

ANSWER KEY

Touchpad PLAY Ver 1.0

Class-7

1. અંક પદ્ધતિ

શું

શીખ્યા



- I. 1. (ખ) 2. (ક) 3. (ખ) 4. (ક)
- II. 1. 0 2. 2 3. દશાંકી સંખ્યા 4. 10 5. 8 6. દ્વિઅંકી

ચાલો

શરૂ

કરીએ



- I. 1. અષ્ટાંકી અંક પદ્ધતિ ઉપયોગ લાંબી દ્વિઅંકી સંખ્યાઓની ટૂંકી રજૂઆત તરીકે થાય છે.
2. 4 બિટ = 1 નિબલ.
3. અંક પદ્ધતિ વપરાતા અંકોની કુલ સંખ્યાને તેનો આધાર કહેવામાં આવે છે.
- II. 1. અંક પદ્ધતિ એ માત્ર ગણતરીની પદ્ધતિ છે. કમ્પ્યુટરમાં 4 પ્રકાર અંક પદ્ધતિ છે જેમ કે બાઈનરી અંક પદ્ધતિ, દશાંકી અંક પદ્ધતિ, ઓક્ટલ અંક પદ્ધતિ અને હેક્સાડેસિમલ અંક પદ્ધતિ.
2. દશાંકી સંખ્યાને દ્વિઅંકી સંખ્યામાં રૂપાંતરિત કરવા માટે, આ પગલાં અનુસરો:
પગલું 1 દશાંકી સંખ્યાનો 2 (દ્વિઅંકી સંખ્યાના આધાર) વડે ભાગાકાર કરો.
પગલું 2 પૂર્ણાંક ભાગફળ અને શેષની નોંધ કરો.
પગલું 3 મેળવેલ ભાગફળનો ફરી 2 વડે ભાગાકાર કરો અને મળેલ ભાગફળ અને શેષની નોંધ કરો.
પગલું 4 ભાગફળ 2થી ઓછું થાય ત્યાં સુધી આ પ્રક્રિયાનું પુનરાવર્તન કરો.
પગલું 5 અંતિમ ભાગ અને બાકીના બધાની યાદી આપો (નીચેથી ઉપર તરફ ખસેડો). તમારી પાસે તમારો બાઈનરી નંબર છે.
3. બે દ્વિઅંકી સંખ્યા બાદ કરવાના નિયમો:



X	Y	X - Y
0	0	$0 - 0 = 0$
0	1	$0 - 1 = 1$ (1 ઉધાર, માટે $10 - 1 = 1$)
1	0	$1 - 0 = 1$
1	1	$1 - 1 = 0$

III. 1. $(10111.011)_2 = 1 \times 2^4 + 0 \times 2^3 + 1 \times 2^2 + 1 \times 2^1 + 1 \times 2^0 + 0 \times 2^{-1} + 1 \times 2^{-2} + 1 \times 2^{-3}$
 $= 1 \times 16 + 0 + 1 \times 4 + 1 \times 2 + 1 \times 1 + 0 + 1/4 + 1/8$
 $= 16 + 4 + 2 + 1 + 0.25 + 0.125$
 $= (23.375)_{10}$

2. $\begin{array}{r} \textcircled{0} \quad \textcircled{10} \quad \textcircled{10} \quad \quad \textcircled{10} \text{ ———— ઉધાર} \\ 1 \quad 0 \quad 0 \quad 1 \quad 1 \quad 0 \\ - \quad \quad \quad 1 \quad 1 \quad 0 \quad 1 \\ \hline 1 \quad 1 \quad 0 \quad 0 \quad 1 \end{array}$

3. (ક) $\begin{array}{r} 1 \quad 0 \quad 0 \quad 0 \\ + \quad 1 \quad 0 \quad 1 \\ \hline 1 \quad 1 \quad 0 \quad 1 \end{array}$

(ગ) $\begin{array}{r} \textcircled{1} \text{ ———— વધી} \\ 1 \quad 0 \quad 0 \quad 1 \\ + \quad 1 \quad 0 \quad 1 \\ \hline 1 \quad 1 \quad 1 \quad 0 \end{array}$

(ડ) $\begin{array}{r} \textcircled{1} \text{ ———— વધી} \\ 1 \quad 1 \quad 0 \quad 0 \quad 1 \\ + \quad 1 \quad 0 \quad 1 \quad 0 \quad 1 \\ \hline 1 \quad 0 \quad 1 \quad 1 \quad 1 \quad 0 \end{array}$

(બ) $\begin{array}{r} \textcircled{1} \quad \textcircled{1} \quad \textcircled{1} \text{ ———— વધી} \\ 1 \quad 0 \quad 1 \quad 1 \\ + \quad 1 \quad 0 \quad 1 \\ \hline 1 \quad 0 \quad 0 \quad 0 \quad 0 \end{array}$

(ધ) $\begin{array}{r} \textcircled{1} \quad \textcircled{1} \quad \textcircled{1} \text{ ———— વધી} \\ 1 \quad 1 \quad 1 \quad 1 \\ + \quad 1 \quad 1 \quad 1 \quad 1 \\ \hline 1 \quad 1 \quad 1 \quad 1 \quad 0 \end{array}$



4. (ક)

2	39
2	19 - 1
2	9 - 1
2	4 - 1
2	2 - 0
	1 - 0

તેથી, $(39)_{10} = (100111)_2$

(ગ)

2	128
2	64 - 0
2	32 - 0
2	16 - 0
2	8 - 0
2	4 - 0
2	2 - 0
	1 - 0

તેથી, $(128)_{10} = (10000000)_2$

(ડ)

2	173
2	86 - 1
2	43 - 0
2	21 - 1
2	10 - 1
2	5 - 0
2	2 - 1
	1 - 0

તેથી, $(173)_{10} = (10101101)_2$

(બ)

2	72
2	36 - 0
2	18 - 0
2	9 - 0
2	4 - 1
2	2 - 0
	1 - 0

તેથી, $(72)_{10} = (1001000)_2$

(ધ)

2	55
2	27 - 1
2	13 - 1
2	6 - 1
2	3 - 0
	1 - 1

તેથી, $(55)_{10} = (110111)_2$

2. વિન્ડોઝ 7 ની અદ્યતન સુવિધાઓ



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

- III. 1. હાર્ડવેર અને સાઉન્ડ 2. કંટેન્ટ
3. પાર્ટીશનો 4. પ્રશ્ન ચિહ્ન



- I. 1. વિન્ડોઝ એક્સપ્લોરર ફાઇલો અને ફોલ્ડર્સને ગોઠવવા અને મેનેજ કરવામાં અમને મદદ કરે છે.
2. Appearance and Personalization
3. Asterisk (*) and Question mark (?)
4. Asterisk (*) and Question mark (?)
- II. 1. એસ્ટરિસ્કનો ઉપયોગ શોધ શબ્દમાં અક્ષરોની શબ્દમાળાને બદલવા માટે થાય છે. જ્યારે, પ્રશ્ન ચિહ્ન એક અક્ષર અથવા સિમ્બોલને બદલે છે.
2. વાઈલ્ડકાર્ડ એ એક વિશિષ્ટ અક્ષર છે જેનો ઉપયોગ એક અથવા વધુ અક્ષરોને રજૂ કરવા માટે થાય છે. સામાન્ય રીતે, સિસ્ટમમાં ફાઇલો શોધવા માટે સામાન્ય રીતે બે વાઈલ્ડકાર્ડ અક્ષરોનો ઉપયોગ થાય છે. આ ફૂદડી (*) અને પ્રશ્ન ચિહ્ન (?) છે.



જાતે કરો.

સામયિક મૂલ્યાંકન-1

(અધ્યાય 1 અને 2 પર આધારિત)

- I. 1. અંક પદ્ધતિ એ માત્ર ગણતરીની પદ્ધતિ છે. ઘણી વિવિધ સંખ્યા સિસ્ટમો અસ્તિત્વમાં છે. એક ઘડિયાળનો વિચાર કરો. ઘડિયાળોમાં 24 કલાક હોય છે, દરેક કલાકમાં 60 મિનિટ હોય છે. દરેક મિનિટ બદલામાં 60 સેકન્ડની બનેલી હોય છે.
2. Large Icons વ્યુ ફાઇલો અને ફોલ્ડર્સની મોટી થંબનેલ્સ (Extra Large Icons વ્યુ કરતાં નાની) દર્શાવે છે.
3. સોળઅંકી અંક પદ્ધતિ 0 થી 9 અને A થી F સુધીના 16 અંકોનો સમાવેશ થાય છે. A થી F લેટર્જ 10 થી 15 સુધીની દશાંકી સંખ્યા દર્શાવે છે. આ સંખ્યા પદ્ધતિ આધાર 16 છે.
- II. 1. અંક પદ્ધતિ વપરાતા અંકોની કુલ સંખ્યાને તેનો આધાર કહેવામાં આવે છે
2. સોળઅંકી અંક પદ્ધતિ 0 થી 9 અને A થી F સુધીના 16 અંકોનો સમાવેશ થાય છે.
3. કમ્પ્યુટરની હાર્ડ ડિસ્ક નાના ભાગોમાં વિભાજિત થાય છે જેને પાર્ટીશનો તરીકે ઓળખવામાં આવે છે.
4. પ્રોગ્રામનો ઉપયોગ કમ્પ્યુટર પર પ્રોગ્રામને ઇન્સ્ટોલ અથવા અનઇન્સ્ટોલ કરવા માટે થાય છે.
5. રેડીક્સ એ અંક પદ્ધતિ વપરાતા અંકોની કુલ સંખ્યાનો ઉલ્લેખ કરે છે.



3. કમ્પ્યુટર વાયરસ

શું

શીખ્યા



- I. 1. (ક) 2. (ક) 3. (ગ) 4. (ખ)
II. 1. T 2. T 3. F 4. T
III. 1. માલવેર 2. એન્ટીવાયરસ 3. ફાયરવોલ 4. ટ્રોજન હોર્સ

ચાલો

શરૂ

કરીએ



- I. 1. ટ્રોજન હોર્સ પોતાને કાયદેસર લાગે તેવા સોફ્ટવેરની અંદર છુપાવે છે.
2. એન્ટીવાયર પ્રોગ્રામનો ઉપયોગ માલવેરને ઓળખવા અને દૂર કરવા માટે થાય છે.
3. બુટ સેક્ટર વાયરસ બુટ સેક્ટર અથવા હાર્ડડિસ્ક અથવા ફ્લોપી ડિસ્કના માસ્ટર બૂટ રેકોર્ડને ચેપ લગાડે છે.
4. માસ્ટર બૂટ રેકોર્ડ
- II. 1. માલવેર એ એક પ્રકારનો દૂષિત પ્રોગ્રામ છે જે કમ્પ્યુટર સિસ્ટમને નુકસાન પહોંચાડવા અથવા અન્ય અનિચ્છીત ક્રિયાઓ કરવા માટે રચાયેલ છે. વોર્મ, ટ્રોજન હોર્સ, સ્પાયવેર, રેન્સમવેર, રૂટકીટ અને બેકડોર માલવેરના પ્રકાર છે.
2. કમ્પ્યુટર વાયરસ એ કમ્પ્યુટર સિસ્ટમ પર સંગ્રહિત ડેટા અથવા પ્રોગ્રામ ફાઇલોને બગાડવા માટે વિકસાવવામાં આવેલ 'કોડનો ટુકડો' અથવા પ્રોગ્રામ છે.
કમ્પ્યુટર વોર્મ એ એક પ્રકારનો માલવેર છે જે કોઈપણ માનવીય ક્રિયા-પ્રતિક્રિયા વિના પોતાની નકલ કરવાની ક્ષમતા ધરાવે છે. તે પ્રતિકૃતિમાં ઘણી બધી મેમરી જગ્યા વાપરે છે.
3. વાયરસનો ચેપ લાગ્યો હોય તેવી સિસ્ટમમાં:
(i) સ્ક્રીન પર અસામાન્ય સંદેશાઓ પ્રદર્શિત થવા લાગે.
(ii) પ્રોગ્રામ શરૂ થતા વિલંબ થાય.
(iii) વિન્ડો બંધ થતા વધુ વાર લાગે.
4. (i) માત્ર કાયદેસર સોફ્ટવેર ડાઉનલોડ કરો.
(ii) અજાણ્યા સ્ત્રોત પરથી આવેલા ઈ-મેઈલના જોડાણને ખોલશો નહિ.
(iii) તમારી કમ્પ્યુટર સિસ્ટમમાં એન્ટી-વાયરસ પ્રોગ્રામ સ્થાપિત કરો.

લેબ

માં

ગમ્મત



જાતે કરો.



4. પાવરપોઈન્ટ 2010 ની અદ્યતન સુવિધાઓ



- I. 1. (ક) 2. (ગ) 3. (ખ) 4. (ક)
- II. 1. F 2. F 3. T
- III. 1. ઇન્સર્ટ વિડિઓ 2. ટેક્સ્ટ 3. સ્લાઇડ 4. આકારો



- I. 1. ટ્રાન્ઝિશન નક્કી કરે છે કે તમારી પ્રેઝન્ટેશન એક સ્લાઇડમાંથી બીજી સ્લાઇડ પર કેવી રીતે ખસે છે.
2. સ્લાઇડ ટ્રાન્ઝિશન સ્લાઇડ્સ પર લાગુ કરવામાં આવે છે અને સ્લાઇડ્સના ઓબ્જેક્ટ્સ પર એનિમેશન લાગુ કરવામાં આવે છે.
- II. 1. ધ્વનિ ફાઇલ દાખલ કરવાના પગલાં:
પગલું 1 Insert ટેબ પર Audio command પર ક્લિક કરો.
પગલું 2 Audio ફોર્મ ફાઇલ વિકલ્પ સિલેક્ટ કરો.
પગલું 3 નેવિગેટ કરો અને દાખલ કરવા માટેની ઓડિયો ફાઇલ પસંદ કરો અને Insert બટન પર ક્લિક કરો.
2. એક્શન બટનો અન્ય લોકોને અમારી પ્રેઝન્ટેશનનો ઉપયોગ કરીને એક સ્લાઇડથી બીજી પર નેવિગેટ કરવામાં મદદ કરે છે. પાવરપોઈન્ટમાં, 12 પ્રકારના એક્શન બટનો ઉપલબ્ધ છે.



જાતે કરો.

સામયિક મૂલ્યાંકન-2

(અધ્યાય 3 અને 4 પર આધારિત)

- I.  રેકોર્ડ બટન  સ્ટોપ રેકોર્ડ બટન  પ્લે બટન  એનિમેશન

- II. 1. સ્પાયવેર 2. રૂટકીટ 3. બેકડોર 4. વોર્મ 5. એન્ટીવાયરસ



- III.** 1. શીર્ષક પટ્ટી પર ક્લિક એક્સેસ દ્વારા હાજર છે. તે Save, Undo, Redo, વગેરે કમૅન્ડના ઝડપી એક્સેસ બટનો દર્શાવે છે.
2. એક્શન બટન આપણા પ્રેઝન્ટેશનનો ઉપયોગ કરીને અન્ય લોકોને એક સ્લાઈડથી બીજી સ્લાઈડમાં નેવિગેટ કરવામાં મદદ કરે છે. જ્યારે પ્રેઝન્ટેશનનો વ્યુઅર એક્શન બટન પર ક્લિક કરે છે ત્યારે પાવરપોઈન્ટને કોઈ ચોક્કસ કાર્ય પણ સોંપી શકીએ છીએ.
3. પ્રેઝન્ટેશનને વધુ રસપ્રદ બનાવવા માટે પાવરપોઈન્ટમાં એનિમેશનનો ઉપયોગ કરી શકાય છે. એનિમેશન એટલે સ્લાઈડ પર ટેક્સ્ટ અને અન્ય ઓબ્જેક્ટને મુવિંગ ઈફેક્ટ આપવી.
4. ટ્રાન્ઝિશન નક્કી કરે છે કે તમારું પ્રેઝન્ટેશન કેવી રીતે આગળ વધે છે. પાવરપોઈન્ટ ઘણી ટ્રાન્ઝિશન અસરો પ્રદાન કરે છે.

કસોટી પત્ર-1

(અધ્યાય 1 થી 4 પર આધારિત)

વિભાગ એ

- I.** 1. (ગ) 2. (ક) 3. (ક) 4. (ખ) 5. (ક)
6. (ખ) 7. (ગ) 8. (ક) 9. (ખ) 10. (ગ)
- II.** 1. 10,48,576 2. આકારો 3. ટ્રોજન હોર્સ
4. માલવેર 5. પ્રશ્ન ચિહ્ન 6. દ્વિઅંકી
- III.** 1. T 2. F 3. T 4. F 5. T

વિભાગ બી

- I.** 1. Asterisk (*) and Question mark (?).
2. ટ્રોજન હોર્સ પોતાને કાયદેસર લાગે તેવા સોફ્ટવેરની અંદર છુપાવે છે.
3. સ્લાઈડ ટ્રાન્ઝિશન સ્લાઈડ્સ પર લાગુ કરવામાં આવે છે અને સ્લાઈડ્સના ઓબ્જેક્ટ્સ પર એનિમેશન લાગુ કરવામાં આવે છે.
4. ટ્રાન્ઝિશન નક્કી કરે છે કે તમારી પ્રેઝન્ટેશન એક સ્લાઈડમાંથી બીજી સ્લાઈડ પર કેવી રીતે ખસે છે.
5. માસ્ટર બૂટ રેકૉર્ડ
6. Asterisk(*) and Question mark(?).
7. અંક પદ્ધતિ વપરાતા અંકોની કુલ સંખ્યાને તેનો આધાર કહેવામાં આવે છે



II. 1. વાયરસનો ચેપ લાગ્યો હોય તેવી સિસ્ટમમાં:

- (i) સ્ક્રીન પર અસામાન્ય સંદેશાઓ પ્રદર્શિત થવા લાગે.
- (ii) પ્રોગ્રામ શરૂ થતા વિલંબ થાય.
- (iii) વિન્ડો બંધ થતા વધુ વાર લાગે.

2. મલ્ટીટાસ્કીંગ

3. એક્શન બટનો અન્ય લોકોને અમારી પ્રેઝન્ટેશનનો ઉપયોગ કરીને એક સ્લાઇડથી બીજી પર નેવિગેટ કરવામાં મદદ કરે છે. પાવરપોઇન્ટમાં, 12 પ્રકારના એક્શન બટનો ઉપલબ્ધ છે.

4. (i) માત્ર કાયદેસર સોફ્ટવેર ડાઉનલોડ કરો.

(ii) અજાણ્યા સ્ત્રોત પરથી આવેલા ઈ-મેઈલના જોડાણને ખોલશો નહિ.

(iii) તમારી કમ્પ્યુટર સિસ્ટમમાં એન્ટી-વાયરસ પ્રોગ્રામ સ્થાપિત કરો..

5. એસ્ટરિસ્કનો ઉપયોગ શોધ શબ્દમાં અક્ષરોની શબ્દમાળાને બદલવા માટે થાય છે. જ્યારે, પ્રશ્ન ચિહ્ન એક અક્ષર અથવા સિમ્બોલને બદલે છે.

6. દશાંકી સંખ્યાનું દ્વિઅંકી સંખ્યામાં રૂપાંતરણ કરવા માટે નીચેના પગલા અનુસરો:

પગલું 1 દશાંકી સંખ્યાને 2 વડે વિભાજીત કરો (દ્વિઅંકી સંખ્યા પદ્ધતિનો આધાર).

પગલું 2 ભાગ અને શેષ નોંધ કરો.

પગલું 3 મેળવેલા ભાગને ફરીથી 2 વડે વિભાજીત કરો અને પરિણામી ભાગ અને શેષને નોંધો.

પગલું 4 જ્યાં સુધી તમે 2 કરતા ઓછા ભાગ સુધી પહોંચો નહીં ત્યાં સુધી પ્રક્રિયાનું પુનરાવર્તન કરો.

પગલું 5 અંતિમ ભાગ અને બાકીના બધાની યાદી આપો (નીચેથી ઉપર તરફ ખસેડો). તમારી પાસે તમારો

5. માઈક્રોસોફ્ટ એક્સેલ 2010નો પરિચય

શું

શીખ્યા



- | | | | | |
|------|-----------|---------|--------------|------------|
| I. | 1. (ગ) | 2. (ક) | 3. (ગ) | 4. (ખ) |
| II. | 1. T | 2. F | 3. T | 4. T |
| III. | 1. એક્સેલ | 2. કિએટ | 3. પ્રોગ્રામ | 4. 1048576 |

ચાલો

શરૂ

કરીએ



- I. 1. એમએસ એક્સેલ એક એપ્લીકેશન સોફ્ટવેર છે જે આપણને વિગતોનો સંગ્રહ અને વિશ્લેષણ કરવામાં મદદ કરે છે.



2. વર્કશીટ પરના આડા વિભાગોને રોઓ કહેવામાં આવે છે અને વર્કશીટ પરના વર્ટિકલ વિભાગોને કોલમ કહેવામાં આવે છે.

3. 16, 384 કોલમ

- II.** 1. નંબરો અથવા ટેક્સ્ટના સ્વરૂપમાં ડેટા ફક્ત સેલ પર ક્લિક કરીને અને કીબોર્ડની મદદથી ટાઇપ કરીને દાખલ કરી શકાય છે. તમે કોષમાં સીધો ડેટા ટાઇપ કરી શકો છો, અથવા તમે ફોર્મ્યુલા બારનો ઉપયોગ કરીને ડેટા દાખલ કરી શકો છો.
2. (i) ફાઇલ ટેબ: ડાબા ટોચના ખૂણે આવેલું એક લીલું બટન જેમાં ફાઇલ મેનુ આદેશો જેમ કે ન્યૂ, ઓપન, સેવ વગેરે સમાવે છે.
- (ii) રબિન: આ બારમાં તેના પર પ્રદર્શિત સંબંધિત આદેશોના જૂથ સાથે ટેબ્સ છે.
- (iii) નામ બોક્સ: આ બોક્સમાં સક્રિય સેલનું સરનામું પ્રદર્શિત થાય છે.
3. એક્સેલ માં મુખ્યત્વે ત્રણ ડેટા પ્રકારો છે જે લેબલ, નંબર અને તારીખ/સમય છે.



જાતે કરો.

6. માઈક્રોસોફ્ટ એક્સેલમાં સંપાદન



- I.** 1. (ક) 2. (ક) 3. (ખ) 4. (ગ) 5. (ક)
- II.** 1. ઈન્સર્ટ 2. સેલ સ્ટાઈલ 3. સિલેક્ટ ઓલ 4. મર્જ એન્ડ સેન્ટર
- III.** 1. F 2. T 3. F 4. T 5. T



- I.** 1. હા, અમે અનમર્જ સેલ વિકલ્પનો ઉપયોગ કરીને મર્જ કરેલા સેલને અનમર્જ કરી શકીએ છીએ.
2. કોપિ કમાન્ડનો ઉપયોગ નવી જગ્યાએ કન્ટેન્ટ કોપિ કરવા અને તેના મૂળ સ્થાને અસ્તિત્વમાં રાખવા માટે થાય છે.
3. રૈપ ટેક્સ્ટ
- II.** 1. ટેક્સ્ટને રૈપવાના પગલાં:
પગલું 1 સેલ પર ક્લિક કરો જેમાં તમે ટેક્સ્ટને લપેટી કરવા માંગો છો.



- પગલું 2** Home ટેબ હેઠળ ગોઠવણી જૂથમાંથી Wrap Text આદેશ પર ક્લિક કરો.
2. કોલમની પહોળાઈ/રોની ઊંચાઈ બદલવાનાં પગલાં:
- પગલું 1** તમે બદલવા માંગો છો તે કોલમ(ઓ) અથવા રો(ઓ) પસંદ કરો.
- પગલું 2** હોમ ટેબમાંથી સેલ ગ્રુપમાં ફોર્મેટ કમાંડ પર ક્લિક કરો.
- પગલું 3** Column Width or Row Heights પસંદ કરો.
- પગલું 4** Column Width or Row Height બોક્સમાં, તમે તમારા કોલમ અથવા રો જે મૂલ્ય બનાવવા માંગો છો તે ટાઈપ કરો.
3. સેલ બોર્ડર લાગુ કરવાનાં પગલાં:
- પગલું 1** વર્કશીટમાં જે સેલ કે સેલના સમૂહને બોર્ડર આપવી હોય, બદલવી હોય કે દૂર કરવી હોય તેને પસંદ કરો.
- પગલું 2** Home ટેબમાં આવેલ Font જૂથમાં જાઓ.
- પગલું 3** Borders આદેશની બાજુમાં આવેલી તીરની નિશાની પર ક્લિક કરો.
- પગલું 4** બોર્ડરની તમને ગમતી શૈલી પર ક્લિક કરો.
4. વર્કશીટનું નામ બદલવાનાં પગલાં:
- પગલું 1** Worksheet ટેબ બાર પર, તમે જેનું નામ બદલવા માંગો છો તે શીટ ટેબ પર જમણું- ક્લિક કરો.
- પગલું 2** Rename વિકલ્પ પર ક્લિક કરો અને નામ ટાઈપ કરો.



જાતે કરો.

7. એમએસ એક્સેલમાં સમીકરણો, વિધેયો અને આલેખ



- | | | | | | | |
|-------------|----------|----------|------------|---------|--------------|--------|
| I. | 1. (બ) | 2. (ક) | 3. (ખ) | 4. (ગ) | 5. (ગ) | 6. (ગ) |
| II. | 1. F | 2. T | 3. T | 4. T | 5. F | |
| III. | 1 વિધેયો | 2. બરાબર | 3. વર્ગમૂળ | 4. કોલમ | 5. ડોલર (\$) | |



- I.**
1. સેલ અથવા સેલોની રેન્જમાં કે જેનો તમે તમારી ગણતરીમાં ઉપયોગ કરવા માંગો છો તેને સેલ રેફરેન્સ કહેવાય છે.
 2. Legend એ યાવી છે જે ચાર્ટમાં વપરાતા પ્રતીકો અને રંગોનો અર્થ દર્શાવે છે.
 3. Area Chart ઉપયોગ ગ્રાફિકલી ડેટાના જથ્થાત્મક તીવ્રતા દર્શાવવા માટે થાય છે.
 4. Concatenate () ફંક્શન બે અથવા વધુ વિવિધ ટેક્સ્ટ સ્ટ્રિંગ્સ સાથે જોડાય છે.
- II.**
1. LEN ફંક્શન ટેક્સ્ટ સ્ટ્રિંગ્સ લંબાઈ પરત કરે છે.
ઉદાહરણ તરીકે, Input=LEN("Excel"), 5 પરત કરશે.
 2. ફંક્શન દાખલ કરવાના નિયમો છે:
 - (i) બધા એક્સેલ ફંક્શન્સ = sign શરૂ થવું જોઈએ.
 - (ii) ફંક્શન નામ માન્ય એક્સેલ નામ હોવું આવશ્યક છે.
 - (iii) કૌંસ ખોલીને અને બંધ કરીને કાર્યને અનુસરવું આવશ્યક છે.
 - (iv) ફંક્શન તેની અંદર દલીલ હોવી આવશ્યક છે.
 3. સૂત્ર એ એક અભિવ્યક્તિ છે જે કોષના મૂલ્યની ગણતરી કરે છે. માઇક્રોસોફ્ટ એક્સેલમાં ફોર્મ્યુલા સમાન ચિહ્નથી શરૂ થાય છે. દાખલા તરીકે,

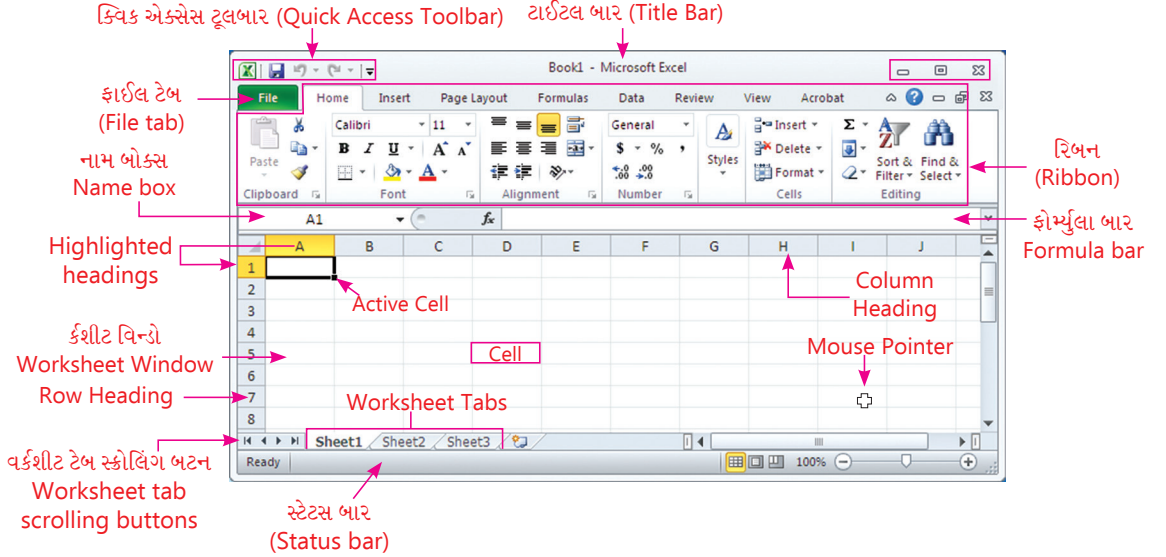
$$= 10 + 20 / 5 + (5*4)$$

$$= 20 + 60 * 10$$
 ફંક્શન એ એક્સેલમાં સરળ અને જટિલ બંને ગણતરીઓ કરવા માટે પૂર્વવ્યાખ્યાયિત સૂત્રો છે. તેઓ દલીલો સ્વીકારે છે અને મૂલ્યો પરત કરે છે.
 તેઓ આર્ગ્યુમેન્ટ સ્વીકારે છે અને મૂલ્યો પરત કરે છે.
 ઉદાહરણ તરીકે, Sum(range): તે શ્રેણીનો સરવાળો આપે છે.
 Input: =SUM(4,8,12,16)
 Output: 40
 4. કોલમ ચાર્ટનો ઉપયોગ સમયગાળા દરમિયાન ડેટામાં થતા ફેરફારો અથવા વિવિધ ડેટા આઇટમ વચ્ચે સરખામણી બતાવવા માટે થાય છે અને સ્કેટર ચાર્ટનો ઉપયોગ મૂલ્યોના બે સેટ વચ્ચેનો સહસંબંધ બતાવવા માટે થાય છે.

સામયિક મૂલ્યાંકન-3

(અધ્યાય 5 થી 7 પર આધારિત)

I.



- II. 1. તે નિર્દિશિત અંકો પર રાઉન્ડિંગ કર્યા પછી સંખ્યા પરત કરે છે.
2. તે આપેલ સંખ્યાનું સંપૂર્ણ મૂલ્ય પરત કરે છે.
3. It returns the length of the text string.
- III. 1. ટેક્સ્ટ રેપિંગ સેલની અંદર ટેક્સ્ટની બહુવધી રેખાઓ દર્શાવે છે.
2. એક્સેલમાં, સેલનું ફોર્મેટ સેલમાં સંગ્રહિત ડેટાથી અલગ છે. જ્યારે ડેટા આંકડાકીય હોય ત્યારે આ ડેટા સિપ્લે તફાવત નોંધપાત્ર અસર કરી શકે છે. MS Excel 10 અલગ-અલગ નંબર ફોર્મેટ પ્રદાન કરે છે જેને તમે આંકડાકીય મૂલ્યો પર લાગુ કરી શકો છો.

8. બેઝિક-256માં શારતિક અને લૂપિંગ વિધાનો



- I. 1. (ક) 2. (ગ) 3. (ક) 4. (ક) 5. (ખ)
- II. 1. control statement 2. WHILE 3. startNumber, endNumber
4. counter 5. infinite
- III. 1. T 2. T 3. F 4. F 5. T 6. F



I. 1. If-Then-Else સ્ટેટમેન્ટ શરતની તપાસ કરે છે.

2. Syntax of IF-THEN:

If <condition> Then
Statements to be executed
End If

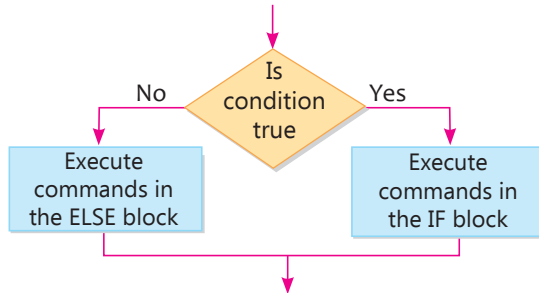
Syntax of IF-THEN-ELSE:

IF <condition> THEN
Statements to be executed
ELSE
Statements to be executed
END IF

3. a. 30 times

b. sum = 145

II. 1.



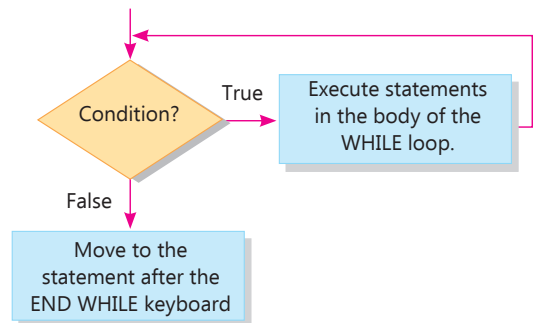
2. સૂચનાઓનો આ સમૂહ નિશ્ચિત સંખ્યા માટે અથવા શરત સંતોષાય ત્યાં સુધી પુનરાવર્તિત થશે. આને લૂપગિ કહેવામાં આવે છે.

BASIC-256 લૂપગિ સ્ટેટમેન્ટ તરીકે FOR...NEXT and WHILE...END WHILE પ્રદાન કરે છે

3. Syntax of the WHILE...END...WHILE loop is:

While (condition is true)
Statements to Repeat
End While

Flow chart of the WHILE...END...WHILE loop:



III. 1. I had 1 slice of pizza.

I had 2 slices of pizza.

I had 3 slices of pizza.

I had 4 slices of pizza.

- I had 5 slices of pizza.
 I had 6 slices of pizza.
 I had 7 slices of pizza.
 I had 8 slices of pizza.
 I had 9 slices of pizza.
 I had 10 slices of pizza.
2. I had 1 slice of pizza.
 I had 2 slices of pizza.
 I had 3 slices of pizza.
 I had 4 slices of pizza.
 I had 5 slices of pizza.
 I had 6 slices of pizza.
 I had 7 slices of pizza.
 I had 8 slices of pizza.
 I had 9 slices of pizza.
 I had 10 slices of pizza.
3. Sum = 190
4. 1
 4
 7



જાતે કરો.

9. ઇન્ફોર્મેશન ટેકનોલોજીની અસર



- | | | | | | |
|------|---------------|----------------|-----------|-----------|----------|
| I. | 1. (ડ) | 2. (ખ) | 3. (ગ) | 4. (બ) | |
| II. | 1. T | 2. F | 3. F | 4. T | 5. F |
| III. | 1. ટ્રેડમાર્ક | 2. સાહિત્યચોરી | 3. પેટન્ટ | 4. ફિશિંગ | 5. સ્પામ |

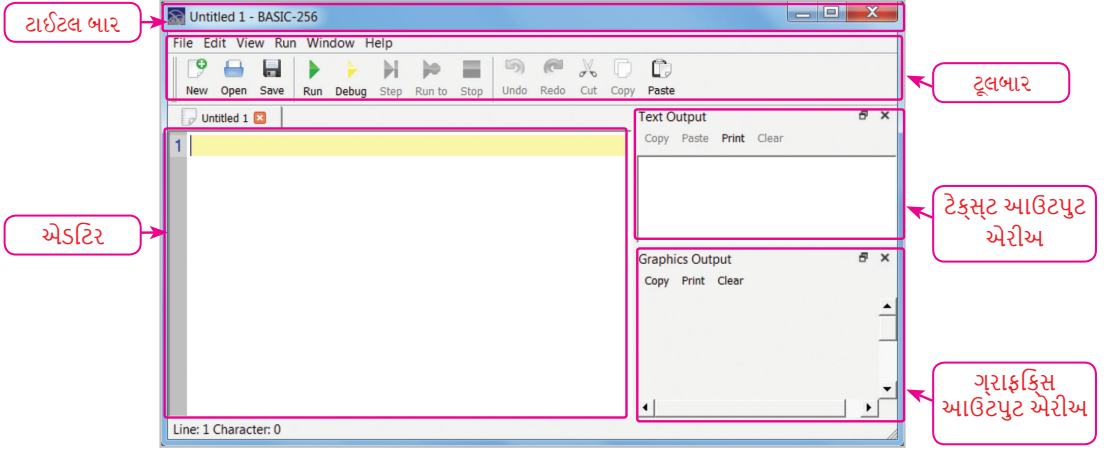


- I. 1. સોફ્ટવેર પાયરસી એટલે સોફ્ટવેરનો ગેરકાયદેસર ઉપયોગ. આનો અર્થ એ છે કે તમે સોફ્ટવેર ખરીદ્યું નથી અથવા તમારી પાસે તેનો ઉપયોગ કરવાની પરવાનગી નથી.
2. હેકગ્રે એ સિસ્ટમનો નાશ કરવા અથવા સિસ્ટમમાંથી મહત્વપૂર્ણ માહિતીની ચોરી કરવાના હેતુસર કમ્પ્યુટર સિસ્ટમની અનધિકૃત એક્સેસ છે.
3. કોપરિઇટ અને ટ્રેડમાર્ક
4. (i) શાંત ન રહો અને દાદાગીરીનું રક્ષણ કરશો નહીં.
- (ii) તમારી અંગત માહિતી જેમ કે સરનામું, ફોન નંબર અને શાળાનું નામ અજાણ્યા લોકો સાથે ઓનલાઇન જાહેર કરશો નહીં.
5. કમ્પ્યુટર એથક્સિસ શિષ્ટાચાર કે જે આપણને ઈન્ટરનેટનો સમજદારીપૂર્વક ઉપયોગ કેવી રીતે કરવો તે જણાવે છે.
- II. 1. પેટન્ટ એ અધિકાર છે જે શોધકને ચોક્કસ સમયગાળા માટે તેનું કામ બનાવવા, ઉપયોગ કરવા અને વેચવાનો સંપૂર્ણ અધિકાર આપે છે. સામાન્ય રીતે માતા-પિતા માન્યતા અવધિ 20 વર્ષ હોય છે.
- ટ્રેડમાર્ક એ એક પ્રતીક અથવા શબ્દ છે જે કાયદેસર રીતે નોંધાયેલ અથવા સ્થાપિત અને કંપની અથવા ઉત્પાદનનું પ્રતનિધિત્વ કરવા માટે વપરાય છે. ટ્રેડમાર્કનો કાર્યકાળ દસ વર્ષનો હોય છે અને તેનું ત્યારપછી નવીનીકરણ કરી શકાય છે.
2. ઈન્ટરનેટ એ સમગ્ર વર્લ્ડમાં ઉપયોગમાં લેવાતું નેટવર્ક છે જ્યાં વિવિધ સ્થળોએ સ્થિત વપરાશકર્તાઓ એકબીજા સાથે વાતચીત અને માહિતીની આપ-લે કરી શકે છે.
- ઈન્ટરનેટના ગેરફાયદા:
 - (i) સાયબર ક્રાઇમ્સ (ii) સમયનો બગાડ (iii) વ્યક્તિગત માહિતીની ખોટ
3. (i) આપણે કોઈ બીજા દ્વારા લખાયેલ શબ્દ અથવા લીટીઓ લખવા માટે અવતરણ ચહિનોનો ઉપયોગ કરવો જોઈએ.
- (ii) સાહિત્યચોરી ટાળવા માટે અમે અમારી જરૂરિયાત મુજબ સામગ્રીને ફરીથી લખવી જોઈએ.
- (iii) આપણે હંમેશા માહિતીના સ્ત્રોતનો ઉલ્લેખ કરવો જોઈએ.
4. (i) તમારી કમ્પ્યુટર સિસ્ટમમાં અપડેટ્સ એન્ટીવાયરસ ઇન્સ્ટોલ કરો.
- (ii) તમારો પાસવર્ડ ઓનલાઇન વાપરતી વખતે સાવધાન રહો.
- (iii) અજાણ્યા લોકો તરફથી ફ્રેન્ડ રિક્વેસ્ટ ટાળો.

સામયિક મૂલ્યાંકન-4

(અધ્યાય 8 અને 9 પર આધારિત)

I.



II.

1. સાહત્યયોરી એ ફક્ત અન્ય વ્યક્તિનું કાર્ય લેવું છે, અને ખરેખર તે તૈયાર કરનાર વ્યક્તિનું શ્રેય આપવાને બદલે, તેને તમારા પોતાના કાર્ય તરીકે રજૂ કરવું.
2. ફશિગિ એ એક સાયબર અપરાધ છે જેમાં વશ્વાસપાત્ર સંસ્થા તરફથી હોવાનો ખોટો દાવો કરતો ઇ-મેલ વપરાશકર્તાને મોકલવામાં આવે છે. આ પ્રકારના ઇ-મેઇલમાં સામાન્ય રીતે વેબસાઈટની લંકા હોય છે.
3. સોફ્ટવેર પાયરસી એટલે સોફ્ટવેરનો ગેરકાયદેસર ઉપયોગ. આનો અર્થ એ છે કે તમે સોફ્ટવેર ખરીદ્યું નથી અથવા તમારી પાસે તેનો ઉપયોગ કરવાની પરવાનગી નથી.

કસોટી પત્ર-2

(અધ્યાય 5 થી 9 પર આધારિત)

વિભાગ એ

- I. 1. (ગ) 2. (ગ) 3. (ક) 4. (ગ) 5. (ખ) 6. (ખ) 7. (ગ) 8. (ક) 9. (ક) 10. (ગ)
- II. 1. એક્સેલ 2. પ્રોગ્રામ 3. સલિક્ટ ઓલ 4. ઇન્સર્ટ
5. ઇક્વલ 6. કોલમ 7. કન્ટ્રોલ સ્ટ્રેટમન્ટ 8. કાઉન્ટર
- III. 1. T 2. T 3. F 4. T 5. F 6. T 7. F

વિભાગ બી

- I. 1. સ્પ્રેડશીટ એ એક પ્રોગ્રામ છે જે તમને આંકડાકીય માહિતી સંગ્રહિત કરવા અને તેનું વશિલેષણ કરવાની મંજૂરી આપે છે.



2. Copy કમાન્ડનો ઉપયોગ નવી જગ્યાએ કન્ટેન્ટ કોપિ કરવા અને તેના મૂળ સ્થાને અસ્તિત્વમાં રાખવા માટે થાય છે.

થીમ બેગ્રાઉન્ડબદલવાનાં પગલાં:

3. Legend એ યાવી છે જે ચાર્ટમાં વપરાતા પ્રતીકો અને રંગોનો અર્થ દર્શાવે છે.

4. IF-THEN-ELSE સ્ટેટમેન્ટ શરત માટે તપાસ કરે છે. જો શરત સાચી મૂલ્યાંકન કરે છે, જો નિવેદનો ચલાવવામાં આવે તો ઇન્ડેન્ટેડ સ્ટેટમેન્ટ્સ, અન્યથા અન્ય સ્ટેટમેન્ટને અનુસરીને ઇન્ડેન્ટેડ સ્ટેટમેન્ટ ચલાવવામાં આવે છે.

5. કોપીરાઈટ અને ટ્રેડમાર્ક

II. 1. એક્સેલમાં મુખ્યત્વે ત્રણ ડેટા પ્રકારો છે જે લેબલ, નંબર અને તારીખ/સમય છે.

2. કોલમની પહોળાઈ/પંક્તિની ઊંચાઈ બદલવાનાં પગલાં:

પગલું 1 તમે બદલવા માંગો છો તે કોલમ(ઓ) અથવા પંક્તિ(ઓ) પસંદ કરો.

પગલું 2 ટેબમાંથી સેલ ગ્રુપમાં ફોર્મેટ કમાન્ડ પર ક્લિક કરો.

પગલું 3 કોલમની પહોળાઈ અથવા પંક્તિની ઊંચાઈ પસંદ કરો.

પગલું 4 કોલમની પહોળાઈ અથવા પંક્તિની ઊંચાઈ બોક્સમાં, તમે તમારા કોલમ અથવા પંક્તિ જે મૂલ્ય બનાવવા માંગો છો તે ટાઈપ કરો.

3. કોલમ ચાર્ટનો ઉપયોગ સમયગાળા દરમિયાન ડેટામાં થતા ફેરફારો અથવા વવિધિ ડેટા આઇટમ વચ્ચે સરખામણી બતાવવા માટે થાય છે અને સ્કેટર ચાર્ટનો ઉપયોગ મૂલ્યોના બે સેટ વચ્ચેનો સહસંબંધ બતાવવા માટે થાય છે.

4. સૂચનાઓનો આ સમૂહ નશિયતિ સંખ્યા માટે અથવા શરત સંતોષાય ત્યાં સુધી પુનરાવર્તિત થશે. આને લૂપિંગ કહેવામાં આવે છે.

BASIC-256 લૂપિંગ સ્ટેટમેન્ટ તરીકે FOR...NEXT and WHILE...END WHILE પ્રદાન કરે છે.

5. (i) આપણે કોઈ બીજા દ્વારા લખાયેલ શબ્દ અથવા લીટીઓ લખવા માટે અવતરણ ચહિનોનો ઉપયોગ કરવો જોઈએ.

(ii) સાહિત્યચોરી ટાળવા માટે અમે અમારી જરૂરિયાત મુજબ સામગ્રીને ફરીથી લખવી જોઈએ.

(iii) આપણે હંમેશા માહિતીના સ્ત્રોતનો ઉલ્લેખ કરવો જોઈએ.