्कों को आपस में जोड़ता है जिससे कि एक नेटवर्क पर उपलब्ध सूचनाओं का किसी अन्य नेटवर्क से आदान-प्रदान किया जा सके। 2. कम्प्यूटर के द्वारा आदान-प्रदान की जाने वाली प्रक्रिया को सर्फिंग कहते हैं व सर्फिंग करने वाले व्यक्ति को नेट सर्फर कहते हैं। 3. ई-मेल इंटरनेट द्वारा प्रदत्त एक अति उत्तम सेवा है। आज की व्यस्त जिंदगी में विश्व भर में संदेशों के आदान-प्रदान का यह एक सर्वोत्तम, सस्ता व सरल साधन है। 4. नेट से सूचना प्राप्त करने की प्रक्रिया डाउनलोडिंग कहलाती है जबकि नेट पर सूचना डालने की प्रक्रिया अपलोडिंग कहलाती है। 5. सर्च इंजन का प्रयोग किसी विषय से संबंधित जानकारी प्राप्त करने के लिए किया जाता है। कुछ प्रमुख सर्च इंजन हैं - yahoo, Google आदि। **Hot Questions** – 1. इंटरनेट का प्रयोग करते समय विश्व के किसी भी कोने में सर्फिंग कर रहे व्यक्ति से हम बातचीत कर सकते हैं। इस लिखित बातचीत को चैटिंग कहते हैं। 2. दो सर्च इंजन – yahoo, Google है। (ख) 1. अ 2. द 3. स (ग) 1. इंटरनेट 2. अपलोडिंग 3. मॉडम 4. याहू, गूगल 5. फारवर्ड (घ) 1. (द) 2. (य) 3. (अ) 4. (स) 5. (ब) (ङ) 1. गलत 2. सही 3. गलत 4. गलत 5. सही **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 3 सॉफ्टवेयर एवं हार्डवेयर का प्रयोग

Oral Questions – 1. वायरस एक प्रकार का कीड़ा होता है, जो

हमारे कम्प्यूटर को हानि पहुँचाता है। यह कम्प्यूटर की सभी फाइलों को नष्ट कर सकता है और हमारे कम्प्यूटर को खराब भी कर सकता है। 2. WIN ZIP प्रोग्राम का प्रयोग फाइल को सिकोड़ने के लिए किया जाता है। जब कभी अधिक डाटा के कारण हमारी फाइल बड़ी हो जाती है और फ्लॉपी में नहीं आ पाती है तो उसे WIN ZIP प्रोग्राम के प्रयोग से छोटा करके फ्लॉपी में स्टोर किया जा सकता है। 3. कम्प्यूटर के वे उपकरण, जिन्हें देखा, छूआ या महसूस किया जा सकता है, उन्हें हम हार्डवेयर कहते हैं। जैसे – मॉनीटर, प्रिन्टर आदि। (क) 1. कभी-कभी हमारी फाइल अत्यधिक कार्य के कारणवश भरी होती है तथा उसे फ्लॉपी में कॉपी करने की स्थिति में वह त्रुटिपूर्ण सूचना प्रदर्शित करती है। ऐसी स्थिति में WIN ZIP प्रोग्राम द्वारा हम फाइल को छोटा कर सकते हैं तथा स्टोर कर सकते हैं। 2. कम्प्यूटर संबंधी उपकरण वायरस से प्रभावित हो सकते हैं। वायरस इंटरनेट साइट को प्रभावित नहीं करता है परन्तु इन साइटों के द्वारा यह हमारे कम्प्यूटर में डाला जा सकता है। इस परेशानी से बचने के लिए सी.डी. व फ्लॉपी को सदैव कवर में रखिए। 3. सॉफ्टवेयर को उचित प्रकार से संग्रहित करने से हम भविष्य में उसमें संग्रहित की हुई जानकारी प्राप्त कर सकते हैं। 4. ड्राइव E: सी.डी. रोम के लिए एक आदर्श स्थान होता है। सी.डी. रोम ड्राइव में सी.डी. लगाएँ। स्क्रीन पर उपस्थित प्रोग्राम में रहते हुए सुरक्षित करने के लिए (Save:/My File) कमाण्ड का प्रयोग आपके प्रोग्राम को सी.डी. में संग्रहित करने में सहायता करेगी। **Hot Questions** – 1. सी.डी. राइटर का प्रयोग सी.डी. में डाटा संग्रहित करने के लिए किया जाता है। 2. वायरस संबंधी समस्याओं को सुलझाने के लिए कम्प्यूटर में वायरस रोधक किट का प्रयोग करना चाहिए। 3. WIN ZIP प्रोग्राम फाइल को सिकोड़ने में मदद करता है। (ख) 1. अ 2. अ 3. स (ग) 1. वायरस रोधी किट 2. सी.डी., वायरस 3. अस्थायी 4. ई 5. विन जिप प्रोग्राम (घ) 1. सही 2. गलत 3. गलत 4. सही 5. गलत। **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 4 वायरस

Oral Questions – 1. वायरस शब्द का अर्थ है – वाइरल इनपुट रिसोर्स अंडर सीज (VIRUS) अर्थात् कम्प्यूटर के अन्दर महत्वपूर्ण जानकारियों के नष्ट होने का खतरा होना। कुछ प्रसिद्ध वायरस हैं – NIMDA, TORJAN आदि। 2. वायरस रोधक किटों का निर्माण वायरस से उत्पन्न समस्याओं से निबटने के लिये किया जाता है। यह किट कम्प्यूटर पर उपस्थित वायरस को पहचानने में सक्षम है। 3. किसी कारणवश यदि किसी वायरस ने आपके कम्प्यूटर के बूट-सेक्टर अथवा अन्य फाइलों में प्रवेश पा लिया है, तो ऐसी स्थिति में हमें अपनी हार्ड-डिस्क को फॉर्मेट करना चाहिए। (क) 1. वायरस का अर्थ है- वाइरल इनपुट रिसोर्स अंडर सीज। 2. वायरसरोधक किटों का निर्माण वायरस से उत्पन्न समस्याओं से निबटने के लिए किया जाता है। यह किट कम्प्यूटर पर उपस्थित वायरस को पहचानने में सक्षम होता है। जैसे- Smart Dog, Kasper Sky. 3. वायरस कम्प्यूटर समाज के लिए बहुत खतरा सिद्ध हो सकता है क्योंकि यह किसी भी कम्प्यूटर समुदाय को भारी क्षति पहुँचा सकता है। वायरस का अर्थ है- वाइरल इनपुट रिसोर्स अंडर सीज। यह कम्प्यूटर में स्थित महत्वपूर्ण जानकारियों को नष्ट कर देता है। यह वायरस सी.डी., फ्लॉपी आदि की सहायता से हार्ड डिस्क पर आ जाते हैं

तथा पूरी कम्प्यूटर प्रणाली को नुकसान पहुँचाने में सक्षम होते हैं। 4. कुछ वायरसों को पूर्ण रूप से नष्ट नहीं किया जा सकता है। इसके लिए उन्हें क्वॉन्टाइन किया जा सकता है। जिसका अर्थ है कि कम्प्यूटर में वायरस उपस्थित रहेगा परन्तु अपने प्रभाव से किसी प्रकार का नुकसान नहीं पहुँचा सकेगा। **Hot Questions** – 1. वायरस के प्रभाव से बचने के लिए पूर्व में ही कम्प्यूटर में वायरसरोधी किट डालनी चाहिए। जैसे – Quick Heal, McAfee आदि। 2. प्रथम कम्प्यूटर वायरस का नाम Brain था। (ख) 1. अ 2. अ (ग) 1. वायरस रोधक किट 2. वायरस 3. क्वॉन्टाइन 4. असामाजिक प्रोग्रामों द्वारा तैयार 5. वायरस रोधक किट (घ) 1. गलत 2. सही 3. गलत 4. सही 5. गलत **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 5 कम्प्यूटर संबंधी दोष

Oral Questions – 1. काम न आने पर कम्प्यूटर को ढककर रखना चाहिए। प्रदूषित सी.डी. व फ्लॉपी के प्रयोग से बचना चाहिए। कम्प्यूटर के साथ सी.वी.टी. का प्रयोग करना चाहिए। 2. सी.वी.टी (CVT) अर्थात् कॉस्टेंट वोल्टेज ट्रांसफार्मर कम्प्यूटर को हर समय सही पावर वोल्टेज देता है। यह अचानक पावर सप्लाय बन्द होने की दशा में वोल्टेज की गिरावट व अचानक वोल्टेज में वृद्धि से कम्प्यूटर को बचाता है। 3. कम्प्यूटर में यदि हार्डवेयर कार्य करना बंद कर दे तो उसे पूर्णतः जाँचे कि वह सही ढंग से जुड़ा हुआ है, अथवा नहीं और यदि फिर भी कार्य न करे तो उपकरण की जाँच करवाये, हो सकता है वही विकृत हो। (क) 1. कम्प्यूटर क्षतिग्रस्त होने पर- (i) कम्प्यूटर पूर्ण रूप से कार्य करना बंद कर सकता है। (ii) कार्य करने की स्थिति में त्रुटिपूर्ण जानकारी प्रदान कर सकता है। 2. कम्प्यूटर की उचित देखभाल के लिए निम्नलिखित नियमों का पालन करें। (i) कार्य न करने की स्थिति में कम्प्यूटर को ढककर रखना चाहिए। (ii) अपने कम्प्यूटर को धूल-मिट्टी से बचाकर रखना चाहिए। (iii) कम्प्यूटर में प्रदूषित सी.डी. व फ्लॉपी के प्रयोग से बचना चाहिए। (iv) कार्य न होने की स्थिति में कम्प्यूटर को बंद रखना चाहिए। (v) अपने कम्प्यूटर के साथ सी.वी.टी. अर्थात् कॉस्टेंट वोल्टेज ट्रांसफार्मर का प्रयोग करना चाहिए। 3. विद्युत आपूर्ति अचानक रुकने की स्थिति से निबटने के लिए यू.पी.एस. का प्रयोग किया जाता है। इसका बैकअप आवश्यकतानुसार प्रयोग में लिया जा सकता है। यू.पी.एस. की बैटरी के अनुसार बैकअप समय- 10,15 अथवा 30 मिनट हो सकता है। 4. सदैव अपने कम्प्यूटर में वायरसरोधक किट का प्रयोग करना चाहिए। इस किट के कारण हार्डडिस्क में वायरस नहीं आ पाता। कभी-कभी हमारे द्वारा प्रयोग की जाने वाली फ्लॉपी अथवा सी.डी. वायरसयुक्त हो सकती है। यदि हमें कोई अन्य फ्लॉपी प्रयोग में लानी है तो उसे स्कैन कर लेना चाहिए। **Hot Questions** – 1. यू.पी.एस. UPS अर्थात् Uninterrupted Power Supply का प्रयोग अचानक विद्युत आपूर्ति रुकने की स्थिति में कम्प्यूटर को चालू रखने के लिए किया जाता है। 2. कम्प्यूटर बूट होते समय यदि बीप की ध्वनि आती है, तो केबल खराब हो सकती है या ठीक से जुड़ी नहीं हो सकती है। या फिर हार्डडिस्क में खराबी के कारण भी बीप की ध्वनि आती है। 3. वायरस के प्रभाव से बचने के लिए असामाजिक फ्लॉपी व सी.डी. का प्रयोग नहीं करना चाहिए तथा कम्प्यूटर में पूर्व में ही वायरस रोधी किट इंस्टाल Install

करनी चाहिए। (ख) 1. स 2. अ (ग) 1. सी.वी.टी. 2. धूल-मिट्टी 3. यू.पी.एस. 4. वातानुकूलित 5. वायुरसरोधक किट (घ) 1. सही 2. गलत 3. गलत 4. सही 5. सही (ङ) 1. कॉस्टेंट वोल्टेज ट्रांसफार्मर 2. हार्ड डिस्क ड्राइव 3. Uninterrupted Power Supply (च) छात्र स्वयं करें। क्रियाकलाप – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 6 इंटरफेस

Oral Questions – 1. ग्रीक में शब्द एनालॉग का वास्तविक अर्थ है – मिलता-जुलता। एनालॉग सिगनल्स मापने के सिद्धान्त पर कार्य करते हैं। इन्हें ठोस तारों द्वारा प्रसारित किया जाता है। 2. डिजिटल सिगनल्स गिनने का कार्य करते हैं। ये गणितीय संकेतों द्वारा कार्य करते हैं। ये सिगनल्स स्वतः ही प्रसारित हो जाते हैं। 3. वैज्ञानिक डाटा के उदाहरण – (अ) द्रव्यों का परिणाम = बर्तन के मापक्रम द्वारा अथवा गणितीय फॉर्मूला द्वारा। (ब) वायुदाब = डिजिटल मैनोमीटर द्वारा। (स) आग की चमक = पायरोमीटर द्वारा आदि। 4. जब डाटा को कम्प्यूटर में डाला जाता है, तो उसे एक विशेष प्रोग्राम द्वारा प्रोसेस किया जाता है। इसके पश्चात् इसे सारणी, लेखाचित्र अथवा नक्शा में परिवर्तित किया जाता है। परिणाम प्राप्त करने के बाद हम किसी विशेष प्रोग्राम के द्वारा उनका विश्लेषण करते हैं। MS Excel, Oracle, Visual Baiscs, Lotus, 123 आदि प्रोग्रामों के द्वारा हम इस प्रकार की गणना करते हैं। इस प्रक्रिया को नंबर क्रंचिंग (Number Crunching) कहा जाता है। (क) 1. कम्प्यूटर की परिभाषा अनुसार इनपुट डिवाइसिज इंटरफेस कहलाती है। कम्प्यूटर पर कार्य करने का मुख्य स्रोत इंटरफेस तथा इनके द्वारा प्रदत्त कमाण्ड्स ही होती हैं। 2. ग्रीक शब्द 'एनालॉग' का वास्तविक अर्थ है- मिलता-जुलता। एनालॉग उपकरण दो मात्राओं के मिलने-जुलने के सिद्धान्त पर आधारित होते हैं। अतः एनालॉग उपकरण गिनने के सिद्धान्त की अपेक्षा मापने के सिद्धान्त पर कार्य करते हैं। 3. वे उपकरण जो मापने की अपेक्षा गिनने का कार्य करते हैं, डिजिटल उपकरण कहलाते हैं। ये उपकरण गणितीय संकेतों द्वारा दर्शाए जाते हैं। 4. सभी डिजिटल उपकरण कुछ विशेष अंगों द्वारा सुसज्जित होते हैं जिन्हें हम प्रोब्स कहते हैं। 5. पोर्ट प्रोब में एक विशेष प्रकार का कनेक्टर होता है जो प्रोब को कम्प्यूटर से जोड़ने में सहायता करता है। जब डाटा को कम्प्यूटर में डाला जाता है तो उसे एक विशेष प्रोग्राम द्वारा प्रोसेस किया जाता है इसके पश्चात्- इसे सारणी, लेखाचित्र अथवा नक्शा में परिवर्तित किया जाता है। 6. एनालॉग सिगनल्स ठोस तारों द्वारा प्रसारित किये जाते हैं किन्तु डिजिटल सिगनल्स का प्रसारण तार अथवा बिना तार के भी किया जा सकता है। एनालॉग सिगनल्सों के प्रसारण के लिए वोल्टेज की आवश्यकता पड़ती है जबकि डिजिटल सिगनल्स के प्रसारण के लिए ठोस मूल्यों की आवश्यकता होती है। **Hot Questions** – 1. कम्प्यूटर पर कार्य करने का मुख्य स्रोत इंटरफेस तथा इनके द्वारा प्रदत्त कमाण्ड्स ही होती है। 2. एक सतत् एनालॉग डाटा का असतत् डिजिटल में परिवर्तन की क्रिया को एनालॉग डिजिटल परिवर्तन कहते हैं। इसे (A/D) के माध्यम से भी व्यक्त करते हैं। 3. डिजिटल कैमरे के मैमोरी कार्ड को पी.सी. से जोड़कर सभी चित्रों को पी.सी. में स्थानान्तरित कर लिया जाता है फिर कम्प्यूटर में फोटोशॉप (Photoshop) सॉफ्टवेयर के द्वारा इसे एडिट किया जा सकता है। (ख) 1. अ 2. अ (ग) 1. दो मात्राओं

के मिलने-जुलने 2. ठोस मूल्यों 3. वोल्टेज 4. डिजिटल मैनोमीटर 5. पी.सी. (घ) 1. गलत 2. सही 3. गलत 4. सही **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 7 इंटरनेट एक, प्रयोग अनेक

Oral Questions – 1. कुछ महत्वपूर्ण इलेक्ट्रॉनिक उपकरण है – सी.डी. रोम, मैमेटिक टेप, हार्डडिस्क ड्राइव, फ्लॉपी डिस्क ड्राइव, टच स्क्रीन, लाइट पेन। 2. इंटरनेट के माध्यम से हम विश्व के किसी भी भाग से संदेश प्राप्त कर सकते हैं व भेज सकते हैं। यह प्रक्रिया E-mail कहलाती है। 3. हम विश्व के किसी भी भाग में किसी भी व्यक्ति से इंटरनेट द्वारा बातचीत कर सकते हैं, इस प्रक्रिया को Chatting कहते हैं। (क) 1. पुस्तकालय के द्वारा हम आवश्यक सूचनाओं को विभिन्न पुस्तकों के माध्यम से प्राप्त कर सकते हैं किन्तु इसके लिए पुस्तकालय के कार्यकाल में ही सूचना प्राप्त की जा सकती है। जबकि इंटरनेट के माध्यम से विश्व के किसी भी भाग से संबंधित सूचना तुरन्त प्राप्त कर सकते हैं। इंटरनेट इलैक्ट्रॉनिक स्रोतों के द्वारा सूचना प्राप्त करने का सबसे सरल एवं सस्ता माध्यम है। 2. वह उपकरण जो इलैक्ट्रिक द्वारा चलते हैं, वह इलैक्ट्रॉनिक उपकरण कहलाते हैं। जैसे- कम्प्यूटर, टी.वी. आदि। 3. इंटरनेट के माध्यम से हम विश्व के किसी भी भाग में मेल भेज तथा प्राप्त कर सकते हैं। इंटरनेट द्वारा हम बातचीत कर सकते हैं और किसी भी विषय से संबंधित जानकारी प्राप्त कर सकते हैं। 4. इंटरनेट के माध्यम से हम विश्व के किसी भी भाग से मेल प्राप्त कर सकते हैं व मेल भेज सकते हैं। यह प्रक्रिया ई-मेल कहलाती है। 5. सूचना तथा प्रौद्योगिकी के विकास में इलैक्ट्रॉनिक स्रोतों की एक अहम भूमिका रही है। इंटरनेट पर उपलब्ध विश्व भर के किसी भी क्षेत्र से संबंधित जानकारी हम सरल एवं सुविधाजनक तरीके से किसी भी समय प्राप्त कर सकते हैं जो कि हमारे किसी भी कार्य के लिए सहायक सिद्ध हो सकती है। **Hot Questions** – 1. इंटरनेट का आविष्कार सन् 1974 में डॉ. विंट सर्फ ने किया था। (ख) 1. अ 2. अ (ग) 1. युग 2. इंटरनेट 3. सूचना प्रौद्योगिकी 4. इलैक्ट्रॉनिक (घ) 1. गलत 2. सही 3. सही 4. गलत **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 8 इंटरनेट का उचित प्रयोग

Oral Questions – 1. वेब ब्राउजर का प्रयोग विभिन्न साइटों को खोलने में किया जाता है। 2. इंटरनेट पर जानकारी लेते समय यदि हमें कुछ शुल्क चुकाना पड़ता है, तो उसे हम इंटरनेट के माध्यम से ही ऑनलाइन बैंकिंग या क्रेडिट कार्ड द्वारा चुका सकते हैं इसे ऑनलाइन ट्रांजैक्शन कहते हैं। 3. किसी विशेष सूचना को प्राप्त करने के लिए सर्च इंजन का प्रयोग किया जाता है। कई बार संबंधित विषय की जानकारी सभी साइटों पर उपलब्ध नहीं होती है। ऐसे में सर्च इंजन का प्रयोग किया जाता है। सर्च इंजन दो शब्दों का समूह है – सर्च + इंजन। सर्च का अर्थ है – खोज तथा इंजन का कार्य होता है पूरे सिस्टम को नियंत्रित करना। Yahoo व Google सर्च इंजन है। (क) 1. इंटरनेट सभी क्षेत्रों में उपयोग में लिया जाता है। सामाजिक एवं असामाजिक तत्व भी इंटरनेट का उपयोग करते हैं। असामाजिक तत्व अश्लील सूचनाएँ, वायरस आदि भेजकर नेट पर असामाजिक कार्य करते हैं। इसलिए हमें कभी-भी ऐसी क्रियाएँ नहीं करनी चाहिए, जिससे कि किसी को असुविधा का सामना करना पड़े। हमेशा नेट का प्रयोग आवश्यक कार्यों के लिए करना चाहिए।

2. वेब ब्राउजर नेट का एक प्रमुख भाग है। इसका प्रयोग हम विभिन्न साइटों को खोलने में करते हैं। ये ब्राउजर हमारे कम्प्यूटर की हार्ड डिस्क के C: भाग में होते हैं। 3. नेट पर कार्य करते समय आवश्यक सूचनाएँ, कार्य अथवा दस्तावेज आदि को प्राप्त करने की विधि डाउनलोडिंग कहलाती है। नेट पर कुछ पृष्ठ एवं सूचनाएँ ऐसी होती हैं जिन्हें डाउनलोड करने के लिए संबंधित पक्ष से आज्ञा लेनी पड़ती है। 4. किसी विशेष सूचना को प्राप्त करने के लिए एक माध्यम की आवश्यकता होती है, यह माध्यम सर्च इंजन कहलाता है। कई बार संबंधित विषय की जानकारी सभी उपलब्ध साइटों के बारे में हमें नहीं होती है, ऐसे में सर्च इंजन के निर्देशों का उचित पालन करते हुए हम अपनी प्रक्रिया को संपन्न कर सकते हैं। याहू और गूगल सर्च इंजन हैं। 5. किसी भी ई-मेल को भेजने के लिए सर्वप्रथम क्लिक करें। स्क्रीन पर एक विन्डो प्रदर्शित होगी जो आप से निम्न जानकारियों की माँग करेगी। (अ) To इस बॉक्स में जिस व्यक्ति को हमें मेल भेजनी है उसका ई-मेल एड्रेस लिखिए। (ब) Subject इस बॉक्स में मेल से संबंधित विषय भरा जाता है। (स) Cc.... मेल की प्राप्ति पाने वाले का ई-मेल भरा जाता है। (द) Bcc..... मेल की प्रति पाने वाले किसी अन्य व्यक्ति का ई-मेल। इसके बाद संदेश लिखा जाता है। इस प्रक्रिया के बाद Ok पर क्लिक कीजिए। मेल प्राप्त करने पर उसे देखने के लिए सर्वप्रथम चेक मेल पर क्लिक कीजिए। इसमें उपस्थित इन बॉक्स पर क्लिक कीजिए जहाँ पर सभी प्राप्त मेलों की सूची उनके विषय, दिनांक तथा आकार के साथ उपलब्ध होती है। जिस मेल को पढ़ना चाहते हैं उस पर क्लिक कीजिए। 6. कांफ्रेंसिंग एक प्रक्रिया है जिसके द्वारा हम नेट पर रहकर विशेषज्ञों से बातचीत कर सकते हैं। कांफ्रेंस के सदस्यों के पास सॉफ्टवेयर का समूह होना आवश्यक है। नेटमीटिंग एवं नेटस्केप कांफ्रेंस आदि विधियों के द्वारा हम विशेषज्ञों से बातचीत कर सकते हैं। **Hot Questions** – 1. सर्च इंजन शब्द में सर्च का अर्थ खोज है। 2. नया अकाउंट खोलने के लिए सबसे पहले New User पर क्लिक करें। 3. मेल भेजने की प्रक्रिया में सब्जेक्ट बॉक्स में मेल से संबंधित विषय भरे जाते हैं। (ख) 1. अ 2. ब (ग) 1. वेब ब्राउजर 2. सर्च इंजन 3. डाउनलोडिंग 4. मेल 5. नेटमीटिंग, नेटस्केप (घ) 1. सही 2. गलत 3. गलत 4. गलत 5. सही **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 9 संचार माध्यम के रूप में इंटरनेट

Oral Questions – 1. इंटरनेट के प्रयोग से शॉपिंग की जा सकती है। रूपये ट्रांसफर किये जा सकते हैं। दोस्तों से बातचीत की जा सकती है। विषय-विशेष की जानकारी ली जा सकती है। 2. ई-मेल से मुद्रा की बचत होती है। समय की बचत होती है तथा डाक भी गंतव्य स्थान पर जल्दी व सही जगह पहुँच जाती है। 3. एम.एस.पावर प्वाइंट में स्लाइड प्रस्तुतीकरण सरलता से हो जाता है। इसमें आकर्षक रूप से तैयार स्लाइड्स को एक क्लिक पर प्रस्तुत किया जा सकता है। (क) 1. इंटरनेट द्वारा हम सभी विषयों की जानकारी प्राप्त कर सकते हैं। ई-मेल भेज व प्राप्त कर सकते हैं। चैटिंग व कांफ्रेंसिंग कर सकते हैं। 2. एम. एस. पावर प्वाइंट स्लाइड प्रस्तुतीकरण का बहुत सरल माध्यम है। इसके द्वारा विषय सामग्री बहुत ही आकर्षक रूप में प्रस्तुत की जा सकती है। 3. ई-मेल के लाभ- (अ) डाक का समय पर निश्चित रूप से पहुँचना।

(ब) मूल्यवान समय की बचत। (स) मुद्रा की बचत आदि। 4. माइक्रोसॉफ्ट द्वारा प्रदत्त सामग्री की सहायता से स्लाइड तैयार की जाती है। स्लाइड पर हम किसी विषय की जानकारी प्रस्तुत कर सकते हैं। एम. एस. पावर प्वाइंट स्लाइड प्रस्तुतीकरण का बहुत सरल माध्यम है। **Hot Questions** – 1. एम.एस.पावर प्वाइंट में नई स्लाइड बनाने के लिए File Menu से New Presentation विकल्प को चुनकर निर्देशानुसार नई स्लाइड बनाई जाती है। 2. एम.एस.पावर प्वाइंट में एम.एस. का अर्थ माइक्रोसॉफ्ट है। 3. आधुनिक युग में संचार का सबसे सरल माध्यम ई-मेल है। (ख) 1. ब 2. ब (ग) 1. एम. एस. पावरप्वाइंट 2. ई-मेल 3. ई-मेल 4. प्रोजेक्ट, रिपोर्ट (घ) 1. गलत 2. गलत 3. सही 4. सही **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 10 लोगो

Oral Questions – 1. लोगो (Logo) कम्प्यूटर की एक सामान्य भाषा है, जिसकी सहायता से हम विभिन्न आकृति संबंधी एवं अन्य कार्य कर सकते हैं। 2. लोगो के प्रमुख गणितीय ऑपरेटर्स हैं – (अ) जोड़ (+) (ब) गुणा (×) (स) घटा (−) (द) भाग (/) (क) 1. लोगो कम्प्यूटर की एक सामान्य भाषा है जिसकी सहायता से हम विभिन्न आकृति संबंधी एवं अन्य कार्य कर सकते हैं। 2. लोगो प्रॉम्प्ट ? के सामने ED टाइप करें। जिसका अर्थ होता है Editor अब Enter दबाएँ, स्क्रीन पर Editor का पृष्ठ खुल जाएगा, अब आप इसमें अपनी आवश्यकतानुसार संशोधन कर सकते हैं। 3. लोगो में चित्रों में रंग भरने के लिए रंग पट्टिकाएँ उपलब्ध करायी जाती हैं। लोगो में दो प्रकार की रंग पट्टिकाएँ होती हैं। **Hot Questions** – 1. लोगो की सहायता से हम विभिन्न आकृति संबंधी कार्य, टेक्स्ट संबंधी कार्य व गणितीय कार्य विभिन्न कमाण्ड्स के प्रयोग से कर सकते हैं। 2. FD = फटल को आगे की ओर ले जाता है। BK = यह कमाण्ड पीछे की ओर लाता है। 3. लोगो को माइक्रोसॉफ्ट पैकेज का भाग माना गया है। (ख) 1. अ 2. ब (ग) 1. Erase 2. चार 3. कमाण्ड्स 4. PD (घ) 1. SETH180 2. PU 3. SETH270 4. Home (ङ) 1. सही 2. गलत 3. सही 4. गलत 5. सही **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 11 डाटा एवं डिजिटल तकनीक

Oral Questions – 1. तकनीकी झुकाव से आशय तकनीकी नुटियों के झुकाव से है। 2. मानवकृत झुकाव से आशय मानव मनोविज्ञान से उत्पन्न झुकाव से है। 3. डिजिटल उपकरण बाइनरी सं. 0 और 1 पद्धति पर कार्य करते हैं। इसलिए डिजिटल तकनीक का प्रयोग कर एनालॉग को डिजिटल सिग्नल में परिवर्तित किया जाता है। 4. सभी डिजिटल उपकरण अंकों, शब्दों आदि को कोड के रूप में संग्रहित करते हैं। अक्षरों को बाइनरी कोड के द्वारा प्रस्तुत किया जाता है। इसे अंक प्रणाली कहते हैं। 5. अक्षरों को बाइनरी कोड में प्रस्तुत किया जाता है। (क) 1. आँकड़े एकत्रित करने में प्रयुक्त तीन विधियाँ हैं- परिशुद्धता, संबद्धता या प्रासंगिकता और झुकाव। 2. डिजिटल उपकरण बाइनरी संख्या '0' तथा '1' पद्धति पर कार्य करते हैं। जिसमें '0' का अर्थ वोल्टेज की उपस्थिति को दर्शाना तथा '1' का प्रयोग वोल्टेज की अनुपस्थिति को दर्शाने के लिए होता है। 3. सभी डिजिटल उपकरण अंकों, शब्दों आदि को कोड के रूप में संगृहीत करते हैं। अक्षरों को बाइनरी कोड के द्वारा प्रस्तुत

किया जाता है। बाइनरी अंकों द्वारा कोड डिजिटल उपकरणों की सबसे छोटी इकाई होती है। 4. सही जानकारी प्राप्त करने के लिए हमें डिजिटल उपकरणों की आवश्यकता होती है। एनालॉग उपकरणों की अपेक्षा डिजिटल उपकरणों में अधिक आँकड़ों संबंधित शुद्धता पायी जाती हैं। **Hot Questions** – 1. बाइनरी कनवर्जन में बाइनरी का अर्थ होता है – 2 क्योंकि 0 एवं 1 में दो वोल्टेज होते हैं। 2. एक गीगाबाइट में 1024 मेगाबाइट होते हैं। 3. एक बाइट में 8 बिट्स होते हैं। 4. कम्प्यूटर का प्रयोग व्यापार, विज्ञान-अध्ययन, मनोरंजन आदि में किया जाता है। **(ख)** 1. अ 2. अ **(ग)** 1. बाइनरी संख्या 2. अंकों 3. परिशुद्धता, संबद्धता 4. 1 मेगाबाइट **(घ)** 1. स 2. य 3. द 4. अ 5. ब **(ङ)** 1. गलत 2. सही 3. सही 4. गलत **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 12 मल्टीमीडिया

Oral Questions – 1. मल्टीमीडिया अंग्रेजी के दो शब्दों मल्टी एवं मीडिया शब्दों से मिलकर बना है, जिसका अर्थ होता है कि वह माध्यम जिसके द्वारा एक व्यक्ति से दूसरे व्यक्ति तक सूचना पहुँचाई जा सकती है। यह सूचना रूप भिन्न-भिन्न हो सकता है। जैसे – ग्राफिक्स, टेक्स्ट आदि। 2. मल्टीमीडिया के लक्षण – (अ) रीयल टाइम एनीमेशन (Real Time Animation) का भण्डार (Storage) एवं उन्हें प्राप्त करने में सहायक। (ब) मल्टीमीडिया से संबंधित कड़ी की आवश्यकता पड़ती है। इससे हम दूसरी एनीमेशन पर जा सकते हैं। (स) डाटा स्थानांतरण की दर अधिक होती है। 3. हम विभिन्न विधियों के द्वारा पावर प्वाइंट की स्लाइड में आवश्यक परिवर्तन डाल सकते हैं। स्लाइड शॉ के उपलब्ध विकल्प द्वारा प्रस्तुतीकरण चालू किया जाता है। एक बार प्रस्तुतीकरण प्रारम्भ होने पर इससे बनाई गई सभी स्लाइड्स क्रमबद्ध रूप से चालू हो जाती है। 4. वेब पेज डिजाइनिंग के लिये एम.एस.फ्रंट पेज का प्रयोग किया जाता है। 5. सर्वाधिक लोकप्रिय वेबसाइट Google है। **(क)** 1. मल्टीमीडिया अंग्रेजी के दो शब्दों से मिलकर बना है- मल्टी और मीडिया। जिसका अर्थ होता है कि वह माध्यम जिसके द्वारा एक व्यक्ति से दूसरे व्यक्ति तक सूचना पहुँचाई जा सकती है। इस सूचना का रूप भिन्न-भिन्न हो सकता है। पूर्ण सूचनाओं का समूह प्राप्त करने के लिए आवश्यक है कि सही सूचनाओं के सम्मिश्रण का प्रयोग किया जाए। मल्टीमीडिया का प्रयोग मनोरंजन, खोज, प्रस्तुतीकरण, शिक्षा और सूचनाओं के आदान-प्रदान के लिए किया जाता है। 2. नई स्लाइड जोड़ने के लिए मेन्यू बार स्थित इंसर्ट विकल्प पर क्लिक करें। प्रदर्शित न्यू स्लाइड नामक विकल्प पर क्लिक करें, एक नई स्लाइड पुरानी स्लाइड के साथ जुड़ जाएगी। 3. हाइपरटेक्स्ट, शब्द अथवा शब्दों के समूह होते हैं जो नीले रंग के होते हैं। ये हमें अन्य पृष्ठ से जोड़ते हैं। 4. सर्वप्रथम एम. एस. फ्रंट पेज में न्यू विकल्प में से वेब पर क्लिक करें। इसके बाद स्क्रीन पर एक डायलॉग बॉक्स प्रदर्शित होगा। तत्पश्चात् एक विजार्ड स्क्रीन प्रदर्शित होगी। इसमें उपलब्ध कार्पेटे प्रेजेन्स विजार्ड पर क्लिक कीजिए। वेब पेज डिजाइन करने के लिए आवश्यक विशिष्टताएँ इसमें उपलब्ध होती हैं जिसका प्रयोग आवश्यकता अनुसार किया जा सकता है। 5. वेब पेज का निर्माण निम्न टूलस द्वारा किया जाता है- एच टी एम एल- इस भाषा का प्रयोग वेब पेज तैयार करने के लिए किया जाता है।

माइक्रोसॉफ्ट फ्रंटपेज- यह एम.एस. ऑफिस का ही भाग है। इसका मुख्य उपयोग डिजाइनिंग के लिए किया जाता है तथा इसमें आवश्यक कोड स्वयं तैयार हो जाता है। ऑनलाइन वेब पेज डिजाइनिंग टूल- वेब साइट वेब पेज कई वेब साइट पर तैयार की जा सकती है। 6. वेब पेज तैयार होने के पश्चात् उसे वेब सर्वर के लिए आकर्षक बनाना आवश्यक होता है। इस कार्य के लिए इसे मूल संरचना प्रदान की जा सकती है। इन समस्त कार्यों के लिए स्क्रीन पर एक विन्डो प्रदर्शित होती है जिसमें निम्न विकल्प उपलब्ध होंगे- (अ) विविध रंग- आप पृष्ठभूमि में रंगों का प्रयोग करने के लिए इस विकल्प का प्रयोग कर सकते हैं। (ब) सक्रिय ग्राफिक्स- इस विकल्प के द्वारा एनीमेशन आदि डाल सकते हैं। (स) CSS का प्रयोग- इस विकल्प के द्वारा टैक्स्ट, कलर, फॉन्ट आदि जैसे मूल तत्व डाल सकते हैं। **Hot Questions** – 1. मल्टीमीडिया अंग्रेजी के दो शब्दों मल्टी और मीडिया से मिलकर बना है। 2. पावर प्वाइंट का File एक्सटेंशन .ppt होता है। 3. फाइल को प्रिन्ट करने की कमाण्ड Ctrl+P होती है। 4. नेविगेशन Navigation का अर्थ एक स्लाइड से दूसरी स्लाइड में जाना होता है। 5. URL का पूरा नाम यूनिफॉर्म रिसॉर्स लोकेटर (Uniform Resource Locator) है। एक वेबसाइट के पूरे Address को URL कहा जाता है। 6. WWW का अर्थ होता है – World Wide Web अर्थात् विश्वभर में फैला हुआ जाल। **(ख)** 1. अ 2. अ **(ग)** 1. साइट 2. वाइड 3. .Ppt 4. कारपोरेट विजार्ड **(घ)** 1. हाइपर टैक्स्ट मार्कअप लैंग्वेज 2. वर्ल्ड वाइड वेब 3. माइक्रोसॉफ्ट **(ङ)** 1. सही 2. गलत 3. सही 4. गलत **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 13 माइक्रोसॉफ्ट एक्सेल

Oral Questions – 1. एम.एस.एक्सेल का प्रयोग मुख्यतः गणितीय गणना आदि के लिये किया जाता है। इसके माध्यम से कंपनियों के वर्कशीट संबंधी कार्य भी किये जा सकते हैं। 2. एक्सेल की वर्कशीट पंक्तियों और स्तम्भों में विभाजित होती है। डाटा को सूचीबद्ध एवं उसका विश्लेषण करने के लिए वर्कशीट का प्रयोग किया जाता है। 3. फॉरमेट लिजेण्ड (Format Legend) के द्वारा चार्ट के शीर्षक में परिवर्तन किया जा सकता है। चार्ट में किसी भी क्षेत्र को चुना जा सकता है। **(क)** 1. एक्सेल एम. एस. ऑफिस का ही एक महत्वपूर्ण भाग है। यह पंक्तियों एवं स्तम्भों के समूह की स्प्रेडशीट के रूप में विन्डो स्क्रीन पर उपलब्ध होता है। यह मुख्यतः गणितीय गणना आदि के लिए प्रयोग में लिया जाता है। इसके माध्यम से कंपनियों के वर्कशीट संबंधी कार्य भी सुगमता से किये जा सकते हैं। 2. चार्ट बनाने के लिए सर्वप्रथम सेल श्रेणी चुनिए तथा आवश्यक आँकड़े टाइप कीजिए। अब टूल बार में स्थित चार्ट आइकन पर क्लिक कीजिए। चार्ट पृष्ठ स्क्रीन पर उपलब्ध है। एक्सेल में चार्ट बनाने के लिए विभिन्न विकल्प होते हैं। जैसे- बार चार्ट, लाइन चार्ट, पाई चार्ट आदि। आवश्यकतानुसार चार्ट का चुनाव कीजिए। इसके पश्चात् Next पर क्लिक कीजिए। इसका चित्रांक दिखाई देगा। 3. एक्सेल की वर्कशीट पंक्तियों एवं स्तम्भों के रूप में विभाजित होती है। इसमें उपलब्ध बॉक्स को सेल कहा जाता है तथा उसका ज्ञान सेल प्वाइन्टर की सहायता से प्राप्त किया जाता है। 4. एक्सेल में कार्य करने के पश्चात् फाइल को संगृहीत करना आवश्यक है जिसके लिए सर्वप्रथम

फाइल आइकन पर क्लिक करें तथा इसमें उपलब्ध Save विकल्प को चुनें। उपयुक्त नाम देकर Ok करें। आपका किया गया कार्य संगृहीत हो जाएगा। एम. एस. एक्सेल में फाइल संग्रहण का एक्सटेंशन XLS होता है। 5. एक्सेल में आँकड़ों के जोड़ ज्ञात करने के लिए Auto Sum का उपयोग किया जाता है। सर्वप्रथम आवश्यक सेलों का सलेक्शन कीजिए। आइकन का प्रयोग कीजिए। इसमें सभी आँकड़ों का जोड़ उपलब्ध हो जाएगा। **Hot Questions** – 1. एम.एस.एक्सेल Microsoft का भाग है। 2. एम.एस.एक्सेल में 256 स्तम्भ और 65536 पंक्तियाँ होती हैं। 3. Autosum कमाण्ड के द्वारा सलेक्ट किये गये सभी पंक्ति और स्तम्भों का जोड़ हो जाता है। 4. एम.एस.एक्सेल की फाइल एक्सटेंशन .XLS होता है। (ख) 1. स 2. अ (ग) 1. सेल प्वाइंटर 2. XLS 3. 65536 4. Tab (घ) 1. स 2. अ 3. य 4. ब 5. द (ङ) 1. गलत 2. सही 3. गलत 4. सही **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 14 फाइल एवं फोल्डर्स पर कार्य

Oral Questions – 1. डाटा एवं सूचनाओं का जहाँ संग्रहण किया जाता है, उसे फाइल कहते हैं। फोल्डर में फाइलों का समूह होता है। 2. विन्डो एक्सप्लोरर में फाइल को खोलने के लिए उस फाइल को चुनकर उस पर डबल क्लिक कीजिए और फाइल खुल जायेगी। 3. ई-मेल में Subject Option में ई-मेल से संबंधित विषय लिखा जाता है। 4. फाइल को तीन विधियों से खोला जा सकता है – (अ) प्रोग्राम में से (ब) विन्डो एक्सप्लोरर से (स) डेस्कटॉप पर स्थित फाइल के आइकन में से। (क) 1. आवश्यकतानुसार फोल्डर पर क्लिक कीजिए। तत्पश्चात् उस फोल्डर पर दायीं क्लिक करके 'Rename' विकल्प पर क्लिक कीजिए। जो नाम आप उसे देना चाहते हैं, उसे टाइप करके Enter दबाएँ। 2. जिस वेब साइट पर आपका ईमेल एकाउंट है, सर्वप्रथम उसे प्रयोग कीजिए। अब अपने रजिस्टर किये गए Log in name एवं Password के द्वारा Login कीजिए। अब 'Inbox' विकल्प अथवा 'Compose' विकल्प का प्रयोग कर सकते हैं। 'Compose' विकल्प प्रयोग करने पर एक विन्डो प्रदर्शित होगी, यहाँ पर उस व्यक्ति के एकाउंट संबंधी विवरण भरिए जिसे ई-मेल भेजना है। To -----, CC वाली पंक्ति में प्राप्तकर्ता का ई-मेल पता डालिए। Bcc... में किसी अन्य व्यक्ति का ई-मेल पता डालिए। Subject में ई-मेल संबंधी विषय टाइप कीजिए। खाली बॉक्स में अपना Message टाइप कीजिए। अन्त में Send पर क्लिक कीजिए। 3. सर्वप्रथम जिस फाइल को प्रिंट करना है, उसे खोलिए। Ctrl + P कमाण्ड का उपयोग करें। स्क्रीन पर विन्डो प्रदर्शित होगी जिसमें निम्न जानकारियाँ भरें- कापियों की संख्या, पेज का आकार, फाइल में पेज की स्थिति आदि। 4. फाइल निम्न प्रकार से खोली जा सकती है- (अ) प्रोग्राम में से- जिस प्रोग्राम में फाइल की प्रोसेसिंग होती है, उसमें से आप फाइल के मेन्यू में 'Open' विकल्प चुनिए एवं फाइल खोलिए। (ब) विन्डो एक्सप्लोरर- इस प्रोग्राम में आप इच्छानुसार फाइल पर क्लिक करके फाइल को खोल सकते हैं। (स) डेस्कटॉप पर स्थित फाइल आइकन में से- आप फाइल का एक आइकन बनाकर डेस्कटॉप पर डाल सकते हैं। डेस्कटॉप के इस आइकन पर क्लिक करने के पश्चात् आप आवश्यक प्रोग्राम खोल सकते हैं। **Hot Questions** – 1. संकेतों एवं निर्देशों के समूह को प्रोग्राम कहते हैं। 2.

फाइल को बन्द करने के लिये File Menu में Close के Option से या शार्टकट कीज Alt+F4 से बन्द कर सकते हैं। 3. फाइल को प्रिंट करने के लिये File Menu से Print Option को चुना जाता है या शार्टकट कीज Ctrl+P के माध्यम से भी प्रिंट किया जा सकता है। 4. सी.डी. ड्राइव E: होती है। (ख) 1. अ 2. ब (ग) 1. Alt + F4 2. प्रोग्राम, विन्डो एक्सप्लोरर, डेस्कटॉप 3. Ctrl+P 4. वेब साइट (घ) 1. सही 2. गलत 3. सही 4. सही **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

कक्षा - 7

अध्याय- 1 कम्प्यूटर : एक परिचय

Oral Questions – 1. कम्प्यूटर में डाटा को दो स्विचों अर्थात् 'On' और 'Off' के द्वारा नियन्त्रित किया जा सकता है। अतः इसमें केवल दो संख्यात्मक चिह्न होते हैं। Off के लिए '0' एवं On के लिए '1'। इस प्रणाली को बाइनरी प्रणाली (Binary System) कहते हैं। 2. कम्प्यूटर के मुख्य भाग है – मदरबोर्ड, माइक्रोप्रोसेसर, मुख्य मेमोरी, स्विच मोड पावर सप्लाय, फ्लॉपी डिस्क ड्राइव, हार्ड डिस्क ड्राइव, डिस्पले ऐडेप्टर कार्ड। 3. CGA (Colour Graphics Adaptor) एवं VGA (Video Graphics Adaptor) दो मुख्य एडेप्टर हैं। (क) 1. कम्प्यूटर एक ऐसा इलैक्ट्रॉनिक उपकरण है, जिसके द्वारा डाटा का इनपुट प्रोसेसिंग एवं आउटपुट प्राप्त करते हैं। यह तीव्रगति, परिशुद्धता एवं विश्वसनीयता से डाटा को पढ़-लिख सकता है। यह एक बड़ी मात्रा में डाटा को प्रोसेस एवं संग्रह कर सकता है। कम्प्यूटर के मुख्य अंग हैं - सी. पी. यू., मॉनीटर, की-बोर्ड, फ्लॉपी ड्राइव, सी. डी. ड्राइव, माउस और स्पीकर्स। 2. कम्प्यूटर के प्रमुख भाग हैं - मदरबोर्ड, माइक्रोप्रोसेसर, मुख्य मेमोरी, स्विच मोड पावर सप्लाय, फ्लॉपी डिस्क ड्राइव, हार्ड डिस्क ड्राइव और डिस्पले एडाप्टर कार्ड। जिस फाइबर ग्लास से निर्मित इलैक्ट्रिक बोर्ड पर सभी इलैक्ट्रॉनिक अवयव स्थापित किये जाते हैं। उसे मदर बोर्ड कहते हैं। 3. माइक्रोप्रोसेसर सिलिकॉन चिप का एक टुकड़ा होता है, जो एक या एक से अधिक इंटीग्रेटेड सर्किट उपकरणों पर स्थापित किये जाते हैं। इसका प्रयोग सेमीकंडक्टर टेक्नोलॉजी में किया जाता है। संपूर्ण कम्प्यूटर का निर्माण इसके साथ ही किया जा सकता है। इसकी दो उप इकाइयाँ होती हैं - ए. एल. यू. और सी. यू.। 4. स्विच पावर मोड सप्लाय का कार्य कम्प्यूटर के अवयवों की सुरक्षा हेतु उच्च विद्युतधारा को निम्न विद्युत धारा में परिवर्तन करना है। **Hot Questions** – 1. डिजिटल काम्पैक्ट डिस्क का आविष्कार जैम्स रूसल ने किया था। 2. एलान शर्गाट द्वारा 1971 में फ्लॉपी डिस्क का आविष्कार किया गया था। (ख) 1. स 2. द 3. ब (ग) 1. ऑन, ऑफ 2. चिप 3. अस्थिर 4. उच्चविद्युतधारा, निम्नविद्युत धारा 5. 1024 (घ) 1. X 2. ✓ 3. ✓ 4. ✓ 5. ✓ **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 2 मेमोरी

Oral Questions – 1. रजिस्टर्स में डाटा को अस्थायी रूप से संग्रहित किया जा सकता है। ये डाटा एवं पतों को संग्रहित करते हैं। 2. हार्डडिस्क ड्राइव (Hard Disc Drive) और सी.डी. रोम (CD-ROM) द्वितीयक मेमोरी के मुख्य उदाहरण हैं। (क) 1. मेमोरी कम्प्यूटर का वह भाग होता है, जहाँ डाटा, प्रोग्राम, संकेत एवं परिणामों को संग्रह किया

जाता है। यह सभी डाटा, संकेत, परिणाम, बिट बाइट के रूप में होते हैं। मैमोरी मुख्यतः दो प्रकार की होती है- प्राथमिक एवं द्वितीयक। 2. रैम तीन प्रकार के होते हैं - (i) DRAM - डायनामिक रैम एक प्रकार की मैमोरी चिप होती है, जो रैम के समान ही सी. पी. यू. में प्रयुक्त की जाती हैं, इसमें विषय-वस्तु को समय-समय पर स्टोर करने की आवश्यकता होती है। (ii) VRAM - वीडियो रैम का प्रयोग विडियो नियन्त्रकों में रैम के साथ किया जाता है। यह एक साथ बहुत सारे डाटा को मॉनीटर तक पहुँचा सकता है। (iii) SRAM- स्टैटिक रैम अपनी विषय-वस्तु को सुरक्षित रखती है। यह On/Off बटन से निर्मित की जाती है। 3. रोम :- रोम मैमोरी में स्थित डाटा को केवल पढ़कर ही उपयोग किया जा सकता है। परन्तु उसमें परिवर्तन नहीं किया जा सकता। इसलिए इसे रीड ओनली मैमोरी कहा जाता है। यह स्थिर प्रकृति की होती है अर्थात् चिप अपरिवर्तनीय डाटा को संरक्षित रखती है। इसमें संकेतों के ऐसे समूह होते हैं जिनका प्रयोग कार्य प्रणाली को सुचारू रूप से चलाने में किया जाता है। कैश मेमोरी - यह रैम के समान होती है, परन्तु इसकी गति बहुत तीव्र होती है। यह कई क्षेत्रों में प्रयोग की जाती है। यह अधिकतर प्रयोग होने वाले डाटा को संग्रह करके प्रोसेसिंग के कार्य को तीव्र गति से पूर्ण करती है। 4. द्वितीयक मैमोरी का प्रयोग उस समय करते हैं, जब प्राथमिक मैमोरी डाटा एवं प्रोग्राम को संग्रह करने में असक्षम होती है। 5. रजिस्टर्स का प्रयोग अस्थायी रूप से डाटा संगृहीत करने के लिए किया जाता है। ये दो प्रकार के होते हैं - (i) प्रोग्राम काउन्टर - इनका प्रयोग पूर्व में क्रियान्वित किये गए आदेशों को स्टोर करने में किया जाता है। (ii) एक्यूमुलेटर - इसका प्रयोग किसी प्रक्रिया को संचालित अथवा परिणाम को स्टोर करने में किया जाता है। **Hot Questions** - 1. कम्प्यूटर में किसी शब्द की लम्बाई बिट्स में नापी जाती है। 2. सूचना राजपथ इंटरनेट को कहते हैं। (ख) 1. ब 2. अ 3. स (ग) 1. मैमोरी में 2. विद्युत आपूर्ति 3. तीन 4. असक्षम 5. प्लास्टिक, माइलर (घ) 1. ✓ 2. X 3. ✓ 4. ✓ 5. X **क्रियाकलाप** - छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 3 डिवाइसेज

Oral Questions - 1. एक रंगीन मॉनीटर में 0.28 मिमी से कम की डॉट पिच होनी चाहिए। 2. बार कोड रीडर का उपयोग शॉपिंग माल्स में बिल बनाने व अन्य स्थानों पर रेखाओं को स्कैन करके अंकों में परिवर्तित करने के लिए किया जाता है। (क) 1. इनपुट डिवाइस, वह उपकरण है जिसमें उपभोक्ता द्वारा दिए गए डाटा एवं संकेतों को ग्रहण किया जा सकता है। माउस एवं की-बोर्ड सामान्यतः प्रयुक्त होने वाले अत्यंत महत्वपूर्ण इनपुट डिवाइस हैं। 2. आउटपुट डिवाइस के द्वारा प्रोसेस किए गए डाटा को उपभोक्ता तक पहुँचाते हैं। आउटपुट डिवाइस कई प्रकार की होती हैं- मॉनीटर, प्रिन्टर प्लॉटर आदि। 3. कैथोड रे ट्यूब मॉनीटर का पिछला भाग फास्फोरस से निर्मित होता है। स्क्रीन छोटे-छोटे बिन्दुओं द्वारा निर्मित होती है। जिन्हें पिक्सेल कहते हैं। रंगीन मॉनीटर में एक के स्थान पर तीन इलैक्ट्रॉन बॉक्स होते हैं एवं प्रत्येक पिक्सेल लाल, नीले फास्फोरस से निर्मित होता है। 4. ○ रिसोल्यूशन - स्क्रीन पर स्थित पिक्सेल की संख्या के अनुसार मॉनीटर को विभक्त किया जाता है। जिन्हें मैट्रिक्स कहते हैं। मॉनीटर रिसोल्यूशन को विडियो कन्ट्रोलर द्वारा निर्धारित किया जाता है। ○ रिफ्रेश रेट - स्क्रीन पर स्थित होने के कारण

पिक्सेल को स्कैन करने की गति के अनुसार ही उसे निर्धारित किया जा सकता है। इसे हर्टज में मापा जा सकता है। चूँकि स्क्रीन पर इलैक्ट्रॉन बीम की स्कैनिंग के कारण फास्फोरस के बिन्दु धूमिल पड़ जाते हैं, इसलिए स्क्रीन को प्रत्येक स्कैनिंग की प्रक्रिया के पश्चात् रिफ्रेश करना आवश्यक होता है। ○ डॉट पिच - पिक्सेल का निर्माण करने वाले दो फास्फोरस बिन्दुओं के मध्य पाये जाने वाले खाली स्थान को डॉट पिच कहते हैं। **Hot Questions** - 1. माउस का आविष्कार Douglas Engelbart ने किया था। 2. ऑप्टिकल माउस में माउस पैड की आवश्यकता इसलिए नहीं होती है, क्योंकि इसमें माउस बॉल के स्थान पर लेजर लाइट्स का प्रयोग किया जाता है। (ख) 1. ब 2. स 3. द (ग) 1. दो 2. की-बोर्ड 3. आउटपुट 4. श्वेत-श्याम, कई रंगों (घ) 1. X 2. X 3. ✓ 4. ✓ 5. X **क्रियाकलाप** - छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 4 कम्प्यूटर की पीढ़ियाँ

Oral Questions - 1. FORTRAN, BASIC, COBOL एवं LOGO तीसरी पीढ़ी की भाषाएँ हैं। 2. माइक्रो कम्प्यूटर का प्रयोग घरों व व्यापार क्षेत्रों में किया जाता है। 3. सुपर कम्प्यूटर सबसे बड़े व तीव्र होते हैं। ये महँगे भी होते हैं। सुपर कम्प्यूटर मुख्यतः वैज्ञानिकी प्रयोग में आते हैं। (क) 1. माइक्रो कम्प्यूटर का प्रयोग लोग अपने घरों एवं व्यापार क्षेत्र में करते हैं। इसका प्रयोग पर्सनल कम्प्यूटर के रूप में किया जाता है। इसकी संग्रहण क्षमता कम होती है। इसकी सबसे आकर्षक एवं आश्चर्यजनक विशेषता आकार की होती है। जो हथेली अथवा कॉपी के समान होता है। परन्तु यह आकार इसकी प्रोसेसिंग क्षमता में बाधक नहीं होता। 2. मेनफ्रेम कम्प्यूटरों का प्रयोग अधिक जटिल एवं लम्बी गणना करने के लिए किया जाता है। यह अधिकांशतया इनपुट एवं आउटपुट डिवाइस पर कार्य करते हैं। यह अत्यधिक मात्रा में डाटा को तीव्र गति से प्रोसेस कर सकते हैं एवं इनकी संग्रहण क्षमता भी अधिक होती है। 3. सुपर कम्प्यूटर सबसे बड़े तीव्र एवं महँगे कम्प्यूटर होते हैं। ये पैरलल प्रोसेसिंग की अवधारणा पर आधारित होते हैं जो एक साथ कुछ ही पलों में लाखों वैज्ञानिक एवं गणितीय प्रश्नों को हल कर देते हैं। इनके कुछ उदाहरण हैं - CRAY, ANURAG और PARAM। 4. जिस प्रकार आपस में विचारों के आदान-प्रदान के लिए हमें भाषा की आवश्यकता होती है। इसी प्रकार कम्प्यूटर से बात करने के लिए हमें एक भाषा की आवश्यकता पड़ती है। आजकल कम्प्यूटर की कई भाषाओं का विकास हुआ है। ये चार पीढ़ियों में विभाजित है। 5. कम्प्यूटर की चौथी पीढ़ी की भाषाओं में प्रोग्रामर को मात्र यह बतलाना पड़ता है कि किस चीज की आवश्यकता है। इससे समस्या का समाधान स्वतः हो जाता है। ये अप्रक्रियात्मक भाषाएँ होती हैं। जैसे Java, Sybase, Ingress आदि। **Hot Questions** - 1. विश्व की सबसे बड़ी कम्प्यूटर निर्माता कम्पनी IBM है। 2. बिल गेट्स कम्प्यूटर सॉफ्टवेयर कम्पनी का स्वामित्व करते हैं। (ख) 1. ब 2. स 3. ब (ग) 1. चार 2. द्वितीय पीढ़ी 3. मिनी 4. भाषाओं 5. अप्रक्रियात्मक (घ) 1. X 2. ✓ 3. ✓ 4. X **क्रियाकलाप** - छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 5 कम्प्यूटर से संबंधित समस्याएँ

Oral Questions - 1. ये वायरस स्वयं को किसी भी फाइल पर स्थापित करके सभी फाइलों को नष्ट कर देते हैं। 2. बूट सेक्टर के वायरस

फ्लॉपी व एच.डी.डी. को हानि पहुँचाते है। (क) 1. ० कम्प्यूटर का बूट न होना – एच. डी. डी. में त्रुटि अथवा सी. पी. यू. की गति धीमी होना। निदान – कम्प्यूटर को उन्नत कीजिए। एच. डी. डी. की जाँच कीजिए एवं कम्प्यूटर को दुबारा बूट कीजिए। ० हार्डवेयर उपकरण का ठीक प्रकार से कार्य न करना – हाडवेयर उपकरणों में त्रुटियाँ। निदान – हार्डवेयर उपकरणों एवं तारों की जाँच कीजिए। ० नेटवर्क नेबरहुड पर सूची प्रदर्शन न होना – लैन कार्ड में त्रुटियाँ होना। निदान – लैन कार्ड एवं उसके अन्य उपकरणों की जाँच कीजिए। ० कम्प्यूटर का पूर्ण रूप से कार्य करना – की-बोर्ड अथवा इसके तार का त्रुटिपूर्ण होना अथवा कम्प्यूटर में दोषपूर्ण फाइलें होना। निदान – की-बोर्ड की जाँच करना अथवा प्रोग्राम को दुबारा स्थापित करना। 2. वायरस का निर्माण असामाजिक प्रोग्रामर द्वारा किया जाता है। वह वायरस का निर्माण करके उसे किसी फ्लॉपी अथवा सी. डी. पर डालकर दूर स्थित अन्य कम्प्यूटरों में भेज देता है। वायरस स्वयं को हार्ड डिस्क के बूट सेक्टर अथवा फाइल पर स्थापित करके स्वयं को फैलाना प्रारम्भ कर देता है। 3. वायरस के निष्कासन के लिए वायरसरोधक किट उपलब्ध होता है। अपने कम्प्यूटरों पर हमेशा इन किटों को स्थापित कीजिए। कम्प्यूटर चालू करने के पश्चात् जिस वायरसरोधक प्रोग्राम को चालू करना है, उसे चुनिये। बिना स्कैन किए किसी भी सी. डी. अथवा फ्लॉपी का प्रयोग कम्प्यूटर पर मत कीजिए। 4. वायरसरोधक किटों के नाम हैं- QuickHeal, Kaspersky, Norton Antivirus आदि। **Hot Questions** – 1. आमजन को उपलब्ध कराने से पहले सॉफ्टवेयर का रियल टाइम कन्डीशन में जो रिलीज किया जाता है उसे Beta Release कहते है। (ख) 1. स 2. द 3. स (ग) 1. एच. डी. डी. में त्रुटि, सी. पी. यू. की गति धीमी 2. हार्डवेयर उपकरणों में त्रुटियाँ 3. कम्प्यूटर की कार्य-प्रणाली को क्षतिग्रस्त करने वाले प्रोग्राम 4. वायरसरोधक किट (घ) 1. ✓ 2. ✓ 3. ✓ 4. ✓

क्रियाकलाप – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 6 सॉफ्टवेयर

Oral Questions – 1. पंचम पीढ़ी के कम्प्यूटरों की प्रमुख विशेषता यह है कि यह यूजर फ्रैण्डली इंटरफेस पर आधारित है, जो नवीनतम मल्टीमीडिया तकनीकों के साथ प्रयोग होता है। 2. कम्पाइलर और इन्टरप्रेटर दोनों ही हाई लेवल भाषा को मशीनी भाषा में बदलने का कार्य करते है, किन्तु दोनों में मुख्य अंतर यह है कि इन्टरप्रेटर प्रोग्राम को एक-एक पंक्ति करके पढ़ता है और अनुवादित करता है जबकि कम्पाइलर पूरे प्रोग्राम को एक ही बार में पढ़कर पूरा एक साथ अनुवादित करता है। 3. प्रोग्रामों का वह समूह जो किसी विशेष कार्य को सम्पन्न करने के लिए निर्धारित होता है, एप्लीकेशन सॉफ्टवेयर कहलाता है। इस प्रकार के सॉफ्टवेयर किसी एक विशेष कार्य से संबंधी होते है। (क) 1. सॉफ्टवेयर प्रोग्रामों के समूह का प्रतिनिधित्व करते हैं, जो कम्प्यूटर के कार्यों को नियंत्रित करते हैं और लागू करते हैं। सॉफ्टवेयर को तीन भागों में बाँटा जा सकता है – ऑपरेटिंग सिस्टम, लैंग्वेज प्रोसेसर और एप्लीकेशन सॉफ्टवेयर 2. ऑपरेटिंग सिस्टम स्पेशल कमाण्डों का समूह है और यह कम्प्यूटर के प्रोसेसर का मार्गदर्शन करता है। यह प्रोसेसर को बताता है कि वह प्रयोगकर्ता के निर्देशानुसार कार्य करें। दूसरे शब्दों में ऑपरेटिंग सिस्टम एक ऐसा प्रोग्राम है, जो प्रयोगकर्ता और हार्डवेयर के बीच मध्यस्थ का कार्य करता है। 3. प्रोग्रामर अपने प्रोग्रामों को किसी एक

हार्डवेयर लैंग्वेज में लिखते हैं, क्योंकि इन भाषाओं का प्रोग्राम लिखना बहुत आसान होता है। कम्प्यूटर की मशीन लैंग्वेज दो अंकों पर आधारित होती है। इसलिए एक हाई लेवल लैंग्वेज को मशीन लैंग्वेज में बदलना आवश्यक हो जाता है ताकि कम्प्यूटर इसे समझ सके। सिस्टम प्रोग्राम जो इस कार्य को करते हैं, लैंग्वेज प्रोसेसर कहलाते हैं। लैंग्वेज प्रोसेसर तीन प्रकार के होते हैं – असेम्बलर, इन्टरप्रेटर और कम्पाइलर। 4. माइक्रोसॉफ्ट डिस्क ऑपरेटिंग सिस्टम सबसे अधिक लोकप्रिय तथा एक ही प्रयोगकर्ता के बीच मध्यस्थ का कार्य करता है, इसलिए इससे पहले कि प्रयोगकर्ता मशीन पर कार्य आरम्भ करें, इसे कम्प्यूटर की मैमोरी में डालना आवश्यक है। डॉस हार्ड डिस्क या फ्लॉपी डिस्क पर रहता है जहाँ से इसे मेमोरी में लोड किया जाता है। एक ऑपरेटर हार्डवेयर से जुड़ा होता है, जो आउटपुट डिवाइसेस के द्वारा इनपुट सी. पी. यू. को भेजता है जिसे कम्प्यूटर का प्रोसेसर आसानी से समझ सकता है। कम्प्यूटर इसे ऑपरेटर को आउटपुट डिवाइसेस के द्वारा देता है। **Hot Questions** – 1. कम्प्यूटर के इतिहास में प्रथम प्रोग्रामर Ada Lovelace को माना जाता है। 2. किसी प्रोग्राम के मानव द्वारा पठनीय वर्जन को सॉर्स कोड कहते है। (ख) 1. स 2. द 3. अ (ग) 1. हार्ड डिस्क, फ्लॉपी डिस्क 2. मशीनी भाषा 3. भिन्न 4. डॉस 5. लैंग्वेज प्रोसेसर 6. ऑपरेटिंग सिस्टम (घ) 1. ✓ 2. X 3. ✓ 4. X 5. ✓

क्रियाकलाप – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 7 विन्डोज-‘98’

Oral Questions – 1. Undo के द्वारा किये गये पिछले परिवर्तन को रद्द कर सकते है। 2. Refresh बटन के द्वारा वर्तमान पृष्ठ को अपडेट करके पुनः डाउनलोड कर सकते है तथा Search बटन द्वारा विकल्प प्रदर्शित होता है, जिससे फाइल/फोल्डर को खोजा जा सकता है। 3. आउटलुक एक्सप्रेस वह प्रोग्राम होता है, जिसके द्वारा ई-मेल का आदान-प्रदान किया जाता है। इसके द्वारा इंटरनेट न्यूजग्रुप में सूचनाओं का आदान-प्रदान किया जा सकता है। (क) 1. यदि आपके कम्प्यूटर में विन्डोज ‘98’ लोड हुआ है, तो आपको बस सिस्टम यूनिट, मॉनीटर और प्रिन्टर ऑन करना है। शुरू में आप कुछ मैसेज देखेंगे। ऑन करने पर यह सिस्टम की अंदरूनी जाँच करेगा। अंत में आप मॉनीटर पर विंडो देखेंगे। विन्डोज की विशेषताएँ :- ० विन्डोज के द्वारा एक ग्राफिकल वातावरण प्राप्त होता है। ० विन्डोज एक प्रकार की GUI होती है। ० आप स्क्रीन पर एक ही समय में एक से अधिक विन्डोज देख सकते हैं। ० आप विन्डोज को नए स्थान पर भी ले जा सकते हैं। 2. इंटरनेट एक्सप्लोरर वेब ब्राउजर होता है। इसके अंतर्गत इंटरनेट पर उपलब्ध वेब पेज प्रदर्शित होते हैं। 3. नेटवर्क नेबरहुड द्वारा लैन पर उपलब्ध सभी मशीनों की सूची प्रदर्शित होती है। यह सूचना पूर्णतः नेटवर्क परिदृश्य से प्रदर्शित होती है। नेटवर्क की सूची पर उपलब्ध किसी मशीन पर क्लिक करके आप उस पर उपलब्ध किसी भी फोल्डर को खोल सकते हैं। 4. नया फोल्डर खोलने के लिए (File/New/Folder) में से एक विकल्प चुनें अथवा डेस्कटॉप पर स्थित टाप मेन्यू में से एक विकल्प चुनें। डेस्कटॉप पर New Folder के नाम से एक फोल्डर का आइकन प्रदर्शित होगा। उस नाम को मिटाने के लिए कोई नाम डालें। **Hot Questions** – 1. सर्वाधिक प्रचलित विन्डोज ऑपरेटिंग सिस्टम सबसे पहले सन्

1985 में लॉन्च किया गया था। 2. जाने माने सर्च इंजन याहू (Yahoo) के संस्थापक जेरी यंग थे। (ख) 1. द 2. स 3. ब (ग) 1. मिटाई गई फाइलें 2. New 3. GUI 4. आइकन 5. टूल (घ) 1. X 2. ✓ 3. X 4. X क्रियाकलाप – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 8 विंडोज XP

Oral Questions – 1. Clock वर्तमान समय दर्शाती है। 2. विंडोज XP में XP का Experience अर्थ होता है। 3. Title Bar खुली हुई विंडो का नाम दिखाती है जो प्रत्येक विंडो में सबसे ऊपर स्थित होती है।

(क) 1. कम्प्यूटर चालू करते ही स्क्रीन पर दिखने वाली विंडो डेस्कटॉप कहलाती है। यह आपकी स्क्रीन की पृष्ठभूमि होती है। 2. विंडोज XP एक ऑपरेटिंग सिस्टम प्रोग्राम है, जो हमारे संपूर्ण कम्प्यूटर की गतिविधियाँ यह सुनिश्चित करने के लिए कंट्रोल करता है कि कम्प्यूटर आसानी से सुचारू रूप से और पूरी योग्यता से चले। 3. विंडोज के मुख्य अवयव निम्न है – डेस्कटॉप, आइकन, टास्कबार, स्टार्ट बटन, क्लॉक आदि। 4. मैक्सिमाइज का प्रयोग विंडो को पूरी स्क्रीन पर लाने के लिए किया जाता है तथा मिनिमाइज का प्रयोग विंडो को छोटे आकार में देखने के लिए किया जाता है। **Hot Questions** – 1. विंडोज का निर्माण माइक्रोसॉफ्ट द्वारा किया गया है। (ख) 1. द 2. ब 3. अ 4. ब (ग) 1. Experience 2. मिनिमाइज 3. मैक्सिमाइज 4. शटडाउन 5. टाइल बार 6. Clock (घ) 1. ✓ 2. ✓ 3. X 4. X 5. ✓ क्रियाकलाप – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 9 इंटरनेट : कुछ सुझाव

Oral Questions – 1. समाज के सभी नियमों का पालन करने वाले नागरिक को अच्छा नागरिक कहते हैं। 2. वायरसमुक्त डाटा को सुरक्षित डाटा कहते हैं। 3. Hotbed और Alta-Vista (क) 1. नेट का प्रयोग करने वाले लोगों को नेटीजन कहते हैं। इसके कुछ नियम होते हैं ○ कभी-भी गलत शब्दों का प्रयोग न करें। ○ किसी की आज्ञा के बिना उनके एकाउण्ट में नहीं जाना चाहिए। ○ अपने मेल एकाउण्ट के विषय में सही सूचनाएँ प्राप्त करें। ○ कार्य न होने पर नेट बन्द करें। ○ कभी-भी अत्यन्त लम्बी अथवा अनावश्यक मेल न भेजें। 2. हमारे समाज में दो तरह के तत्व पाये जाते हैं - सामाजिक व असामाजिक तत्व। जो तत्व समाज के भलाई के लिए कार्य करें, उन्हें सामाजिक तत्व कहते हैं। वे किसी को हानि पहुँचाने वाले कार्य नहीं करते हैं। असामाजिक तत्व समाज को कई प्रकार से हानि पहुँचाते हैं, जैसे- वायरस फैलाना। 3. नेट पर दो प्रकार के डाटा उपलब्ध होते हैं - सुरक्षित डाटा और असुरक्षित डाटा। सुरक्षित डाटा वायरसमुक्त होते हैं। परन्तु असुरक्षित डाटा वायरसयुक्त होते हैं। यदि कोई असुरक्षित डाटा को कॉपी कराता है तो वह वायरस उसके कम्प्यूटर पर पहुँचकर फैल जाता है। 4. सर्च इंजन का प्रयोग सूचनाओं को प्राप्त करने के लिए किया जाता है। इससे समय और धन दोनों की बचत होती है। इंटरनेट में कई सर्च इंजन उपलब्ध होते हैं, जैसे - Yahoo, Alta Vista, Google आदि। 5. इंटरनेट से सूचना प्राप्त करने की प्रक्रिया को डाउनलोडिंग व इंटरनेट के द्वारा सूचनाएँ उपलब्ध कराना अपलोडिंग कहलाता है। **Hot Questions** – 1. एक्स्ट्रानेट एक प्राइवेट नेटवर्क होता है, जो सुरक्षापूर्वक सामाजिक कम्प्यूनीकेशन के लिए इंटरनेट का प्रयोग करता है। 2. जब असामाजिक

तत्वों द्वारा वायरस फैलाकर दूसरे कम्प्यूटर का डाटा चोरी किया जाता है, तो उसे साइबर क्राइम कहते हैं। (ख) 1. स 2. अ 3. स (ग) 1. नेट 2. पेशानियों 3. डाटा 4. असामाजिक 5. गलत 6. एकाउण्ट (घ) 1. X 2. ✓ 3. ✓ 4. X क्रियाकलाप – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 10 एम. एस. वर्ड

Oral Questions – 1. वर्ड सेलेक्ट करने के लिए उस पर डबल क्लिक करना चाहिए। 2. Undo की शॉर्टकट कीज Ctrl+Z है। 3. वर्ड विंडो से तीन प्रकार से बाहर आया जा सकता है – (अ) विंडो के दाँयी ओर ऊपर प्रदर्शित Close के आइकन पर क्लिक करके। (ब) Alt+F4 कीज दबाकर तथा (स) File Menu में से Exit दबाने पर। (क) 1. टूलबार में ऐसे चिह्न होते हैं जिन पर क्लिक करने पर वर्ड की प्रक्रियाओं की विभिन्न लघु विधियाँ प्राप्त हो जाती हैं। टूलबार पर माउस द्वारा क्लिक करने पर टूलबार डायलॉग बॉक्स प्रदर्शित होता है। 2. फाइल मैनु में हाल ही में प्रयुक्त की गई चार फाइलों की सूची प्रदर्शित होती है। हम इन पर क्लिक करके इन्हें खोल सकते हैं। 3. वर्ड में दो विकल्प होते हैं जिनमें एक Save का विकल्प होता है, जिसके द्वारा फाइल को भिन्न-भिन्न नाम देकर संगृहीत किया जाता है। दूसरा विकल्प Save file concern to के द्वारा पहले से संगृहीत की गई फाइलों को संगृहीत करते हैं। यह doc. extension के द्वारा फाइल संगृहीत करता है। 4. आप ऐरो की कुंजियों की सहायता से दस्तावेज का अवलोकन कर सकते हैं, इस कार्य हेतु आप 'की' का प्रयोग भी कर सकते हैं। आप स्कॉल बार का प्रयोग भी कर सकते हैं। 5. सलैक्ट करने की निम्न विधियाँ हैं - ○ वर्ड सलैक्ट करने के लिए - उस शब्द पर डबल क्लिक करें। ○ स्तम्भ को सलैक्ट करना - जिस पंक्ति को सलैक्ट करना हो, उसके बायीं ओर प्वाइंटर को लाएँ। जब कर्सर 1 बार आकार का हो जाएगा तो एक बार क्लिक करें। ○ सभी को सलैक्ट करना - पहले जैसे सलैक्ट करके तीन बार क्लिक करें। **Hot Questions** – 1. प्रोग्राम से किसी भाग को हटाने के लिए Delete Key या Ctrl+X Keys का प्रयोग किया जा सकता है। (ख) 1. ब 2. स 3. द (ग) 1. चार 2. पाँच 3. थिसोरस 4. टेक्स्ट 5. फॉर्मेटिंग (घ) 1. ✓ 2. X 3. X 4. ✓ 5. X 6. ✓ क्रियाकलाप – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 11 पावर प्वाइंट में स्लाइड का निर्माण

Oral Questions – 1. प्रिंटिंग कार्य के लिए 35 मिमी की स्लाइड का प्रयोग किया जाता है। 2. ड्राइंग टूलबार पर वस्तुओं को बनाने, उन्हें फॉर्मेट करने व उनमें परिवर्तन करने संबंधी विकल्प होते हैं। जैसे – Line, Rectangle, Text Box, Arrow आदि। 3. प्रथम डेस्कटॉप प्रस्तुतीकरण प्रोग्राम पावर प्वाइंट है। (क) 1. पावर प्वाइंट के द्वारा आप प्रस्तुतीकरण तैयार कर सकते हैं। पावर प्वाइंट प्रस्तुतीकरण एक प्रकार से स्लाइड, हैंडआउट, स्पीकर नोट्स एवं आउटलाइन का समूह होता है। 2. फॉर्मेटिंग टूलबार का प्रयोग सभी प्रकार की वस्तुएँ बनाने, उन्हें फॉर्मेट करने एवं उनमें परिवर्तन लाने के लिए किया जाता है। 3. ऑटो कन्टेंट विजार्ड एक छोटी स्लाइड से प्रारम्भ होता है जिसके द्वारा आप प्रस्तुतीकरण के वर्ग प्राप्त कर सकते हैं। जैसे- नीति तैयार करना अथवा कोई खराब सूचना प्रेषित करना। प्रस्तुतीकरण का आउटपुट उन लोगों के लिए प्रदर्शित किया जाता है, जिन्हें अपने प्रस्तुतीकरण को अन्य लोगों

को दिखाना होता है। 4. विजार्ड के द्वारा आप पावर प्वाइंट में शीघ्रता एवं सरलता से व्यावसायिक प्रस्तुति तैयार कर सकते हैं। पावर प्वाइंट के विषय में कम जानकारी होने पर भी आप केवल स्क्रीन पर प्रदर्शित प्रश्नों के उत्तर देकर यह कार्य पूर्ण कर सकते हैं। **Hot Questions** – 1. किसी प्रोग्राम का चित्र रूप में प्रदर्शन स्लाइड शॉ कहलाता है। 2. रेज्यूम बनाने के लिए एम.एस.वर्ड या पावर प्वाइंट का उपयोग किया जा सकता है। (ख) 1. स 2. द 3. ब (ग) 1. फॉर्मेटिंग टूलबार 2. इंसर्ट पिक्चर 3. पावर प्वाइंट 4. ट्रांस्पायर (घ) 1. ✓ 2. ✗ 3. ✗ 4. ✓ **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 12 फ्रन्ट पेज के द्वारा वेब पेज का निर्माण

Oral Questions – 1. एम.एस.फ्रन्ट पेज माइक्रोसॉफ्ट ऑफिस का ही भाग है। 2. वेब पेज को आकर्षित बनाने के लिए हम अपनी वेबसाइट में विषय-वस्तु डाल सकते हैं। विभिन्न विकल्पों जैसे – Vivid Colours, Background Picture आदि के प्रयोग से यह कार्य किया जा सकता है। (क) 1. एक शुद्ध एवं पूर्ण वेबसाइट वह होती है, जिसमें निम्न विशेषताएँ पाई जाती हैं। ○ होम पेज ○ वेब पेज ○ पृष्ठ भूमि की ध्वनि ○ चित्र ○ एनिमेटेड बैनर्स 2. एम. एस. फ्रन्ट पेज एम. एस. ऑफिस का ही एक भाग होता है। इसके द्वारा आप वेब पेज टूल्स की सहायता से अपनी वेबसाइट तैयार कर सकते हैं। 3. अपने वेब पेज को आकर्षित बनाने के लिए हम अपनी वेबसाइट में विषय-वस्तु डाल सकते हैं। इस कार्य को करने के लिए हमारे पास निम्न विकल्प होते हैं - ○ Vivid Colours ○ Active Graphics ○ Background Picture ○ Apply Using CSS. 4. सर्फर से पुनर्निवेशक प्राप्त करने के लिए फॉर्म तैयार किये जाते हैं। सामान्यतः सभी व्यापारिक संगठन इनका उपयोग करते हैं। इन्हें केवल विजार्ड में बनाया जा सकता है। 5. सर्वप्रथम File पर क्लिक करें। अब Publish Web पर क्लिक करें। एक डायलॉग बॉक्स प्रदर्शित होता है, जो कि URL की स्थिति पूछता है। हम Browse बटन के द्वारा उसे खोज सकते हैं। अपनी वेबसाइट को एक नाम देने के पश्चात् Publish पर क्लिक करें। उस पर क्लिक करने से वेबसाइट की सभी फाइलें दुबारा प्रिन्ट हो जाएंगी। **Hot Questions** – 1. इंटरनेट पर इंटरनेट के नियमों का पालन करते हुए काम करने को नेटीकेट कहते हैं। हाइपर टैक्स्ट एक प्रोग्रामिंग भाषा है, जो वेबसाइट बनाने के काम में ली जाती है। (ख) 1. स 2. द 3. ब (ग) 1. फॉर्म 2. पब्लिश 3. वेब पेज 4. सर्फर 5. एम. एस. ऑफिस (घ) 1. ✓ 2. ✗ 3. ✓ **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 13 मल्टीमीडिया

Oral Questions – 1. विज्ञापन के क्षेत्र में मल्टीमीडिया अधिकाधिक प्रयोग में लिया जा रहा है। किसी उत्पाद के विज्ञापन के लिये एनीमेटेड कैरेक्टरों के माध्यम से विज्ञापन तैयार किया जाता है और इससे खर्चा भी अधिक नहीं आता है। 2. मल्टीमीडिया की सहायता से बनी दो फिल्में हैं – जुरासिक पार्क और एनाकोण्डा। (क) 1. मल्टीमीडिया कम्प्यूटर की एक लोकप्रिय तकनीक है, जिसका अर्थ है, बहुत सारे माध्यम। ध्वनि, एनिमेशन एवं टैक्स्ट के क्षेत्र में अधिक से अधिक खोज कार्य होने के कारण यह प्रतिदिन उन्नत होती जा रही है। 2. मल्टीमीडिया का उपयोग निम्न क्षेत्रों में किया जाता है - शिक्षा, मनोरंजन, विज्ञापन, फैशन

डिजाइनिंग, पब्लिशिंग, मार्केटिंग और एनीमेशन। 3. पावर प्वाइंट प्रस्तुतीकरण एक प्रकार से स्लाइड, स्पीकर नोट्स एवं आउटलाइन का समूह होता है। पावर प्वाइंट के कार्य - ○ प्रस्तुतीकरण - इसके द्वारा आप प्रस्तुतीकरण तैयार कर सकते हैं। ○ स्लाइड - इसमें titles, text, graph आदि विकल्प होते हैं। ○ स्पीकर्स - आप इसके द्वारा स्पीकर के नोट तैयार एवं प्रिंट कर सकते हैं। ○ आउटलाइन - इसके द्वारा आप अपने कार्य में आउटलाइन डाल सकते हैं। **Hot Questions** – 1. बिटमैप चित्रों को स्टोर करने की मैमोरी है। बिटमैप में डिजिटल चित्र स्टोर होते हैं। इसकी फाइलों का Extension .bmp होता है। 2. बोले हुए शब्दों को टाइप में लिखने का यंत्र आडियोफोन कहलाता है। (ख) 1. अ 2. ब (ग) 1. स्लाइड 2. पावर प्वाइंट 3. प्रस्तुतीकरण 4. पावर प्वाइंट (घ) 1. ✗ 2. ✓ 3. ✗ 4. ✓ 5. ✓ **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 14 लोगो का पुनरावलोकन

Oral Questions – 1. PO कमाण्ड का उपयोग प्रोसीजर के नाम के साथ किया जाता है। 2. गणितीय प्रक्रियाओं का प्रयोग अंक एवं आकृति प्रदान करने में किया जाता है। (क) 1. लोगो में लोगो एडिटर की सहायता से टैक्स्ट डाला जाता है। प्रश्न चिह्न वाले स्थान पर ED टाइप करके Enter दबाएँ। 2. मेनीपुलेंटिंग प्रोसीजर द्वारा आप फाइल, शीर्षक के सभी टाइपल, विशेष प्रोसीजर की विषय-वस्तु तथा प्रोसीजर को देख अथवा मिटा सकते हैं। 3. प्रिन्ट कमाण्ड का प्रयोग अंक, शब्द अथवा वाक्य टाइप करने के लिए किया जाता है। **Hot Questions** – 1. लोगो का विकास 1967 में हुआ था। 2. बार कोडिंग में 10 अक्षर होते हैं। (ख) 1. स 2. अ 3. द (ग) 1. To Triangle 2. HT 3. Seth-90 4. PE 5. CS (घ) 1. ✓ 2. ✗ 3. ✗ 4. ✓ **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 15 एक्सेल सीखना

Oral Questions – 1. एम.एस. एक्सेल माइक्रोसॉफ्ट ऑफिस का ही एक स्प्रेडशीट प्रोग्राम है। यह एक शीट के समान होती है, जिसमें डाटा, फार्मूला, रिपोर्ट ग्राफ आदि संग्रहित होते हैं। 2. Alt+2 कीज का उपयोग एक्सेल वर्कशीट में एक कदम ऊपर जाने के लिए किया जाता है। 3. ग्राफिक्स दो प्रकार की होती हैं - (अ) बिटमैप टाइप (ब) मेटाफाइल टाइप। (क) 1. एक या एक से अधिक वर्कशीट के समूह को वर्कबुक कहते हैं। 2. सबसे पहले फाइल मेन्यू पर क्लिक करें। General Tab पर क्लिक करके Work Book के आइकन पर क्लिक करें। आपकी नई वर्कबुक तैयार हो जाएगी। 3. जिस सेल में फॉर्मूला डालना चाहते हैं, उस पर क्लिक करें। अब “=” चिह्न टाइप करें। अब फॉर्मूला डालकर Enter करें। 4. चार्ट बनाने के लिए सबसे पहले जानकारी भरे हुए सेलों को सलैक्ट करें। इसके बाद Chart आइकन पर क्लिक करें। एक बॉक्स खुल जाएगा। इसमें से अपने पसंद का कोई चार्ट चुनिए और Next पर क्लिक कीजिए। चार्ट से संबंधित जानकारियाँ डालें और Finish पर क्लिक कीजिए। 5. एम्बेडिड चार्ट एक प्रकार की ग्राफिक वस्तु होती है, जिसे वर्कशीट के रूप में संगृहीत किया जाता है। आप इस चार्ट का प्रयोग उस समय कर सकते हैं, जब आपको अपनी वर्कशीट डाटा के द्वारा एक या एक से अधिक रूप से दर्शानी होती है। **Hot Questions**

- 1. एक्सेल स्प्रेडशीट का एक्स्टेंशन .xls होता है। 2. सेल में दर्ज किये गये अंको और फार्मूलो को Values कहते है। (ख) 1. स 2. अ 3. ब (ग) 1. बिटमैप टाइप 2. वर्कशीट 3. सेल 4. वर्कबुक (घ) 1. X 2. ✓ 3. ✓ 4. ✓ 5. ✓ क्रियाकलाप - छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 16 कोरल ड्रॉ

Oral Questions - 1. रचनात्मक/कलात्मक टेक्स्ट बॉक्स को खोलने के लिए टेक्स्ट टूल पर स्थित 'A' पर क्लिक करें। उसके पश्चात् प्वाइंटर का आकार '1' बार के समान हो जाएगा। Ctrl+T द्वारा हम Artistic Text डायलॉग बॉक्स खोल सकते है। 2. कोरल ड्रॉ में कलात्मक टेक्स्ट के 850 अक्षर तक आ सकते है। (क) 1. कोरल ड्रॉ एक पारस्परिक प्रोग्राम है, जो निम्न कार्यों के लिए रचनात्मक वातावरण प्रदान करता है। Illustration, Charting of Spreadsheet, data, presentation graphics, Screen Capture आदि। कोरल ड्रॉ में दो प्रकार के टेक्स्ट होते हैं - रचनात्मक और अनुच्छेद टेक्स्ट। 2. एन्वेलप के द्वारा वस्तुओं के मूल आकार को बदला जा सकता है। ये स्क्रीन पर एक आउटलाइन के रूप में प्रदर्शित होते हैं। आउटलाइन में छः हैण्डिल होते हैं जो वस्तु के आकार को निश्चित करते हैं। एन्वेलप के चार मोड वस्तु के आकार को एक विशेष विधि द्वारा परिवर्तित करते हैं। 3. कन्टूरर द्वारा किसी इमेज के किनारों को उभारा अथवा हाइलाइट किया जा सकता है। 4. थिसोरस का प्रयोग लेखन-शैली में सुधार लाने के लिए किया जाता है। थिसोरस में भाषा एवं थियोरस के संस्करण के अनुसार शब्दों के पर्यायवाची, विलोम अथवा संबंधित शब्द प्राप्त हो सकते हैं। **Hot Questions** - 1. संग्रहण की सबसे बड़ी यूनिट TB (टेरा बाइट) Terabyte है। 2. किसी आइकन को डेस्कटॉप से एक जगह से दूसरी जगह ले जाना ड्रैगिंग कहलाता है। (ख) 1. स 2. अ 3. ब (ग) 1. पेंसिल टूल 2. Fitting Text to Path 3. कलात्मक टेक्स्ट 4. पी. आर. राउण्ड 5. टेक्स्ट फाइल (घ) 1. ✓ 2. ✓ 3. X 4. X 5. ✓ क्रियाकलाप - छात्र स्वयं करें।

कक्षा - 8



अध्याय- 1 कम्प्यूटर का इतिहास

Oral Questions - 1. हार्डवेयर और सॉफ्टवेयर के बीच संबंध बनाने वाली तकनीक को ऑपरेटिंग सिस्टम कहा जाता है। 2. पास्कल एक एडिंग मशीन है, जिसका आविष्कार सन् 1642 में फ्रांस के गणितज्ञ एवं वैज्ञानिक ब्लेज पास्कल ने यांत्रिक गणना हेतु किया था। 3. चार्ल्स बैबेज को कम्प्यूटर का जनक माना जाता है। (क) 1. चार्ल्स बैबेज ने सन् 1822 में एक मशीन का आविष्कार किया, जो संगणना के अतिरिक्त तार्किक निर्णय भी कर सकती थी। इस मशीन को एनालिटिकल इंजन का नाम दिया गया। 2. सन् 1617 में जॉन नेपियर ने स्काटलैंड में ग्यारह छड़ों वाला एक गणना यन्त्र तैयार किया जिसमें चार मुख थे। इन छड़ों को हड्डिडॉय गोदकर बनाया गया था इसलिए इसे नेपियर बोन्स कहा जाता है। 3. तथ्यों, आँकड़ों एवं सांख्यिकी के समूह को डाटा कहते हैं। प्रोसेसिंग के अन्तर्गत इसमें परिवर्तन लाया जाता है। प्रोसेसिंग द्वारा डाटा को उपयोगी सूचना बनाया जाता है। 4. सन् 1622 में विलियम डड्रेल ने जो गणना की, उसे स्लाइड रूल कहा गया। यह लघुगणक के नियम पर आधारित थी। इसमें निहित दोनों नियम एक-दूसरे पर आधारित थे। 5. सी. पी. यू. में चार रजिस्टर होते हैं - एक्यूमुलेटर, स्टोर ओपेण्ड रजिस्टर, कन्ट्रोल रजिस्टर और इन्स्ट्रक्शन एड्रेस रजिस्टर। 6. प्रोसेसर के

कार्य करने की गति को क्लॉक स्पीड कहते हैं। **Hot Questions** - 1. सेल फोनों में फ्लैश मैमोरी, स्टोरेज डिवाइस के रूप में प्रयोग की जाती है। 2. बार कोडिंग में 10 अक्षर होते है। (ख) 1. स 2. अ 3. द (ग) 1. स्काटलैंड 2. ब्लेज पास्कल 3. चार्ल्स बैबेज 4. IBM 5. हृदय (घ) 1. X 2. ✓ 3. ✓ 4. X 5. X (ङ) छात्र स्वयं करें। **क्रियाकलाप** - छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 2 कम्प्यूटर की पीढ़ियाँ

Oral Questions - 1. विश्व का सबसे पहला कम्प्यूटर सन् 1976 में बना था। 2. मेनफ्रेम के लिए मैकेनिकल कम्प्यूटर 1822 में बनाया गया था। 3. सबसे तेज कम्प्यूटर सुपर कम्प्यूटर है। (क) 1. एनालॉग कम्प्यूटर द्वारा भौतिक मात्रा अर्थात् दाब, तापमान आदि को मापा जाता है, जबकि डिजिटल कम्प्यूटर केवल संख्या, अक्षरों व विशेष चिहनों को ही गिनते हैं। 2. हाइब्रिड कम्प्यूटर का निर्माण एनालॉग तथा डिजिटल कम्प्यूटर को मिलाकर किया जाता है। यह रोगियों के चिहनों को देखता है। इस प्रकार इनके द्वारा कोई भी परिवर्तन बहुत जल्द ही देखा जा सकता है। 3. कम्प्यूटर को कार्य के आधार पर तीन भागों में बाँटा जा सकता है - एनालॉग, डिजिटल और हाइब्रिड कम्प्यूटर। 4. आकार के आधार पर कम्प्यूटर को चार वर्गों में बाँटा जा सकता है - माइक्रो कम्प्यूटर, मिनी कम्प्यूटर, मेनफ्रेम कम्प्यूटर और सुपर कम्प्यूटर। 5. सुपर कम्प्यूटर के उदाहरण हैं - परम, अनुराग, क्रे और XMPZU। **Hot Questions** - 1. सबसे पहला माइक्रो कम्प्यूटर Altair 8800 था। 2. पहला वाणिज्यिक रूप से उपलब्ध कम्प्यूटर UNIVAC I था। 3. कम्प्यूटर के प्रोग्राम हेतु विकसित की गई प्रथम भाषा FORTRAN है। (ख) 1. द 2. अ 3. ब (ग) 1. एनालॉग कम्प्यूटर 2. एनालॉग कम्प्यूटर 3. माइक्रो कम्प्यूटर 4. माइक्रो कम्प्यूटर 5. मेनफ्रेम कम्प्यूटर (घ) 1. ✓ 2. ✓ 3. ✓ 4. X 5. ✓ क्रियाकलाप - छात्र स्वयं करें। **अध्याय- 3 प्रोग्रामिंग भाषा व सॉफ्टवेयर**

Oral Questions - 1. लोट्स 123 व माइक्रोसॉफ्ट एक्सेल इलेक्ट्रॉनिक स्प्रेडशीट के उदाहरण है। 2. असेम्बलर्स मशीन लैंग्वेज में लिखा एक प्रोग्राम होता है। यह असेम्बली लैंग्वेज प्रोग्राम को मशीनी लैंग्वेज प्रोग्राम में अनुवादित करता है। 3. कम्प्यूटर सिर्फ दो संकेतकों को समझता है - 0 व 1, ये बाइनरी कोड होते है, जिनमें मशीनी भाषा लिखी होती है। (क) 1. हम कम्प्यूटर को जो निर्देश देते है, वे प्रोग्राम अथवा प्रोग्रामिंग लैंग्वेज (Programming Language) कहलाते है। 2. प्रोग्रामिंग लैंग्वेज एक कोडिंग प्रोग्राम्स का समूह होती है, जो आम भाषा में लिखा जाता है। प्रोग्रामिंग लैंग्वेज दो प्रकार की होती है - (अ) निम्न स्तरीय भाषा (ब) उच्च स्तरीय भाषा। 3. हमें प्रोग्रामिंग लैंग्वेज की आवश्यकता कम्प्यूटर को अपनी भाषा समझाने के लिए होती है। कम्प्यूटर केवल मशीनी भाषा को ही समझता है, इसलिए प्रोग्रामिंग भाषा मशीनी भाषा के कोड में प्रोग्राम्स लिखे जाते है, जो यूसर्स द्वारा प्रयोग किये जाते है। 4. एप्लिकेशन सॉफ्टवेयर - ये प्रोग्राम विशेष कार्य करने में प्रयोग लिये जाते है। उदाहरणतः पत्र लिखने के लिए सॉफ्टवेयर बनाना तथा उपभोक्ता के अकाउन्ट की जाँच करने अथवा परीक्षण करना। एप्लिकेशन सॉफ्टवेयर दो प्रकार के होते है - स्टैंडर्ड पैकेज व कस्टमाइज्ड सॉफ्टवेयर। 5. जब सामान्य उद्देश्य वाले पैकेज प्रयोगकर्ता की विशिष्ट आवश्यकताओं की पूर्ति नहीं कर पाता है तो कस्टमाइज्ड सॉफ्टवेयर की आवश्यकता पड़ती है। उदाहरण के लिए - एक अस्पताल समस्त उपलब्ध दवाइयों सर्जिकल उपकरणों आदि का अद्यतन रिकॉर्ड

रखना चाहे तो वहाँ कस्टमाइज्ड सॉफ्टवेयर की आवश्यकता पड़ेगी। 6. लैंग्वेज प्रोसेसर – कम्प्यूटर मशीनी भाषा की लैंग्वेज को ही समझता है। कम्प्यूटर का हार्डवेयर सिर्फ मशीनी लैंग्वेज के निर्देशों को मानता है। उच्च स्तरीय लैंग्वेज की कार्यप्रणाली अत्यंत आसान है। इसलिए अधिकांशतः प्रोग्राम उच्च स्तरीय भाषा की सहायता से लिखे जाते हैं। इन भाषाओं में लिखे निर्देशों को मशीनी लैंग्वेज में बदला जाता है। इस परिवर्तन प्रक्रिया में विशेष सॉफ्टवेयर लैंग्वेज प्रोसेसर अथवा लैंग्वेज ट्रांसलेटर का प्रयोग किया जाता है। लैंग्वेज प्रोसेसर एक सॉफ्टवेयर है, जो स्रोत कूट को मशीनी कूट में परिवर्तित करता है। यह भाषा के विन्यास की भी जाँच करता है। लैंग्वेज प्रोसेसर तीन प्रकार के होते हैं – (क) असेम्बलर्स (ब) इन्टरप्रेटर्स (स) कम्पाइलर्स **Hot Questions** – 1. माइक्रोसॉफ्ट एक्सेल का निर्माण 1985 में हुआ था। 2. फ़्लोक्स प्रो का पूरा नाम Visual Fox Pro है। 3. कोरल ड्रॉ एक ग्राफिक्स सॉफ्टवेयर है, जिसके द्वारा डेस्कटॉप पब्लिशिंग के कार्य किये जाते हैं। (ख) 1. ख 2. क 3. ग 4. ख 5. क (ग) 1. ऑन व ऑफ 2. मशीनी भाषा 3. असेम्बली 4. प्रेजेन्टेशन 5. लैंग्वेज प्रोसेसर (घ) 1. ✓ 2. X 3. X 4. X 5. ✓ (ङ) छात्र स्वयं करें। **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 4 कम्प्यूटर के बाह्य उपकरण

Oral Questions – 1. लेजर प्रिंटर उच्चतम गुणवत्ता वाला आउटपुट प्रदान करता है। 2. की-बोर्ड में F से प्रयोग होने वाली फंक्शन कीज की संख्या 12 होती है। 3. की-बोर्ड एक इनपुट डिवाइस है। (क) 1. इनपुट डिवाइसिज के द्वारा हम डाटा कम्प्यूटर में डाल सकते हैं। यह एक महत्वपूर्ण कड़ी का काम करते हैं। 2. की-बोर्ड पर छः प्रकार की कीज होती हैं- (i) अल्फाबेट कीज (ii) न्यूमेरिक कीज (iii) फंक्शन कीज (iv) सिम्बल कीज (v) ऐरो कीज (vi) स्पेशल कीज। 3. विजुअल डिस्प्ले यूनिट का प्रयोग पारम्परिक प्रोसेसिंग के लिए किया जाता है। VDU और की-बोर्ड के संयोजन को विजुअल डिस्प्ले टर्मिनल कहा जाता है। स्क्रीन पर स्थित डॉट की संख्या से मॉनीटर पर रिजोल्यूशन को मापा जाता है। 4. इम्पैक्ट प्रिंटर विभिन्न भाषाओं में प्रिंटिंग कार्य कर सकता है। इसमें दोनों पिनों द्वारा दबाव देकर अक्षर प्रिंट किये जाते हैं। इंकजेट प्रिंटर में एक कार्टेज लगी होती है। इसके द्वारा डॉट स्प्रे करके प्रिंट किया जाता है। इसका आउटपुट अपेक्षाकृत अच्छी क्वालिटी का होता है। 5. लेजर प्रिंटर में टैक्स्ट या चित्र का पृष्ठ एक ही समय में तैयार होता है। प्रिंट की गई विषय-वस्तु में 300 डॉट्स या इंच का रिजोल्यूशन होता है। **Hot Questions** – 1. कैमरे में VDU (Visual Display Unit) का प्रयोग होता है। 2. डॉट मैट्रिक्स प्रिंटर द्वारा एक स्ट्रोक में एक अक्षर प्रिंट होता है। 3. एक कम्प्यूटर सिस्टम जो एक विशेष एप्लीकेशन के लिये बनाया गया है। यह आइडिया एण्ड यूजर से आया है, जो केवल एक की (Key) को दबाता है और यह सिस्टम कार्य के लिए तैयार हो जाता है। टर्न की सिस्टम (Turnkey System) में वे सभी हार्डवेयर व सॉफ्टवेयर सम्मिलित होते हैं, जो उस विशेष एप्लीकेशन के लिए आवश्यक है। (ख) 1. स्पेस बार 2. होम-की 3. एस्केप की 4. रिटर्न की 5. डॉट मैट्रिक्स 6. लेजर प्रिंटर (ग) 1. X 2. ✓ 3. ✓ 4. X 5. X 6. ✓ (घ) छात्र स्वयं करें। (ङ) 1. ड 2. क 3. च 4. ख 5. घ 6. छ 7. ग **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 5 मैमोरी

Oral Questions – 1. 1 एवं 0 का समूह। इस मशीनी शब्द की श्रृंखला प्रत्येक मशीन में भिन्न होती है अर्थात् 8 – 64। यह वर्ड लेंथ (Word Length) कहलाता है। 2. कैश मैमोरी के प्रयोग से मुख्य

मैमोरी का आकार एवं गति बढ़ाई जा सकती है। 3. रोम (ROM) तीन प्रकार की होती है – (अ) पीराम (PROM) – प्रोग्रामेबल Read Only Memory (ब) इप्रोम (EPROM) – इरेजेबल प्रोम (स) ई ई प्रोम (EEPROM) – इलेक्ट्रिकली इप्रोम। (क) 1. कम्प्यूटर में सी. पी. यू में मैमोरी वह स्थान होता है, जहाँ प्रोसेस किए गए प्रोग्राम, निर्देश एवं डाटा को संग्रहीत किया जाता है। इस डिवाइस में कई संग्रहण के स्थान होते हैं। प्रत्येक संग्रहण स्थान को विशेष संख्या द्वारा पहचाना जाता है, जिसे उसका पता कहते हैं। 2. Alice तथा Humpty को हार्ड डिस्क में स्टोर किया जाएगा। 3. रैम सेल की परिधि एवं संग्रहण सेल को स्थिर करती है। लिखने एवं पढ़ने के लिए आवश्यक डाटा को सिलिकॉन के चिप्स पर डाल दिया जाता है। मैटल ऑक्साइड के सभी कंडक्टर की तकनीक का प्रयोग प्राथमिक संग्रहण क्षेत्र में किया जाता है। इन अवयवों को रेन्डम एक्सेस मैमोरी कहा जाता है। यह अस्थायी मैमोरी होती है। 4. कुछ ऐसे कार्य होते हैं, जिन्हें कम्प्यूटर को चालू करने पर पूर्ण करना आवश्यक होता है। इनके द्वारा निम्न स्तर अथवा मशीनी वर्ग के कार्यों को प्रोग्राम की एक श्रेणी के द्वारा पूर्ण किया जाता है। ये प्रोग्राम चिप्स पर स्टोर किये जाते हैं, जिन्हें रीड ओनली मैमोरी चिप्स कहा जाता है। 5. प्राथमिक मैमोरी डिवाइस - रैम, रोम, वास्तविक मैमोरी और कैश मैमोरी। द्वितीयक मैमोरी डिवाइस - हार्ड डिस्क, फ्लॉपी डिस्क, सी. डी. रोम, स्टीमर टेप्स, मैग्नेटिक टेप्स। **Hot Questions** – 1. जब कोई कम्प्यूटर बंद होता है, तो RAM में उपस्थित डाटा भी समाप्त हो जाता है। 2. प्रोम – प्रोग्रामेबल रीड ऑनली मैमोरी (PROM – Programmable Read Only Memory) का संक्षिप्त रूप है। (ख) 1. इनपुट 2. आउटपुट 3. फ्लॉपी डिस्क 4. कैश मैमोरी 5. वास्तविक मैमोरी 6. द्वितीयक मैमोरी (ग) 1. ✓ 2. ✓ 3. ✓ 4. X 5. X (घ) 1. ड 2. घ 3. क 4. ख 5. ग **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 6 कम्प्यूटर की अंक प्रणाली

Oral Questions – 1. ASCII का पूरा नाम American Standard Code For Information Interchange (अमेरिकन स्टैण्डर्ड कोड फॉर इंफॉर्मेशन इंटरचेन्ज) है। 2. सभी डिजिटल अंकों, शब्दों एवं अन्य अक्षरों को कोड रूप में स्टोर किया जाता है। उनको दर्शाने वाले कोड को बाइनरी कोड (Binary Code) कहते हैं। (क) 1. सभी डिजिटल अंकों, शब्दों एवं अन्य अक्षरों को कोड के रूप में स्टोर किया जाता है। जैसे 0'S एवं 1'S की बोर्ड प्रत्येक 'की' के दबाव को कम्प्यूटर में टाइप किये गए डाटा को कैरेक्टर कोड में बदल देता है। इस कोड को कम्प्यूटर में प्रसारित कर दिया जाता है। इस प्रकार डाटा बाइनरी कोड के द्वारा भेजा जाता है। 2. दशमलव प्रणाली के अन्तर्गत बिन्दु दशमलव के बायीं ओर वाले अक्षर इकाई, दहाई, सैकड़ा आदि दर्शाता है। 3. बाइनरी अंक प्रणाली के अन्तर्गत दो को आधार मानकर '0' एवं '1' को चिह्न रूप में प्रयोग किया जाता है। उदाहरण के लिए जैसे-जैसे हम बायीं ओर बढ़ेंगे, अंकों का मूल्य अपनी पूर्ववर्ती की तुलना में दुगुना हो जाएगा। अतः स्थानों के मूल्य इस प्रकार होते हैं - 64----32----16----8----4----2। 4. बाइनरी संख्या प्रणाली में दो अंकों का प्रयोग किया जाता है - '0' और '1'। 5. भाज्य के बायीं ओर से आरम्भ करते हैं। ○ घटा वहाँ से शुरू करते हैं जहाँ से भाजक को भाज्य में से घटाया गया हो। ○ यदि

घटा सम्भव हो तो भागफल में एक लगाइए। ○ अब भाज्य में से भाजक को घटाइए अथवा भागफल में शून्य (0) लगाइए। ○ अगली संख्या को शेषफल के दायीं ओर लगाइए। **Hot Questions** – 1. दशमलव 25 का द्विआधारी (बाइनरी) निरूपण 11001 है। 2. आठ लगातार बिटों की सीरीज को 1 बाइट कहते हैं। (ख) 1. स 2. द 3. अ (ग) 1. पूरक 2. बाइनरी 3. 7 4. 2 5. ASCII 6. बाइनरी कोड (घ) 1. ✓ 2. ✓ 3. X 4. X 5. X (ङ) छात्र स्वयं करें। **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 7 कार्य प्रणाली की तकनीक एवं दोष

Oral Questions – 1. लैन नेटवर्क व्यक्तिगत रूप से अपनाए गये नेटवर्क होते हैं, जो एक इमारत अथवा क्षेत्र में ही कार्य करते हैं। इस नेटवर्क का क्षेत्र कुछ कि.मी. तक ही सीमित रहता है जबकि मैन नेटवर्क के अन्तर्गत एक ही शहर के दो या दो से अधिक कार्यालय आपस में जुड़े रहते हैं। 2. DTH – डायरेक्ट टु होम टेक्नॉलाजी है, जिससे दर्शकों को डिजिटल सिग्नल्स प्रदान करता है। 3. एनालॉग सिग्नल्स को डिजिटल सिग्नल्स में परिवर्तित करने की प्रक्रिया को डिजिटलाइजेशन कहते हैं। (क) 1. वैन के अन्तर्गत कम्प्यूटर एक बड़े भौगोलिक क्षेत्रफल में जुड़े होते हैं जबकि मैन के अन्तर्गत कम्प्यूटर एक ही शहर के दो या दो से अधिक कार्यालय आपस में जुड़े होते हैं। 2. घरों में तकनीकी का प्रयोग ई-मेल, सूचना प्राप्त करने के लिए और ऑनलाइन शॉपिंग के लिए किया जाता है। 3. वायरलेस एप्लीकेशन प्रोटोकॉल एक डिजिटल तकनीक है। इस तकनीक के द्वारा मोबाइल फोन धारक किसी टेलीफोन लाइन से जुड़े विभाग से इंटरनेट से जुड़ सकता है। 4. वायर्स ओवर इंटरनेट प्रोटोकॉल को यदि नेट से जोड़ा जाए तो कम्प्यूटर आपस में संवाद कर सकते हैं। 5. ब्लू टूथ टेक्नॉलाजी एक ऐसी तकनीक होती है जिसके द्वारा तार अथवा किसी अन्य ठोस माध्यम के द्वारा कम्प्यूटर आपस में संवाद कर सकते हैं। **Hot Questions** – 1. MTBF का पूर्णरूप Mean Time Business Failure होता है। 2. MIS का मुख्य कार्य डाटा संग्रहित करना प्रोसेस डाटा को जमा करना व मैनेजमेंट के लिए इंफोर्मेशन प्राप्त करना है। (ख) 1. ब 2. अ 3. स (ग) 1. इनपुट 2. डायरेक्ट टु स्क्रीन टेक्नॉलाजी 3. वैप 4. मैन 5. 1989-90 (घ) छात्र स्वयं करें। **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 8 कम्प्यूटर और वायरस

Oral Questions – 1. समाज में दो प्रकार के तत्व पाये जाते हैं – सामाजिक व असाामाजिक। 2. कम्प्यूटर को वायरस से बचाने के लिए वायरस रोधी किट का प्रयोग करना चाहिए। (क) 1. वायरस कम्प्यूटर की कार्य-प्रणाली को क्षतिग्रस्त करने वाला प्रोग्राम होता है जो कम्प्यूटर में घुसकर अपने आपको फैलाता है। 2. कम्प्यूटर पर कार्य करने वाले कुछ असाामाजिक तत्व वायरस का निर्माण करते हैं। जो व्यक्ति वायरस फैलाता है, उसे अपराधी की संज्ञा दी जाती है, क्योंकि ऐसा व्यक्ति सम्पूर्ण समाज का अहित करता है। 3. कम्प्यूटर को वायरस से बचाने का एक मात्र उपाय है – वायरसरोधक किट का प्रयोग करना। यह विशेष किट वायरस को खोजकर उसे नष्ट कर देती है। 4. दो उपयोगी वायरसरोधक किट हैं – McAfee, Norton आदि। 5. वायरस अपनी अन्य प्रतियाँ बनाकर सर्वप्रथम हार्डडिस्क को नुकसान पहुँचाने का प्रयास

करता है। **Hot Questions** – 1. अब तक के प्रसिद्ध कम्प्यूटर वायरस Brain , क्रीपर आदि है। 2. क्रीपर वायरस का पता 1971 में लगा था। (ख) 1. ब 2. स 3. द (ग) 1. असाामाजिक 2. असाामाजिक 3. अपराधी 4. वायरस रोधक किट 5. समयबद्ध **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 9 वायरस एवं सुरक्षा

Oral Questions – 1. प्रथम कम्प्यूटर वायरस का नाम ब्रेन था। 2. क्रीपर वायरस को डिलीट करने के लिए 'Reaper' Program बनाया गया था। 3. वायरस के हमले की तीन अवस्थाएँ होती हैं – (i) प्रसारण (ii) प्रकृति तथा (iii) हानि। (क) 1. यदि वायरस द्वारा कार्य को नष्ट किया जा चुका है, तो उस कार्य को दोबारा कम्प्यूटर में डालना पड़ता है। इसके लिए अतिरिक्त समय की आवश्यकता होती है। इस समस्या से बचने के लिए यह डाटा तथा सूचना किसी स्टोरेज माध्यम में रखी जाती है जिसके द्वारा जरूरत पड़ने पर उसे उपयोग में लिया जा सकता है, इसे बैकअप कहते हैं। 2. बैकअप तीन प्रकार के होते हैं – (i) बैकअप मीडिया का एक सैट (ii) तीन-टेप चक्र (iii) दस-टेप चक्र। 3. तीन टेप चक्र के द्वारा तीन दिन पुराना डाटा भी रिस्टोर किया जा सकता है। यह चक्र सप्ताह के प्रथम दिन आरम्भ होकर पहले दिन की टेप में बैकअप करता है। इसी प्रकार दूसरे तथा तीसरे दिन दूसरी तथा तीसरी टेप बैकअप प्राप्त करती है। पहले दिन की टेप को पुनः प्रयोग किया जा सकता है। इस प्रकार यह क्रिया पाँचवे एवं छठे दिन तक चलती है। 4. दस-टेप चक्र में दस टेप होती हैं, जिन पर सोमवार, मंगलवार, बुधवार, गुरुवार, शुक्रवार 1, शुक्रवार 2, शुक्रवार 3, महीना 1, महीना 2 अंकित होता है। बैकअप चक्र सोमवार से मंगलवार तक इंक्रीमेंट्स बैकअप के अनुसार चलता है। प्रत्येक शुक्रवार की टेपें पूर्ण बैकअप प्राप्त करने के लिए अगले शुक्रवार की टेप को प्रयोग करती हैं। 5. वायरस एक प्रकार का कीड़ा होता है, जो कम्प्यूटर में घुसकर अपने आपको फैलाता है। अपनी अन्य प्रतियाँ बनाकर सर्वप्रथम हार्डडिस्क को हानि पहुँचाने का प्रयास करता है। 6. वायरस हमले की तीन अवस्थाएँ हैं – ○ प्रसारण - वायरस दूषित फ्लॉपी, नेटवर्क द्वारा प्रसारित हो जाता है। ○ प्रतिकृति- वायरस स्वयं को प्रोग्राम फाइल में डालकर एक बड़े क्षेत्र में फैलाने का प्रयास करता है। ○ हानि - वायरस हार्ड डिस्क को नष्ट कर देता है। **Hot Questions** – 1. Nimada वायरस वर्ष 2001 में फैला था। 2. सर्वाधिक तेजी से फैलने वाले वायरस का नाम निमाडा Nimada है। (ख) 1. ब 2. स 3. स (ग) 1. वायरस 2. डिस्क 3. सूचनाओं 4. समय (घ) 1. X 2. ✓ 3. ✓ 4. ✓ **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 10 नेटवर्किंग

Oral Questions – 1. रिंग टोपोलाजी में नया कम्प्यूटर जोड़ना कठिन है। 2. नेट पर सूचनाएँ खोजने के लिए सर्च इंजन काम में आते हैं। 3. जिस सॉफ्टवेयर विशेष के द्वारा वेब सर्फिंग की जाती है, उसे वेब ब्राउजर (Web Browser) कहते हैं। (क) 1. नेटवर्क का अर्थ है, कम्प्यूटरों का वह समूह जो एक-दूसरे से जुड़ा होता है। इनके द्वारा लोग सूचनाओं एवं विवरणों का आदान-प्रदान करते हैं। 2. नेटवर्क दो प्रकार के होते हैं लैन और वैन। 3. इंटरनेट के द्वारा सूचनाएँ उपलब्ध कराना अर्थात् आवश्यक सूचनाएँ इंटरनेट पर उपलब्ध कराना अपलोडिंग कहलाती है।

4. इंटरनेट से कोई भी सूचना प्राप्त करने की क्रिया डाउनलोडिंग कहलाती है। WWW सर्फिंग करके आप संसार के किसी भी कम्प्यूटर जो इंटरनेट से जुड़ा है, से कोई भी सूचना डाउनलोड कर सकते हैं। **Hot Questions** – 1. गेटवेज को जोड़ने के लिए नेटवर्क टोपोलॉजीस का प्रयोग किया जाता है। 2. नेटवेयर एक कम्प्यूटर नेटवर्क ऑपरेटिंग सिस्टम है, जो एक पर्सनल कम्प्यूटर पर विभिन्न सुविधाएँ चलाने के लिए प्रयोग किया जाता है। 3. वेब पेज कई प्रोग्रामिंग लैंग्वेज में बनाया जाता है, जैसे – CSS, Java, Flash आदि। **(ख)** 1. लोकल एरिया नेटवर्क 2. वाइड एरिया नेटवर्क 3. India 4. Commercial 5. अपलोडिंग 6. डाउनलोडिंग 7. सर्च इंजन **(ग)** छात्र स्वयं करें। **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 11 कोरल ड्रॉ

Oral Questions – 1. वस्तुओं को काटने के लिए Knife Tool का प्रयोग किया जाता है। 2. आर्टिस्टिक टेक्सट में लगभग 52000 अक्षर होते हैं। 3. टूल बॉक्स द्वारा बनाई गई कोई भी वस्तु जैसे – रेखा, वक्र आदि नोड में पायी जाती है। रेखाओं एवं वक्रों के अन्त में पाये जाने वाले बॉक्स नोड्स कहलाते हैं। **(क)** 1. कोरल ड्रॉ टूल बॉक्स में 14 टूलस पाये जाते हैं। 2. प्रोपर्टी बार स्टैन्डर्ड टूल बार के ऊपर स्थित होता है। आप इस बार पर क्लिक करके इसे खींचकर ड्रॉइंग विंडो पर ला सकते हैं जिससे यह भी टूल बार जैसी स्थिति में आ सकता है। जब टूल बॉक्स में से कोई टूल अथवा वस्तु चुनते हैं तो प्रोपर्टीबार स्थित मेरिटिंग एवं विकल्प उसी के अनुसार बदल जाते हैं। जब कोई भी वस्तु सलैक्ट नहीं की जाती है तो प्रोपर्टीबार पर No Selecting प्रदर्शित होता है। 3. आयत तीन विधियों द्वारा बनाया जा सकता है - ○ Function Keys में F6 दबाइए। ○ टूलबॉक्स में स्थित आयत के आइकन पर क्लिक कीजिए। ○ ड्रॉइंग विंडो पर दायीं क्लिक करके Create Object चुनिए। 4. कोरल ड्रॉ में स्थित डॉकर्स विन्डो कई डायलॉग बॉक्स एवं रोल अप्स को स्थानान्तरित कर देता है। डॉकर्स विन्डो के द्वारा हम कार्य करते समय अपने विकल्पों को खुला रख सकते हैं। डॉकर्स विन्डो खोलने के लिए पॉप अप मेन्यू में से आवश्यकतानुसार डॉकर्स चुनिए। 5. नेचुरल पेन टूल में चार विकल्प होते हैं - (i) फिक्स्ड वाइड्थ नेचुरल पेन टाइप (ii) प्रेशर नेचुरल टाइप (iii) कैलीग्राफिक नेचुरल टाइप (iv) प्रीसेट नेचुरल पेन टाइप। **Hot Questions** – 1. बिटमैप एक इमेज का प्रकार है, जिसमें छोटे रूप में फोटो स्टोर होती है। इसका एक्सटेंशन .BMP होता है। 2. कोरल ड्रॉ एक चित्रकारी से संबंधित प्रोग्राम है। यह वेक्टर पर आधारित होता है। **(ख)** 1. वेक्टर 2. कई 3. F6 4. Pick Tool 5. नाइफ **(ग)** छात्र स्वयं करें। **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 12 बूलियन बीजगणित

Oral Questions – 1. जो परिणाम Yes या No में होते हैं, उन्हें बाइनरी निर्णय कहा जाता है। 2. यदि किसी अभिव्यक्ति का परिणाम 'गलत' अथवा 0 है तो उसे Fallacy कहा जाता है। **(क)** 1. जिस सारणी में तार्किक परवर्ती अथवा वाक्यों के सभी मूल्यों एवं उनके परिणामों को मूल्यों के संयोजन के साथ दर्शाया जाता है, उसे ट्रूथ टेबल कहा जाता है। 2. यदि किसी अभिव्यक्ति का परिणाम 'सही' अथवा '1' है तो उसे 'Tautology' कहा जाता है। यदि किसी अभिव्यक्ति का

परिणाम 'गलत' अथवा '0' है तो उसे 'Fallacy' कहा जाता है। 3. डिस्ट्रीब्यूटिव नियम के अनुसार (i) $x(y+z) = xy + xz$ (ii) $x(yz) = (x+y)(x+z)$ **Hot Questions** – 1. किन्ही दो अंकों को जोड़ने का कार्य ए.एल.यू. में किया जाता है। 2. एक बूलियन अभिव्यक्ति से दूसरी अभिव्यक्ति को प्राप्त करना द्वैतवादी सिद्धान्त कहलाता है। **(ख)** 1. स 2. ब **(ग)** 1. ✓ 2. X 3. ✓ **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 13 डाटा विश्लेषण

Oral Questions – 1. लैन का पूरा नाम लोकल एरिया नेटवर्क है। 2. एनालॉग सिग्नल्स को डिजिटल में परिवर्तित करने का कार्य Analog To Digital (A-D) कन्वर्टर करता है। 3. इन्टरफेस के दो उदाहरण – राउटर व मोडेम है। **(क)** 1. एनालॉग सिग्नल्स - इन्हें ठोस तारों द्वारा प्रसारित किया जाता है। इसके प्रसारण के लिए वोल्टेज की आवश्यकता होती है। एनालॉग सिग्नल्स को स्टोर नहीं किया जा सकता। इनको माप कर इनकी रीडिंग को हार्ड कॉपी के रूप में नोट किया जा सकता है। डिजिटल सिग्नल्स - इन्हें तारों अथवा बिना तारों के भी प्रसारित किया जा सकता है। इनको मूर्त रूप में प्रसारित किया जाता है। इनको द्वितीय संग्रहण मैमोरी में डिजिटल डाटा के रूप में रिकॉर्ड किया जा सकता है। 2. सभी डिजिटल उपकरणों में विशेष अंग होते हैं, जिन्हें प्रोब्स कहते हैं। ये प्रोब्स जाँच किए जाने वाले पदार्थ के अन्दर अथवा उनके पास रखे जाते हैं। ये मापी जाने वाली भौतिक मात्रा को पहचान कर उसे डिजिटल डाटा में परिवर्तित कर देते हैं। 3. डिजिटल डाटा को बाइनरी अंक प्रणाली द्वारा संबोधित किया जाता है। किसी उपकरण में वोल्टेज की उपस्थिति को 1 (On) से एवं वोल्टेज की अनुपस्थिति को 0 (Off) से संबोधित किया जाता है। 4. डाटा को लैन, मैन के अन्तर्गत स्थानान्तरित करने हेतु कुछ इलैक्ट्रॉनिक उपकरणों की आवश्यकता पड़ती है जो एनालॉग सिग्नल्स को डिजिटल एवं डिजिटल सिग्नल्स को एनालॉग में परिवर्तित करते हैं, इन्हें इन्टरफेस उपकरण कहते हैं। 5. वैज्ञानिक डाटा का सम्बन्ध वैज्ञानिक माप से होता है। इस डाटा को डिजिटल उपकरणों की मदद से डिजिटल फॉर्मेट में परिवर्तित करके प्रोसेस किया जाता है। जैसे- गैस का दाब, उपकरण- प्रेशर गेज। **Hot Questions** – 1. मोडेम का पूरा नाम मोड्यूलैटर डिमॉड्यूलैटर (MODEM) होता है। यह टेलीफोन लाइन से सिग्नल्स प्राप्त कर कम्प्यूटर पर इंटरनेट की सुविधा प्रदान करता है। 2. आजकल सबसे ज्यादा प्रयोग में आने वाला कोडिंग सिस्टम जावा (Java) है। **(ख)** 1. अ 2. द 3. उक्त सभी **(ग)** 1. इन्टरफेस 2. एनालॉग 3. माप 4. डिजिटल 5. डिजिटल उपकरण **(घ)** 1. Pressure Gauge 2. Speedometer 3. Digital Thermometer 4. Digital Two Pan Balance 5. Digital Camera **क्रियाकलाप** – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 14 सूची, लेखा एवं सारणी

Oral Questions – 1. एम.एस.वर्ड में पंक्ति तैयार करने के लिए सबसे पहले Table Menu में से Table Properties सलेक्ट करे। फिर प्रदर्शित होने वाले बॉक्स में से ऊँचाई अथवा चौड़ाई डाले। अब OK पर क्लिक करे। 2. Office 2000 के बुलेट में विभिन्न आकार एवं प्रकार के बुलेट डाले गये हैं। **(क)** 1. Office 2000 के Bullets and Numbering की विशेषता है - 'Picture' इसके द्वारा आप दस्तावेज

में डालने हेतु विभिन्न आकार एवं प्रकार की बुलेट चुन सकते हैं। 2. सर्वप्रथम उस टैक्स्ट को सलैक्ट कीजिए जिसे आउटलाइन लिस्ट में बदलना है। ○ अब फॉर्मेट मेन्यू में से Bullets and Numbering सलैक्ट करें। ○ खुले हुए बॉक्स में से Outline Numbered Tab क्लिक कीजिए। लिस्ट की शैली पर क्लिक करके Ok पर क्लिक कीजिए। ○ अन्त में लिस्ट टाइप करें व Enter दबाएँ। 3. लेखों Tabs का प्रयोग शीघ्र एवं आसान सूचियों को तैयार करने के लिए किया जाता है। इनका प्रयोग दस्तावेजों को पंक्तिबद्ध करने के लिए भी किया जाता है। 4. सबसे पहले Tab Stop के बटन को बायीं ओर के रूलर पर तब तक क्लिक करें जब तक आपको बायीं ओर पंक्तिबद्ध Tab Stop प्राप्त नहीं होता। ○ रूलर को 1.5" पर क्लिक करें। दशमलव Tab Stop प्राप्त करने के लिए रूलर पर स्थित Tab Stop के बटन को पुनः क्लिक करें। टैब स्टॉप को मिटाने के लिए Tab Marker को रूलर से लम्बवत् खींचें। Tab Stop को हिलाने के लिए लम्बवत् रूलर को दायीं अथवा बायीं ओर खींचें। 5. इंसरशन प्वाइंट को उस स्थान पर लाइए जहाँ आप सारणी डालना चाहते हैं। ○ अब मेन्यू Table में से Insert Table पर क्लिक करें। ○ इसके पश्चात् प्रदर्शित डायलॉग बॉक्स में पंक्तियों व स्तम्भों की संख्या डालकर Ok पर क्लिक करें। 6. Go To कमाण्ड के द्वारा बड़े-बड़े दस्तावेजों पर कार्य करते समय कुंजी के द्वारा शीघ्रता से किसी विशेष पृष्ठ पर पहुँचा जा सकता है। **Hot Questions** – 1. किसी प्रोग्राम का चित्र रूप में प्रदर्शन Presentation कहलाता है। 2. रेज्यूम बनाने के लिए एम.एस.वर्ड सॉफ्टवेयर का प्रयोग किया जाता है। 3. किसी प्रोग्राम की गलतियाँ पकड़ने की प्रक्रिया एरर चैकिंग (Error Checking) कहलाती है। (ख) 1. स 2. ब 3. अ (ग) 1. लेखा 2. इन्सर्ट टेबल, टेबल मेन्यू 3. उसमें स्थित विषय-वस्तु 4. लेखा (घ) छात्र स्वयं करें। (ङ) 1. X 2. ✓ 3. X 4. X 5. X क्रियाकलाप – छात्र स्वयं करें।

अध्याय- 15 डॉस कमाण्ड्स

Oral Questions – 1. DOS का पूरा नाम Disk Operating System है। 2. DOS का उपयोग प्रोग्राम एवं हार्डवेयर के मध्य कड़ी का कार्य करना होता है। (क) 1. ऑपरेटिंग सिस्टम प्रोग्रामों का वह समूह होता है जो समस्त हार्डवेयर एवं सॉफ्टवेयर साधनों को व्यवस्थित करता है। यह प्रोग्राम एवं हार्डवेयर के मध्य कड़ी का कार्य करता है। 2. जब आप कम्प्यूटर चालू करते हैं तो उस प्रक्रिया को बूटिंग कहा जाता है। 3. फाइल नेम फाइल को दिया गया नाम होता है अर्थात् जिस नाम से हम फाइल सेव करते हैं। यह आठ अक्षरों से अधिक का नहीं हो सकता है। जबकि extension प्रोग्राम जिसमें हमने फाइल बनाई है, उसे प्रदर्शित करता है। इसका प्रयोग फाइल को पहचानने में किया जाता है। यह तीन अक्षरों से अधिक नहीं हो सकता है। 4. वे कमाण्ड्स जिन्हें Com फाइल्स में स्टोर किया जाता है, वे आन्तरिक कमाण्ड्स कहलाती हैं जबकि वे कमाण्ड्स जिन्हें डिस्क में स्टोर किया जाता है, वे बाह्य कमाण्ड्स कहलाती हैं। आन्तरिक कमाण्ड्स का प्रयोग कम्प्यूटर के बूट होने के पश्चात् कभी-भी किया जा सकता है। किन्तु बाह्य कमाण्ड्स का प्रयोग इन्हें लोड करने के पश्चात् किया जाता है। 5. किसी भी सूचना को पहचानने अथवा प्राप्त करने के लिए आपको उसके नाम की

आवश्यकता पड़ती है। आप उसे कोई विशेष नाम दे सकते हैं अथवा वाइल्ड कार्ड से सम्बोधित कर सकते हैं। वाइल्ड कार्ड के द्वारा आप समस्त समूहों की फाइलों को सम्बोधित कर सकते हैं। **Hot Questions** – 1. Del अथवा Erase कमाण्ड के प्रयोग से प्रोग्राम से किसी भी भाग को हटाया जा सकता है। 2. सेव्ड डॉक्यूमेन्ट को फाइल कहा जाता है। 3. डेस्कटॉप पर नया फोल्डर बनाने के लिए MD अथवा MKDIR कमाण्ड दिया जाता है। (ख) 1. ब 2. स 3. अ (ग) 1. MD 2. कॉपी 3. REM 4. DIR (घ) 1. ✓ 2. X 3. 7 4. X 5. X क्रियाकलाप – छात्र स्वयं करें।



A series of horizontal lines for writing, consisting of 20 lines.

Lined writing area consisting of 25 horizontal lines.