



NST Campus

மூன்றாம் தவணைப் பரீட்சை - 2026

தரம் 08

தகவல் தொடர்பாடல் தொழிநுட்பவியல்

1.30 மணித்தியாலம்

சுட்டிலக்கம் :

புள்ளிகள்

;

❖ மிகப் பொருத்தமான விடையின் கீழ் கோடிடுக.

01. எழுத்து (Text), எண்கள் (Numbers), உரு (Image), போன்ற தரவுகளை கணினி எவ்வகையான எண் பெறுமானங்களாக விளங்கிக் கொள்ளும்.
- (1) இரும எண்கள் (2) பதின்ம எண்கள்
(3) பதினாறும எண்கள் (4) எண்ம எண்கள்
02. பின்வரும் எண்களில் பதினாறும (Hexa decimal) எண்ணை இனங்காண்க
- (1) 1011_2 (2) 76_8
(3) 59_{10} (4) $1AC_{16}$
03. இரும எண்ணின் ஒரு இலக்கம் எவ்வாறு அழைக்கப்படுகின்றது.
- (1) Byte (2) Bit
(3) Digit (4) Binary Number
04. பதின்ம எண் 166 இற்கு சம வலுவான இரும எண் யாது ?
- (1) 10000001_2 (2) 11100110_2
(3) 10100110_2 (4) 10101101_2
05. பின்வரும் கோப்புப் பண்புகளில், கோப்பு உருவாக்கப்பட்ட மென்பொருளை எப்பண்பு மூலம் இனங்காணலாம்
- (1) கோப்பின் உரிமம் (2) கோப்பு நீட்சி
(3) கோப்பு சேமிக்கப்பட்ட இடம் (4) கோப்பின் அளவு
06. கணினிக்கு தொலைக்காட்சிப் பெட்டி இணைக்கப்படும் போது பயன்படுத்தப்படும் வடம் எது?
- (1) PS/2 (2) ஈதர் நெற்றுகளை
(3) HDMI (4) USB
07. சேமிக்கப்பட்ட கோப்பின் பெயர் சேமிக்கப்பட்ட இடம் என்பன மறந்து போனால் அக்கோப்பினை தேட பயன்படுத்துவது?
- (1) கோப்பு மறைத்தல் (File Hide)
(2) கோப்பு தேடல் (File Search)
(3) கோப்பு வகை (File Type)
(4) கோப்பு பெயர் (File Name)
08. தெரிவிப்பியுடன் தொடர்புடைய துறைகளை இனங்காண்க?
- (1) RJ/45, PS/2, HDMI
(2) VGA, RJ/45, USB

(3) VGA, RJ/45, HDMI

(4) VGA, HDMI, DVI

09. பின்வருவனவற்றில் இலவச திறந்த மூல மென்பொருளை இனம் காண்க?

(1) Ms – Office

(2) Apple

(3) Open Office Wter

(4) I Work Pages

10.  இக்கருவியின் பயன்பாடு யாது?

(1) விளிம்பு (Border)

(2) தடிப்பு (Bold)

(3) எழுத்து நிறம் (Font Color)

(4) எழுத்தின் அளவு (Font Size)

11. சொல்முறை வழிப்படுத்தல் மென்பொருளில் ஆவணம் ஒன்றை மூடுதல், சேமித்தல் என்பவற்றிற்கான குறுக்குச்சாவியினைத் தருக

(1) Ctrl + X, Ctrl + S

(2) Ctrl + S, Ctrl + X

(3) Ctrl + W, Ctrl + S

(4) Ctrl + S, Ctrl + V

12.  இக்குறியீட்டின் மூலம் யாது விளங்கிக் கொள்கின்றீர்கள்?

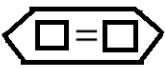
(1) உள்ளீடு, வெளியீடு

(2) ஆரம்பம், முடிவு

(3) செயன்முறைப்படுத்தல்

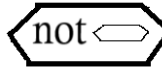
(4) தரவு பாய்ச்சல்

13. இடது பக்கப் பெறுமானம் வலது பக்கப் பெறுமானத்தை விட பெரிதா? என ஒப்பிடப் பயன்படுத்தப்படும் ஒப்பிட்டு அறிவுறுத்தல் தொகுதி எது?

(1) 

(2) 

(3) 

(4) 

14. பின்வருவனவற்றில் மடிக்கணினியின் தொழிற்பாடு யாது?

(1) தொலைக்காட்சி நிகழ்ச்சிகளை முகாமை செய்தல்

(2) sms, mms அனுப்புதல்

(3) இடத்திற்கிடம் கொண்டு செல்ல முடியும்

(4) தொலைக்கட்டுப்பாடு

15. அடிப்படை தர்க்கப்படலைகள் எத்தனை

(1) ஒன்று

(2) இரண்டு

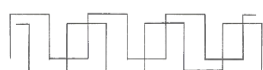
(3) மூன்று

(4) நான்கு

16. தற்கால கணினிகளில் பயன்படுத்தப்படும் சமிஞ்ஞைகளான இலக்கமுறை சமிஞ்ஞையைக் குறிப்பது எது?

(1) 

(2) 

(3) 

(4) 

17. ஒரேயொரு உள்ளீட்டினைக் கொண்ட தர்க்கப்படலை யாது?

(1) NOT

(2) AND

(3) NAND

(4) OR

18. பின்வருவனவற்றுள் வலைமேலோடிகள் அல்லாதது எது?

(1) ஒபேரா (Opera)

(2) சபாரி (Safari)

(3) பிங் (Bing)

(4) கூகுள் குரோம்

19. HTML கோப்பினுடைய நீட்சியினை இனங்காண்க?

(1) . docx

(2) . Html

(3) . text

(4) . xlsx

20. எழுத்து / வசனம் ஒன்றின் தடிப்பை பெறுவதற்கு Htmlல் பயன்படுத்தப்படும் HTML ஒட்டு எது?

(1) < Html >

(2) < B >

(3) < I >

(4) < U >

(20×2 = 40 புள்ளிகள்)

பகுதி – II

❖ முதலாம் வினா கட்டாயமானது.

❖ முதலாம் வினாவுடன் ஏனைய வினாக்களில் இருந்து ஏதேனும் நான்கு வினாக்களை தெரிவு செய்து எல்லாமாக ஐந்து வினாக்களுக்கு விடை தருக

01) I. எண்முறைமை நான்கையும் குறிப்பிடுக?

(4 புள்ளி)

II. விசைப்பலகை, சுட்டி என்பவற்றை இணைப்பதற்கு பயன்படுத்தும் துறைகள் இரண்டு தருக?

(4 புள்ளி)

III. முழு ஆவணத்தையும் தெரிவு செய்வதற்கு பயன்படுத்தப்படும் குறுக்குச்சாவி எது?

(4 புள்ளி)

IV. பின்வரும் குறியீடுகளுக்கான விளக்கத்தை தருக



(4 புள்ளி)

V. i.  தரப்பட்டுள்ள குறியீட்டில் C என்னும் எழுத்தினால் காட்டப்படுவது யாது?



(2 புள்ளி)

ii. இணையதள தயாரிப்புக்கென பயன்படுத்தப்படும் தொழிநுட்பங்கள் இரண்டு தருக?

(2 புள்ளி)

02) I. பின்வரும் இரும எண்களை பதின்ம எண்களாக மாற்றுக?

i. 11011₂

ii. 1010111₂

(4 புள்ளி)

II. பின்வரும் பதின்ம எண்களை இரும எண்களாக மாற்றுக?

i. 820

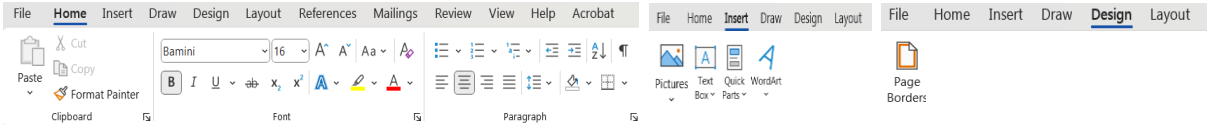
ii. 439

III. பின்வரும் எண்ணை விரித்து எழுதுக?

1029

(2 புள்ளி)

03) பின்வரும் உருவை ஆக்குவதற்கு பயன்படுத்த வேண்டிய கருவிகளை குறிப்பிடுக



- 1 -
- 2 -
- 3 -
- 4 -
- 5 -
- 6 -

(5×2 = 10 புள்ளிகள்)

04) I. கட்டுப்பாட்டு கட்டமைப்புகள் முன்றினையும் தருக

(3 புள்ளி)

II. காலநிலை நிலைமைக்கு அமைய விளையாட்டு மைதானத்திற்கோ / நூல் நிலையத்திற்கோ செல்வதற்கான பாய்ச்சல் கோட்டுப் படத்தை வரைக

(5 புள்ளி)

III. சூட்டிகைச் சாதனங்கள் இரண்டு தருக

- 05) I. அடிப்படைத் தர்க்கப்படலைகள் மூன்றினையும் தருக? (2 புள்ளி)
- II. அடிப்படைத் தர்க்கப்படலைகளை வரைந்து, NOT படலைக்கான உண்மை அட்டவணையையும் தருக? (3 புள்ளி)
- III. இலக்க முறை சமஞ்சையினை வரைந்து காட்டுக? (5 புள்ளி)
- 06) I. இணையம் என்றால் என்ன? (2 புள்ளி)
- II. இணைய இணைப்பினை பெற தேவைப்படும் சாதனங்கள் நான்கு தருக? (2 புள்ளி)
- III. தேடுபொறி (Search Engine) களுக்கு 2 உதாரணம் தருக? (2 புள்ளி)
- IV. வலை மேலோடிகள் (web browser) களுக்கு இரண்டு உதாரணம் தருக? (2 புள்ளி)
- V. HTML ஆவண தயாரிப்பின் போது பயன்படுத்தப்படும் பின்வரும் ஒட்டுக்களின் பயன்பாடுகளை தருக? (2 புள்ளி)
- i. < I >
 - ii. < B >
 - iii. < U >
 - iv. < title >