ilmkidunya

10th Class Computer Science Unit 1 Programming Techniques Urdu Medium KPK Boards Online Mcqs

Sr	Questions	Answers Choice
1	کونسا کی ورڈ اینٹیجر ڈیٹا ٹائپ کے لیے استعمال ہوتاہے.	A. int B. float C. char D. double
2	تمام سٹیٹمنٹ جو کہ .... میں لکھی جاتی ہے مین فنکشن کی باڈی بناتی ہے.	A. { } B. ( ) C. ?? D. = =
3	وہ قیمتیں جو پروگرام کے چلتے ہوئے تبدیل نہیں ہوتی	A. متغیرات B. کانٹیٹنٹس C. سٹرینگز D. کمنٹس
4	ایک فلوٹ میموری کی .... بائٹس استعمال کرتا ہے.	A. 3 B. 4 C. 5 D. 6
5	مین فنکشن میں ہر چیز بند ہوتی ہے.	A. باڈی B. فائلز C. مین D. قوسین
6	کونسی قیمتیں ڈیسیمل پوائنٹ کے بغیر ہوتی ہیں.	A. اینٹیجر کانسٹنٹ B. سٹرنگ کانسٹنٹ C. کیریکٹر کانسٹنٹ D. سنگل کانسٹنٹ
7	کونسے سیکشن میں ہیڈر فائلز ہوتی ہیں.	A. ہیڈر سیکشن B. مین سیکشن C. مخصوص سیکشن D. باڈی سیکشن
8	ہیڈر فائل .... علامت کے ساتھ شروع ہوتی ہے.	A. # B. $ C. & D. =
9	کونسا سافٹ وئیر ہوتا ہے جس میں پروگرامر پروگرام لکھ سکتا ہے اور اس میں ترمیم کرسکتا ہے.	A. ٹیکسٹ ایڈیٹر B. کوڈ C. پروگرامر D. سافٹ وئیر
10	وہ کونسا سافٹ وئیر ہے جو پروگرامنگ لینگوئج کو مشین لینگوئج میں تبدیل کرتا ہے.	A. ہیڈر B. کمپائلر C. پروگرامر D. ٹیکسٹ ایڈیٹر
11	C لینگوئج کے پروگرام کو کتنے حصوں میں تقسیم کیا جاتاہے.	A. 1 B. 2 C. 3 D. 4
12	ایک گرافکل یوزر انٹر فیس ہوتا ہے جس کی ونڈوز اوربٹن استعمال کرکے صارف ان پٹ دے سکتا ہے اور آوٹ .... پٹ لے سکتا ہے.	A. IDE B. پروگرامنگ C. EDA D. کانسٹنٹ
13	ایک سے زیادہ متغیرات کو ایک........... میں بھی ڈکلئیر کروایا جاسکتا ہے.	A. متغیر B. سٹیٹمنٹ C. کم D. زیادہ
14	ہر پروگرامنگ لینگوئج میں چند ابتدائی تعمیراتی عناصر ہوتے ہیں اور یہ گرامر کے چند اصولوں کے پابند ہوتے ہیں.	A. پروگرامنگ رولزُ B. سینٹیکس C. تعمیراتی عناصر D. سیمانٹک رولز
15	سنگل لائن کمینٹس شروع ہوتا ہے.	A. / / B. = = C. ??

		D. & &
16	کون سی ہیڈر فائل ان پٹ اور آوٹ پٹ کے بارے میں انفارمیشن دیتی ہے.	A. math.h B. stdio.h C. string .h D. c.h
17	پروگرامر کے اندر کون سی سٹیٹمنٹس ہیں جن کو کمپائلر ایگزیکیوٹ نہیں کرتا ہے.	A. کمنٹس B. کوڈ C. end D. سیکشن
18	کو ڈکلئیر کرتے ہوئے اس کی ڈیٹا ٹائپ اور نام بتایا جاتاہے	A. کانسٹنٹ B. سٹرنگ C. متغیر D. کریکٹر
19	کریکٹر ٹائپ ویری ایبل کوڈ کلیر کرنے کے کونسا کی ورڈ استعمال ہوتا ہے.	A. int B. char C. negitive int D. float
20	انٹیجر ڈیٹا کمپیوٹر کی میموری میں کتنی بائٹ جگہ لیتا ہے.	A. 1 B. 2 C. 3 D. 4
21	متغیر میں کونسا ڈیٹا سٹور ہونا چاہیے........... سے پتہ چلتا ہے.	A. کیریکٹر B. ڈیٹا ٹائپ C. متغیر D. کانسٹنٹ
22	.... میں ایسے آلات ہوتے ہیں جو پروگرامر کو کمپیوٹر پروگرام لکھنے ، چلانے اور ٹیسٹ کرنے کے مراحل میں مدد دیتے ہیں.	A. DBA B. EDA C. IDE D. ایڈیٹر
23	وہ سافٹ وئیر جو پروگرامر کو پروگرام لکھنے اورچلانے میں مدد دیتا ہے کہلاتا ہے.	A. IDE B. بلاک C. سافٹ وئیر D. ٹیزاز
24	کمپائلر کی آوٹ پٹ کہلاتی ہے.	A. سورس کوڈ B. آبجیکٹ کوڈ C. بائنری کوڈ D. ب اور ج دونوں
25	وہ شخص جو جانتا ہے کہ ایک کمپیوٹر پروگرام کو کس طرح لکھا جاسکتا ہے کہلاتا ہے.	A. فرم وئیر B. پروگرامر C. انجینئیر D. کمپوزر
26	ہر سٹیٹمنٹ اختتام ہوتا ہے.	A. : B. ؛ C. ، D. =
27	ایک مین سکرین ہے جہاں پر آپ اپنا پروگرام لکھتے ہیں	A. IDE B. DBA C. EDP D. ایڈیٹر
28	کونسی قیمتوں میں ڈیسیمل پوائنٹ ہوتا ہے.	A. رئیل کانسٹنٹ B. سٹرنگ کانسٹنٹ C. کریکٹر کانسٹنٹ D. سنگل کانسٹنٹ
29	ہر پروگرامنگ لینگوئج میں پہلے سے ڈیفائن کیے ہوئے الفاظ کی ایک فہرست ہوتی ہے جسے کہا جاتا ہے.	A. مخصوص الفاظ B. کی ورڈز C. الف اور ب دونوں D. سینٹیکس
30	کون سی لینگوئج کمپیوٹر سمجھتے ہیں.	A. مشین لینگوئج B. اسمبلی لینگوئج C. ہائی لیول لینگوئج D. مڈل لیول لینگوئج
31	ان میں سے کونسی سی لینگوئج میں ائی ڈی ایس کی مثالیں ہیں.	A. ویثیل سٹوڈیو B. ایکس کوڈ C. کوڈ .. بلاکس D. تمام
32	پروگرام کو چلانا کہلاتا ہے.	A. ڈی بگنگ B. کمپائلیشن C. ایزیکیوشن D. استعمال
		A. Graphical User Interface B. User Interface

33	مخفف ہے.GUI	B. User interface C. Graphical interface D. Graphical user
34	کونسا نام ہے جو کہ میموری لوکیشن کو دیا جاتا ہے اور فزیکل طور پر ڈیٹا سٹور کیا جاتا ہے.	A. کانسٹنٹ B. رئیل کانسٹنٹ C. کیریکٹر کانسٹنٹ D. متغیرات
35	ان میں سے کون سی کانسٹنٹ کی اقسام ہیں.	A. انٹیجر کانسٹنٹ B. رئیل کونسٹنٹ C. کیریکٹر کونسٹنٹ D. ان میں سے تمام
36	سٹیٹمنس..............Include سیکشن میں لکھی جاتی ہیں	A. ہیڈرز B. مین C. کمنٹس D. وضاحتیں
37	ان میں سے کونسا سینٹکس ایرر کو پکڑتا ہے.	A. کمپائلر B. ریڈر C. بائنری کوڈ D. ب اور ج دونوں
38	پروگرام کے بارے میں اضافی معلومات شامل کرنے کے لیے استعمال کرتے ہیں.	A. کمنٹس B. ریڈ اونلی C. کالن D. انڈر سکور
39	ایک متغیر کو نیشلائز کرنے کے لیے ہم ...... اوپریٹر استعمال کرتے ہیں.	A. ....> B. = C. @ D. ?
40	اگر کسی قیمت سے پہلے کوئی علامت نہ ہو تو وہ رقم ہوگی.	A. منفی B. مثبت C. موڈیول D. سنگل کانسٹنٹ
41	ڈیٹا ٹائپ بتائے بغیر ایک................ ڈکلئیر نہیں کیا جاسکتا.	A. متغیر B. کانسٹنٹ C. سٹرنگ D. کریکٹر
42	ہیڈر فائل کی ایکسٹینشن ہے.	A. . c B. . h C. .doc D. .ppt
43	سی لینگویج ڈیزائن ہوئی.	A. 1973-1969 B. 1980 C. 1990 D. 2020
44	لینگوئج ایک ہے.C	A. Top sensitive B. Case sensitive C. end sensitive D. کوئی نہیں.
45	ہر متغیر کا ایک منفرد نام ہوتا ہے جس کو کہتے ہیں.	A. شناخت B. سادہ نام C. فارمولا D. کانسٹنٹ
46	کانسٹنٹ کی کتنی اقسام ہیں.	A. 1 B. 2 C. 3 D. 4
47	کونسا ڈیٹا ٹائپ صرف رئیل نمبرز کو سٹور کرتا ہے.	A. float B. signed int C. negitive int D. positive int
48	کونسا کی ورد فلوٹنگ ٹائپ متغیر کوڈ کلیر کرنےکے لیے استعمال ہوتا ہے.	A. positive int B. float C. int D. char
49	پروگرام فائل کو بائنری فائل میں تبدیل کرنا کہلاتا ہے.	A. ایڈیٹنگ B. کمپائلیشن C. لنکنگ D. ایگزیکیوشن
50	کونسے لینگوئج کا سٹارٹنگ پوائنٹ ہوتا ہے.	A. ( ) main B. ( ) body C. () end D. ( )center

51	.کے دوران اس کا نام اور ڈیٹا ٹائپ بتائی جاتی ہے	A. شناخت B. متغیر کی ڈکلریشن C. فارمولا D. کانسٹنٹ
52	.وہ سٹیٹمنٹس جسے کمپائلر نظر انداز کردیتا ہے	A. ریڈ اونلی B. کمنٹس C. بریسیس میں بند D. بریسیس
53	.پروگرام کی ایزیکیوشن شروع ہوتی ہے	A. مین سیکشن B. ہیڈر سیکشن C. ہیڈر فائل D. # include
54	.ایک .... کو استعمال کرنے سے پلے ڈکلئیر کرنا ضروری ہے	A. کریکٹر B. ڈیٹا ٹائپ C. متغیر D. کانسٹنٹ
55	.پہلی مرتبہ ایک متغیر سے قیمت منسوب کرنا کہلاتا ہے	A. شناخت B. متغیر کی انشلائزیشن C. فارمولا D. کانسٹنٹ
56	. کس کو پروگرامنگ لینگویج کی گرامر خیال کیا جاتا ہے	A. سینٹیکس B. قوانین C. انگلش D. پروگرامنگ
57	.ایسے الفاظ کی فہرست جو پہلے سے ڈیفائنڈ ہیں اور جنہیں پروگرامر اپنے متغیرات کے ناموں کے طور پر استعمال نہیں کرسکتا کہلاتےہیں	A. اٹو ورڈز B. کی- ورڈز C. محدود الفاظ D. پہلے سے ڈیفائن کیے ہوئے الفاظ
58	.کونسے الفاظ پروگرامنگ لینگوئج میں خاص مطلب رکھتے ہیں	A. سادہ الفاظ B. عام الفاظ C. انگلش الفاظ D. مخصوص الفا ظ
59	.int بائی ڈیفالٹ سمجھا جاتا ہے	A. signed int B. negitive int C. positive int D. original int
60	.char ٹائپ ویری ایبل میں کتنے کریکٹر سٹور ہوتے ہیں	A. 1 B. 2 C. 3 D. 4
61	.ہائی لیول لینگوئج کو مشین لینگوئج میں تبدیل کرنے کےلیے استعمال ہوتا ہے	A. کمپائلر B. سی لینگوئج C. کوڈ پروگرامنگ D. اندرونی پروگرامنگ
62	.C لینگوئج میں کمینٹس کی کتنی اقسام ہیں	A. 1 B. 2 C. 3 D. 4
63	.مین سیکشن میں .... فنکشن ہوتا ہے	A. مین B. باڈی C. الف اور ب دونوں D. سینٹر
64	.کو ڈکلریشن کے وقت یا اس کے بعد انشلائز کیا جاسکتا ہے..........	A. کریکٹر B. ڈیٹا ٹائپ C. متغیر D. کانسٹنٹ
65	IDE ان میں سے کونسا نہیں	A. Visual Studio B. Dev C++ C. X Code D. Python
66	.ہر پروگرامنگ لینگوئج گرامر کے اصولوں کی پابند ہوتی ہے جنہیں کہا جاتا ہے	A. قوانین B. علامات C. بلاکس D. سینٹیکس
67	.ایڈیٹر ایسا سافٹ وئیر ہے جو پروگرامر کو کمپیوٹر پروگرام لکھنے اور اس میں ترمیم کرنے میں مدد دیتا ہے	A. ٹیکسٹ B. مائیکرو سافٹ ورڈ C. پاور پوائنٹ D. نوٹ پیڈ
68	.ایک ایسا سافٹ وئیر ہوتا ہے جو پروگرام کی فائلز کو ایسے کوڈ میں تبدیل کردیتا ہے جسے مشین سمجھ سکے اور چلا .... سکے	A. کمپائلر B. ایڈیٹر C. ڈیبگر D. IDE

69	کمپیوٹر پروگرام جن زبانوں میں لکھے جاسکتے ہیں کہلاتے ہیں.	A. ڈوئیر B. سافٹ وئیر C. انجینئر D. پروگرامنگ لینگویجز
70	کون سی چیز مدد کرتی ہے کہ آپ اپنے ہی بنائے ہوئے پروگرام کوڈز کچھ عرصہ بعد سمجھ سکے.	A. عام الفاظ B. کمینٹس C. پروگرام D. زبان
71	ویری ایبل کی ٹائپ ، والیو کی حد اور کون سے اپریشنز سر انجام ہوتے ہیں کو مخصوص کرتا ہے	A. متغیر B. کانسٹنٹ C. سٹرنگ D. ویری ایبل ڈکلئیر
72	کون سی چیز دوسرے پروگرامر کو سہولت دیتی ہے کہ وہ پروگرام کے کوڈز کو سمجھ سکے.	A. عام الفاظ B. کمنٹس C. اینڈ D. سیکشن
73	کو کانٹینٹس محفوظ کرنے کے لیے ایک مرتبان سمجھا جاسکتا ہے	A. باکس B. جار C. متغیر D. مجموعہ
74	کی ورڈز کی کتنی تعداد ہے.	A. 28 B. 29 C. 32 D. 31
75	فلوٹنگ ٹائپ ویری ایبل کتنی بائٹ میں سٹور ہوتا ہے.	A. 1 B. 2 C. 3 D. 4
76	پروگرام میں ایک .... کو استعمال کرنے سے پہلے اسے ڈکلیر کرنا ضروری ہے.	A. متغیر B. کانسٹنٹ C. سٹرنگ D. کیرکٹر
77	کونسی قیمتیں ہیں جو تبدیل نہیں ہوتیں.	A. کانسٹنٹ B. متغیرات C. نیومیرک D. سٹرنگ
78	C لینگوئج پروگرام کس ائی ڈی ای میں لکھا جاتے ہیں.	A. ٹیکسٹ B. مائیکرو سافٹ ورڈ C. پاور پوائنٹ D. Code : : Block
79	فلوٹنگ پوائنٹ نمبر میں پوائنٹ کے بعد بائی ڈیفالٹ کتنے نمبرز پرنٹ ہوتے ہیں.	A. 6 B. 7 C. 8 D. 10
80	کون سی ہیڈر فائل میں تمام پہلے سے ڈیفائن شدہ حسابی فنکشنز ہوتے ہیں.	A. math.h B. stdio.h C. string .h D. c.h
81	ہم اپنے پروگرام میں ہیڈر فائلز کو شامل کرتے ہیں جو کہ پروگرام کے..........والے حصہ میں لکھی جاتی ہیں.	A. اوپر B. درمیان C. نیچے D. آخر
82	اگر پروگرامنگ کرتے ہوئے پروگرامنگ لینگوئج کے قوانین کا خیال نہ رکھا جائے تو کونسا ایرر آئے گا.	A. لوجیکل ایرر B. رن ٹائم ایرر C. انگلش ایرر D. سینٹکس ایرر
83	سورس کوڈ میں پروگرام کے استعمال کیے ہوہے الگورتھم اور طریقہ کار کی مزید وضاحت کرنے کے لیے .... استعمال کیا جاتاہے.	A. پیغامات B. شارات C. کمنٹس D. وضاحتیں
84	کون سی لینگوئج دینس رچی نے بنائی.	A. جاوا B. سی لینگوئج C. پائی تھن D. کوبول
85	کس کا نام انڈر سکور سے شروع ہوتا ہے اور شروع میں ڈیجٹ نہیں آنا چاہیے.	A. کریکٹر B. کانسٹنٹ C. سٹرنگ D. متغیر
86	ہدایات جو کہ کمپیوٹر کو دی جاتی ہیں کہکوئی خاس کا سر انجام دیا جاسکے کہلاتا ہے.	A. کمپیوٹر پروگرام B. سافٹ وئیر C. الف اور ب دونوں

		D. کوئی نہیں
87	وہ پروگرام جو کہ ہائی لیول لینگوئج میں لکھا جاتا ہے. کہلاتا ہے.	A. سورس کوڈ B. آبجیکٹ کوڈ C. بائنری کوڈ D. نارمل کوڈ
88	کونسا بیسک پلیٹ فارم ہے جو کہ پروگرام بنانے کے لیے استعمال ہوتا ہے.	A. ٹولز B. پروگرامنگ انوائرنمنٹ C. ٹیزائز D. پروگرامنگ لینگوئج
89	متغیر کا نام نہیں ہو سکتا...........	A. کی ورڈ B. سادہ الفاظ C. سٹرنگ ورڈ D. ان تمام
90	کونسا وہ حصہ ہے جس میں ہیڈر فائلز ہوتی ہیں.	A. ہیڈر سیکشن B. مین سیکشن C. باڈی سیکشن D. مکمل سیکشن
91	کونسا سیکشن ہے جس میں بادی سیکشن آتا ہے.	A. ہیڈر B. مین C. باڈی D. مکمل
92	پروگرامنگ کےلیے ضروری آلات کو اکٹھا کر دیا جائے تو بنتی ہے.	A. ٹولز B. ٹیزائز C. پروگرامنگ انوائرنمنٹ D. پروگرامنگ لینگوئج
93	ایک سوفٹ وئیر جو پروگرامر کو کمپیوٹر پروگرام لکھنے میں مدد دیتا ہے .... کہلاتا ہے.	A. کمپائلر B. ایڈیٹر C. IDE D. ڈیبگر
94	کمپیوٹر کو ہدایت دینے یا محفوظ کرنے کا عمل کہلاتا ہے.	A. کمپیوٹر پروگرام B. سافٹ وئیر C. ہارڈ وئیر D. کمپیوٹر پروگرامنگ