

1. વિન્ડોઝ ૧૦ સાથે કામ કરવું

EXERCISE



- A.** 1. a 2. a 3. c 4. c
- B.** 1. વિડિઓ ફાઇલ 2. સંગીત ફાઇલ 3. છબી ફાઇલ 4. સ્પ્રેડશીટ ફાઇલ
- C.** 1. T 2. T 3. T 4. F
- D.** 1. વિન્ડોઝ ૧૦ દ્વારા પૂરા પાડવામાં આવતા સામાન્ય ફોલ્ડરના નામ દસ્તાવેજો, વિડિઓઝ, ચિત્રો છે.
2. સંગઠિત ફાઇલો અને ફોલ્ડર આપણને પ્રોગ્રામ ચલાવતી વખતે યોગ્ય ફાઇલો શોધવામાં મદદ કરે છે.
- E.** 1. ફોલ્ડર એ વિવિધ ફાઇલો અને સબ ફોલ્ડરનો સંગ્રહ છે જ્યારે ફાઇલ એ સંબંધિત માહિતીનો સંગ્રહ છે.
2. ફાઇલ અથવા ફોલ્ડરને કાઢી નાખવા માટે, આપેલા પગલાં અનુસરો:
 પગલું 1 તે ફોલ્ડર ખોલો જેમાં તમે કાઢી નાખવા માંગો છો તે ફાઇલ શામેલ છે.
 પગલું 2 ફાઇલ અથવા ફોલ્ડર પર જમણું-ક્લિક કરો.
 પગલું 3 ડિલીટ વિકલ્પ પર ક્લિક કરો.
- F.** કબીર તેના કમ્પ્યુટર પર રિસાયકલ બિનમાંથી કાઢી નાખેલી ફાઇલને પુનઃસ્થાપિત કરી શકે છે.

IN THE LAB

તે જાતે કરો

2. વર્ડ ૨૦૧૬ માં પેજ ફોર્મેટિંગ અને મેઈલ મર્જ

EXERCISE



- A.** 1. a 2. b 3. a 4. a 5. c
- B.** 1. ઇન્ડેન્ટેશન 2. બોટમ 3. ટેબ 4. બ્રેક
- C.** 1. મેઈલ મર્જના ઘટકો છે: મુખ્ય દસ્તાવેજ, ડેટા સોર્સ અને મર્જ્ડ દસ્તાવેજ.
2. વર્ડ ૨૦૧૬ માં બે પ્રકારના ઓરિએન્ટેશન છે: પોર્ટ્રેટ અને લેન્ડસ્કેપ.

D. 1. ડોક્યુમેન્ટમાં હેડર દાખલ કરવા માટે, આ પગલાં અનુસરો:

પગલું 1 ઇન્સર્ટ ટેબ પર ક્લિક કરો.

પગલું 2 હેડર આદેશ પર ક્લિક કરો.

પગલું 3 તમે વિવિધ ઉપલબ્ધ હેડર ટેમ્પલેટ્સમાંથી પસંદ કરી શકો છો અથવા તમારી પસંદગીનો ટેક્સ્ટ દાખલ કરવા માટે ખાલી વિકલ્પ પસંદ કરી શકો છો.

2. મેઈલ મર્જમાં નવી સરનામાં સૂચિ બનાવવા માટે, આ પગલાં અનુસરો:

પગલું 1 મેઈલિંગ ટેબ હેડબે સ્ટાર્ટ મેઈલ મર્જ જૂથમાં પ્રાપ્તકર્તાઓ પસંદ કરો આદેશ પર ક્લિક કરો.

પગલું 2 ડ્રોપ-ડાઉન સૂચિમાંથી ટાઈપ ન્યૂ લિસ્ટ વિકલ્પ પસંદ કરો. નવી સરનામાં સૂચિ સંવાદ બોક્સ દેખાશે.

પગલું 3 બધા પ્રાપ્તકર્તાઓ માટે શીર્ષક, પ્રથમ નામ, છેલ્લું નામ, સરનામાં રેખાઓ વગેરે જેવી જરૂરી વિગતો દાખલ કરો. જ્યારે બધા પ્રાપ્તકર્તાઓની વિગતો ઉમેરવામાં આવે, ત્યારે ઓકે બટન પર ક્લિક કરો.

પગલું 4 આ સેવ સરનામાં સૂચિ સંવાદ બોક્સ ખોલશે. ફાઈલ માટે નામ દાખલ કરો અને સેવ બટન પર ક્લિક કરો.

E. કબીર દરેક ફક્કરાની પહેલી લાઈનને 1/2 ઇંચ ઇન્ડેન્ટ કરવા માટે ટેબ કીનો ઉપયોગ કરી શકે છે.

IN THE LAB

તે જાતે કરો

સામયિક મૂલ્યાંકન-૧

(પ્રકરણ ૧ અને ૨ પર આધારિત)

A. 1. e

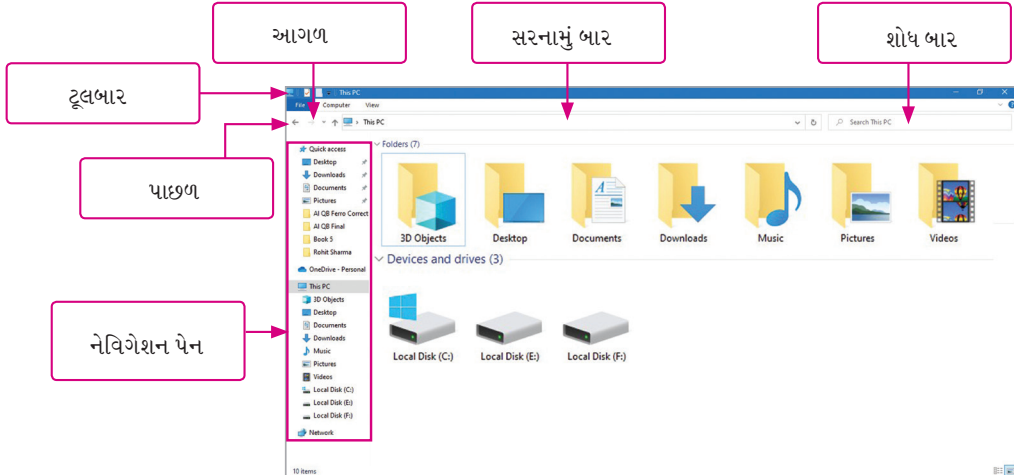
2. d

3. a

4. b

5. c

B.



2

રમો (શ્લોક ૨.૧)-V (જવાબ કી)



3. પ્રસ્તુતિને વધારવી

EXERCISE



- A.** 1. c 2. b 3. a 4. c 5. a
- B.** 1. ડિઝાઇન 2. જસ્ટિફાઇ 3. ઇન્સર્ટ 4. ચાર્ટ લેઆઉટ
- C.** 1. પ્રસ્તુતિમાં ડિફોલ્ટ લેઆઉટ અને સ્લાઇડનો દેખાવ બનાવવા માટે સ્લાઇડ માસ્ટરનો ઉપયોગ થાય છે.
2. ટેક્સ્ટને સંરેખિત કરવા માટે, આ પગલાં અનુસરો:
પગલું 1 ટેક્સ્ટ પસંદ કરો. હોમ ટેબ પર ક્લિક કરો.
પગલું 2 ફક્ત જૂથમાંથી કોઈપણ સંરેખણ વિકલ્પ પસંદ કરો. ટેક્સ્ટ પસંદ કરેલા સંરેખણ અનુસાર સંરેખિત થશે.
3. ચિત્ર સ્વરૂપમાં ડેટા પ્રદર્શિત કરવા માટે ચાર્ટ પાવરપોઇન્ટનો એક મહત્વપૂર્ણ ભાગ છે. તે કોષ્ટકમાં મૂલ્યો વચ્ચે સરખામણી દોરવાનું અને વૃદ્ધિ, સંબંધ અને વલણોનું વિશ્લેષણ કરવાનું સરળ બનાવે છે.
- D.** 1. સ્લાઇડમાં કોષ્ટક દાખલ કરવા માટે, આ પગલાં અનુસરો:
પગલું 1 નવી પ્રસ્તુતિ બનાવો અથવા અસ્તિત્વમાં છે તે પ્રસ્તુતિ ખોલો અને તે સ્લાઇડ પસંદ કરો જેના પર તમે કોષ્ટક દાખલ કરવા માંગો છો.
પગલું 2 ઇનસર્ટ ટેબ હેઠળ કોષ્ટકો જૂથમાંથી ટેબલ કમાન્ડ પર ક્લિક કરો.
પગલું 3 ચોરસ બોક્સ પર માઉસ ફેરવો અને છેલ્લા બોક્સ પર ક્લિક કરો જ્યાં તમે ટેબલ દાખલ કરવા માંગો છો.
પસંદ કરેલી પંક્તિઓ અને કોલમ સાથેનું ટેબલ દાખલ કરવામાં આવશે.
2. સ્લાઇડમાં ચાર્ટ દાખલ કરવા માટે, આ પગલાં અનુસરો:
પગલું 1 જે સ્લાઇડ પર તમે ચાર્ટ ઉમેરવા માંગો છો તે પસંદ કરો. ઇન્સર્ટ ટેબના ઇલસ્ટ્રેશન જૂથ હેઠળ ચાર્ટ આદેશ પર ક્લિક કરો.
ઇન્સર્ટ ચાર્ટ સંવાદ બોક્સ દેખાય છે.
પગલું 2 ડાબા ફલકમાંથી ચાર્ટનો પ્રકાર અને જમણા ફલકમાંથી ચાર્ટ ફોર્મેટ પસંદ કરો.
પગલું 3 ઓકે બટન પર ક્લિક કરો.
3. થીમ પૃષ્ઠભૂમિ એ થીમની પૃષ્ઠભૂમિ શૈલી છે.
થીમ પૃષ્ઠભૂમિ બદલવા માટે, આ પગલાં અનુસરો:
પગલું 1 રિબનના ડિઝાઇન ટેબ પર, વેરિઅન્ટ્સ જૂથના વધુ બટન હેઠળ પૃષ્ઠભૂમિ શૈલીઓ આદેશ પર ક્લિક કરો.
પગલું 2 કોઈપણ પૃષ્ઠભૂમિ શૈલી પર તમારા માઉસ પોઇન્ટરને મૂકો. પૃષ્ઠભૂમિ શૈલી તમારા મૂલ્યાંકન માટે સ્લાઇડ પર પ્રતિબિંબિત થશે.
પગલું 3 જ્યારે તમને ગમતી પૃષ્ઠભૂમિ શૈલી મળે ત્યારે ક્લિક કરો.
- E.** આરવ ડિઝાઇન ટેબ હેઠળ તેના પ્રસ્તુતિ માટે વિવિધ થીમ વિકલ્પો શોધી શકે છે.

IN THE LAB

તે જાતે કરો

4. એક્સેલ ૨૦૧૬ નો પરિચય

EXERCISE



- A.** 1. a 2. a 3. c 4. b
- B.** 1. T 2. F 3. T 4. T
- C.** 1. એક્સેલ ૨૦૧૬ 2. ગણતરી 3. સૂત્ર 4. 1048576
- D.** 1. સ્પ્રેડશીટ એ એક પ્રોગ્રામ છે જે તમને સંખ્યાત્મક ડેટા સંગ્રહિત કરવા અને તેનું વિશ્લેષણ કરવાની મંજૂરી આપે છે.
2. વર્કીટ પરના વર્ટિકલ વિભાગોને કોલમ કહેવામાં આવે છે.
3. 16,384 સ્તંભો.
- E.** 1. સંખ્યાઓ અથવા ટેક્સ્ટના સ્વરૂપમાં ડેટા ફક્ત સેલ પર ક્લિક કરીને અને કીબોર્ડની મદદથી ટાઈપ કરીને દાખલ કરી શકાય છે. તમે સીધા સેલમાં ડેટા ટાઈપ કરી શકો છો, અથવા તમે ફોર્મ્યુલા બારનો ઉપયોગ કરીને ડેટા દાખલ કરી શકો છો.
2. એક્સેલ વિન્ડોના કોઈપણ ત્રણ ઘટકો છે:
(i) ફાઈલ ટેબ: ડાબા ઉપરના ખૂણામાં સ્થિત એક લીલું બટન જેમાં ફાઈલ મેનૂ આદેશો હોય છે જેમ કે ન્યૂ, ઓપન, સેવ, વગેરે.
(ii) રિબન: આ બારમાં સંબંધિત આદેશોના જૂથ સાથે ટેબ્સ છે.
(iii) નામ બોક્સ: આ બોક્સમાં સક્રિય સેલનું સરનામું પ્રદર્શિત થાય છે.
3. એક્સેલમાં, ત્રણ અલગ અલગ પ્રકારના ડેટા છે. આ છે- લેબલ, મૂલ્યો અથવા સંખ્યાઓ અને ફોર્મ્યુલા.
સૂત્ર: ફોર્મ્યુલા એ એક ગાણિતિક અભિવ્યક્તિ છે જેનો ઉપયોગ કોષ અથવા કોષોની શ્રેણીમાં દાખલ કરાયેલ આંકડાકીય ડેટાની સરળ અને જટિલ ગણતરીઓ કરવા માટે થાય છે. ફોર્મ્યુલા હંમેશા (=) ચિહ્નથી શરૂ થાય છે, દા.ત. = A2 + B2.
4. તમે આ પગલાંઓનું પાલન કરીને કોઈપણ સમયે નવી વર્કબુક બનાવી શકો છો:
પગલું 1 ફાઈલ ટેબ પર ક્લિક કરો.
બેકસ્ટેજ વ્યૂ દેખાશે.
પગલું 2 ન્યુ વિકલ્પ પર ક્લિક કરો.
પગલું 3 ઉપલબ્ધ ટેમ્પલેટ સૂચિમાં ખાલી વર્કબુક વિકલ્પ પર ક્લિક કરો.
ન્યુ વર્કબુક ફાઈલ ખુલશે અને તમે તમારો પોતાનો ડેટા ઉમેરવાનું શરૂ કરી શકો છો.
5. એક્સેલમાં લેબલ એક મહત્વપૂર્ણ એન્ટ્રી છે. લેબલનો ઉપયોગ સ્પ્રેડશીટ પરની માહિતીને વ્યાખ્યાયિત કરવા માટે થાય છે, એટલે કે કોલમ, શીર્ષકો અને નામોનું મથાળું. તે ફોન નંબર, નંબરો, ફોર્મ્યુલા વગેરે ઉપરાંત કોઈપણ ટેક્સ્ટ છે. લેબલ્સ કોષની ડાબી બાજુએ ગોઠવાયેલા છે.
- F.** તે સેવ આદેશનો ઉપયોગ કરશે.

IN THE LAB

તે જાતે કરો



૨મો (શ્લોક ૨.૧)-V (જવાબ કી)

5. એક્સેલ ૨૦૧૬ માં સંપાદન

EXERCISE



- A.** 1. a 2. a 3. b 4. a
- B.** 1. શામેલ કરો 2. સેલ અનમર્જ કરો 3. બધા પસંદ કરો 4. મર્જ કરો અને કેન્દ્રમાં મૂકો
- C.** 1. F 2. T 3. F 4. T
- D.** 1. હા, આપણે અનમર્જ સેલ વિકલ્પનો ઉપયોગ કરીને મર્જ કરેલા સેલને અનમર્જ કરી શકીએ છીએ.
2. કોપી આદેશનો ઉપયોગ સામગ્રીને નવી જગ્યાએ નકલ કરવા અને તેના મૂળ સ્થાને પણ અસ્તિત્વમાં રાખવા માટે થાય છે.
3. ડિફોલ્ટ કોલમ પહોળાઈ ૦ થી ૨૫૫ છે અને પંક્તિની ઊંચાઈ ૦ થી ૪૦૮ છે.
- E.** 1. સેલને મર્જ કરવા માટે, આ પગલાં અનુસરો:
પગલું 1 બે અથવા વધુ સંલગ્ન સેલ પસંદ કરો જેને તમે મર્જ કરવા માંગો છો.
પગલું 2 હોમ ટેબ પર સંરેખણ જૂથમાં મર્જ કરો અને કેન્દ્ર આદેશ પર ક્લિક કરો.
સેલ એક પંક્તિ અથવા કોલમમાં મર્જ કરવામાં આવશે, અને સેલ સામગ્રી મર્જ કરેલા સેલમાં કેન્દ્રિત કરવામાં આવશે.
2. પંક્તિની ઊંચાઈ અને કોલમ પહોળાઈ બદલવા માટે, આ પગલાં અનુસરો:
પગલું 1 તે કોલમ(ઓ) અથવા પંક્તિ(ઓ) પસંદ કરો જેની પહોળાઈ અથવા ઊંચાઈ તમે બદલવા માંગો છો.
પગલું 2 હોમ ટેબમાંથી સેલ જૂથમાં ફોર્મેટ આદેશ પર ક્લિક કરો.
પગલું 3 ડ્રોપ-ડાઉન સૂચિમાંથી સેલ કદ વિભાગ હેઠળ કોલમ પહોળાઈ અથવા પંક્તિ ઊંચાઈ પસંદ કરો.
એક કોલમ પહોળાઈ અથવા પંક્તિ ઊંચાઈ સંવાદ બોક્સ દેખાશે.
પગલું 4 કોલમ પહોળાઈ અથવા પંક્તિ ઊંચાઈ બોક્સમાં, તમે તમારા કોલમ અથવા પંક્તિને જે મૂલ્ય આપવા માંગો છો તે લખો.
3. વર્કટ ટેબનું નામ બદલવા માટે, આ પગલાં અનુસરો:
પગલું 1: વર્કટ ટેબ પર તમે કસ્ટમાઈઝ કરવા માંગો છો તે શીટ ટેબ પર જમણું-ક્લિક કરો.
પગલું 2: શીટનું નામ બદલવા માટે નામ બદલો પર ક્લિક કરો.
તમારી સ્પ્રેડશીટ માટે તમને જોઈતું નામ લખો. સ્પ્રેડશીટના તળિયે ટેબમાં માહિતી ઉમેરવામાં આવશે.
- F.** તે હોમ ટેબમાંથી સેલ ગ્રુપમાં ફોર્મેટ કમાન્ડનો ઉપયોગ કરીને કોલમની પહોળાઈ અને પંક્તિની ઊંચાઈ સેટ કરી શકે છે.

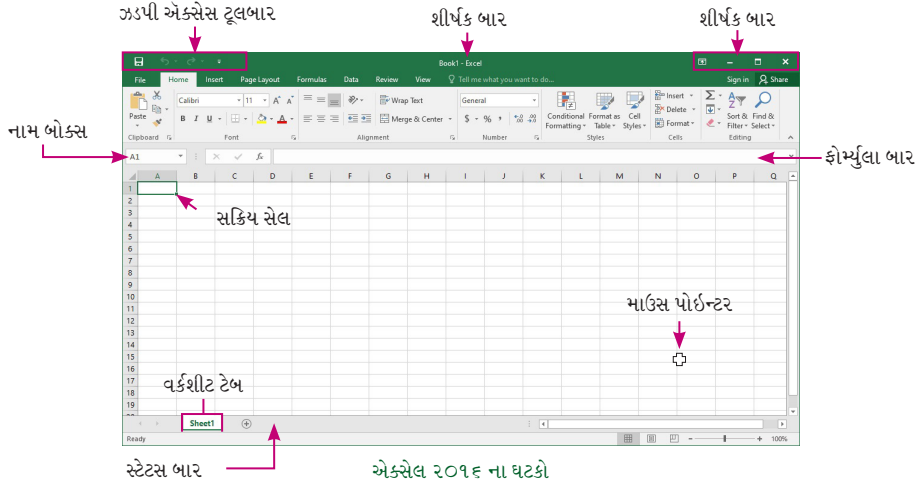
IN THE LAB

તે જાતે કરો

સામયિક મૂલ્યાંકન-૨

(પ્રકરણ ૩ થી ૫ પર આધારિત)

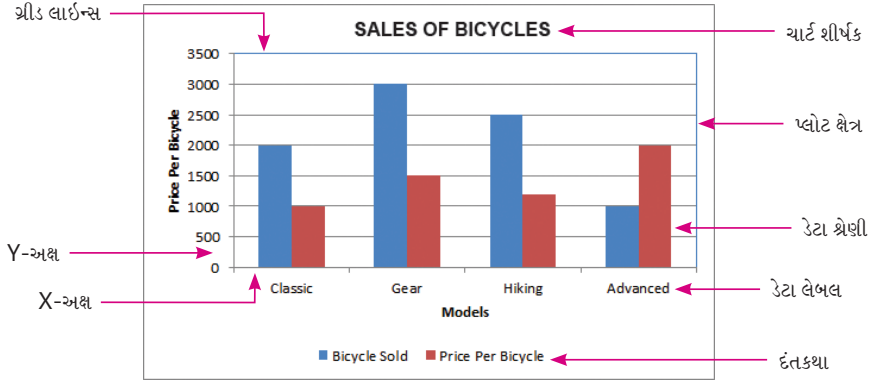
A.



B. 1. વર્કબુક

2. નામ બોક્સ

C. ગ્રીડ લાઇન્સ



ટેસ્ટ શીટ-૧

(પ્રકરણ ૧ થી ૫ પર આધારિત)

Section A

- A. 1. (i) 2. (ii) 3. (i) 4. (iii) 5. (ii)
6. (i) 7. (i) 8. (i)
- B. 1. 10,48,576 2. ફોલ્ડર 3. સબફોલ્ડર 4. ડિઝાઇન 5. ઇન્ડેન્ટેશન



- C. 1. T 2. T 3. F 4. T 5. F
6. F 7. F 8. T

Section B

- A.** 1. થીમ એ પૂર્વવ્યાખ્યાયિત લેઆઉટનો સમૂહ છે જેનો ઉપયોગ તમારી પ્રેઝન્ટેશનમાં વ્યાવસાયિક સ્પર્શ ઉમેરવા માટે થઈ શકે છે.
2. પાવરપોઈન્ટમાં સ્લાઈડ માસ્ટરનો ઉપયોગ પ્રેઝન્ટેશનમાં બધી સ્લાઈડના ડિઝાઇન લેઆઉટ અને દેખાવ બનાવવા માટે થાય છે.
3. મેઈલ મર્જના ત્રણ મુખ્ય ઘટકો છે, જે નીચે મુજબ છે:
મુખ્ય દસ્તાવેજ, ડેટા સ્ત્રોત અને મર્જ ડોક્યુમેન્ટ.
4. સંગઠિત ફાઈલો અને ફોલ્ડર આપણને પ્રોગ્રામ ચલાવતી વખતે યોગ્ય ફાઈલો શોધવામાં મદદ કરે છે.
5. વર્ડ ૨૦૧૬ માં બે પ્રકારના ઓરિએન્ટેશન છે: પોર્ટ્રેટ (વર્ટિકલ) અને લેન્ડસ્કેપ (હોરિઝન્ટલ).
- B.** 1. સ્લાઈડમાં ચાર્ટ દાખલ કરવા માટે, આ પગલાં અનુસરો:
પગલું 1 તમે જે સ્લાઈડ પર ચાર્ટ ઉમેરવા માંગો છો તે પસંદ કરો અને ઇન્સર્ટ ટેબના ઇલેમેન્ટ્સ જૂથ હેઠળ ચાર્ટ આદેશ પર ક્લિક કરો.
ઇન્સર્ટ ચાર્ટ ડાયલોગ બોક્સ દેખાય છે.
પગલું 2 ડાબા ફલકમાંથી ચાર્ટનો પ્રકાર અને જમણા ફલકમાંથી ચાર્ટ ફોર્મેટ પસંદ કરો.
પગલું 3 ઓકે બટન પર ક્લિક કરો.
2. ફાઈલ અથવા ફોલ્ડર કાઢી નાખવા માટે, આ પગલાં અનુસરો:
પગલું 1 તે ફોલ્ડર ખોલો જેમાં તમે કાઢી નાખવા માંગો છો તે ફાઈલ શામેલ છે.
પગલું 2 તમે કાઢી નાખવા માંગો છો તે ફાઈલ સમાવે છે તેના પર જમણું-ક્લિક કરો. એક ડ્રોપ-ડાઉન મેનૂ દેખાય છે.
પગલું 3 ડિલીટ વિકલ્પ પર ક્લિક કરો.
3. શીર્ષક બાર, રિબન અને ફોર્મ્યુલા બાર.
4. હરોળની ઊંચાઈ અથવા કોલમ પહોળાઈ બદલવા માટે, આપેલા પગલાં અનુસરો:
પગલું 1 જે કોલમ(ઓ) અથવા પંક્તિ(ઓ) તમે બદલવા માંગો છો તે પસંદ કરો જેની પહોળાઈ અથવા ઊંચાઈ.
પગલું 2 હોમ ટેબમાંથી સેલ ગ્રુપમાં ફોર્મેટ કમાન્ડ પર ક્લિક કરો.
પગલું 3 ડ્રોપ-ડાઉન સૂચિમાંથી સેલ કદ વિભાગ હેઠળ કોલમ પહોળાઈ અથવા પંક્તિ ઊંચાઈ પસંદ કરો.
એક કોલમ પહોળાઈ અથવા પંક્તિ ઊંચાઈ સંવાદ બોક્સ દેખાશે.
પગલું 4 કોલમ પહોળાઈ અથવા પંક્તિ ઊંચાઈ બોક્સમાં, તમે તમારા કોલમ અથવા પંક્તિને જે મૂલ્યમાં રાખવા માંગો છો તે મૂલ્ય લખો.
પગલું 5 નવી પંક્તિ ઊંચાઈ / કોલમ પહોળાઈ મેળવવા માટે ઓકે બટન પર ક્લિક કરો.
5. મેઈલ મર્જમાં નવી સરનામાં સૂચિ બનાવવા માટે, આ પગલાં અનુસરો:
પગલું 1 મેઈલિંગસ ટેબ હેઠળ સ્ટાર્ટ મેઈલ મર્જ જૂથમાં પ્રાપ્તકર્તાઓ પસંદ કરો આદેશ પર ક્લિક કરો.
પગલું 2 ડ્રોપ-ડાઉન સૂચિમાંથી ટાઈપ ન્યૂ લિસ્ટ વિકલ્પ પસંદ કરો. નવી સરનામાં યાદી સંવાદ બોક્સ દેખાશે.
પગલું 3 બધા પ્રાપ્તકર્તાઓ માટે જરૂરી વિગતો જેમ કે શીર્ષક, પ્રથમ નામ, છેલ્લું નામ, સરનામાં રેખાઓ, વગેરે દાખલ કરો.
પગલું 4 જ્યારે બધા પ્રાપ્તકર્તાઓની વિગતો ઉમેરવામાં આવે, ત્યારે ઓકે બટન પર ક્લિક કરો.

6. ઇન્ટરનેટ અને ઇ-મેલ

EXERCISE



- A.** 1. a 2. a 3. c 4. c
5. b 6. b
- B.** 1. F 2. F 3. F 4. F
5. T 6. F
- C.** 1. Bcc 2. To 3. Cc 4. જોડાણ 5. મોકલેલ
- D.** 1. ઇન્ટરનેટ એ એક નેટવર્ક છે જેમાં લાખો કમ્પ્યુટર માહિતી શેર કરવા માટે એકબીજા સાથે જોડાયેલા હોય છે.
2. એકોનિમ એ બહુ-શબ્દ નામના પ્રારંભિક અક્ષરોમાંથી બનેલો શબ્દ છે. તે HTML જેવા સંક્ષેપના સ્વરૂપમાં અથવા COBOL જેવા કેટલાક શબ્દોના એક કરતાં વધુ અક્ષરોના સ્વરૂપમાં હોઈ શકે છે.
બે સામાન્ય સંક્ષેપ છે:
• LOL મોટેથી હસવું
• F9 સારું
3. હા, આપણે ઇ-મેલમાં જોડાણ તરીકે વિડિઓ ફાઈલ મોકલી શકીએ છીએ.
4. તમે આ પગલાંઓ અનુસરીને તમારા ઇ-મેલ એકાઉન્ટમાંથી સાર્થન આઉટ કરી શકો છો:
પગલું 1 તમારી બ્રાઉઝર વિન્ડોના ઉપરના જમણા ખૂણે ગુગલ એકાઉન્ટ પરના આઈકોન પર ક્લિક કરો.
પગલું 2 સાર્થન આઉટ બટન પર ક્લિક કરો.
- E.** 1. લોગ ઇન અથવા લોગિન એ વપરાશકર્તા નામ અને પાસવર્ડ આપીને તમારા ઇ-મેલ એકાઉન્ટને એક્સેસ કરવાની પ્રક્રિયા છે.
2. ઇ-મેલના ફાયદા છે:
(i) ઇ-મેલ ગમે ત્યારે અને દુનિયામાં ગમે ત્યાંથી મોકલી શકાય છે.
(ii) એક સમયે ઘણા લોકોને ઇ-મેલ મોકલી શકાય છે.
(iii) ઇ-મેલ ફરીથી ટાઈપ કર્યા વિના સરળતાથી કોઈપણને ફોરવર્ડ કરી શકાય છે.
3. ઇ-મેલની વિશેષતાઓ છે:
(i) સંદેશ સાથે ફાઈલો જોડવાની ક્ષમતા
(ii) સંદેશ અને સંપર્ક સૂચિ જેવી માહિતી સંગ્રહિત કરવાની ક્ષમતા
(iii) મલ્ટીપર્પઝ ઇન્ટરનેટ મેઈલ એક્સટેન્શન (MIME) પ્રકારની ફાઈલો મોકલવાની ક્ષમતા.
- F.** તેણે Bcc સુવિધાનો ઉપયોગ કરવો જોઈએ.

IN THE LAB

તે જાતે કરો



7. ડેટા પ્રોસેસિંગ

EXERCISE



- A.** 1. b 2. a 3. c
- B.** 1. ડેટા એ કાચો ઇનપુટ છે. જ્યારે આ ડેટા પ્રોસેસ કરવામાં આવે છે, ત્યારે પ્રાપ્ત પરિણામને માહિતી તરીકે ઓળખવામાં આવે છે.
2. છુપાયેલા સંદેશને અર્થપૂર્ણ ટેક્સ્ટમાં રૂપાંતરિત કરવાની પ્રક્રિયાને ડિકોડિંગ કહેવામાં આવે છે.
- C.** 1. ચાર રીતે આપણે માહિતી રજૂ કરી શકીએ છીએ:
• કોષ્ટકો
• ચિત્રો
• ચિત્રો
• ચિત્રો
2. આ ટેબ્યુલર ફોર્મેટ ડેટાનું પ્રતિનિધિત્વ કરે છે જે આપણને સુધડ અને સ્વચ્છ રીતે માહિતી આપે છે. જ્યારે ડેટા આવા ફોર્મેટમાં રજૂ કરવામાં આવે છે ત્યારે તેને વાંચવાનું સરળ બને છે.
- D.** 1. જ્યારે તેને ગોઠવવામાં આવે છે ત્યારે ડેટા શોધવાનું સરળ બને છે.
2. ડોડેડ ડેટા

IN THE LAB

તે જાતે કરો

સામયિક મૂલ્યાંકન—૩

(પ્રકરણ ૬ અને ૭ ના આધારે)

- A.** 1. તમે અન્ય લોકો પાસેથી મેળવેલા ઇમેઇલ સંગ્રહિત થાય છે.
2. તે તે ફોલ્ડર છે જ્યાં તમે અન્ય લોકોને મોકલો છો તે બધા ઇમેઇલ સંગ્રહિત થાય છે.
3. તે તે ફોલ્ડર છે જ્યાં બધા આઉટગોઇંગ ઇમેઇલ અસ્થાયી રૂપે સંગ્રહિત થાય છે.
4. તે તે ફોલ્ડર છે જ્યાં બધા અનિચ્છનીય ઇનકમિંગ ઇમેઇલ સંગ્રહિત થાય છે જેથી તે ઇનબોક્સ ફોલ્ડરની બહાર રહે.
5. તે તે ફોલ્ડર છે જ્યાં બધા કાઢી નાખેલા ઇમેઇલ સામાન્ય રીતે નિર્ધારિત સમયગાળા માટે સંગ્રહિત થાય છે.
- B.** 1. એડવાન્સ રિસર્ચ પ્રોજેક્ટ એજન્સી નેટવર્ક
2. કંટ્રોલ પ્રોટોકોલ/ઇન્ટરનેટ પ્રોટોકોલ
3. વર્લ્ડ વાઇડ વેબ
4. હાયપરટેક્સ્ટ ટ્રાન્સફર પ્રોટોકોલ

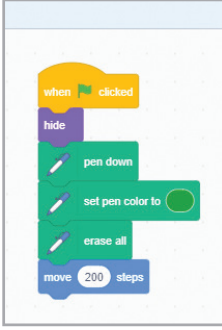
- C. 1. હેલો 2. ફૂલ
3. ખજાનો 4. કાર્યક્રમ
- D. 1. ચિત્રો 2. ચિત્રો

8. સ્કેચમાં આકારો બનાવવા

EXERCISE



- A. 1. a 2. c 3. c 4. b
- B. 1. F 2. F 3. T 4. T
- C. 1. સ્ટેજ પર સ્માઈટ ફરે છે તેમ પેન બ્લોક એક ટ્રેઈલ દોરે છે.
2. સ્કેચમાં રેખા દોરવાનાં પગલાં:



3. ફક્ત ૩૬૦ ને આકારમાં બાજુઓની સંખ્યાથી વિભાજિત કરો.
- D. 1. બહુકોણ એ ત્રણ કે તેથી વધુ સીધી રેખાઓ અને ખૂણાઓવાળા 2D આકાર છે.
ત્રણ બહુકોણ આકાર ત્રિકોણ, ચોરસ અને પંચકોણ છે.
2. સ્કેચમાં ચોરસ અને પંચકોણ દોરવા વચ્ચેનો મુખ્ય તફાવત સ્ક્રિપ્ટમાં ઉપયોગમાં લેવાતા પગલાંઓની સંખ્યા છે. ચોરસમાં આપણે પુનરાવર્તન ૪ ખસેડો ૧૦૦ પગલાં વળો ૯૦ ડિગ્રીનો ઉપયોગ કરીએ છીએ જ્યારે પંચકોણમાં આપણે પુનરાવર્તન ૫ ખસેડો ૧૦૦ પગલાં વળો ૭૨ ડિગ્રીનો ઉપયોગ કરીએ છીએ.
- E. 1. બાજુઓ 0
ડિગ્રી 360
2. બાજુઓ 8
ડિગ્રી 45
3. બાજુઓ 5
ડિગ્રી 72
- F. વિધિને ટર્ન બ્લોકને ૩૦ ને બદલે ૪૦ ડિગ્રીમાં બદલવાની જરૂર છે.



10

રમો (શ્લોક ૨.૧)-V (જવાબ કી)



9. સ્કેચમાં ગેમ બનાવવી

EXERCISE



- A.** 1. a 2. b 3. a 4. b
- B.** 1. ટોપી 2. સેન્સિંગ 3. ચલો 4. પૂછો
- C.** 1. T 2. T 3. F 4. F
- D.** 1. પૂછો [] અને રાહ જુઓ, રંગ [] ને સ્પર્શ કરીને અને કી [સ્પેસ] દબાવીને?
2. સ્કેચમાં સેન્સિંગ બ્લોક્સ સ્ક્રિપ્ટના અમલીકરણ સમયે કીબોર્ડ અથવા માઉસમાંથી ઇનપુટને સમજે છે.
- E.** 1. ચલ એ એક તત્વ છે જે પ્રોગ્રામમાં આપણે ઉપયોગ કરીએ છીએ તે બધા નંબરો, ટેક્સ્ટ, તારીખ અથવા ચિત્રોને સંગ્રહિત કરે છે.
સ્કેચમાં ચલ બનાવવા માટે, આ પગલાં અનુસરો:
- પગલું 1** વેરીએબલ બ્લોક શ્રેણી પર ક્લિક કરો. બ્લોક પેલેટમાં બ્લોકનો સમૂહ દેખાય છે.
- પગલું 2** મેક અ વેરીએબલ બ્લોક પર ક્લિક કરો. એક નવું ચલ સંવાદ બોક્સ દેખાય છે. નવા ચલ નામ બોક્સમાં ચલ નામ લખો.
- પગલું 3** કોઈપણ વિકલ્પના રેડિયો બટન પર ક્લિક કરો. જો તમે ઈચ્છો છો કે આ ચલ બધા સ્પ્રાઈટ માટે દેખાય તો ફોર ઓલ સ્પ્રાઈટ પર ક્લિક કરો.
- અથવા
- જો તમે ઈચ્છો છો કે આ ચલ બધા સ્પ્રાઈટ માટે દેખાય તો ફોર આ સ્પ્રાઈટ પર ક્લિક કરો.
- પગલું 4** ઓકે બટન પર ક્લિક કરો.
2. સ્કેચમાં બે શરતી બ્લોક છે. તે છે:
- a. જો...તો બ્લોક: આ બ્લોકમાં જો શરત સાચી હોય, તો કન્ડિશનલ બ્લોકની અંદરના બ્લોક્સ ચાલશે. જો શરત ખોટી હોય, તો કન્ડિશનલ બ્લોકની અંદરના બ્લોક્સ ચાલશે નહીં. ફક્ત કન્ડિશનલ બ્લોકની બહારના બ્લોક્સ ચાલશે.
- b. જો...તો...તો બ્લોક: આ બ્લોકમાં જો શરત સાચી હોય, તો કન્ડિશનની અંદરના બ્લોક્સ ચાલશે. જો શરત ખોટી હોય, તો કન્ડિશનની અંદરના બ્લોક્સ ચાલશે.
3. સ્ક્રિપ્ટમાં સેન્સિંગ બ્લોક્સ ઉમેરવા માટે, આ પગલાં અનુસરો:
- પગલું 1** ટેબ્સમાં સેન્સિંગ બ્લોક શ્રેણી પર ક્લિક કરો.
- પગલું 2** સ્ટેજ પર એક સ્પ્રાઈટ, પેંગ્વિનન દાખલ કરો. કેટ સ્પ્રાઈટ કાઢી નાખો.
- પગલું 3** સ્ટેજ, આર્કટિકમાં એક નવું બેકગ્રાઉન્ડ ઉમેરો.
- પગલું 4** હવે આસ્ક બ્લોકને સ્ક્રિપ્ટ એરિયામાં ખેંચો. બ્લોક પર ક્લિક કરો. પેંગ્વિનની ઉપર એક સ્પીચ બબલ દેખાય છે જેમાં લખેલું હોય છે, “તમારું નામ શું છે?”.

તમે સ્ટેજ પર ઝબકતા કર્સર સાથે એક ઈનપુટ બોક્સ પણ જોશો. તમારું નામ લખો. તે ઈનપુટ બોક્સમાં દેખાશે. ટિક બટન પર ક્લિક કરો અથવા એન્ટર કી દબાવો. તમે જોશો કે ઈનપુટ બોક્સ તમારા ઈનપુટની રાહ જુએ છે.

ઉપરાંત, જ્યારે તમે નામ લખો છો અને એન્ટર કી દબાવો છો, ત્યારે નામ અદૃશ્ય થઈ જાય છે.

પગલું 5 ટાઇપ કરેલ નામ પણ પ્રદર્શિત કરવા માટે, જવાબ બ્લોકની પહેલા ચેક બોક્સ પર ક્લિક કરો. જવાબ સ્ટેજ પર દેખાય છે. શરતો.

- F.** 1. b 2. c 3. d 4. a
5. f 6. e
- G.** તે રમતમાં શરતી બ્લોકનો ઉપયોગ કરશે.

Hands-On



તે જાતે કરો

IN THE LAB

તે જાતે કરો

10. રોબોટિક્સ

EXERCISE



- A.** 1. b 2. c 3. a 4. a
- B.** 1. યુનિમેટ 2. રોબોનોટ ૨ 3. પાણીની અંદર 4. સોફિયા
5. ઝેનબો
- C.** 1. T 2. T 3. F 4. F
- D.** 1. નાઓ
2. સર્જકલ રોબોટ આરોગ્યસંભાળ ક્ષેત્રમાં સર્જરી કરવામાં ડોક્ટરોને મદદ કરે છે. કેટલાક હ્યુમનોઇડ્સ ગંભીર બીમારીથી સ્વસ્થ થતા દર્દીઓ માટે સારા સાથી બની શકે છે.
- E.** 1. મનોરંજન ઉદ્યોગોમાં, રોબોટ કેમેરાનું સંચાલન કરવામાં, સ્પેશિયલ ઈફેક્ટ પ્રદાન કરવામાં, એક્શન મૂવીમાં સ્ટેટ કરવામાં ખૂબ મદદરૂપ સાબિત થઈ રહ્યા છે.
2. આ રોબોટમાં માસ્ટર શેફની કુશળતા હોવાનો દાવો કરવામાં આવે છે. તે નવી વાનગીઓ શીખશે, તમારા માટે રસોઈ બનાવશે અને પછી સાફ કરશે.
- F.** 1. સુઝુમો
2. ઝેડ-મશીન

IN THE LAB

તે જાતે કરો



12

રમો (શ્લોક ૨.૧)-V (જવાબ કી)



સામયિક મૂલ્યાંકન-૪

(પ્રકરણ ૮ થી ૧૦ પર આધારિત)

- A.** 1. પુનરાવર્તન બ્લોકનો ઉપયોગ ચોક્કસ સંખ્યા માટે સૂચનાઓના સમૂહને ચલાવવા માટે થાય છે.
2. ફોરેવર બ્લોકનો ઉપયોગ સૂચનાઓના સમૂહને બંધ ન થાય ત્યાં સુધી સતત ચલાવવા માટે થાય છે.
3. આ બ્લોક સ્પ્રાઈટ માટે ઉલ્લેખિત ટેક્સ્ટ સાથે સ્પીચ બબલ દર્શાવે છે જે તેને ચલાવે છે, જે સ્ક્રીન પર ચોક્કસ સંખ્યાની સેકન્ડ માટે દેખાય છે.

- B.** 1. d 2. c 3. a 4. b

C.



1. T-HR3



2. નાઓ



3. સોફિયા



4. પારો

ટેસ્ટ શીટ-૨

(પ્રકરણ ૬ થી ૧૦ પર આધારિત)

Section A

- A.** 1. (iii) 2. (iii) 3. (ii) 4. (ii)
5. (ii) 6. (i)
- B.** 1. છે 2. પાણીની અંદર 3. Cc 4. જોડાણ 5. પૂછો
- C.** 1. T 2. T 3. T 4. F
5. F 6. T

Section B

- A.** 1. સ્કેચમાં સેન્સિંગ બ્લોક્સ સ્ક્રિપ્ટના અમલ સમયે કીબોર્ડ અથવા માઉસમાંથી ઇનપુટને સમજે છે.
2. પેન બ્લોક સ્ટેજ પર સ્પ્રાઈટ ફરે છે તેમ એક ટ્રેઈલ દોરે છે.



3. ઇમોટિકોન્સનો ઉપયોગ તમારા ચહેરાના હાવભાવને રજૂ કરવા માટે થાય છે. તેઓ તમારા મૂડને અન્ય લોકોને જણાવવામાં તેમજ ટાઈપિંગ સમય બચાવવામાં મદદ કરે છે.
4. કોપી કમાન્ડનો ઉપયોગ નવી જગ્યાએ સામગ્રીની નકલ કરવા અને તેના મૂળ સ્થાનને પણ અસ્તિત્વમાં રાખવા માટે થાય છે.

B. 1. સ્કેચમાં બે શરતી બ્લોક છે. તે છે:

- a. જો...તો બ્લોક: આ બ્લોકમાં જો શરત સાચી હોય, તો શરતી બ્લોકની અંદરના બ્લોકસ ચાલશે. જો શરત ખોટી હોય, તો શરતી બ્લોકની અંદરના બ્લોક ચાલશે નહીં. ફક્ત શરતી બ્લોકની બહારના બ્લોક ચાલશે.
- b. જો...તો...તો બ્લોક: આ બ્લોકમાં જો શરત સાચી હોય, તો શરતની અંદરના બ્લોક ચાલશે. જો શરત ખોટી હોય, તો શરતની અંદરના બ્લોકસ ચાલશે.

2. સ્કેચમાં ચોરસ અને પંચકોણ દોરવા વચ્ચેનો મુખ્ય તફાવત સ્ક્રિપ્ટમાં વપરાતા પગલાંઓની સંખ્યા છે. ચોરસમાં આપણે “Repeat 4 Move 100 Steps Turn 90 degrees” નો ઉપયોગ કરીએ છીએ જ્યારે પંચકોણમાં આપણે “Repeat 5 Move 100 Steps Turn 72 degrees” નો ઉપયોગ કરીએ છીએ.

3. પ્રોગ્રામ એ સૂચનાઓનો સમૂહ છે જે કમ્પ્યુટરને કાર્ય પૂર્ણ કરવાનું કહે છે.

સ્કેચમાં ચલ બનાવવા માટે, આપેલા પગલાં અનુસરો:

પગલું 1 Variable બ્લોક શ્રેણી પર ક્લિક કરો. બ્લોક પેલેટમાં બ્લોકસનો સમૂહ દેખાય છે.

પગલું 2 Make a Variable block બનાવા પર ક્લિક કરો. એક નવું ચલ સંવાદ બોક્સ દેખાય છે. નવા ચલ નામ બોક્સમાં ચલ નામ લખો.

પગલું 3 કોઈપણ વિકલ્પોના રેડિયો બટન પર ક્લિક કરો. જો તમે ઈચ્છો છો કે આ ચલ બધા સ્પ્રાઈટ્સ માટે દેખાય તો For all sprites પર ક્લિક કરો.

અથવા

જો તમે ઈચ્છો છો કે આ ચલ ફક્ત આ સ્પ્રાઈટ માટે દેખાય, તો “For his sprite only” પર ક્લિક કરો. અહીં આપણે ચલ ફળ ઉમેર્યું છે. તે બધા સ્પ્રાઈટ માટે ઉપલબ્ધ હશે.

પગલું 4 OK બટન પર ક્લિક કરો.

Variable બ્લોકની સૂચિમાં દેખાય છે. ધ્યાન રાખો કે બધા બ્લોકમાં વેરીએબલ નામ ફળ દેખાય છે.

4. મનોરંજન ઉદ્યોગોમાં, રોબોટ કેમેરાનું સંચાલન કરવા, સ્પેશિયલ ઈફેક્ટ પ્રદાન કરવા, એક્શન મૂવીમાં સ્ટંટ કરવા વગેરેમાં ખૂબ મદદરૂપ સાબિત થઈ રહ્યા છે.

