

பயிற்சி வினாக்கள்:

- குழந்தைகளுக்காக வடிமைக்கப்பட்ட இலவச ஓவியப் பயிற்சி செயலி _____.
 1. MS - Paint 2. Paint - 3D 3. Tux - Paint 4. Adobe - Photoshop
- Tux Paint -ல் முதலில் தோன்றுவது எது?
 1. முகப்புத் திரை 2. தலைப்புத் திரை 3. முதன்மைத் திரை 4. கருவிப்பட்டை
- Tux Paint -ல் வரையவும் திருத்தங்கள் மேற்கொள்ளவும் பயன்படுவது _____.
 1. கருவிப்பட்டை 2. தலைப்புத்திரை 3. குறுக்கு விசைகள் 4. திறக்கும் கருவி
- Tux Paint -ல் வண்ணங்கள் எங்கு இடம்பெற்றிருக்கும்?
 1. திரையின் மேல்பகுதி 2. திரையின் அடிப்பகுதி
 3. திரையின் கீழ்ப்பகுதி 4. திரையின் நடுப்பகுதி
- Abc Text - என்ற கருவியின் செயல்பாடு _____.
 1. முத்திரைகளை பதித்தல் 2. வடிவங்களை வரைதல்
 3. முன்செயல் நீக்கல் 4. எழுத்துக்களைத் தட்டச்சு செய்தல்
- சிறப்புக் கருவிகள் காணப்படும் கருவி _____.
 1. பனுவல் கருவி 2. முத்திரைக் கருவி 3. விந்தைக் கருவி 4. திறக்கும் கருவி
- நீங்கள் Tux - Paint -ல் ஒரு ஓவியத்தை வரைந்து முடித்து விட்டீர்கள் எனில், அப்படத்தை சேமித்து விட்டு வெளியேற நினைக்கின்றீர்கள். அப்போது நீங்கள் கீழ்க்கண்ட எக்குறுக்கு விசைகளை பயன்படுத்துவீர்கள்?
 1. Ctrl + Z 2. Ctrl + S, Esc 3. Esc, Ctrl + Y 4. Ctrl + S + ctrl + N
- கணிதம் கற்பதற்கான செயலி _____.
 1. Free Math 2. Tux - Math 3. Info Math 4. Tux - Paint
- Tux Max செயலியின் நோக்கம் _____.
 1. கணக்குகளை சிறப்பாகவும், விரைவாகவும் கற்றல்
 2. கணக்குகளை சிறப்பாகவும், மகிழ்ச்சியாகவும் கற்றல்
 3. கணக்குகளை எளிய முறையில் கற்றல்
 4. சிக்கலான கணக்குகளைத் தீர்த்தல்

10. Tux - Math செயலியில் நீங்கள் அளிக்கப்படும் ஒவ்வொரு பாடமானது எவ்வாறு குறிக்கப்படும்?

1. வெள்ளி நட்சத்திரம் 2. தங்க எழுத்துக்கள் 3. தங்க நட்சத்திரம் 4. வெள்ளி எழுத்துக்கள்

11. ஆர்கேட் விளையாட்டில், கீழ்க்கண்ட எக்சுற்று சரியானது?

1. ஆர்கேட் விளையாட்டு வேகமாக ஆரம்பித்து விளையாட, விளையாட வேகம் குறையும்.
2. விளையாடும் பொழுது குறைந்த கால அளவிலேயே அதிக புள்ளிகளைப் பெறலாம்.
3. ஆர்கேட் விளையாட்டானது ஒரு எளிய ஓவியப் பயிற்சி ஆகும்.
4. ஆர்கேட் விளையாட்டில் 4 வகையான விளையாட்டுக்கள் உள்ளன.

12. 20 வரத்தக்க வகையில் நான்கு கணிதச் செயல்பாடுகளையும் பயன்படுத்தும் விளையாட்டு ____.

1. Space Cadet 2. Scout 3. Ace 4. Ranger

13. Tux - Math -ல் 'மேலும் பல (More options) - என்னும் தலைப்பின் பயன் யாது?

1. மென்பொருள் உருவாக்கம் சார்ந்த விவரங்களை அறிய
2. மாதிரி விளையாட்டுகளை விளையாட
3. மென்பொருள் உருவாக்கம் சார்ந்த விவரங்களை அறிதல் மற்றும் மாதிரி விளையாட்டுகளை விளையாட
4. 10 வரத்தக்க கூட்டல் மற்றும் கழித்தல் விளையாட்டுகளை விளையாட.

14. பொருத்துக.

- i. Save - a) Esc
ii. Quit - b) Ctrl + Y
iii. Redo - c) Ctrl + O
iv. Open - d) Ctrl + S

1. i - d ii - a iii - c iv - a

2. i - a ii - c iii - b iv - d

3. i - a ii - b iii - d iv - c

4. i - d ii - a iii - b iv - c

15. பின்வருவனவற்றுள் சரியான இணை எது?

1. பனுவல் கருவி - புதிய ஓவியப் பக்கத்திற்குச் செல்ல
2. சேமி கருவி - வரைந்த ஓவியத்தை திறக்க
3. தூரிகை கருவி - விரும்பும் ஓவியத்தை வரைய
4. விந்தைக் கருவி - எழுத்துக்களைத் தட்டச்சு செய்ய

16. ஒப்புமை தருக.

தட்டச்சு செய்தல் : பனுவல் கருவி :: சேமித்தல் : ?

1. அச்சுக் கருவி 2. திறக்கும் கருவி

3. விந்தைத் கருவி 4. சேமி கருவி

17. கணினியில் குறிமுள்ளை இயக்கப் பயன்படுவது எது?

- | | |
|--------------------------|---------------------|
| 1. எழுத்து விசை | 2. எண் விசை |
| 3. கணிதத் தருக்க செயலகம் | 4. நகர்த்தும் உருளை |

18. கீழ்க்கண்டவற்றுள் எது கணினியின் மையச் செயலகத்தின் பகுதி அல்ல?

- | | |
|--------------------|--------------------------|
| 1. கட்டுப்பாட்டகம் | 2. கணிதத் தருக்க செயலகம் |
| 3. இணைப்பு வடம் | 4. நினைவகம் |

19. தனியாள் கணினி என்று அழைக்கப்படுவது _____.

- | | |
|---------------|--------------------|
| 1. மீக்கணினி | 2. பெருமுகக் கணினி |
| 3. நுண் கணினி | 4. குறுமுகக் கணினி |

20. கீழ்க்கண்டவற்றுள் கம்பியில்லா இணைப்பு வடம் எது?

- | | |
|-------------|-------------------------|
| 1. ஊடலை | 2. காணொளிப்பட வரிசை |
| 3. ஒலி வடம் | 4. மின் இணைப்புக் கம்பி |

21. பொருத்துக.

- | | | |
|---------------------|---|--|
| i. காணொளிப்பட வரிசை | - | a) கையடக்க கணினி, கைப்பேசியை மையச் செயலகத்துடன் இணைக்க |
| ii. ஈதர் வலை | - | b) இணைய வசதியை இணைப்பு வடம் இன்றி பெற |
| iii. அருகலை | - | c) கணினியுடன் இணைய வழித் தொடர்பைப் பெற |
| iv. தரவுக்கம்பி | - | d) மையச் செயலகத்தை திரையுடன் இணைக்க |

1. i - a ii - b iii - d iv - c

2. i - d ii - c iii - b iv - a

3. i - d ii - a iii - b iv - c

4. i - a ii - c iii - d iv - b

22. 1 யோட்டா பைட் என்பது _____.

- | | | | |
|------------|------------|------------|------------|
| 1. 1024 EB | 2. 1024 TB | 3. 1024 KB | 4. 1024 GB |
|------------|------------|------------|------------|