Computer Science 10 Class Urdu Medium Online Test

Sr	Questions	Answers Choice
1	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
2	کونسا کی ورڈ اینٹیجر ڈیٹا ٹائپ کے لیے استعمال ہوتاہے.	A. int B. float C. char D. double
3	ان میں سے کس آپریٹر کی ترجیح سب سے زیادہ ہے؟	A. / B. = C. ؟ D. !
4	کونسا سٹیٹمنٹس کا ایک بلاک ہے جو ایک خاص کام انجام دیتاہے.	A. پروگرام B. روٹین C. بلاک D. فنکشن
5	مین فنکشن میں ہر چیز بند ہوتی ہے.	A. باڈی B. فائلز C. مین D. قوسین
6	C.لینگوئج ایک ہے	A. Top sensitive B. Case sensitive C. end sensitive D. کوئی نہیں.
7	کونسا لوپ ایک پیٹرن کو دہرانے کے لیے استعمال ہوتا ہے.	A. فار B. وائل لوپ C. نیسٹیڈ لوپ D. سادہ لوپ
8	کونسا بیسک پلیٹ فارم ہے جو کہ پروگرام بنانے کے لیے استعمال ہوتا ہے.	A. ٹولز B. پروگرامنگ انوائرنمنٹ C. ڈیزائز D. پروگرامنگ لینگوئج
9	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
10	فنکشن کو پاس کی گئی قیمتیں................ کہلاتی ہیں.	A. بادیز B. ریٹرن ٹائپس C. ارے D. آرگومنٹس
11	کون سافنکشن یوزر سے ان پٹ لیتا ہے.	A. آوٹ پٹ B. ان پٹ C. scanf D. printf
12	آپریٹر %....... کیلکولیٹ کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے.	A. پرسنٹیج B. ممینڈر C. فیکٹوریل D. مربع
13	یہ بیان نہیں کرتا کہ فنکشن کو جو کام آسائن کیا گیا ہے کس طرح سرانجام کرنا ہے..........	A. ریٹرن والیو B. فنکشن سگنیچر C. آوٹ پٹ D. ریڈر
14	فنکشن کی............ اس قیمت کی ڈیٹا ٹائپ ہوتی ہے جو فنکشن ریٹرن کرتا ہے.	A. ریٹرن ٹائپ B. ان پٹ C. آوٹ پٹ D. والیو
15	پہلی مرتبہ ایک متغیر سے قیمت منسوب کرنا کہلاتا ہے.	A. شناخت B. متغیر کی انشلائزیشن C. فارمولا D. کانسٹنٹ

16	.کی ورڈز کی کتنی تعداد ہے	A. 28 B. 29 C. 32 D. 31
17	.کس کنٹرول سٹریکچر میں سٹیٹمنٹس ایک ترتیب سے چلتی ہے	A. ایرر کنٹرول سٹرکچر B. کنڈیشنل کنٹرول سٹیٹمنٹس C. ریپیٹشن کنٹرول سٹرکچر D. سیکوئشل کنٹرول سٹیٹمنٹس
18	.فارمیٹ سپیسفائر ہمیشہ شروع ہوتا ہے	A. % B. = C. ÷ D. +
19	.ان میں سے کونسی لوپ کی قسم نہیں ہے	A. فار لوپ B. وائل لوپ C. ڈو وائل لوپ D. .ان میں سے کوئی نہیں
20	Cلینگوئج میں کونسا آپریٹر یہ چیک کرنے کےلے استعمال ہوتا ہے کہ دو ایکپریشن برابر ہیں یا نہیں ؟	A. = = B. = C. ؟ D. + .
21	C.لینگوئج میں کمینٹس کی کتنی اقسام ہیں	A. 1 B. 2 C. 3 D. 4
22	.وہ والیو جو فنکشن کو پاس کی جاتی ہیں کہلاتی ہیں	A. والیو B. ان پٹ C. آؤٹ پٹ D. آرگیومنٹ
23	.ان میں سے کون سا لوجیکل آپریٹر ہے	A. اینڈ B. آر C. ناٹ D. ان میں سے تمام
24	.کون سا فنکشن یوزر سے کریکٹر ریڈ کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے	A. getch( ) B. scanf ( ) C. count D. String
25	.ان میں سے کونسا سینٹکس ایرر کو پکڑتا ہے	A. کمپائلر B. ریڈر C. بائنری کوڈ D. ب اور ج دونوں
26	.وہ سافٹ وئیر جو پروگرامر کو پروگرام لکھنے اورچلانے میں مدد دیتا ہے کہلاتا ہے	A. IDE B. بلاک C. سافٹ وئیر D. ٹیزائنز
27	.کس سٹیٹمنٹ میں اگر شرط پوری ہو تو سٹیٹمنٹ ایگزیکیوٹ ہوتی اگر شرط پوری نہ ہو کئی اور سٹیٹمنٹ چلتی ہیں	A. if- else B. else C. if D. لوپ
28	.عددی ڈیٹا کی قسم کے لیے کون سا فارمیٹ سپیسفائر استعمال کیا جاتا ہے	A. % d B. % i C. % f D. .کوئی نہیں
29	.ہیڈر فائل کی ایکسٹینشن ہے	A. . c B. . h C. .doc D. .ppt
30	.ایک سے زیادہ متغیرات کو ایک..........میں بھی ڈکلئیر کروایا جاسکتا ہے	A. متغیر B. سٹیٹمنٹ C. کم D. زیادہ
31	.کونسا آپریٹر ریمنڈر کو ظاہر کرتا ہے	A. ماڈولس آپریٹر B. بائنری اپیرٹر C. ٹیرنری D. جمع آپریٹر
32	ایک .... کوئی بھی درست ایکسپریشن ہوسکتی ہے جیسے ارتھمیٹک ایکسپریشنز، ریلیشنل ایکسپریشنز، منطقی ایکسپریشنز یا ان سب کا مجموعہ.	A. شرط B. if C. while D. کمپاؤنڈ
33	.کون سی ہیڈر فائل میں تمام پہلے سے ڈیفائن شدہ حسابی فنکشنز ہوتے ہیں	A. math.h B. stdio.h C. string. h

		C. string ... D. c.h
34	اسکیپ سیقوئنس میں پہلا کریکٹر .... ہوگا.	A. بیک سلیش B. ÷ C. : D. ؛
35	OR آپریٹر کےلیے استعمال ہوتی ہے.	A. & & B. I I C. ! D. +
36	سی لینگوئج میں کنٹروبل سٹرکچر کی کتنی اقسام ہیں.	A. 1 B. 2 C. 3 D. 4
37	کریکٹر ڈیٹا کی قسم کے لیے کون سا فارمیٹ سپیسفائر استعمال کیا جاتاہے.	A. % f B. % d C. % c D. % i
38	پروگرام جو فنکشنز خود ڈیفائن کرتا ہے کہلاتاہے.	A. ماڈول B. یوزر ڈیفائنڈ فنکشنز C. روٹین D. ورک
39	کونسا کٹیر ہے جو کہ ڈیٹا کو ایک خاص لے آوٹ میں سٹور کرتا ہے.	A. سادہ سٹرکچر B. نارمل سٹرکچر C. ڈیٹا سٹرکچر D. پیچیدہ سٹریکچر
40	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
41	سلیکش سٹیٹمنٹس کی کتنی اقسام ہیں	A. 1 B. 2 C. 3 D. 4
42	کونسا کی ورد فلوٹنگ ٹائپ متغیر کوڈ کلیر کرنےکے لیے استعمال ہوتا ہے.	A. positive int B. float C. int D. char
43	سے مراد ہے اس فنکشن کے کنٹرول ٹرانسفر کرنا ہے	A. فنکشن کال B. اوپنگ فنکشن C. فنکشن باڈی D. کلوزنگ فکشن
44	اگر کال کیے گئے فنکشن کی ڈیفینیشن کال کرنے والے فنکشن کے بعد میں آئے تو کال کیے گئے ...... اس کال کرنے والے فنکشن سے پہلے لکھنا ضروری ہے.	A. فنکشن سگنیچر B. کال C. ریڈ D. فنکشن
45	ایک مخصوص شناخت ہے جو ارے کا حوالہ دیتا ہے	A. ڈیٹا ٹائپ B. ارے کا نام C. ارے کا سائز D. کوئی بھی نہیں.
46	فنکشن کی آوٹ پٹ کہلاتی ہے.	A. ان پٹ B. ریڈر C. ریٹرن والیو D. الف اور ب دونوں
47	کے دوران اس کا نام اور ڈیٹا ٹائپ بتائی جاتی ہے	A. شناخت B. متغیر کی ڈکلریشن C. فارمولا D. کانسٹنٹ
48	printf. قسم کا ڈیٹا کو پرنٹ کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے	A. int B. float C. char D. ان میں سے تمام
49	کونسا وہ حصہ ہے جس میں ہیڈر فائلز ہوتی ہیں.	A. ہیڈر سیکشن B. مین سیکشن C. باڈی سیکشن D. مکمل سیکشن
50	ان میں سے کون سی فیصلہ کرنے والی لوپ ہے.	A. for B. if- else C. if D. بریک
		A. کریکٹر

51	.کو ڈکلریشن کے وقت یا اس کے بعد انشلائز کیا جاسکتا ہے...........	B. ڈیٹا ٹائپ **C. متغیر** D. کانسٹنٹ
52	.متغیر کا نام نہیں ہو سکتا...........	**A. کی ورڈ** B. سادہ الفاظ C. سٹرنگ ورڈ D. ان تمام
53	.کمپیوٹر کا لفظ مخصوص ہوا ہے	**A. کمپیوٹیشن** B. ورکنگ C. لوکیشن D. حساب
54	.ایک فلوٹ میموری کی .... بائٹس استعمال کرتا ہے	A. 3 **B. 4** C. 5 D. 6
55	.ان میں سے کون سی کانسٹنٹ کی اقسام ہیں	A. انٹیجر کانسٹنٹ B. رئیل کونسٹنٹ C. کیریکٹر کونسٹنٹ **D. ان میں سے تمام**
56	.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
57	.کمپیوٹر کو ہدایت دینے یا محفوظ کرنے کا عمل کہلاتا ہے	A. کمپیوٹر پروگرام **B. سافٹ وئیر** C. ہارڈ وئیر D. کمپیوٹر پروگرامنگ
58	.سنگل لائن کمینٹس شروع ہوتا ہے	**A. / /** B. = = C. ?? D. & &
59	.ایک .... کو استعمال کرنے سے پلے ڈکلئیر کرنا ضروری ہے	A. کریکٹر B. ڈیٹا ٹائپ **C. متغیر** D. کانسٹنٹ
60	.کونسا سیکشن ہے جس میں بادی سیکشن آتا ہے	A. ہیڈر **B. مین** C. باڈی D. مکمل
61	printf اور scanf.مثالیں ہیں	A. یوزر B. پروگرامر C. عام **D. بلٹ ان فنکشن**
62	.مین سیکشن میں .... فنکشن ہوتا ہے	A. مین B. باڈی **C. الف اور ب دونوں** D. سینٹر
63	Include.سٹیٹمنس.............. سیکشن میں لکھی جاتی ہیں	**A. ہیڈرز** B. مین C. کمنٹس D. وضاحتیں
64	.کو کانٹینٹس محفوظ کرنے کے لیے ایک مرتبان سمجھا جاسکتا ہے	A. باکس B. جار **C. متغیر** D. مجموعہ
65	.کون سا اپریٹر دو والیوز کو ضرف دیتا ہے	A. + **B. *** C. % D. !
66	.کون سی لینگوئج دینس رچی نے بنائی	A. جاوا **B. سی لینگوئج** C. پائی تھن D. کوبول
67	int.بائی ڈیفالٹ سمجھا جاتا ہے	**A. signed int** B. negitive int C. positive int D. original int
68	.ان میں سے کون سے فنکشنز استعمال کرنے کے فوائد ہیں	A. کوڈ کو دوبارہ استعمال کرنا B. کاموں کو الگ کرنا C. کوڈ کو پڑھنے کے قابل بنانا **D. ان میں سے تمام**

69	کس کا نام انڈر سکور سے شروع ہوتا ہے اور شروع میں ڈیجٹ نہیں آنا چاہیے.	A. دریکٹر B. کانسٹنٹ C. سٹرنگ D. متغیر
70	سٹیٹمنٹس یا ایک بلاک ہے جو کچھ ان پٹ لیتا ہے اور آؤٹ پٹ مہیا کرتا ہے	A. فنکشن B. پروگرام C. ریڈر D. پرنٹر
71	اس میں سے کون سا آپشن آپریٹر کی قسم نہیں ہے.؟	A. ارتھیمیٹک آپریٹر B. ریلیشنل آپریٹر C. چیک آپریٹر D. لاجیکل آپریٹر
72	سی سٹینڈرڈ لائبریری میں موجود فنکشنز.......... کہلاتے ہیں.	A. یوزر ڈیفائنڈ B. بلٹ ان C. تکرار D. تکراری
73	ان میں سے کونسا سپیس سیقوئنس ہے.	A. \n B. \a C. \t D. ان میں سے تمام
74	پہلیٔ دفعہ ارے کو والیوز آسائن کروانا کہلاتا ہے.	A. آسائن والیو B. ارے کا استعمال C. کنٹرول اے D. ارے انشیلائزیشن
75	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
76	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
77	کونسے سیکشن میں ہیڈر فائلز ہوتی ہیں.	A. ہیڈر سیکشن B. مین سیکشن C. مخصوص سیکشن D. باڈی سیکشن
78	کون سا آپریٹر دو آپرینڈ پر کام کرتا ہے.	A. یونری B. بائنری C. ٹیرنری D. تمام
79	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
80	ان میں سے کونسا آپریٹر ڈیٹا پر حسابی عوامل سرانجام دیتا ہے.	A. اسائمنٹ آپریٹر B. ارتھ میٹک آپریٹر C. لوجیکل آپریٹر D. رلیشنل
81	وہ فنکشن جو عام استعمال ہونے والے حسابی ،سٹرنگ، ان پٹ ، آوٹ پٹ اپریشنز سر انجام دیں کہلاتے ہیں.	A. بلٹ ان فنکشن B. لائبریری فنکشن C. سٹینڈرڈ فنکشن D. تمام
82	ڈیٹا ٹائپ بتائے بغیر ایک................ ڈکلئیر نہیں کیا جاسکتا.	A. متغیر B. کانسٹنٹ C. سٹرنگ D. کریکٹر
83	ہر پروگرامنگ لینگوئج گرامر کے اصولوں کی پابند ہوتی ہے جنہیں کہا جاتا ہے.	A. قوانین B. علامات C. بلاکس D. سینٹیکس
84	کونسا سٹیٹمنٹس کا سیٹ ہوتا ہے جنہں چلاکر فنکشن مخصوص کام سر انجام دیتا ہے.	A. فنکشن کالنگ B. فنکشن باڈی C. اوپنگ فنکشن D. کلوزنگ فنکشن
85	جیسے .... سے باقی فنکشنز کو کال کرسکتے ہیں ایسے ہی یوزر ڈیفائند فنکش سے دوسرے یوزر ڈیفائنڈ فنکشن کوبھی کال کرسکتے ہیں.	A. main ( ) B. کال C. ڈیفائن D. آوٹ
86	کونسا سکیپ سیقوئنس آوٹ پٹ ایک سے زیادہ لائنز پر پرنٹ کرواتا ہے.	A. \d B. \c C. \t D. \n

87	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
88	if .سٹیٹمنٹ میں اگر کنڈیشن پوری نہ ہو تو کیا ہوتا ہے	A. پروگرام رک جاتا ہے. B. انڈیکس آوٹ آف باونڈایرر پر آتا ہے. C. باقی کوڈ چلنے لگتا ہے D. کمپائلر کنڈیشن بدلنے کا مطالبہ کرتا ہے.
89	کون سا آپریٹر صرف ایک اپرینڈ پر کام کرتا ہے.	A. یونری B. بائنری C. ٹیرنری D. تمام
90	کانسٹنٹ کی کتنی اقسام ہیں.	A. 1 B. 2 C. 3 D. 4
91	if .سٹیٹمنٹ ہو تو یہ سٹریکچر.............کہلاتا ہے if اگرسٹیٹمنٹ کے اندر ایک اور	A. بوکسڈ B. ریپیٹڈ C. نیسٹڈ - D. ڈیکمپوزڈ
92	NOT .آپریٹر کے لیے استعمال ہوتی ہے	A. ! B. & & C. I I D. +
93	فلوٹنگ ٹائپ ویری ایبل کتنی بائٹ میں سٹور ہوتا ہے.	A. 1 B. 2 C. 3 D. 4
94	سی لینگوئج میں لوپ کی کتنی اقسام ہیں.	A. 1 B. 2 C. 3 D. 4
95	پروگرام کی ایزیکیوشن شروع ہوتی ہے.	A. مین سیکشن B. ہیڈر سیکشن C. ہیڈر فائل D. # include
96	ایک مین سکرین ہے جہاں پر اپ اپنا پروگرام لکھتے ہیں	A. IDE B. DBA C. EDP D. ایڈیٹر
97	ڈیٹا کو مخصوص فارمیٹ میں ظاہر کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے؟	A. Data B. read C. سپیسفائر D. فارمیٹ سپیسیفائر
98	کمپیوٹر پروگرام جن زبانوں میں لکھے جاسکتے ہیں کہلاتے ہیں.	A. ڈوئیر B. سافٹ وئیر C. انجینئر D. پروگرامنگ لینگویجز
99	if.ایک سٹیٹمنٹ کے اندر دوسری کو کہتے ہیں	A. سمپل if B. نیسٹڈ if C. الف اور ب دونوں D. ان تمام کو
100	کون سا فنکشن سکرین سے آوٹ پٹ دکھاتا ہے.	A. آوٹ پٹ B. ان پٹ C. printf D. scanf
101	کونسے الفاظ پروگرامنگ لینگوئج میں خاص مطلب رکھتے ہیں.	A. سادہ الفاظ B. عام الفاظ C. انگلش الفاظ D. مخصوص الفا ظ
102	کس مسئلہ کو حل کرنے کی کونسی اچھی حکمت عملی ہے.	A. تقسیم کرنا B. تقسیم کرنا اور فتح کرنا C. سادہ پرابلم D. پیچیدہ مسئلہ
103	اگر ارے کا سائز 100 ہے تو انڈکسز کی رینج..........ہوگی.	A. 0 -99 B. 0 -100 C. 1 - 100 D. 1-2012
104	پروگرام کو مختلف فنکشنز میں تقسیم کرنا...........کو بڑھاتا ہے.	A. اوپن B. ریڈ C. رائٹ

		D. ریڈایبلٹی
105	کسی بھی مسئلے کو حل کرنے کی اچھی حکمت عملی یہ ہے کہ اسے چھوٹے چھوٹے حصوں میں تقسیم کردیا جائے.	A. تقسیم کرنا B. تقسیم کرنا اور فتح کرنا C. سادہ پرابلم D. پیچیدہ مسئلہ
106	بائی لیول لینگوئج کو مشین لینگوئج میں تبدیل کرنے کےلیے استعمال ہوتا ہے.	A. کمپائلر B. سی لینگوئج C. کوڈ پروگرامنگ D. اندرونی پروگرامنگ
107	getch( ) صارف سے ..... ان پٹ لینے کے لیے استعمال ہوتا ہے.	A. int B. float C. char D. پہلے تینوں
108	کون سی لینگوئج کمپیوٹر سمجھتے ہیں.	A. مشین لینگوئج B. اسمبلی لینگوئج C. بائی لیول لینگوئج D. مڈل لیول لینگوئج
109	وہ سٹیٹمنٹس جسے کمپائلر نظر انداز کردیتا ہے.	A. رید اونلی B. کمنٹس C. بریسیس میں بند D. بریسیس
110	ہدایات کا ایک سیٹ تب چلے اگر شرط پوری ہوجائے ورنہ کوئی دوسرا سیٹ چلے تو ایسی صورت میں ہم...... سٹیٹمنٹ استعمال کرتے ہیں.	A. if- else B. شرط C. while D. کمپاؤنڈ
111	کو ڈکلئیر کرتے ہوئے اس کی ڈیٹا ٹائپ اور نام بتایا جاتاہے	A. کانسٹنٹ B. سٹرنگ C. متغیر D. کریکٹر
112	کونسے لینگوئج کا سٹارٹنگ پوائنٹ ہوتا ہے.	A. ( ) main B. ( ) body C. () end D. ( )center
113	getch ( ) فنکشن کےلیے کون سا لائبریری فنکش استعمال کرتے ہیں.	A. conio. h B. stdio. h C. math.h D. string .h
114	وہ اسکیپ سیقوئنس جو کہ سر کو اگلی لائن پر لے آتا ہے.	A. n B. b C. c D. d
115	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
116	سکرین آؤٹ پٹ دکھانے کے لیے سی پروگرامنگ لینگوئج میں بلٹ ان فنکشن کون سا ہے؟	A. printf ( ) B. getch( ) C. scanf ( ) D. ان پٹ
117	ارے کو ڈکلییرشن کے .... انیشلائز کیا جاسکتا ہے.	A. وقت B. بعد C. اس سے پہلے D. الف اور ب دونوں
118	وہ قیمتیں جو پروگرام کے چلتے ہوئے تبدیل نہیں ہوتی	A. متغیرات B. کانٹینٹس C. سٹرینگز D. کمنٹس
119	متغیر میں کونسا ڈیٹا سٹور ہونا چاہیے........... سے پتہ چلتا ہے.	A. کیریکٹر B. ڈیٹا ٹائپ C. متغیر D. کانسٹنٹ
120	کونسی چیز اس کو آسان کردیتی ہے کہ ارے کے اندر والیوز کو ریڈ یا رائٹ کرسکے.	A. لوپ B. وائل لوپ C. اینڈ D. سادہ لوپ
121	ہر متغیر کا ایک منفرد نام ہوتا ہے جس کو کہتے ہیں.	A. شناخت B. سادہ نام C. فارمولا D. کانسٹنٹ
		A. سورس کوڈ

122	کمپائلر کی آوٹ پٹ کہلاتی ہے.	B. آبجیکٹ کوڈ C. بائنری کوڈ D. ب اور ج دونوں
123	ایک متغیر کو نیشلائز کرنے کے لیے ہم ...... اوپریٹر استعمال کرتے ہیں.	A. ....> B. = C. @ D. ?
124	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
125	سٹکریچر ہمیشہ ہدایات کے مجموعے کو بار بار دہرانے کے لیے استعمال ہوتا ہے	A. لوپ B. مشروط C. کنٹرول D. ڈیٹا
126	کونسی قیمتوں میں ڈیسیمل پوائنٹ ہوتا ہے.	A. رئیل کانسٹنٹ B. سٹرنگ کانسٹنٹ C. کریکٹر کانسٹنٹ D. سنگل کانسٹنٹ
127	کونسا اپریٹر دو بولین ایکزپریشنز کو بطور آپرینڈ لیتا ہے اور جواب اسی صورت میں ٹرو ہوتا ہے اگر دونوں اپرینڈ ٹروہ ہوں.	A. NOT B. AND C. NOR D. OR
128	کونسے مختلف ڈیٹا ٹائپس کے متغیرات ہوتے ہیں. جن میں فنکشن کو بطور ان پٹ پاس کی گئی قیمتیں رکھی جاتی ہیں.	A. والیو B. سیٹ اپ C. آرگومنٹس D. قیمت
129	for.لوپ کا ..... حصہ سب سے پہلے چلتا ہے	A. شرط B. باڈی C. انیشلائزیشن D. اضافہ
130	ایک ڈیٹا سٹرکچر ہے جو کہ ایک ہی قسم کی ایک سے زیادہ والیوز کو سٹور کرتا ہے	A. لوپ B. ارے C. فار لوپ D. اینڈیکس
131	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
132	سی لینگوئج میں کونسا بلٹ ان فنکشن ہے جو کہ یوزرز سے ڈیٹا ویری ایبل میں ان پٹ کرواتا ہے.	A. getch( ) B. scanf ( ) C. ان پٹ D. پرنٹ
133	کونسی قیمتیں ڈیسیمل پوائنٹ کے بغیر ہوتی ہیں.	A. اینٹیجر کانسٹنٹ B. سٹرنگ کانسٹنٹ C. کیریکٹر کانسٹنٹ D. سنگل کانسٹنٹ
134	ارے کا ہر ایلیمنٹ کا ....ہوتا ہے اور اس کے ساتھ ارے کا نام ہوتا ہے.	A. ارے B. فار لوپ C. انڈیکس D. سادہ ارے
135	سٹیٹمنٹس بتاتی ہیں کہ پروگرام کی سٹیٹمنٹس کس ترتیب سے ایگیکیوٹ ہوں گی	A. لوپ B. مشروط C. کنٹرول D. ان میں سے تمام
136	ان میں سے کون سا اپریٹر ویری ایبل کو والیو آ سائن کرتا ہے.	A. اسائمنٹ آپریٹر B. ارتھ میٹک آپریٹر C. لوجیکل آپریٹر D. ان میں سے تمام
137	ہر سٹیٹمنٹ اختتام ہوتا ہے.	A. : B. ؛ C. ، D. =
138	اگر کال کیے گئے فنکشن کی ڈیفینیشن کال کرنے والے فنکشن کی ڈیفینیشن سے پہلے آئے تو...... کال کرنے والے فنکشن کی ڈیفینیشن سے پہلے لکھنا ضروری نہیں ہے.	A. کال B. ریڈ C. فنکشن D. فنکشن سگنیچر
139	ان میں سے کون سا ڈیفالٹ کنٹرول سٹرکچر ہے.	A. سیکوئشل کنٹرول سٹیٹمنٹس B. کنڈیشنل کنٹرول سٹیٹمنٹس C. ریپٹیشن کنٹرول سٹیٹمنٹس D. ایرر کنٹرول سٹرکچر

140	ایک لوپ کے اندر دوسرے لوپ کو کہتے ہیں.	A. فار لوپ B. وائل لوپ C. ڈو وائل لوپ D. نیسٹیڈ لوپ
141	char.ٹائپ ویری ایبل میں کتنے کریکٹر سٹور ہوتے ہیں	A. 1 B. 2 C. 3 D. 4
142	ان میں سے کون سی آپریٹر کی اقسام ہے	A. اسائمنٹ آپریٹر B. ارتھ میٹک اپریٹر C. لوجیکل آپریٹر D. ان میں سے تمام
143	کنڈیشنل لاجک..............میں مدد دیتی ہے.	A. تکراروں B. فیصلوں C. ٹریورسنگ D. پہلے تینوں
144	سی لینگوئج میں کس کو سٹیٹمنٹ ٹرمینیڑ کہا جاتا ہے.	A. ؛ B. : C. ، D. =
145	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
146	فنکشنز کو استعمال کرنے کے فوائد .... ہیں.	A. پڑھے جانے کی صلاحیت B. بار بار استعمال C. ڈیبگنگ کی آسانی D. پہلے تینوں
147	کونسا آپریٹر بائیں طرف کی قیمت کو دائیں طرف کی قیمت پر عددی تقسیم کرنے کے بعد بچنے والی رقم دیتا ہے.	A. + B. * C. % D. =
148	سے ارے میں قیمتیں لکھنا اور پڑھنا آسان ہوجاتا ہے	A. لوپس B. شرائط C. ایسپریشنز D. فنکشنز
149	تمام سٹیٹمنٹ جو کہ .... میں لکھی جاتی ہے مین فنکشن کی باڈی بناتی ہے.	A. { } B. ( ) C. ?? D. = =
150	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
151	C.لینگوئج کے پروگرام کو کتنے حصوں میں تقسیم کیا جاتاہے	A. 1 B. 2 C. 3 D. 4
152	ان میں سے کونسی کنٹرول سٹرکچر کی اقسام نہیں ہے.	A. سیکوئشل کنٹرول سٹیٹمنٹس B. کنڈیشنل کنٹرول سٹیٹمنٹس C. ریپٹیشن کنٹروبل سٹیمٹمنس D. ایرر کنٹرول سٹریکچر
153	لوجیکل آپریٹر کی اقسام ہے.	A. 1 B. 2 C. 3 D. 4
154	کونسافنکشن پروگرام کی ایگزیکیوشن کو اس وقت تک روک کے رکھتاہے جب تک اینٹر کی پریس نہ کی جائے.	A. String B. getch( ) C. printf ( ) D. count
155	فلوٹنگ پوائنٹ نمبر میں پوائنٹ کے بعد بائی ڈیفالٹ کتنے نمبرز پرنٹ ہوتے ہیں.	A. 6 B. 7 C. 8 D. 10
156	کون سا آپریٹر بائیں طرف کی قیمت کو دائیں طرف والی پر تقسیم کرتا ہے.	A. / B. \ C. + D. =
157	ارے کے ایلیمنٹس میموری کے مقامات......پر محفوظ ہوتے ہیں.	A. منسلک B. بکھرے ہوئے C. قسیم شدہ D. کوئی بھی نہیں

158	ایک سوفٹ وئیر جو پروگرامر کو کمپیوٹر پروگرام لکھنے میں مدد دیتا ہے .... کہلاتا ہے.	A. کمپائلر B. ایڈیٹر C. IDE D. ڈیبگر
159	ان میں سے کونسی سی لینگوئج میں ائی ڈی ایس کی مثالیں ہیں.	A. ویثیل سٹوڈیو B. ایکس کوڈ C. کوڈ .. بلاکس D. تمام
160	تمام آرتھ میٹک اور ریلشنل آپریٹر کہلاتے ہیں.	A. یونری B. بائنری C. ٹیرنری D. ان میں سے تمام
161	سورس کوڈ میں پروگرام کے استعمال کیے ہوئے الگورتھم اور طریقہ کار کی مزید وضاحت کرنے کے لیے .... استعمال کیا جاتاہے.	A. پیغامات B. شارات C. کمنٹس D. وضاحتیں
162	پروگرام فائل کو بائنری فائل میں تبدیل کرنا کہلاتا ہے.	A. ایڈیٹنگ B. کمپائلیشن C. لنکنگ D. ایگزیکیوشن
163	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
164	پروگرام کے بارے میں اضافی معلومات شامل کرنے کے لیے استعمال کرتے ہیں.	A. کمنٹس B. ریڈ اونلی C. کالن D. انڈر سکور
165	C scant -پروگرامینگ لینگوئج میں .... ہے	A. مطلوبہ لفظ B. لائبریری C. فنکشن D. کوئی بھی نہیں.
166	ایک فنکشن کے بہت سے پیرامیٹرز ہوسکتے ہیں مگر یہ .... سے زیادہ والیو ریٹرن نہیں کرسکتا.	A. ایک B. دو C. تین D. چار
167	printf( ).فنکشن میں اسکیپ سیقوئنس کا استعمال ہوتا ہے جو کہ بند ہوتا ہے	A. "and" B. 'and' C. : and : D. ,and ,
168	ایک کنڈیشن کوئی بھی.......... ایکسپریشن ہوسکتی ہے.	A. ارتھمیٹک B. ریلشنل C. لاجیکل D. ان میں سے تمام
169	ان میں سے کس کو اسکیپ کیریکٹر کہتے ہیں.	A. بیک سلیش (\) B. ÷ C. : D. ؛
170	سٹیٹمنٹ کا ایسا سیٹ جو کہ بریسس { } کے اندر بند ہوتا ہے کہلاتا ہے.	A. goto B. سلیکشن C. if D. کمپاؤنڈ
171	ارے کے پہلے ایلیمنٹ کا انڈیکس نمبر ہوتا ہے.	A. 0 B. 1 C. 2 D. 3
172	کون سا فنکشن ان پٹ اور آوٹ پٹ کی وضاحت کرتا ہے.	A. کالنگ B. فنکشن سگنیچر C. روٹین D. ورک
173	فنکشن کی ان پٹ اس فنکشن کا .... کہلاتاہے.	A. فنکشن B. پروگرام C. ریڈر D. پیرامیٹرز
174	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
175	اگر فنکشن باڈی میں تین ریٹرن سٹیٹمنٹس ہوں تو ان سے .... چلے گی	A. ایک B. دو

[illegible]	[illegible]	C. تین D. چار
176	سی لینگوئج میں ہم کون سی سٹیٹمنٹ کے زریعے شرط بتاکر اس سے کوڈ منسوب کرسکتے ہین. یہ کوڈ تب چلتا ہے اگر شرط پوری ہوجائے ورنہ نہں چلتا.	A. goto B. if C. سلیکشن D. لوپ
177	اگر کسی قیمت سے پہلے کوئی علامت نہ ہو تو وہ رقم ہوگی.	A. منفی B. مثبت C. موڈیول D. سنگل کانسٹنٹ
178	C.لینگوئج پروگرام کس ائی ڈی ای میں لکھا جاتے ہیں	A. ٹیکسٹ B. مائیکرو سافٹ ورڈ C. پاور پوائنٹ D. Code : : Block
179	وہ ویری ایبلز جو فنکشن ڈیفائن والیوز کو حاصل کرتا ہے.	A. ان پٹ B. آوٹ پٹ C. پیرامیٹرز D. آرگومنٹس
180	ارے ایک..........سٹرکچر ہے.	A. لوپ B. کنٹرول C. ڈیٹا D. مشروط
181	اینٹیجر ڈیٹا کمپیوٹر کی میموری میں کتنی بائٹ جگہ لیتا ہے.	A. 1 B. 2 C. 3 D. 4
182	کونسا آپریٹر چیک کرتا ہے کہ دونوں اطراف یہ آپرینڈز برابر ہیں یا نہیں.	A. = = B. = C. ؟ D. +-
183	IDE ان میں سے کونسا نہیں	A. Visual Studio B. Dev C++ C. X Code D. Python
184	وہ فنکشنز جو سی کی سٹینڈرڈ لائبریری میں موجود ہیں کہلاتے ہیں.	A. بلٹ ان فنکشن B. لائبریری فنکشن C. سٹینڈرڈ فنکشن D. ان میں سے تمام
185	فنکشن کال کے دوران جو قیمتیں فنکشن کو پاس کی جاتی ہیں وہ کہلاتی ہیں.	A. پیرامیٹرز B. روٹین C. نمبر D. آرگومینٹس
186	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
187	وہ کونسا سافٹ وئیر ہے جو پروگرامنگ لینگوئج کو مشین لینگوئج میں تبدیل کرتا ہے.	A. ہیڈر B. کمپائلر C. پروگرامر D. ٹیکسٹ ایڈیٹر
188	کونسا اپریٹر بولین ایکسپریشن کی قیمت کو الٹ دیتا ہے.	A. NOR B. NOT C. OR D. AND
189	کونسی قیمتیں ہیں جو تبدیل نہیں ہوتیں.	A. کانسٹنٹ B. متغیرات C. نیومیرک D. سٹرنگ
190	کونسا آپریٹر بلوین ایکسپریشنز پر آپریشن سر انجام دیتے ہیں اور جواب بھی ایک بولین ایکسپریشن ہوتا ہے.	A. اسائمنٹ اپریٹر B. ارتھ میٹک آپریٹرز C. لوجیکل آپریٹر D. ریشنل
191	فنکشن کا .... اس کے کام سے متعلق ہونا چاہیے.	A. نام B. سیٹ اپ C. روٹین D. ورک
192	ہیڈر فائل .... علامت کے ساتھ شروع ہوتی ہے.	A. # B. $ C. & D. =
		A. = =

193	C.لینگوئج میں ان میں سے کونسا اسائمنٹ اپریٹر ہے	B. + C. = D. ؟
194	.پروگرام کو چلانا کہلاتا ہے	A. ڈی بکنگ B. کمپائلیشن C. ایزیکیوشن D. استعمال
195	اگر ہم پروگرام کے اندر ایک یا ایک سے زیادہ سٹیٹمنٹ کو دہرانا چاہتے ہیں تو استعمال کرتے ہیں .	A. اینٹیکس B. ارے C. دہرائی D. لوپ
196	.کونسا اپریٹر بولین ایکسپریشن لیت اے اور جواب ٹرو ہوتا ہے اگر کوئی ایک اپرینڈ بھی ٹرو ہو	A. NOR B. NOT C. OR D. AND
197	.کون سا آپریٹر بائیں طرف کی قیمت سے دائیں طرف والی قیمت تفریق کرتا ہے	A. + B. * C. % D. !
198	.وہ سٹیٹمنٹس جو شرائط کی بنائ پر فیصلہ کرنے میں ہماری مدد کرتی ہے. کہ آگے کونسی سٹیٹمنٹس چلنی چاہیے کہلاتی ہے	A. ایرر کنٹرول سٹریکچر B. کنڈیشنل کنٹرول سٹیٹمنٹس C. ریپٹیشن کنٹرول سٹرکچر D. سیکوئشل کنٹرول سٹیتمنٹس
199	.پڑھے جانے کی صلاحیت کوڈ کو......... کرنے میں مدد دیتی ہے	A. سمجھنے B. تبدیل کرنے C. ڈی بکنگ کرنے D. پہلے تین
200	.ان میں سے کون سا ڈیفالٹ کنٹرول سٹرکچر ہے	A. سیکوئنشل کنٹرول سٹیٹمنٹس B. کنڈیشنل کنٹرول سٹیٹمنٹس C. ریپٹیشن سلرول سٹیٹمنٹس D. ایرر کنٹرول سٹرکچر
201	.کمپائلر کے لیے کونسی چیز پہچان ہے کہ لائن کا اختتام ہوگیا ہے	A. : B. ؛ C. . D. ؟
202	ہدایات کا ایک سیٹ تب چلے اگر شرط پوری ہوجائے ورنہ کوئی دوسرا سیٹ چلے تو اسی صورت میں ہم.......... سٹیٹمنٹ .استعمال کرتے ہیں	A. if- else B. if C. goto D. شرط
203	.ایک سلیکشن سٹیٹمنٹ کے اندر دوسری سلیکشن سٹیٹمنٹ کو کہتے ہیں	A. if- else B. نیسٹیڈ سلیکشن C. for D. لوپ
204	کس کو پروگرامنگ لینگوئج کی گرامر خیال کیا جاتا ہے .	A. سینٹیکس B. قوانین C. انگلش D. پروگرامنگ
205	.ارے کو ایک سٹیٹمنٹ میں انیشلائز کرنے کے لیے اسے ڈکلیئرشن کے............ انیشلائز کریں	A. وقت B. بعد C. پہلے D. .الف اور ب دونوں
206	.کون سا ایک بیک سلیش اور ایک کوڈ پر مشتمل ہوتا ہے جو ڈیٹا کو پرنٹنگ سکرین پر کنٹرول کرتی ہے	A. اسکیپ سیقوئنس B. فامیٹ سپیسفائر C. کریکٹر D. پرنٹنگ
207	if.سٹیٹمنٹ میں ایک سے زیادہ سٹیٹمنٹس ہیں تو اس کو بند کرنا چاہیے	A. ( ) B. { } C. [ ] D. .
208	.سی لینگوئج ڈیزائن ہوئی	A. 1973-1969 B. 1980 C. 1990 D. 2020
209	.پروگرام میں ایک .... کو استعمال کرنے سے پہلے اسے ڈکلیر کرنا ضروری ہے	A. متغیر B. کانسٹنٹ C. سٹرنگ D. کیرکٹر
210	.کی ایک اہم خصوصیات ہے کہ وہ کمپیوٹر کی میموری میں ڈیٹا ایک ترتیب سے سٹور کرتا ہے	A. لوپ B. ارے C. وائل لوپ D. کوڈ

211	پروگرامنگ کےلیے ضروری آلات کو اکٹھا کر دیا جائے تو بنتی ہے.	A. ٹولز B. ٹیزائز C. پروگرامنگ انوائرنمنٹ D. پروگرامنگ لینگوئج
212	ایک ٹیب میں کتنی سپیس ہوتی ہیں.	A. 6 B. 7 C. 8 D. 9
213	فنکشن بلٹ ان یا...................ہوسکتے ہیں.	A. ایڈمن ڈیفائنڈ B. سرور ڈیفائنڈ C. یوزر ڈیفائنڈ D. کوئی بھی نہیں.
214	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
215	کس سے پتہ چلتا ہے کہ کون سا اپریشن پہلے انجام دینا ہے.	A. قوانین B. سیقوئنس C. رینڈم D. اپریٹرز کی ترجیح
216	کونسا ڈیٹا ٹائپ صرف رئیل نمبرز کو سٹور کرتا ہے.	A. float B. signed int C. negitive int D. positive int
217	GUI مخفف ہے.	A. Graphical User Interface B. User Interface C. Graphical interface D. Graphical user
218	پروگرامر کے اندر کون سی سٹیٹمنٹس ہیں جن کو کمپائلر ایگزیکیوٹ نہیں کرتا ہے.	A. کمنٹس B. کوڈ C. end D. سیکشن
219	.... سے مراد کوڈ ایک اور فنکشن میں ٹرانسفر کرنا ہے.	A. کالنگ B. ڈیفائنگ C. ری-رٹننگ D. انکلوزنگ
220	کونسا سٹریکچر سٹیٹمنٹس کے ایک سیٹ کو دہرانے کے لیے استعمال ہوتا ہے.	A. ٹائمر B. کنڈیشن C. کنٹرول D. لوپ
221	ان میں سے کون سی علامت اینڈ آپریٹر کے لیے استعمال ہوتی ہے.	A. & & B. 11 C. ! D. +
222	لوپس کے اندر لوپس کا استعمال ....لوپس کہلاتا ہے.	A. for B. do while C. while D. نیسٹڈ
223	.... 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
224	ان میں سے کون سا یونری آپریٹر ہے.	A. & & B. I I C. - I D. +
225	فنکشن کی کتنی اقسام ہیں.	A. 1 B. 2 C. 3 D. 4
226	کون سے آپریٹر میں تین آپرینڈ ز ہوتے ہیں.	A. یونری B. بائنری C. ٹیرنری D. ان تمام میں.
227	قوسین میں بند ایک سے زیادہ ہدایات کا سیٹ............ کہلاتا ہے.	A. بوکس B. بوکسڈ C. بلاک D. جاب
228	کونسا اسکیپ سیقوئنس کر سر کو اگلے ٹیب پر افقی طور پر پرنٹ کرواتی ہے.	A. \n B. \t C. \c

		D. \d
229	کریکٹر ٹائپ ویری ایبل کوڈ کلیر کرنے کے کونسا کی ورڈ استعمال ہوتا ہے.	A. int B. char C. negitive int D. float