

পঞ্চম অধ্যায় (সি-প্রোগ্রামিং)
বহুনির্বাচনী (মডেল-০১)

১. ডেটার ধরনকে কী বলে?

ক. প্রোটোটাইপ খ. ডেটা টাইপ গ. ডেটা ঘ. তথ্য

২. সাধারণত ইংরেজি বর্ণমালা লিখতে কোন ডেটা টাইপ ব্যবহার করা হয়?

ক. Integer খ. character গ. memo ঘ. float

৩. প্রবক কত প্রকার?

ক. ২ প্রকার খ. ৩ প্রকার গ. ৪ প্রকার ঘ. ৫ প্রকার

৪. স্ট্রিং টাইপের ক্যারেক্টার প্রদর্শনের জন্য কোনটি ব্যবহৃত হয়?

ক. %d খ. %c গ. %s ঘ. %lf

৫. C প্রোগ্রামের ডেটা টাইপ হলো—

i. ইউজার ডিফাইন্ড ডেটা টাইপ

ii. Text iii. Integer

নিচের কোনটি সঠিক?

ক. i ও ii খ. i ও iii গ. ii ও iii ঘ. i, ii ও iii

৬. প্রক্রিয়াকরণের পর ফলাফল কোনটি?

ক. ইনপুট খ. প্রসেস গ. আউটপুট ঘ. ডিবাগিং

৭. প্রোগ্রামার ও ব্যবহারকারীর মাঝে সংযোগ রক্ষার জন্য ব্যবহার করা হয় কোনটি?

ক. অ্যালগরিদম খ. চিহ্ন গ. চিত্র ঘ. ফ্লোচার্ট

৮. স্ট্রাকচার্ড প্রোগ্রামের ধারণা দেন কে?

ক. বব রাইমান খ. এডগার ডি কসট্রো

গ. ল্যারি এরিকসন ঘ. মাইক্রোসফট কর্পোরেশন

৯. কোন ভাষাকে কম্পিউটার ভাষার জনক বলা হয়ে থাকে?

ক. Java খ. oracle গ. Basic ঘ. C

১০. Sub-program থাকে—

i. main() ফাংশনের শেষে

ii. main() ফাংশনের পূর্বে iii. যেকোনো স্থানে

নিচের কোনটি সঠিক?

ক. i ও ii খ. i ও iii গ. ii ও iii ঘ. i, ii ও iii

১১. 4 GL এর পূর্ণরূপ কী?

ক. Forth Generation Language

খ. Four Generation Language

গ. Forth General Language

ঘ. Four General Language

১২. অনুবাদক প্রোগ্রাম কত ধরনের?

ক. ২ ধরনের খ. ৩ ধরনের গ. ৪ ধরনের ঘ. ৫ ধরনের

১৩. যে প্রোগ্রাম উচ্চস্তরের ভাষায় লিখিত প্রোগ্রামকে এক লাইন এক লাইন করে অনুবাদ করে তাকে কী বলে?

ক. কম্পাইলার খ. ইন্টারপ্রিটার

গ. অ্যাসেম্বলার ঘ. ডিবাগার

১৪. ফ্লোচার্ট কয় প্রকার?

ক. ১ খ. ২ গ. ৩ ঘ. ৪

১৫. প্রোগ্রামিং এর পূর্বে ব্যবহৃত অ্যালগরিদম—

i. একটি আউটপুট বিশিষ্ট হতে হবে ii. সহজবোধ্য হতে হবে

iii. নির্দিষ্ট সংখ্যক ধাপে সম্পন্ন হতে হবে

নিচের কোনটি সঠিক?

ক. i ও ii খ. i ও iii গ. ii ও iii ঘ. i, ii ও iii

১৬. উচ্চস্তরের ভাষা কোনটি?

ক. Word Star খ. Visicalc

গ. C++ ঘ. Lotus 1-2-3

১৭. ভিজুয়াল বেসিক কী?

ক. অবজেক্ট অরিয়েন্টেড প্রোগ্রাম

খ. প্রোসিডিওর অরিয়েন্টেড প্রোগ্রাম

গ. ইভেন্ট ড্রাইভেন ঘ. বর্ণভিত্তিক

১৮. পাইথন ভাষা তৈরি করেন কে?

ক. পুইডো ভ্যান রোসাস খ. ল্যারি এরিকসন

গ. বব লেরোসি ঘ. অগাস্টা

১৯. উচ্চস্তর ভাষা—

i. সরাসরি কম্পিউটার বোঝে না

ii. বেশি মেমোরি প্রয়োজন হয়

iii. লো-লেভেল ভাষার তুলনায় কম নমনীয়

নিচের কোনটি সঠিক?

ক. i ও ii খ. i ও iii গ. ii ও iii ঘ. i, ii ও iii

২০. মেশিন ল্যাঙ্গুয়েজ গঠিত হয়—

i. দুটি সংকেতের মাধ্যমে ii. ০ ও ১ এর মাধ্যমে

iii. OFF ও ON এর মাধ্যমে

নিচের কোনটি সঠিক?

ক. i ও ii খ. i ও iii গ. ii ও iii ঘ. i, ii ও iii

২১. কম্পিউটারের অভ্যন্তরে দুটি সংকেত কী কী?

ক. ০ ও ১ খ. ১ ও ২ গ. ০ ও ২ ঘ. ০ ও ৩

২২. চতুর্থ প্রজন্মের ভাষা কোনটি?

ক. যান্ত্রিক ভাষা খ. অ্যাসেম্বলি ভাষা

গ. অতি উচ্চস্তরের ভাষা ঘ. উচ্চস্তরের ভাষা

নিচের অনুচ্ছেদটি পড়ো এবং ২৩ ও ২৪ নং প্রশ্নের উত্তর দাও।

সজীবকে তার শিক্ষক কম্পিউটারের একটি প্রোগ্রাম তৈরি করতে বলেন। সে কম্পিউটারের ভাষায় ব্যবহৃত দুটি বর্ণ এবং কম্পিউটার বুঝতে পারে এমন কিছু নির্দিষ্ট সংকেত ও চিহ্ন ব্যবহার করে বিশেষ নিয়মানুসারে সাজিয়ে প্রোগ্রামটি তৈরি করে।

২৩. সজীব কম্পিউটারের ভাষায় ব্যবহৃত কোন দুটি বর্ণ ব্যবহার করে?

ক. ০ এবং ১ খ. ০ এবং ২ গ. ১ এবং ১ ঘ. ১ এবং ২

২৪. সজীব প্রোগ্রাম তৈরি করার জন্য যে সকল চিহ্ন ও নিয়মগুলো ব্যবহার করেন তাদেরকে একত্রে কী বলে?

ক. প্রোগ্রামের ডিজাইন খ. প্রোগ্রামের সংগঠন

গ. প্রোগ্রামের ভাষা ঘ. প্রোগ্রামের ধাপসমূহ

২৫. মেশিন ভাষায় প্রোগ্রাম লেখা—

i. অত্যন্ত ক্লান্তিকর ii. সময়সাপেক্ষ iii. সহজ

নিচের কোনটি সঠিক?

ক. i ও ii খ. i ও iii গ. ii ও iii ঘ. i, ii ও iii

২৬. সফটওয়্যার তৈরির জন্য কী প্রয়োজন?

ক. হার্ডওয়্যার খ. প্রোগ্রাম

গ. কম্পিউটার ভাষা ঘ. ফার্মওয়্যার