જવાબોની કૂંજી

Touchpad MODULAR Ver 1.0

Class-5

1. કમ્પ્યૂટરનો વિકાસ

સ્વાધ્યાય

t

I.	1. (ક)	2. (ગ)	3. (ગ) t	4. (ક)
II.	1. ચાર્લ્સ બેબેજ	2. લેડી એડા લવલેસ	3. જોહન મૌચલી	4. આઈબીએમ
III.	1. 1672	2. 1946	3. 1944	4. 1985

IV. 1. લોકો આંગળીઓ, અંગૂઠા, કાંકરા, પથ્થરો, લાકડીઓ, હાડકાં વગેરેની મદદથી પણ ગણતરી કરતા હતા.

2. કમ્પ્યૂટરની ચોથી પેઢી માં માઇક્રોપ્રોસેસર ઉપયોગ કરશે.

3. ENIAC ઇલેક્ટ્રોનિક ન્યુમેરિકલ ઇન્ટિગ્રેટર અને કમ્પ્યૂટર, જહોન મૌચલી અને પ્રેસ્પર એકર્ટ દ્વારા 1946 માં બનાવવામાં આવેલ માટેનું સામાન્ય હેતુ પ્રથમ ઇલેક્ટ્રોનિક ડિજિટલ કમ્પ્યૂટર હતું.

V. 1. કમ્પ્યૂટરની પ્રથમ પેઢીમાં વેક્યુમ ટ્યુબનો છબી બનેલા હતા જ્યારે બીજી પેઢીમાં ટ્રાન્ઝિસ્ટર બનેલા હતા. બીજી પેઢીના કમ્પ્યૂટર પ્રથમ પેઢી કરતા ઓછા ખર્ચાળ હતા.

2. ત્રીજી પેઢીમાં કમ્પ્યૂટરની લાક્ષણિકતાઓ

✶ આ કમ્પ્યૂટર્સ ઝજ ના બનેલા હતા.

✶ ICs ના ઉપયોગથી કદમાં ઘટાડો થયો અને કમ્પ્યૂટરની ઝડપ વધી.

✶ તેઓ વધુ સસ્તા અને વિશ્વસનીય હતા.

લેબ માં SUBJECT ENRICHMENT

જાતે કરો.

2. વિન્ડોઝ 7 સાથે કાર્ય

સ્વાધ્યાય

I.	1. (ક)	2. (ક)	3. (ગ)	4. (ગ)
II.	1. વિડિઓ ફાઈલ	2. સંગીત ફાઈલ	3. છબી ફાઈલ	4. સ્પ્રેડશીટ ફાઈલ
III.	1. (T)	2. (T)	3. (T)	4. (T)

IV. 1. વિન્ડોઝ 7 દવારા પૂરા પાડવામાં આવતા સામાન્ય ફોલ્ડર્સના નામ દસ્તાવેજ, ચિત્ર, સંગીત અને ડાઉનલોડ છે.

2. ફોલ્ડર એ ફાઇલ કેબિનેટ જેવું છે જેમાં તમે ફાઇલો રાખી શકો છો.

V. 1. ફોલ્ડરમાં સંખ્યાબંધ સબફોલ્ડર્સ બનાવી શકાય છે, જેમાં અનેક ફાઈલો અને વધારાના સબફોલ્ડર્સ હોઈ શકે છે.

2. ફાઇલ અથવા ફોલ્ડર કાઢી નાખવા માટે, આ પગલાં અનુસરો::

પગલું 1 જેમાં તમે કાઢી નાખવા માંગો છો તે ફાઇલ છે. તે ફોલ્ડર ખોલો.

પગલું 2 તમે જે ફાઈલને કાઢી નાખવા માંગો છો તેના પર ક્લિક કરો.

પગલું 3 ઓર્ગેનાઈઝ પર ક્લિક કરો.

પગલું 4 ડિલીટ પર ક્લિક કરો. ડિલીટ ફાઇલ ડાયલોગ બોક્સ દેખાશે.

પગલું 5 Yes બટન પર ક્લિક કરો. ફાઈલ ફોલ્ડરમાંથી દૂર જશે.

લેબ માં SUBJECT ENRICHMENT

જાતે કરો.

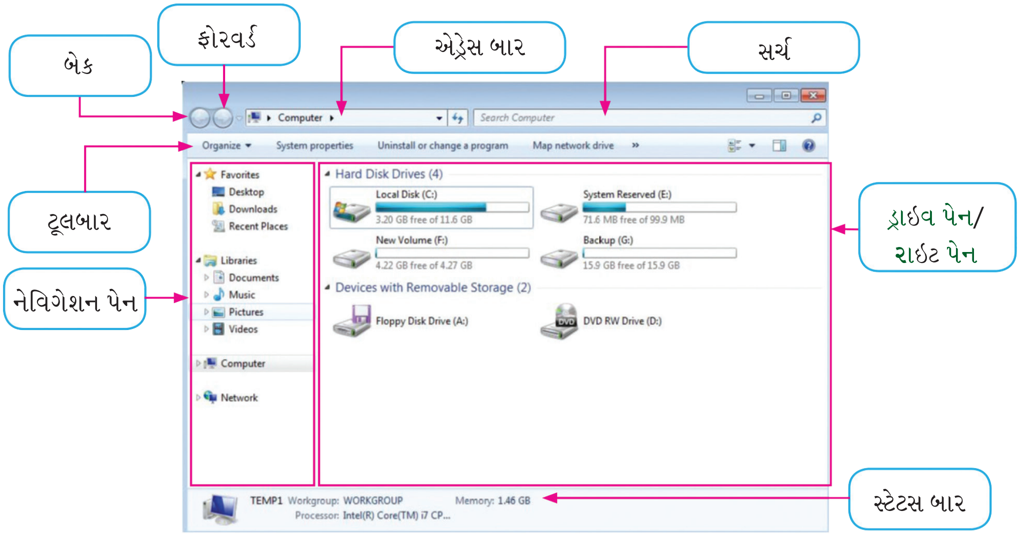
સામયિક મૂલ્યાંકન-1

(અધ્યાય 1 અને 2 પર આધારિત)

I. 1. એનાલિટિકલ એન્જિન 2. ENIAC 3. પાસ્કલાઇન એડિંગ મશીન

4. ટેબ્યુલેટિંગ મશીન 5. સ્ટેપ રેકનર

II.



III. 1. વિડિઓ ફાઈલ 2. ટ્રાન્ઝિસ્ટર 3. પાસ્કલાઇન 4. ફોલ્ડર

3. અલ્ગોરિધમ અને ફ્લોચાર્ટ

સ્વાધ્યાય

I. 1. (ખ) 2. (ગ) 3. (ગ) 4. (ગ)

II. 1. (F) 2. (T) 3. (F) 4. (F) 5. (F)

III. 1. શરૂઆત/અંત 2. પ્રોસેસ 3. ડિસીઝન 4. ઈનપુટ/આઉટપુટ

IV. 1. અલ્ગોરિધમ એ સમસ્યાને ઉકેલવા અથવા કાર્યને પૂર્ણ કરવા માટેના ક્રમિક પગલાંઓનો સમૂહ છે.

2. ફ્લોચાર્ટ એ માહિતી સિસ્ટમ અથવા પ્રોગ્રામમાં કામગીરીના ફ્રમનું ગ્રાફિક્સ રજૂઆત છે.

V. 1. પ્રોસેસ સિમ્બોલ ક્રિયા અથવા પ્રક્રિયાનું પગલું બતાવે છે.

ઈનપુટ/ આઉટપુટ સિમ્બોલનો ઉપયોગ સિસ્ટમમાં પ્રવેશની (ઈનપુટ) અને બહાર જતી (આઉટપુટ) માહિતીને રજૂ કરે છે, એટલે કે ઈનપુટ/ આઉટપુટ.

2. સંખ્યા તપાસવા માટેનું અલ્ગોરિધમ સમ કે વિષમ છે.

પગલું 1 પ્રારંભ.

પગલું 2 બે સંખ્યાઓ વાંચો અને તેનો A માં સંગ્રહ કરો

પગલું 3 ચેક ઈફ A%2 == 0.

પગલું 4 પ્રિન્ટ A સમ કે વિષમ છે.

પગલું 5 સમાપ્ત

લેબ માં SUBJECT ENRICHMENT

જાતે કરો.

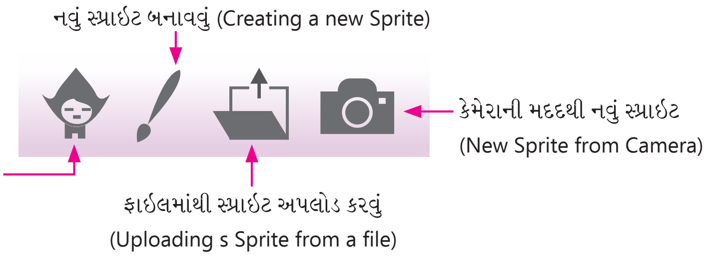
4. સ્ક્રેચનો પરિચય

સ્વાધ્યાય

I. 1. (ક) 2. (ગ) 3. (ક) 4. (ગ)

II. 1. (F) 2. (F) 3. (F) 4. (F)

III.



IV. 1. તે એક એવી વસ્તુ છે જે આપણે સ્કેચ સ્ટેજ પર જોઈએ છીએ.

2. ઈવેન્ટ બ્લોક્સ નો ઉપયોગ ઈવેન્ટ્સને સમજવા માટે થાય છે.

3. મેનુ બાર ડ્રોપ-ડાઉન મેનુ માટે સામાન્ય કમાન્ડ પૂરા પાડે છે. તેનો ઉપયોગ ફાઈલને ખોલવા અને સાચવવા વગેરે માટે થાય છે.

V. 1. સ્કેચની સુવિધાઓ:

(i) સમજવા અને શીખવામાં સરલ છે.

(ii) પ્રોજેક્ટ બનાવવા માટે પૂર્વવ્યાખ્યાયિત બ્લોક્સ ઉપલબ્ધ છે.

2. મોશન બ્લોક્સ નો ઉપયોગ સ્પ્રાઇટના હલનચલનને નિયંત્રિત કરવા માટે વપરાય છે. ત્યારે તમે પ્રોગ્રામિંગ બ્લોક્સ જોશો જે તમારા સ્પ્રાઇટ સાથે તેના પ્લેસમેન્ટ, દિશા, પરિભ્રમણ અને હલનચલન માટે વાપરી શકાય છે.

લેબ માં — Subject Enrichment

જાતે કરો.

સામયિક મૂલ્યાંકન-2

(અધ્યાય 3 અને 4 પર આધારિત)

I. 1. પ્રોસેસ સિમ્બોલ ક્રિયા અથવા પ્રક્રિયાનું પગલું બતાવે છે.

2. ફ્લોલાઈન સિમ્બોલ દિશા બતાવે છે કે પ્રક્રિયા કઈ દિશામાં જાય છે.

3. ડિસીઝન સિમ્બોલ નો ઉપયોગ પ્રક્રિયામાં શાખા સૂચવે છે.

4. તેનો ઉપયોગ આરંભના અને સમાપ્તિના પોઈન્ટ્સ બતાવવા માટે થાય છે.

II. 1. સ્ટેજ 2. Shrink 3. ગ્રીન ફ્લોગ 4. ગ્રો 5. સ્કેચ

III. 1. (ગ) 2. (ઘ) 3. (ક) 4. (ખ)

કસોટી પત્ર-1

(અધ્યાય 1 થી 4 પર આધારિત)

વિભાગ એ

I. 1. (ગ) 2. (ક) 3. (ક) 4. (ખ) 5. (ગ) 6. (ગ)
7. (ગ) 8. (ક)

II. 1. IBM 2. ફોલ્ડર 3. સબફોલ્ડર 4. સ્ટેજ 5. કથ્થાઈ 6. બેકડ્રોપ

III. 1. (T) 2. (T) 3. (T) 4. (T) 5. (T) 6. (T)
7. (F) 8. (F)

વિભાગ બી

I. 1. ચોથી પેઢી કમ્પ્યુટરર્સ

2. અલ્ગોરિધમ એ સમસ્યાને ઉકેલવા અથવા કાર્યને પૂર્ણ કરવા માટેના ક્રમિક પગલાંઓનો સમૂહ છે.

3. જયારે કોઈપણ પ્રોગ્રામ ચલાવે છીએ ત્યારે ફાઈલોની ફોલ્ડર્સ શ્રેણીમાં ગોઠવણી તમને મદદ કરી શકે છે.

4. ઈવેન્ટ બ્લોક્સ નો ઉપયોગ ઈવેન્ટ્સને સમજવા માટે થાય છે.

II. 1. ફાઈલ અથવા ફોલ્ડર કાઢી નાખવા માટે, આ પગલાં અનુસરો::

પગલું 1 જેમાં તમે કાઢી નાખવા માંગો છો તે ફાઈલ છે. તે ફોલ્ડર ખોલો.
પગલું 2 તમે જે ફાઈલને કાઢી નાખવા માંગો છો તેના પર ક્લિક કરો.
પગલું 3 ઓર્ગેનાઈઝ પર ક્લિક કરો.
પગલું 4 ડિલીટ પર ક્લિક કરો. ડિલીટ ફાઈલ ડાયલોગ બોક્સ દેખાશે.
પગલું 5 Yes બટન પર ક્લિક કરો. ફાઈલ ફોલ્ડરમાંથી દૂર જશે.

2. સંખ્યા તપાસવા માટેનું અલ્ગોરિધમ સમ કે વિષમ છે.

પગલું 1 પ્રારંભ.

પગલું 2 બે સંખ્યાઓ વાંચો અને તેનો A માં સંગ્રહ કરો

પગલું 3 ચેક ઈફ A%2 == 0.

પગલું 4 પ્રિન્ટ A સમ કે વિષમ છે.

પગલું 5 સમાપ્ત

3. મોશન બ્લોક્સ નો ઉપયોગ સ્પ્રાઈટના હલનચલનને નિયંત્રિત કરવા માટે વપરાય છે. ત્યારે તમે પ્રોગ્રામિંગ બ્લોક્સ જોશો જે તમારા સ્પ્રાઈટ સાથે તેના પ્લેસમેન્ટ, દિશા, પરિભ્રમણ અને હલનચલન માટે વાપરી શકાય છે.

5. સ્કેચમાં પ્રોગ્રામિંગ

સ્વાધ્યાય

I. 1. (ગ) 2. (ક) 3. (ગ)

II. 1. (F) 2. (F) 3. (F) 4. (T)

III. 1. કંટ્રોલ 2. લૂક્સ 3. મોશન 4. ઈવેન્ટ્સ

IV. 1. સ્પ્રાઈટ, સ્ટેજ, સ્ક્રિપ્ટ એરિયા અને મેનુ બાર

2. આ બ્લોક્સનો ઉપયોગ સ્ટેજ પર આકારો અને પેટર્ન દોરવા, પેન નો રંગ અને કદ બદલવા માટે થાય છે

V. 1. નવી સ્પ્રાઈટ દોરવા માટે, આ પગલાં અનુસરો:

પગલું 1 ચિત્ર દોરવા માટેનો વિસ્તાર ખોલવા માટે Paint New Sprite બટન પર ક્લિક કરો.

પગલું 2 તમારી પોતાની સ્પ્રાઈટ દોરવા માટે સાધનોનો ઉપયોગ કરો. જેમ તમે દોરતા જાઓ તેમ સ્પ્રાઈટ સ્ટેજ પર દેખાય છે.

2. બ્લોક્સ કોયડા ભરવાના આકાર છે જેનો ઉપયોગ કમ્પ્યૂટરને સૂચના આપવા માટે થાય છે

(1) બ્લોક્સનો દેખાવ: તેઓ જાંબલી રંગના છે, અને તમારા સ્પ્રાઈટ્સ અને બેકડ્રોપ કેવા દેખાય છે તે નિયંત્રિત કરવા માટે વપરાય છે.

(2) ડેટા બ્લોક્સ: આ બ્લોક્સ તમારા એનિમેશન અને રમતોમાં ડેટા બનાવે છે અને બદલે છે.

લેબ માં SUBJECT ENRICHMENT

જાતે કરો.

6. સ્કેચમાં આકારો દોરવા

સ્વાધ્યાય

I. 1. (ક) 2. (ક) 3. (ક) 4. (ક)

II. 1. પેન 2. 360° 3. રેગ્યુલર (નિયમિત) 4. સ્ટેમ્પ

III. જાતે કરો.

IV. 1. નિયમિત બહુકોણ એ એક બંધ આકૃતિ છે જે સમાન લંબાઈની તમામ બાજુઓ અને સમાન કદના બધા ખૂણાઓ ધરાવે છે.

2. ટર્ન(turn) બ્લોકમાં ઉલ્લેખિત ડિગ્રીનું મૂલ્ય આપણી જરૂરિયાત મુજબ બદલી શકાય છે.

3. સ્ટેમ્પ બ્લોક સ્પ્રાઇટની છબીને ડુપ્લીકેટ બનાવે છે.

V. 1. ટર્ન બ્લોકનો ઉપયોગ કરીને સ્પ્રાઈટની દિશા બદલી શકો છો. બ્લોક સ્પ્રાઈટને ઘડિયાળની દિશામાં નિર્ધારિત ડિગ્રી દ્વારા ફેરવશે. બ્લોક સ્પ્રાઈટને ઘડિયાળની વિરુદ્ધ દિશામાં નિર્ધારિત ડિગ્રી દ્વારા ફેરવશે.

2. ચોરસ દોરવા માટેની સ્ક્રિપ્ટ નીચે મુજબ છે.

પગલું 1 કંટ્રોલ બ્લોક્સ મેનુમાંથી રીપીટ બ્લોકને ડ્રેગ કરો.

પગલું 2 મોશન બ્લોક્સ મેનુમાંથી બ્લોક ને ડ્રેગ કરો: મૂલ્યોને અનુક્રમે 52 પગલા ખસશે અને 32.7 ડિગ્રી ફરશે.

પગલું 3 સુધી બ્લોકસ ને ડ્રેગ કરો. જતા પહેલા 1 સેકન્ડ સુધી રાહ જોશે.

પગલું 4 repeat મૂલ્ય બદલો અને તે મુજબ મુલ્ય વાળો.

પગલું 5 પેન 1 સેકન્ડ સુધી રાહ જોશે અને add બ્લોક્સ: ડાઉન અને ક્લીયર.

પગલું 6 સ્પ્રાઈટ રન કરો.

લેબ માં Subject Enrichment

જાતે કરો.

સામયિક મૂલ્યાંકન-3

(અધ્યાય 5 અને 6 પર આધારિત)

I. 1. આ બ્લોક્સ તમારા સ્પ્રાઈટસ અને બેકડ્રોપ કેવા દેખાય છે તે નિયંત્રિત કરે છે.

2. આ બ્લોક્સ તમારા ગેમસમાં ડેટા બનાવે છે અને તેની હેરફેર કરે છે.

3. આ બ્લોક્સ તમને વિવિધ મૂલ્યો પર અંકગણિત કાર્યો વચ્ચે સરખામણી કરવા અથવા કરવા દે છે.

II. 1. સ્ક્રિપ્ટ શરૂ કરવા માટે.

2. પેનને નીચે કરવા માટે પળ દોરો.

3. નિર્દિષ્ટ સમય માટે સ્ક્રિપ્ટને થોભાવવા માટે.

4. ઉલ્લેખિત સંખ્યા માટે કોડના બ્લોક્ને પુનરાવર્તન કરવા માટે.

III. 1. (ઘ) 2. (ગ) 3. (ક) 4. (ક)

7. સ્કેચમાં વધારાના બ્લોક્સ

સ્વાધ્યાય

I. 1. (ગ) 2. (ખ) 3. (ક) 4. (ગ)

II. 1. ડેટા 2. સેન્સિંગ 3. ઈનપુટ 4. ફોરેવર 5. સ્ટ્રીંગ

III. 1. ડેટા બ્લોક 2. ડેટા બ્લોક્સ 3. સેન્સિંગ બ્લોક્સ

4. સેન્સિંગ બ્લોક્સ

IV. 1. સ્કેચમાં ચલનો ઉપયોગ મૂલ્ય માટે થાય છે.

2. Answer અને timer

V. 1. (i) અંકગણિત ઓપરેટર્સ: +, –, × અને ÷ છે.
(ii) સંબધિત ઓપેરેટર્સ: >, < અને =.
(iii) તાર્કિક ઓપેરેટર્સ: AND, OR અને NOT.

2. 'If...then' બ્લોક કી એક શરત કિ જ તપાસે છે જ્યારે, 'If...then...else' બ્લોક બહુવિધ શરતોને તપાસે છે.

લેબ માં Subject Enrichment

જાતે કરો.

8. ઈન્ટરનેટ વિશે વધુ

સ્વાધ્યાય

I. 1. (ક) 2. (ગ) 3. (ક) 4. (ક)

II. 1. માહિતી 2. સર્ચ એન્જિન 3. ડાઉનલોડીગ 4. અપલોડિંગ

III. 1. GOOGLE CHROME 2. TWITTER 3. INSTAGRAM 4. MODEM

IV. 1. ઈન્ટરનેટ એ સમગ્ર વિશ્વમાં લાખો કમ્પ્યૂટર્સ અને કમ્પ્યૂટર નેટવર્કનું વૈશ્વિક નેટવર્ક છે.

2. ઈન્સ્ટાગ્રામ, ફેસબુક અને ટ્વિટર

3. યજમાન કમ્પ્યૂટર (સર્વર)થી ક્લાયન્ટ કમ્પ્યુટર (વપરાશકર્તાનું કમ્પ્યૂટર) માં ડેટા મેળવવાની ક્રિયાને ડાઉનલોડ તરીકે ઓળખાય છે.

V. 1. ઈન્ટરનેટના વિવિધ ઉપયોગ:

(i) ઈન્ટરનેટ પરના 'સર્ચ એન્જિન' તમને જોઈતા કોઈપણ વિષય પર માહિતી શોધવામાં મદદ કરી શકે છે.

(ii) ઈન્ટરનેટ દ્વારા સમગ્ર વિશ્વના ઉત્પાદનો ખરીદી અને વેચી શકો છો. તેને ઓનલાઈન શોપિંગ કહેવામાં આવે છે.

2. ઈન્ટરનેટ જોડાણ માટે જરૂરી વસ્તુઓ આ મુજબ છે: કમ્પ્યૂટર સિસ્ટમ, ટેલિફોન અને કેબલ લાઈન્સ, મોડેમ, વેબ બ્રાઉઝર અને ISP

લેબ માં SUBJECT ENRICHMENT

જાતે કરો.

સામયિક મૂલ્યાંકન-4

(અધ્યાય 7 અને 8 પર આધારિત)

I. 1. URL (યુનિફોર્મ રિસોર્સ લોકેટર) 2. સર્ફિંગ 3. ટેલિફોન લાઈન 4. વેબ બ્રાઉઝર

II. 1. વપરાશકર્તા દ્વારા આપવામાં આવેલ જવાબ અથવા ઈનપુટનો સંગ્રહ કરે છે.

2. શરત સંતોષાય ત્યાં સુધી સૂચનોનો સમૂહ ચલાવવા માટે Repeat Until બ્લોકનો ઉપયોગ કરો.

3. forever બ્લોકનો ઉપયોગ જ્યાં સુધી બંધ કરવામાં ન આવે ત્યાં સુધી સતત સૂચનાઓનો સમૂહ ચલાવવા માટે થાય છે.

4. આ બ્લોક વેરિયેબનો મૂલ્યો સેટ કરે છે.

III. 1. (T) 2. (F) 3. (T) 4. (T) 5. (T) 6. (T) 7. (F)

કસોટી પત્ર-2

(અધ્યાય 5 થી 8 પર આધારિત)

વિભાગ એ

I. 1. (ગ) 2. (ગ) 3. (ક) 4. (ક) 5. (ક) 6. (ગ)
7. (ક) 8. (ક)

II. 1. 360° 2. રેગ્યુલર (નિયમિત) 3. ઈનપુટ 4. Forever 5. ાઉનલોડીગ

III. 1. (F) 2. (T) 3. (F) 4. (T) 5. (T) 6. (T)
7. (T) 8. (T)

વિભાગ બી

I. 1. સ્પ્રાઈટ, સ્ટેજ, સ્ક્રિપ્ટ એરિયા અને મેનુ બાર

2. ઈન્સ્ટાગ્રામ, ફેસબુક અને ટ્વિટર

3. સ્ટેમ્પ બ્લોક સ્પ્રાઈટની છબીને ડુપ્લીકેટ બનાવે છે.

4. Answer અને timer

II. 1. બ્લોક્સ કોયડા ભરવાના આકાર છે જેનો ઉપયોગ કમ્પ્યૂટરને સૂચના આપવા માટે થાય છે

(1) બ્લોક્સનો દેખાવ: તેઓ જાંબલી રંગના છે, અને તમારા સ્પ્રાઈટ્સ અને બેકડ્રોપ કેવા દેખાય છે તે નિયંત્રિત કરવા માટે વપરાય છે.

(2) ડેટા બ્લોક્સ: આ બ્લોક્સ તમારા એનિમેશન અને રમતોમાં ડેટા બનાવે છે અને બદલે છે.

2. |ઈન્ટરનેટ જોડાણ માટે જરૂરી વસ્તુઓ આ મુજબ છે: કમ્પ્યૂટર સિસ્ટમ, ટેલિફોન અને કેબલ લાઈન્સ, મોડેમ, વેબ બ્રાઉઝર અને ISP

3. ટર્ન બ્લોકનો ઉપયોગ કરીને સ્પ્રાઈટની દિશા બદલી શકો છો. બ્લોક સ્પ્રાઈટને ઘડિયાળની દિશામાં નિર્ધારિત ડિગ્રી દ્વારા ફેરવશે. બ્લોક સ્પ્રાઈટને ઘડિયાળની વિરુદ્ધ દિશામાં નિર્ધારિત ડિગ્રી દ્વારા ફેરવશે.

4. 'If...then' બ્લોક કી એક શરત કિ જ તપાસે છે જ્યારે, 'If...then...else' બ્લોક બહુવિધ શરતોને તપાસે છે.