ANSWER KEY

Touchpad PLAY Ver 1.0

Class-3

1. કમ્પ્યૂટર સિસ્ટમ

શું શીખ્યા

I.	1. (ક)	2. (ખ)	3. (ખ)	4. (ક)	
II.	1. T	2. T	3. F	4. F	
III.	1. S.	2. ક.	3. ઘ.	4. ગ.	5. ખ.

ચાલો શરૂ કરીએ

I. 1. સી.પી.યુ ને કમ્પ્યૂટરનું મગજ કહેવાય છે. તે ડેટાને અર્થપૂર્ણ માહિતીમાં રૂપાંતરિત કરે છે.

2. લેપટોપ માઇક્રો કમ્પ્યૂટર છે. તે એક સમયે એક વ્યક્તિ દ્વારા ઉપયોગમાં લેવાય છે.

3. કીબોર્ડ અને માઉસ

II. 1. પ્રક્રિયાના પરિણામને આઉટપુટ કહેવામાં આવે છે. બે આઉટપુટ ઉપકરણો પ્રિંટર અને મોનિટર છે.

2. સુપર કમ્પ્યૂટર એ તમામ પ્રકારના કમ્પ્યૂટરોમાં સૌથી મોટા અને ઝડપી છે. તેઓ ખૂબ જ મોટી માત્રામાં ડેટા પર ઝડપથી પ્રક્રિયા કરી શકે છે.

લેબ માં ગમ્મત

જાતે કરો.

2. કમ્પ્યૂટર હાર્ડવેર

શું શીખ્યા

I.	1. (ક)	2. (ક)	3. (ક)	4. (ગ)
II.	1. સી.પી. યુ	2. સી.પી. યુ	3. મોનિટર	4. ઇનપુટ ઉપકરણો
III.	1. F	2. F	3. F	4. T

ચાલો શરૂ કરીએ

I. 1. CU, ALU અને MU

2. કમ્પ્યૂટર સિસ્ટમના તમામ ભૌતિક ઘટકોને હાર્ડવેર કહેવામાં આવે છે. આ એવા ભાગો છે જેને આપણે જોઈ શકીએ છીએ અથવા સ્પર્શ કરી શકીએ છીએ.

II. 1. કમ્પ્યૂટર ઇનપુટ ઉપકરણો દ્વારા ડેટા અને સૂચનાઓ સ્વીકારે છે. કેટલાક ઇનપુટ ઉપકરણો કીબોર્ડ, માઉસ, સ્કેનર, જોયસ્ટીક, માઇક્રોફોન વગેરે છે.

કમ્પ્યૂટર આઉટપુટ ઉપકરણો દ્વારા પ્રોસેસ્ડ ડેટાનું પરિણામ દર્શાવે છે. કેટલાક આઉટપુટ ઉપકરણો મોનિટર, પ્રિન્ટર, સ્પીકર્સ વગેરે છે.

2. સ્ટોરેજ ડિવાઇસ એ ડેટા સ્ટોર કરવા માટે વપરાતા હાર્ડવેર ડિવાઇસ છે. સંગ્રહ ઉપકરણોના ઉદાહરણો CD, DVD અને પેન ડ્રાઇવ છે.

લેબ માં ગમ્મત

જાતે કરો.

3. કમ્પ્યૂટર સૉફ્ટવેર

શું શીખ્યા

I.	1. (ખ)	2. (ખ)	3. (ગ)	4. (ક)	
II.	1. T	2. T	3. F	4. F	5. F

III.	1.	પેઇન્ટ	એમએસ વર્ડ	વિન્ડોઝ 10 (circled)	એડોબ ફોટોશોપ
	2.	માઉસ	સ્કેનર	કીબોર્ડ	વિન્ડોઝ XP (circled)
	3.	પ્રિંટર	પેન ડ્રાઇવ	હાર્ડ ડિસ્ક (circled)	કીબોર્ડ

ચાલો શરૂ કરીએ

I. 1. સૉફ્ટવેર એ સૂચનાઓનો સમૂહ છે જે કમ્પ્યૂટરને ચોક્કસ કાર્ય કેવી રીતે કરવું તે જણાવે છે.
2. એડોબ ફોટોશોપ

II. 1. સિસ્ટમ સોફ્ટવેર કમ્પ્યૂટર સિસ્ટમની એકંદર પ્રવૃત્તિઓને નિયંત્રતિ કરે છે અને તેનું સંચાલન કરે છે. ઓપરેટિંગ સિસ્ટમ એ સિસ્ટમ સોફ્ટવેરનું ઉદાહરણ છે.

2. એપ્લિકેશન સોફ્ટવેર અમને ચોક્કસ પ્રકારનું કામ કરવામાં મદદ કરે છે. પેઇન્ટ એપ્લિકેશન સોફ્ટવેરનું ઉદાહરણ છે.

લેબ માં ગમ્મત

જાતે કરો.

સામયિક મૂલ્યાંકન-1

(અધ્યાય 1 અને 2 પર આધારિત)

I. 1.

ઇનપુટ		પ્રક્રિયા		આઉટપુટ
20, 25, +	→	20 + 25	→	45

2.

ઇનપુટ		પ્રક્રિયા		આઉટપુટ
45, 35, –	→	45 – 35	→	10

II.

હાર્ડવેર	સોફ્ટવેર
મોનીટર	એમએસ વર્ડ
માઉસ	એમએસ વિન્ડોઝ
સી.પી. યુ	પેઇન્ટ
સ્કેનર	એડોબ ફોટોશોપ
પ્રિંટર	
કીબોર્ડ	

III. 1. સ્કેનર 2. ટેબ્લેટ 3. સ્પીકર્સ 4. સી.પી. યુ

4. કીબોર્ડ અને માઉસ વિષે વધુ માહિતી

શું શીખ્યા

I.	1. (ગ)	2. (ક)	3. (ગ)	4. (ખ)
II.	1. કેપ્સ લોક	2. ખેંચો અને છોડો	3. ડબલ	4. હું બીમ
III.	1. વ્યસ્ત	2. બે માથાવાળો તીર	3. હું બીમ	4. પૃષ્ઠભૂમિમાં કામ

ચાલો શરૂ કરીએ

I. 1. કેપ્સ લોક
2. જમણું બટન દબાવો
3. એન્ટર કીનો ઉપયોગ આગલી લીટી પર જવા માટે થાય છે.

II. 1. ડ્રેગ એન્ડ ડ્રોપ ફંક્શનનો ઉપયોગ કોઇ વસ્તુને કમ્પ્યૂટર પર બીજા સ્થાને ખસેડવા માટે થાય છે.
2. કમ્પ્યૂટર માઉસમાં સ્ક્રોલ વ્હીલ હોય છે જેનો ઉપયોગ પૃષ્ઠને ઉપર અથવા નીચે ખસેડવા માટે થાય છે. આપ્રક્રિયા સ્ક્રોલ તરીકે ઓળખાય છે.
3. સિંબોલ કીમાં ખાસ ચહ્નો અને પ્રતીકો હોય છે. કેટલીક સિંબોલ કી આલ્ફાબેટ કીની જમણી બાજુએ હોય છે જેમ કે: /, <, >, {, [વગેરે. કેટલાક પ્રતીકો નંબર કી પરના નંબરો પર પણ મૂકવામાં આવે છે જેમ કે: !, @,#, $, %, *, વગેરે.

લેબ માં ગમ્મત

જાતે કરો.

5. ચાલો Windows 7 વિશે જાણીએ

શું શીખ્યા

I.	1. (ક)	2. (ગ)	3. (ખ)	
II.	1. માઈક્રોસોફ્ટ	2. ચિહ્નો	3. ડેસ્કટોપ	4. Linux

ચાલો શરૂ કરીએ

I. 1. ડેસ્કટોપના તિળયે સ્થિત એક લાંબી આડી પટ્ટીને ટાસ્કબાર કહેવામાં આવે છે.

2. વિન્ડોઝ 7 તમને એક જ સમયે ઘણા પ્રોગ્રામ્સ ચલાવવાની મંજૂરી આપે છે.

II. 1. ડેસ્કટોપ એ પ્રથમ સ્ક્રીન છે જે દેખાય છે જ્યાંથી તમે કામ કરવાનું શરૂ કરી શકો છો.

ડેસ્કટૉપ પૃષ્ઠભૂમિ બદલવાનાં પગલાં:

પગલું 1 ડેસ્કટોપ પર ગમે ત્યાં જમણું-ક્લિક કરો. Personalize પર ક્લિક કરો.

પગલું 2 ડેસ્કટોપ બેકગ્રાઉન્ડ પર ક્લિક કરો.

પગલું 3 કોઈપણ ચિત્ર પસંદ કરો અને ફેરફારો Save Changes પર ક્લિક કરો.

2. ચિહ્નો એ નાના ચિત્રો છે જે ડેસ્કટોપ પર વિવિધ કાર્યક્રમોનું પ્રતિનિધિત્વ કરે છે.

ચિહ્નોને સૉર્ટ કરવાનાં પગલાં:

પગલું 1 ડેસ્કટોપના કોઈપણ ખાલી વિસ્તાર પર જમણું-ક્લિક કરો. સોર્ટ બાય ઓપ્શન્સ પર ક્લિક કરો.

પગલું 2 ચિહ્નોને તે ક્રમમાં ગોઠવવા માટે પસંદગીઓમાંથી ક્લિક કરો.

લેબ માં ગમ્મત

જાતે કરો.

સામયિક મૂલ્યાંકન-2

(અધ્યાય 4 અને 5 પર આધારિત)

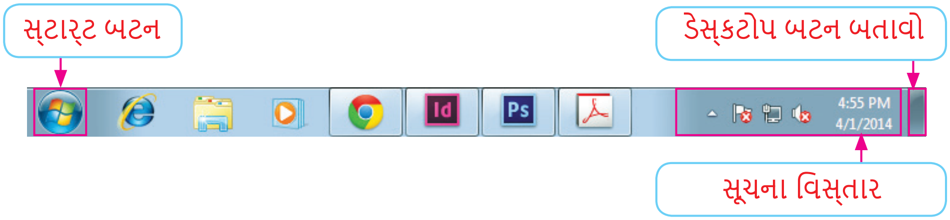
I. 1. બેકસ્પેસ કીનો ઉપયોગ તેની ડાબી બાજુથી ટાઇપ કરેલા અક્ષરો, સંખ્યા, પ્રતીકો અને શબ્દોને ભૂંસી નાખવા માટે થાય છે.

2. શફ્ટિ કીનો ઉપયોગ વિવિધ હેતુઓ માટે અન્ય કી સાથે થાય છે.

3. અપ એરો કીનો ઉપયોગ કર્સરને ઉપરની દિશામાં ખસેડવા માટે થાય છે.

II. 1. ઘ. 2. ડ. 3. ખ. 4. ક. 5. ચ. 6. ગ.

III.



કસોટી પત્ર-1

(અધ્યાય 1 થી 5 પર આધારિત)

વિભાગ એ

I. 1. (ક) 2. (ખ) 3. (ગ)

II. 1. F 2. T 3. F

III. 1. ખેંચો અને છોડો 2. માહિતી 3. સી.પી. યુ

વિભાગ બી

I. 1. સી.પી. યુ ને કમ્પ્યૂટરનું મગજ કહેવાય છે. તે ડેટાને અર્થપૂર્ણ માહિતીમાં રૂપાંતરિત કરે છે.

2. કેપ્સ લૉક.

3. વિન્ડોઝ 7 તમને એક જ સમયે ઘણા પ્રોગ્રામ્સ ચલાવવાની મંજૂરી આપે છે.

II. 1. પ્રક્રિયાના પરિણામને આઉટપુટ કહેવામાં આવે છે. બે આઉટપુટ ઉપકરણો પ્રિંટર અને મોનિટર છે.

2. સ્ટોરેજ ડિવાઇસ એ ડેટા સ્ટોર કરવા માટે વપરાતા હાર્ડવેર ડિવાઇસ છે. સંગ્રહ ઉપકરણોના ઉદાહરણો CD, DVD અને પેન ડ્રાઇવ છે.

3. ડેસ્કટોપ એ પ્રથમ સ્ક્રિન છે જે દેખાય છે જ્યાંથી તમે કામ કરવાનું શરૂ કરી શકો છો.
ડેસ્કટૉપ પૃષ્ઠભૂમિ બદલવાનાં પગલાં:

પગલું 1 ડેસ્કટોપ પર ગમે ત્યાં જમણું-ક્લિક કરો. પ્રસનલાઇઝ પર ક્લિક કરો.
પગલું 2 ડેસ્કટોપ બેકગ્રાઉન્ડ પર ક્લિક કરો.
પગલું 3 કોઈપણ ચિત્ર પસંદ કરો અને ફેરફારો સાચવો બટન પર ક્લિક કરો.

6. માઈક્રોસોફ્ટ વર્ડ 2010 નો પરિચય

શું શીખ્યા

I.	1. (ગ)	2. (ગ)	3. (ક)	
II.	1. F	2. F	3. T	4. T

ચાલો શરૂ કરીએ

I. 1. એમએસ વર્ડનો ઉપયોગ અક્ષરો, વાર્તાઓ, અહેવાલો વગેરે ટાઇપ કરવા માટે થાય છે.

2. શીર્ષક બાર, રબિન અને સ્ટેટસ બાર

II. 1. નવી ફાઇલ બનાવવા માટે, આપેલ પગલાં અનુસરો:

પગલું 1 File ટેબ પર ક્લિક કરો.

પગલું 2 New વિકલ્પ પર ક્લિક કરો.

પગલું 3 ઉપલબ્ધ ટેમ્પલેટમાંથી Blank Document વિકલ્પ પર ક્લિક કરો.

પગલું 4 Create બટન પર ક્લિક કરો.

2. સાચવેલ દસ્તાવેજ ખોલવા માટે:

પગલું 1 ફાઇલ ટેબ પર ક્લિક કરો.

પગલું 2 ઓપન વિકલ્પ પર ક્લિક કરો.
પગલું 3 ખોલવા માટેની ફાઇલ શોધો અને ઓપન બટન પર ક્લિક કરો.

લેબ માં ગમ્મત

જાતે કરો.

7. ટક્સ પેઈન્ટની મજા

શું શીખ્યા

I.	1. (ક)	2. (ક)	3. (ખ)	
II.	1. ફીણ	2. રંગ	3. કલર્સ પેલેટ	4. મોઝેક
III.	1. ઘ.	2. ક.	3. ખ.	4. ગ.

ચાલો શરૂ કરીએ

I. 1. સ્મજ ઈફેક્ટ, ફોમ ઈફેક્ટ અને રીયલ રેઈન્બો ઈફેક્ટ.
2. ફિણ અસર

II. 1. ફિલ ઈફેક્ટનો ઉપયોગ કોઈપણ બંધ આકારમાં રંગો ભરવા માટે થાય છે.
2. સ્લાઇડ શો આપણને વાર્તા અથવા ટેક્સ્ટના એક પછી એક તમામ દ્રશ્યો ચલાવવામાં મદદ કરે છે.

લેબ માં ગમ્મત

જાતે કરો.

સામયિક મૂલ્યાંકન-3
(અધ્યાય 6 અને 7 પર આધારિત)

I.	1. શીર્ષક સ્થાન	2. શીર્ષક સ્થાન	3. ફાઇલ ટૅબ	4. સ્થિતિ સૂચક	
II.	1. ડ.	2. ગ.	3. ક.	4. ખ.	5. ઘ.
III.	1. T	2. F	3. T	4. F	

8. પેઈન્ટની અન્ય સુવિધાઓ

શું શીખ્યા

I.	1. (ગ)	2. (ખ)	3. (ક)	
II.	1. F	2. F	3. T	4. F
III.	1. ગ.	2. ઘ.	3. ખ.	4. ક.

ચાલો શરૂ કરીએ

I. 1. પેઇન્ટ પ્રોગ્રામનો ઉપયોગ કમ્પ્યૂટર પર દોરવા અને પેઇન્ટ કરવા માટે થાય છે.
2. ગોળાકાર લંબચોરસ

II. 1. વળાંક રેખા દોરવાના પગલાં:
પગલું 1 કર્વ આકાર પર ક્લિક કરો.
પગલું 2 હવે લાઇન બનાવવા માટે માઉસને ખેંચો.
પગલું 3 હવે રેખા પર ક્લિક કરો અને વળાંક બનાવવા માટે ખેંચો. સમાપ્ત કરવા માટે ડબલ-ક્લિક કરો.
2. ટેક્સ્ટ ટાઇપ કરવાનાં પગલાં:
પગલું 1 ટૂલ્સ ગ્રુપમાંથી ટેક્સ્ટ ટૂલ પર ક્લિક કરો.
પગલું 2 ડ્રોઇંગ એરિયામાં માઉસ પોઇન્ટરને ખેંચો. ડ્રોઇંગ એરિયામાં ટેક્સ્ટ ટાઇપ કરો.

લેબ માં ગમ્મત

જાતે કરો.

9. સ્કેચનો પરિચય

શું શીખ્યા

I.	1. (ક)	2. (ગ)	3. (ક)	4. (ગ)	
II.	1. F	2. T	3. F	4. F	
III.	1. પૃષ્ઠભૂમિ	2. સ્ટેજ	3. ભુરો	4. બંધ	5. બ્લોક્સ

ચાલો શરૂ કરીએ

I. 1. સ્પ્રાઈટ એ એક પદાર્થ છે જે આપણે સ્ક્રેચ સ્ટેજ પર જોઇએ છીએ.

2. ઇવેન્ટ્સ બ્લોક્સ

II. 1. (i) સમજવા અને શીખવામાં સરળ.

(ii) તેની પાસે ઇન્ટરેક્ટિવ વાર્તાઓ, રમતો, કલા અને વધુ બનાવવા માટેનાં સાધનો છે.

2. મોશન બ્લોક્સનો ઉપયોગ સ્પ્રાઈટ ચળવળને નિયંત્રિત કરવા માટે થાય છે. તેનો ઉપયોગ તમારા સ્પ્રાઈટ સાથે તેના પ્લેસમેન્ટ, દિશા, પરિભ્રમણ અને હલનચલન માટે કરી શકાય છે.

લેબ માં ગમ્મત

જાતે કરો.

સામયિક મૂલ્યાંકન-4

(અધ્યાય 8 અને 9 પર આધારિત)

I. 1. બહુકોણ આકારનો ઉપયોગ બહુકોણ અથવા બંધ આકૃત દોરવા માટે થાય છે.

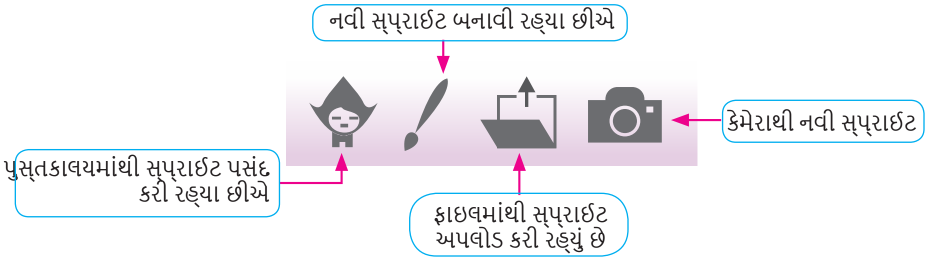
2. સિલેક્ટનો ઉપયોગ ડ્રોઇંગ અથવા તેનો એક ભાગ પસંદ કરવા માટે થાય છે.

3. જ્યારે તમે ડ્રોઇંગ એરિયામાં ટેક્સ્ટ ટાઇપ કરવા માંગતા હો ત્યારે ટેક્સ્ટ ટૂલનો ઉપયોગ થાય છે.

4. વક્ર આકારનો ઉપયોગ વક્ર આકાર બનાવવા માટે થાય છે.

II. 1. સ્ટેજ 2. સંકોચો 3. લીલો ધ્વજ 4. વધો 5. શરૂઆતથી

III.



કસોટી પત્ર-2

(અધ્યાય 6 થી 9 પર આધારિત)

વિભાગ એ

I. 1. (ગ) 2. (ક) 3. (ક) 4. (ગ)

II. 1. F 2. F 3. F 4. F

વિભાગ બી

I. 1. શીર્ષક બાર, રિબન અને સ્ટેટસ બાર

2. પેઇન્ટ પ્રોગ્રામનો ઉપયોગ કમ્પ્યૂટર પર દોરવા અને પેઇન્ટ કરવા માટે થાય છે.

3. પેઇન્ટ ટૂલ.
4. ઇવેન્ટ્સ બ્લૉક્સ.

II. 1. New File બનાવવા માટે, આપેલ પગલાં અનુસરો:
પગલું 1 File ટેબ પર ક્લિક કરો.
પગલું 2 New વિકલ્પ પર ક્લિક કરો.
પગલું 3 Available Templates માંથી Blank document વિકલ્પ પર ક્લિક કરો.
પગલું 4 બનાવો બટન પર ક્લિક કરો.

2. વળાંક રેખા દોરવાના પગલાં:
પગલું 1 Curve shape પર ક્લિક કરો.
પગલું 2 હવે લાઇન બનાવવા માટે માઉસને ખેંચો.
પગલું 3 હવે રેખા પર ક્લિક કરો અને વળાંક બનાવવા માટે ખેંચો. સમાપ્ત કરવા માટે ડબલ-ક્લિક કરો.

3. મોશન બ્લૉક્સનો ઉપયોગ સ્પ્રાઇટ ચળવળને નિયંત્રિત કરવા માટે થાય છે. તેનો ઉપયોગ તમારા સ્પ્રાઇટ સાથે તેના પ્લેસમેન્ટ, દિશા, પરિભ્રમણ અને હલનચલન માટે કરી શકાય છે.