

જવાબોની કુંજી

Touchpad MODULAR Ver 1.0

Class-6

1. કમ્પ્યુટર્સનું વર્ગીકરણ અને કમ્પ્યુટરની ભાષાઓ

સ્વાધ્યાય



- I.** 1. (ક) 2. (ગ) 3. (ક) 4. (ગ) 5. (ક)
- II.** 1. (F) 2. (T) 3. (F) 4. (F) 5. (T)
- III.** 1. માઈક્રો કમ્પ્યુટર 2. લેપટોપ 3. સૂચનાઓ 4. પ્રોગ્રામિંગ 5. એસેમ્બલર
- IV.** 1. મિની કમ્પ્યુટર એ માઈક્રો કમ્પ્યુટર કરતાં મોટું, મોંઘું અને વધુ શક્તિશાળી હોય છે.
2. PARAM અને PACE
3. BASIC અને PASCAL
4. એસેમ્બલર એ એસેમ્બલી ભાષાને મશીન ભાષામાં રૂપાંતર કરવા માટે વપરાતો પ્રોગ્રામ છે જેથી કમ્પ્યુટર તેને સમજી શકે.
5. કમ્પ્યુટર ભાષાનો અર્થ એ થાય છે કે જેના દ્વારા સૂચનાઓ અને ડેટાને કમ્પ્યુટર દ્વારા પ્રસારિત કરવામાં આવે છે.
- V.** 1. મેઈનફ્રેમ કમ્પ્યુટર્સ ખૂબ મોટા, ઝડપી, શક્તિશાળી અને મિની કમ્પ્યુટર્સ કરતાં વધુ ખર્ચાળ છે. તેઓ તેમના પ્રોસેસિંગ યુનિટ તરીકે ઘણાબધા માઈક્રોપ્રોસેસર્સ ધરાવી શકે છે. કેટલાક મેઈનફ્રેમ કમ્પ્યુટર્સ એટલા મોટા છે કે તેમને રૂમ જેટલી મોટી જગ્યાની જરૂર પડે છે. મેઈનફ્રેમ કમ્પ્યુટર્સ સામાન્ય રીતે મોટી સંસ્થાઓમાં વપરાય છે જ્યાં મોટી માત્રામાં વિગતોનો ઉપયોગ થતો હોય જેમ કે બેન્ક. મેઈનફ્રેમ કમ્પ્યુટર્સનાં ઉદાહરણો IBM zSeries, IBM 4381, ICL 39 વગેરે છે.
2. કમ્પાઈલર એક સોફ્ટવેર છે જે તેને ચલાવતા પહેલા સમગ્ર પ્રોગ્રામને મશીન ભાષામાં ફેરવે છે. તે સમગ્ર ઉચ્ચ સ્તરીય ભાષા પ્રોગ્રામ ને મશીન ભાષામાં એક જ સમયે રૂપાંતરિત કરે છે તે એકસાથે સમગ્ર પ્રોગ્રામ માટેની ભૂલો દર્શાવે છે. અને અનુવાદક પણ એક અલગ પ્રોગ્રામ છે જે તેને ચલાવતા પહેલા સમગ્ર પ્રોગ્રામને મશીન ભાષામાં ફેરવે છે. તે એક સમયે એક નિવેદનનું ભાષાંતર અને અમલ કરે છે. તે એક કોડ વાંચે છે તેને એક અથવા વધુ મશીન ભાષા સૂચનાઓમાં ફેરવે છે અને પછી તેને ચલાવે છે તે એજ સમયે ભૂલો દર્શાવે છે અને ભૂલ સુધાર્યા પછી જ તે આગળની લાઈન પર જાય છે.
3. HHL એ પ્રોગ્રામિંગ લેંગ્વેજ છે જે પ્રોગ્રામરને મશીનથી સ્વતંત્ર એવા પ્રોગ્રામ લખવા માટે સક્ષમ બનાવે છે. તેઓ વાંચવા, લખવા અને જાળવવામાં સરળ છે. જ્યારે LLL એ એક પ્રોગ્રામિંગ ભાષા છે જે મશીન આધારિત છે. તેઓ વાંચવા, લખવા અને જાળવવા માટે સરળ નથી.

લેખ માં

SUBJECT ENRICHMENT



જાતે કરો.



2. વિન્ડોઝ 7

સ્વાધ્યાય



- I.** 1. (ક) 2. (ખ) 3. (ગ) 4. (ક)
- II.** 1. (T) 2. (T) 3. (F) 4. (T) 5. (T)
- III.** 1. વિન્ડોઝ મીડિયા પ્લેયર 2. યુએસબી 3. પિક્ચર 4. એરો ફ્લિપ
- IV.** 1. વિન્ડોઝ મીડિયા પ્લેયર એ એપ્લિકેશન સોફ્ટવેર છે. તેનો ઉપયોગ કમ્પ્યુટર પર ઓડિઓ અને વિડિયો ફાઇલોને ચલાવવા અને ગોઠવવા માટે થાય છે.
2. વિન્ડોઝ 7 પિક્ચર ફોલ્ડરનો ઉપયોગ ઈમેજ અને ફોટાનો સંગ્રહ કરવા માટે પિક્ચર ફોલ્ડર પ્રદાન કરે છે.
- V.** 1. પેન ડ્રાઇવ અને મેમરી કાર્ડ અને ડીવીડી દૂર કરી શકાય તેવા સ્ટોરેજ સાધનોના કેટલાક લોકપ્રિય ઉદાહરણો છે.
2. વિન્ડોઝ 7 ની શેક સુવિધા વિન્ડોમાં તમે કામ કરી રહ્યા છો તે સિવાય તમામ ખુલ્લી વિન્ડોઝને ઓછી કરવામાં મદદ કરે છે. શેક ફીચર તુરંત કામ કરી છે અને સ્નેપ આવી વિન્ડોઝ ગોઠવવામાં સમય લાગે છે.

લેબ માં

SUBJECT ENRICHMENT



જાતે કરો.

સામયિક મૂલ્યાંકન-1

(અધ્યાય 1 અને 2 પર આધારિત)

- I.** 1. ડેસ્કટોપ, લેપટોપ
2. PDP-11, HP-3000
3. PARAM, PACE
4. મશીન લેંગ્વેજ, એસેમ્બલી ભાષા
5. ત્રીજી પેઢીની ભાષા, ચોથી પેઢીની ભાષા
6. એસેમ્બલર, કમ્પાઇલર
- II.** 1. મેઇનફ્રેમ કમ્પ્યુટર્સ ખૂબ મોટા, ઝડપી, શક્તિશાળી અને મિની કમ્પ્યુટર્સ કરતાં વધુ ખર્ચાળ છે. તેઓ તેમના પ્રોસેસિંગ યુનિટ તરીકે ઘણાબધા માર્કેટપ્રોસેસર્સ ધરાવી શકે છે.
2. મશીન ભાષા કમ્પ્યુટર દ્વારા સમજી શકાય તેવી એકમાત્ર ભાષા છે. તેને પ્રથમ પેઢીની ભાષા (1GL) તરીકે પણ ઓળખવામાં આવે છે.
3. મશીન લેંગ્વેજની અસુવિધા દૂર કરવા માટે એસેમ્બલી લેંગ્વેજ વિકસાવવામાં આવી હતી. તે બીજી પેઢીની ભાષા (2GL) તરીકે પણ ઓળખાય છે. તે એવી ભાષા છે કે જેમાં પ્રોગ્રામ કોડ 0 અને 1 ને બદલે 'મનેમોનીક્સ (Mnemonics)' તરીકે ઓળખાતા આલ્ફાન્યૂમેરિક સિમ્બોલના રૂપમાં લખવામાં આવે છે.
4. કમ્પાઇલર એક સોફ્ટવેર છે જે તેને ચલાવતા પહેલા સમગ્ર પ્રોગ્રામને મશીન ભાષામાં ફેરવે છે. તે સમગ્ર ઉચ્ચ સ્તરીય ભાષા પ્રોગ્રામ ને મશીન ભાષામાં એક જ સમયે રૂપાંતરિત કરે છે તે એકસાથે સમગ્ર પ્રોગ્રામ માટેની ભૂલો દર્શાવે છે.



5. અનુવાદક પણ એક અલગ પ્રોગ્રામ છે જે તેને ચલાવતા પહેલા સમગ્ર પ્રોગ્રામને મશીન ભાષામાં ફેરવે છે. તે એક સમયે એક નિવેદનનું ભાષાંતર અને અમલ કરે છે. તે એક કોડ વાંચે છે તેને એક અથવા વધુ મશીન ભાષા સૂચનાઓમાં ફેરવે છે અને પછી તેને ચલાવે છે તે એજ સમયે ભૂલો દર્શાવે છે અને ભૂલ સુધાર્યા પછી જ તે આગળની લાઇન પર જાય છે.

- III. 1. એનાલોગ 2. ડિજિટલ 3. હાઇબ્રિડ 4. સ્માર્ટ ઘડિયાળ
5. ડિજિટલ કેમેરા 6. સુપર કમ્પ્યુટર

3. એમએસ પાવરપોઈન્ટ 2010 નો પરિચય

સ્વાધ્યાય



- I. 1. (ગ) 2. (ગ) 3. (ક) 4. (ખ)
- II. 1. (F) 2. (T) 3. (F) 4. (F)
- III. 1. એમએસ ઓફિસ 2. ટાઈટલ બાર 3. સ્લાઈડ 4. પ્રેઝન્ટેશન 5. સ્ટેટસ બાર
- IV. 1. માઈક્રોસોફ્ટ પાવરપોઈન્ટ એક પ્રોગ્રામ છે જે તમને પ્રસ્તુતિઓ બનાવવા માટે પરવાનગી આપે છે.
2. ટાઈટલ બાર, ફાઈલ ટેબ અને પ્લેસહોલ્ડર
3. સ્લાઈડ શો વ્યૂ પ્રેઝન્ટેશનને પૂર્ણ સ્ક્રીન મોડમાં જોવાની મંજૂરી આપે છે. સ્લાઈડ શો બનાવવા પછી એક સ્લાઈડ્સ ચલાવી શકાય છે.
- V. 1. એમએસ પાવરપોઈન્ટ શરૂ કરવા માટે, આપેલ પગલાં અનુસરો:
પગલું 1 સ્ટાર્ટ બટન પર ક્લિક કરો.
પગલું 2 All પ્રોગ્રામ્સ પર ક્લિક કરો.
પગલું 3 માઈક્રોસોફ્ટ ઓફિસ પસંદ કરો.
પગલું 4 માઈક્રોસોફ્ટ પાવરપોઈન્ટ 2010 પર ક્લિક કરો,
2. ટેમ્પ્લેટ વ્યાવસાયિક રીતે રચાયેલ પ્રેઝન્ટેશન છે જે પાવરપોઈન્ટ 2010 દ્વારા પૂરું પાડવામાં આવે છે. કેટલાક ટેમ્પ્લેટ પાવરપોઈન્ટ સાથે પહેલાથી સ્થાપિત છે. જ્યારે તમે પ્રેઝન્ટેશન બનાવવા માટે ટેમ્પ્લેટ ઉપયોગ કરો છો, ત્યારે તમારે ફક્ત લખાણ બદલવાની જરૂર છે અને તમારું પ્રેઝન્ટેશન તૈયાર છે.
હા, તમે ઇન્ટરનેટ પરથી વધુ ટેમ્પ્લેટ ડાઉનલોડ કરી શકો છો.

લેખ માં

SUBJECT ENRICHMENT



જાતે કરો.

4. એમએસ પાવરપોઈન્ટ 2010 સાથે કાર્ય

સ્વાધ્યાય



- I. 1. (ગ) 2. (ક) 3. (ખ) 4. (ગ)



- II.** 1. (F) 2. (F) 3. (F) 4. (T)
- III.** 1. રોટેટ 2. સ્લાઈડ લેઆઉટ 3. મૂવિંગ 4. સેવ પિક્ચર 5. સ્લાઈડ સોર્ટર
- IV.** 1. સ્લાઈડ લેઆઉટ એ ચોક્કસ સ્લાઈડ પર લખાણ, છબીઓ, ક્લિપઆર્ટ્સ, ચાર્ટ્સ વગેરેની ગોઠવણ છે.
2. તમે પાવરપોઈન્ટના સામાન્ય વ્યૂમાં સ્લાઈડ લેઆઉટ બદલી શકો છો.
3. List, Process અને Cycle સ્માર્ટઆર્ટની પ્રકાર છે.
- V.** 1. સ્લાઈડ પર સ્માર્ટઆર્ટ દાખલ કરવા માટે, આ પગલાં અનુસરો:
પગલું 1 Insert ટેબ પર ક્લિક કરો.
પગલું 2 ચિત્ર જૂથમાં SmartArt આદેશ પર ક્લિક કરો.
પગલું 3 સંવાદ બોક્સના ડાબા વિભાગમાંથી ગ્રાફિક પ્રકાર પસંદ કરો.
પગલું 4 ડિઝાઈન પસંદ કરો અને OK બટન પર ક્લિક કરો.
2. ક્લિપઆર્ટ ફોલ્ડરમાં તૈયાર ચિત્રો અથવા ગ્રાફિક્સ છે. બીજી બાજુ ચિત્રો એ ડાઉનલોડ કરેલ અથવા સ્કેન કરેલા ફોટો અથવા છબીઓ છે.



સામયિક મૂલ્યાંકન-2

(અધ્યાય 3 અને 4 પર આધારિત)

- I.** 1. ક્લિક એક્સેસ ટૂલબા 2. સ્લાઈડ 3. નોટ્સ પેન 4. સ્લાઈડ લેઆઉટ 5. નમૂનાઓ
- II.** 1. નોર્મલ વ્યૂ 2. સ્લાઈડ સોર્ટર વ્યૂ 3. નોટ્સ પેજ વ્યૂ 4. રીડીંગ વ્યૂ 5. રિહર્સલનો સમય
- III.** 1. સ્લાઈડ લેઆઉટ એ ચોક્કસ સ્લાઈડ પર લખાણ, છબીઓ, ક્લિપઆર્ટ્સ, ચાર્ટ્સ વગેરેની ગોઠવણ છે. પાવરપોઈન્ટ તમને વિવિધ પ્રકારની સ્લાઈડ લેઆઉટ આપે છે.
2. શેડો ઇફેક્ટનો ઉપયોગ પાવરપોઈન્ટમાં ઓબ્જેક્ટમાં પડછાયો ઉમેરવા માટે થાય છે.
3. સ્લાઈડ શો વ્યૂ પૂર્ણ સ્ક્રીન મોડમાં પ્રસ્તુતિ જોવાની મંજૂરી આપે છે. સ્લાઈડ શો બનાવવા માટે એક પછી એક સ્લાઈડ્સ ચલાવી શકાય છે. આ દૃશ્યનો ઉપયોગ કરીને, તમે જોઈ શકો છો કે જ્યારે તમે તેને અન્ય લોકોને પ્રદર્શિત કરશો ત્યારે તમારી પ્રસ્તુતિ કેવી દેખાશે.
4. સ્માર્ટઆર્ટ આર્ટ એ આકૃતિઓ અને યાદીઓના રૂપમાં ડેટા પ્રદર્શિત કરવા માટે તૈયાર દુકાનોનો સંગ્રહ છે.
5. ટેમ્પલેટ્સ પાવરપોઈન્ટ 2010 દ્વારા પ્રદાન કરવામાં આવેલ વ્યવસાયિક રીતે ડિઝાઈન કરાયેલ પ્રસ્તુતિઓ છે. જ્યારે તમે પ્રસ્તુતિ બનાવવા માટે નમૂનાનો ઉપયોગ કરો છો, ત્યારે તમારે ફક્ત ટેક્સ્ટ બદલવાની જરૂર છે અને તમારી પ્રસ્તુતિ તૈયાર છે.



કસોટી પત્ર-1

(અધ્યાય 1 થી 4 પર આધારિત)

વિભાગ એ

- I.** 1. (ક) 2. (ખ) 3. (ખ) 4. (ક) 5. (ગ) 6. (ગ)
7. (ખ) 8. (ગ) 9. (ક) 10. (ક)
- II.** 1. પ્રોગ્રામિંગ 2. એસેમ્બલર 3. એરો ફિલિપ
4. પ્રેઝન્ટેશન 5. પિકચર 6. સ્લાઈડ લેઆઉટ
- III.** 1. (F) 2. (F) 3. (F) 4. (F) 5. (F) 6. (T)

વિભાગ બી

- I.** 1. કમ્પ્યુટર ભાષાનો અર્થ એ થાય છે કે જેના દ્વારા સૂચનાઓ અને ડેટાને કમ્પ્યુટર દ્વારા પ્રસારિત કરવામાં આવે છે.
2. PARAM અને PACE
3. List, Process અને Cycle સ્માર્ટઆર્ટની પ્રકાર છે.
4. સ્લાઈડ માસ્ટરનો ઉપયોગ પ્રેઝન્ટેશનમાં સ્લાઈડ્સના ડિફોલ્ટ લેઆઉટ અને દેખાવને બનાવવા માટે થાય છે.
5. તમે પાવરપોઈન્ટના સામાન્ય વ્યુમાં સ્લાઈડ લેઆઉટ બદલી શકો છો.
- II.** 1. એક સ્લાઈડમાં દાખલ કરવા માટે, આ પગલાં અનુસરો:
પગલું 1 INSERT ટેબ હેઠળ IMAGES ગ્રુપ હેઠળ ક્લિપઆર્ટ કમાન્ડ પર ક્લિક કરો. એમએસ પાવરપોઈન્ટ વિન્ડોની જમણી બાજુએ ક્લિપઆર્ટ પેન દેખાય છે.
પગલું 2 ક્લિપઆર્ટ પેનમાં SEARCH FOR કીવર્ડ દાખલ કરો જે તમે દાખલ કરવા માંગો છો તે ઈમેજ સાથે સંબંધિત છે.
પગલું 3 તમે જે સ્લાઈડમાં દાખલ કરવા માંગો છો તેના પર ક્લિક કરો. ઈમેજ સ્લાઈડ પર દાખલ થાય છે.
2. સ્લાઈડ પર સ્માર્ટઆર્ટ દાખલ કરવા માટે, આ પગલાં અનુસરો:
પગલું 1 Insert ટેબ પર ક્લિક કરો.
પગલું 2 ચિત્ર જૂથમાં SmartArt આદેશ પર ક્લિક કરો.
પગલું 3 સંવાદ બોક્સના ડાબા વિભાગમાંથી ગ્રાફિક પ્રકાર પસંદ કરો.
પગલું 4 ડિઝાઈન પસંદ કરો અને OK બટન પર ક્લિક કરો.
3. ટેમ્પ્લેટ પાવરપોઈન્ટ દ્વારા પ્રદાન કરવામાં આવેલ વ્યવસાયિક રીતે ડિઝાઈન કરાયેલ પ્રસ્તુતિઓ છે. પાવરપોઈન્ટ સાથે કેટલાક ટેમ્પ્લેટ્સ પૂર્વ-ઈન્સ્ટોલ કરેલ છે. જ્યારે તમે પ્રસ્તુતિ બનાવવા માટે નમૂનાનો ઉપયોગ કરો છો, ત્યારે તમારે ફક્ત ટેક્સ્ટ બદલવાની જરૂર છે અને તમારી પ્રસ્તુતિ તૈયાર છે.
હા, તમે ઈન્ટરનેટ પરથી વધુ ટેમ્પ્લેટ ડાઉનલોડ કરી શકો છો.
4. HHL એ પ્રોગ્રામિંગ લેંગ્વેજ છે જે પ્રોગ્રામરને મશીનથી સ્વતંત્ર એવા પ્રોગ્રામ લખવા માટે સક્ષમ બનાવે છે. તેઓ વાંચવા, લખવા અને જાળવવામાં સરળ છે. જ્યારે LLL એ એક પ્રોગ્રામિંગ ભાષા છે જે મશીન આધારિત છે. તેઓ વાંચવા, લખવા અને જાળવવા માટે સરળ નથી.
5. પેન ડ્રાઈવ, મેમરી કાર્ડ અને ડીવીડી એ રીમુવેબલ સ્ટોરેજ ડીવાઈસના પ્રકાર છે.



6. એસેમ્બલર એ એસેમ્બલી ભાષાને મશીન ભાષામાં અનુવાદિત કરવા માટે ઉપયોગમાં લેવાતો પ્રોગ્રામ છે જેથી કમ્પ્યુટર તેને સમજી શકે, જ્યારે કમ્પાઈલર એ એક સોફ્ટવેર છે જે એક્ઝિક્યુટ કરતા પહેલા સમગ્ર સોર્સ પ્રોગ્રામને મશીન લેંગ્વેજમાં રૂપાંતરિત કરે છે. તે સમગ્ર ઉચ્ચ-સ્તરની ભાષા પ્રોગ્રામને એકસાથે મશીન ભાષામાં રૂપાંતરિત કરે છે.
7. ભાષિયા એ એક અલગ પ્રોગ્રામ પણ છે જે એક્ઝિક્યુટ કરતા પહેલા સમગ્ર સ્ત્રોત પ્રોગ્રામને મશીન ભાષામાં રૂપાંતરિત કરે છે. તે એક સમયે એક નિવેદનનો અનુવાદ અને અમલ કરે છે. તે કોડ સ્ટેટમેન્ટ વાંચે છે, તેને એક અથવા વધુ મશીન લેંગ્વેજ સૂચનાઓમાં રૂપાંતરિત કરે છે અને પછી તેને એક્ઝિક્યુટ કરે છે. તે એક સમયે ભૂલોને એક લીટી દર્શાવે છે અને ભૂલ સુધાર્યા પછી જ તે આગલી લીટી પર જાય છે.

5. પ્રેઝન્ટેશન વિશે વધુ

સ્વાધ્યાય



- I. 1. (ગ) 2. (ખ) 3. (ક) 4. (ગ) 5. (ક)
- II. 1. ડિઝાઈન 2. જસ્ટિફાય 3. ઇન્સર્ટ 4. ચાર્ટ સ્ટાઈલ
- III. 1. સ્લાઈડ માસ્ટરનો ઉપયોગ પ્રેઝન્ટેશનમાં સ્લાઈડ્સના ડિફોલ્ટ લેઆઉટ અને દેખાવને બનાવવા માટે થાય છે.
2. થીમ એ પૂર્વવ્યાખ્યાયિત લેઆઉટનો સમૂહ છે જેનો ઉપયોગ તમારી પ્રસ્તુતિઓમાં વ્યાવસાયિક સ્પર્શ ઉમેરવા માટે થઈ શકે છે.
3. ચિત્ર સ્વરૂપમાં ડેટા પ્રદર્શિત કરવા માટે ચાર્ટ પાવરપોઈન્ટનો મહત્વનો ભાગ છે. તે કોષ્ટકમાં મૂલ્યો વચ્ચેની વૃદ્ધિ, સંબંધ અને વલણોનું સરખામણી અને વિશ્લેષણ કરવાનું સરળ બનાવે છે.
- IV. 1. સ્લાઈડ પર કોષ્ટક ઇન્સર્ટ કરવા માટે આપેલ પગલાં અનુસરો:
પગલું 1 ઇન્સર્ટ ટેબ પર ક્લિક કરો.
પગલું 2 INSERT ટેબના કોષ્ટકો ગ્રુપમાંથી ટેબલ કમાન્ડ પર ક્લિક કરો.
પગલું 3 INSERT ટેબલ પસંદ કરો.
પગલું 4 તમે કોષ્ટકમાં દાખલ કરવા માંગો છો તે પંક્તિઓ અને કોલમ માટેના મૂલ્યો લખો.
પગલું 5 OK બટન પર ક્લિક કરો.
2. ચાર્ટ બનાવવા માટે, આ પગલાં અનુસરો:
પગલું 1 ઇન્સર્ટ ટેબ પર ક્લિક કરો.
પગલું 2 ઇન્સર્ટ ટેબના Illustrations ગ્રુપ હેઠળ Charts કમાન્ડ પર ક્લિક કરો.
પગલું 3 ડાબી પેનમાંથી ચાર્ટનો પ્રકાર અને જમણી પેનમાંથી ચાર્ટ ફોર્મેટ પસંદ કરો.
પગલું 4 OK બટન પર ક્લિક કરો.
3. થીમ પૃષ્ઠભૂમિ એ થીમની પૃષ્ઠભૂમિ શૈલી છે.
થીમ પૃષ્ઠભૂમિ બદલવા માટે આ પગલાં અનુસરો:
પગલું 1 Ribbon પર Design ટેબ હેઠળ બેકગ્રાઉન્ડ ગ્રુપમાં બેકગ્રાઉન્ડ સ્ટાઈલ કમાન્ડ પર ક્લિક કરો
પગલું 2 તમારા માઉસ પોઈન્ટરને કોઈપણ બેકગ્રાઉન્ડ સ્ટાઈલ પર મૂકો. તમારા મૂલ્યાંકન માટે બેકગ્રાઉન્ડ સ્ટાઈલ સ્લાઈડ પર પ્રતિબિંબિત થશે.



પગલું 3 જ્યારે તમને બેકગ્રાઉન્ડ સ્ટાઈલ મળે ત્યારે ક્લિક કરો.

લેબ માં

SUBJECT ENRICHMENT



જાતે કરો.

6. એમએસ પાવરપોઈન્ટ 2010 ની અધતન સુવિધાઓ

સ્વાધ્યાય



- I. 1. (ક) 2. (ગ) 3. (ખ) 4. (ક)
- II. 1. ઇન્સર્ટ વિડિયો 2. ઓબ્જેક્ટ 3. સ્લાઈડ 4. શેપ્સ
- III. 1. (F) 2. (T) 3. (T)
- IV. 1. ટ્રાન્ઝિશન નક્કી કરે છે કે તમારૂં પ્રેઝન્ટેશન એક સ્લાઈડમાંથી સ્લાઈડ પર કેવી રીતે સે છે.
2. ટ્રાન્ઝિશન નક્કી કરે છે કે તમારી પ્રસ્તુતિ એક સ્લાઈડમાંથી બીજી સ્લાઈડમાં કેવી રીતે આગળ વધે છે જ્યારે એનિમેશન સ્લાઈડ પરના ટેક્સ્ટ અને અન્ય ઓબ્જેક્ટને મૂવિંગ ઇફેક્ટ આપવામાં મદદ કરે છે.
- V. 1. પ્રેઝન્ટેશનમાં અવાજ ઉમેરવા માટે, આ પગલાં અનુસરો:
પગલું 1 Insert ટેબ પર ઓડિયો કમાન્ડ પર ક્લિક કરો. ડ્રોપ-ડાઉન લિસ્ટ દેખાય છે.
પગલું 2 ફાઈલમાંથી ઓડિયો વિકલ્પ પસંદ કરો. INSERT ઓડિયો ડાયલોગ બોક્સ દેખાય છે.
પગલું 3 નેવિગેટ કરો અને ઓડિયો ફાઈલ દાખલ કરવા માટે પસંદ કરો અને INSERT બટન પર ક્લિક કરો. આ સ્લાઈડ પર સ્પીકર આઈકન દાખલ કરશે.
પગલું 4 ઓડિયો સાંભળવા માટે બટન પર ક્લિક કરો.
2. એક્શન બટનો આપણા પ્રેઝન્ટેશનનો ઉપયોગ કરીને એક સ્લાઈડથી બીજી સ્લાઈડમાં નેવિગેટ કરવામાં મદદ કરે છે. જ્યારે પ્રેઝન્ટેશન જોનાર એક્શન બટન પર ક્લિક કરે છે ત્યારે એમ કરવા માટે કોઈ ચોક્કસ કાર્ય પણ સોંપી શકીએ છીએ.
પાવરપોઈન્ટમાં 12 વિવિધ પ્રકારના એક્શન બટનો ઉપલબ્ધ છે.

લેબ માં

SUBJECT ENRICHMENT



જાતે કરો.

સામયિક મૂલ્યાંકન-3

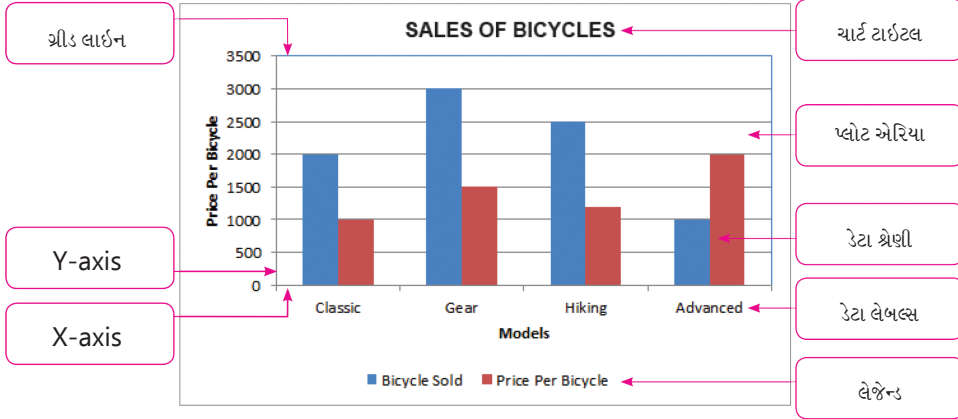
(અધ્યાય 5 અને 6 પર આધારિત)

- I. 1. પાઈ ચાર્ટ એક ગોળાકાર ચાર્ટ છે જે વિભાગોમાં વહેંચાયેલું છે જ્યાં દરેક ક્ષેત્ર દરેક મૂલ્યનું સંબંધિત કદ દર્શાવે છે. તે હંમેશા માત્ર એક ડેટા શ્રેણી બતાવે છે. જ્યારે તમે નોંધપાત્ર તત્વ પર ભાર મૂકવા માંગતા હો ત્યારે તે ઉપયોગી છે.



- સ્કેટર ચાર્ટને ઠરૂં સ્કેટર પ્લોટ ચાર્ટ તરીકે પણ ઓળખવામાં આવે છે. તેઓ મૂલ્યોના બે સમૂહ વચ્ચે સહસંબંધ દર્શાવે છે. ચાર્ટ પરના ડેટા પ્લોટ્સનું પ્રતિનિધિત્વ કરવા માટે X અને Y અક્ષનો ઉપયોગ થાય છે.
- ટ્રાન્ઝિશન નક્કી કરે છે કે તમારું પ્રેઝન્ટેશન કેવી રીતે આગળ વધે છે. તે ઘણી ટ્રાન્ઝિશન અસરો પ્રદાન કરે છે
- પ્રેઝન્ટેશનને વધુ રસપ્રદ બનાવવા માટે પાવરપોઈન્ટમાં એનિમેશનનો ઉપયોગ કરી શકાય છે. સ્લાઈડ પર લખાણ અને અન્ય ઓબ્જેક્ટને મુવિંગ ઈફેક્ટ આપવી.

II.



7. બેઝિક-256 નો પરિચય

સ્વાધ્યાય



- (ખ) 2. (ગ) 3. (ખ) 4. (ગ)
1. BASIC-256 2. પ્રિન્ટ 3. રેમ 4. રિલેશનલ
1. (T) 2. (F) 3. (T) 4. (T)
1. કમ્પ્યુટરની મેમરીમાં લખાણ અથવા અંક જેવી વિવિધ પ્રકારની માહિતીને સંગ્રહવા માટે ચલનો ઉપયોગ થાય છે.
2. સંબંધિત પ્રક્રિયકોનો ઉપયોગ બે ઓપરેન્ડના મૂલ્યોની તુલના કરવા માટે થાય છે અને તે મુજબ બુલિયન સાચું કે ખોટું આપે છે.
3. સ્મોલ ટૂલબાર એ સ્મોલ બેઝિક એન્વાયર્નમેન્ટનો એક ઘટક છે. તે જેવા આદેશો આપવા માટે વપરાય છે New, Open, Save, Save As, Cut, Copy, Paste અને Run.
1. @Tushar અને &Cost અમાન્ય ચલ નામો છે કારણ કે વેરીએબલ નામ અક્ષર અથવા અન્ડરસ્કોરથી શરૂ થવું જોઈએ.
2. INPUT વિધાનનો ઉપયોગ રન સમયે વપરાશકર્તા પાસેથી મૂલ્ય લેવા માટે થાય છે. દાખલા તરીકે:

INPUT Name\$

પ્રિન્ટ વિધાન (PRINT statement) આઉટપુટ એરિયામાં લખાણ દર્શાવવા ઉપયોગમાં લેવાય છે. પ્રિન્ટ વિધાનની વ્યકરચના નીચે મુજબ છે: દાખલા તરીકે:

PRINT "Welcome to Orange Education"

1. Age



2. Enter a number: 20
Entered number is: 20
3. Enter first number: 10
Enter second number: 20
20
10

લેબ માં

SUBJECT ENRICHMENT



જાતે કરો.

8. ઇન્ટરનેટ અને ઇ-મેઇલ

સ્વાધ્યાય



- I. 1. (ક) 2. (ક) 3. (ગ) 4. (ગ) 5. (ખ) 6. (ખ)
- II. 1. (F) 2. (F) 3. (F) 4. (F) 5. (T) 6. (F)
- III. 1. BCC 2. ટુ 3. CC 4. અટેચમેન્ટ 5. સેન્ટ
- IV. 1. ઇન્ટરનેટ એક એવું નેટવર્ક છે જેમાં લાખો કોમ્પ્યુટર માહિતી શેર કરવા માટે એકબીજા સાથે જોડાયેલા હોય છે.
2. ઇમોટિકોન્સનો ઉપયોગ ચહેરાના હાવભાવ દર્શાવવા માટે થાય છે. તેઓ તમારો મૂડ અન્ય લોકોને જણાવવામાં તેમજ ટાઈપિંગનો સમય બચાવવામાં મદદ કરે છે.
3. હા, અમે 'attach files' વિકલ્પ દ્વારા ઇ-મેલમાં અટેચમેન્ટ તરીકે વિડિયો ફાઈલ મોકલી શકીએ છીએ.
4. ઇ-મેલ અથવા ઇલેક્ટ્રોનિક મેઈલને કોમ્પ્યુટરનો ઉપયોગ કરીને કોમ્યુનિકેશન નેટવર્ક દ્વારા ઇલેક્ટ્રોનિક રીતે સંદેશાઓની આપલે કરવાની પ્રક્રિયા તરીકે વ્યાખ્યાયિત કરી શકાય છે.
- V. 1. 'Signing in or Sign in' કરવું એ વપરાશકર્તા નામ અને પાસવર્ડ આપીને તમારા ઇ-મેલ એકાઉન્ટને એક્સેસ કરવાની પ્રક્રિયા છે. તમે www.gmail.com નો ઉપયોગ કરીને ગમે ત્યારે તમારું ઇ-મેલ એકાઉન્ટ એક્સેસ કરી શકો છો
2. ઇ-મેલના ફાયદા છે:
i. ઇ-મેલ ગમે ત્યારે અને વિશ્વમાં ગમે ત્યાંથી મોકલી શકાય છે.
ii. એક ઇ-મેલ એક સમયે ઘણા લોકોને મોકલી શકાય છે.
iii. ઇ-મેલ ફરીથી ટાઈપ કર્યા વિના સરળતાથી કોઈને પણ ફોરવર્ડ કરી શકાય છે.
3. ઇ-મેલની વિશેષતાઓ છે:
i. સંદેશ સાથે ફાઈલોને જોડવાની ક્ષમતા.
ii. સંદેશ અને સંપર્ક સૂચિ જેવી માહિતી સંગ્રહિત કરવાની ક્ષમતા.
iii. બહુહેતુક ઇન્ટરનેટ મેઈલ એક્સટેન્શન (MIME) પ્રકારની ફાઈલો મોકલવાની ક્ષમતા.

લેબ માં

SUBJECT ENRICHMENT



જાતે કરો.



સામયિક મૂલ્યાંકન-4

(અધ્યાય 7 અને 8 પર આધારિત)

- I. 1. Exponential 2. NOT 3. OR 4. AND 5. XOR
- II. 1. ગુસ્સો 2. ઉંઘમાં 3. રડવું 4. શરમજનક
5. આશ્ચર્યજનક 6. ખુબ જ ખુશ 7. કોઈ અભિવ્યક્તિ નથી 8. ઉંઘવું 9. દુઃખી 10. ખુશ
- III. 4 5 6 3 1 2

કસોટી પત્ર-2

(અધ્યાય 5 થી 8 પર આધારિત)

વિભાગ એ

- I. 1. (ગ) 2. (ક) 3. (ગ) 4. (ગ) 5. (ક) 6. (ગ)
7. (ખ) 8. (ગ) 9. (ગ) 10. (ખ)
- II. 1. sent 2. PRINT 3. REM 4. TO 5. shapes 6. chart styles
- III. 1. (F) 2. (F) 3. (T) 4. (F) 5. (T) 6. (F)

વિભાગ બી

- I. 1. ઈન્ટરનેટ એક એવું નેટવર્ક છે જેમાં લાખો કોમ્પ્યુટર માહિતી શેર કરવા માટે એકબીજા સાથે જોડાયેલા હોય છે.
2. સ્મોલ ટૂલબાર એ સ્મોલ બેઝિક એન્વાયર્નમેન્ટનો એક ઘટક છે. તે જેવા આદેશો આપવા માટે વપરાય છે New, Open, Save, Save As, Cut, Copy, Paste અને Run.
3. ચલનો (variable) ઉપયોગ કમ્પ્યુટરની મેમરીમાં વિવિધ પ્રકારની માહિતી, જેમ કે ટેક્સ્ટ અથવા સંખ્યાને સંગ્રહિત કરવા માટે થાય છે.
4. ટ્રાન્ઝિશન નક્કી કરે છે કે તમારી પ્રેઝન્ટેશન કેવી રીતે એક સ્લાઈડમાંથી બીજી સ્લાઈડ પર જાય છે જ્યારે એનિમેશન સ્લાઈડ પરના ટેક્સ્ટ અને અન્ય ઓબ્જેક્ટને મૂવિંગ ઇફેક્ટ આપવામાં મદદ કરે છે.
5. સ્લાઈડ માસ્ટરનો ઉપયોગ પ્રેઝન્ટેશનમાં સ્લાઈડ્સના ડિફોલ્ટ લેઆઉટ અને દેખાવને બનાવવા માટે થાય છે.
- II. 1. થીમ પૃષ્ઠભૂમિ એ થીમની પૃષ્ઠભૂમિ શૈલી છે.
થીમ પૃષ્ઠભૂમિ બદલવાનાં પગલાં:
પગલું 1 ડિઝાઈન ટેબ પર ક્લિક કરો.
પગલું 2 પૃષ્ઠભૂમિ જૂથમાં પૃષ્ઠભૂમિ શૈલી આદેશને ક્લિક કરો,
પગલું 3 તમને ગમતી પૃષ્ઠભૂમિ શૈલી પસંદ કરો.
2. કોષ્ટક દાખલ કરવાનાં પગલાં:
પગલું 1 Insert ટેબ પર ક્લિક કરો.



પગલું 2 કોષ્ટકો જૂથ હેઠળ કોષ્ટક વિકલ્પ પર ક્લિક કરો.

પગલું 3 Insert Table વિકલ્પ પસંદ કરો.

પગલું 4 તમે કોષ્ટકમાં દાખલ કરવા માંગો છો તે પંક્તિઓ અને કોલમ માટેના મૂલ્યો લખો.

પગલું 5 OK બટન પર ક્લિક કરો.

3. એક્શન બટનનો ઉપયોગ એક સ્લાઈડથી બીજી સ્લાઈડ પર નેવિગેટ કરવા માટે થાય છે.

પાવરપોઈન્ટમાં, 12 પ્રકારના એક્શન બટનો ઉપલબ્ધ છે.

4. INPUT વિધાનનો ઉપયોગ રન સમયે વપરાશકર્તા પાસેથી મૂલ્ય લેવા માટે થાય છે. દાખલા તરીકે:

```
INPUT Name$
```

પ્રિન્ટ વિધાન (PRINT statement) આઉટપુટ એરિયામાં લખાણ દર્શાવવા ઉપયોગમાં લેવાય છે. પ્રિન્ટ વિધાનની વ્યવસ્થા નીચે મુજબ છે: દાખલા તરીકે:

```
PRINT "Welcome to Orange Education"
```

5. ઈ-મેલની વિશેષતાઓ છે:

- સંદેશ સાથે ફાઈલોને જોડવાની ક્ષમતા.
- સંદેશ અને સંપર્ક સૂચિ જેવી માહિતી સંગ્રહિત કરવાની ક્ષમતા.
- બહુલેટુક ઈન્ટરનેટ મેઈલ એક્સટેન્શન (MIME) પ્રકારની ફાઈલો મોકલવાની ક્ષમતા.