Introduction to programming

Sr	Questions	Answers Choice
1	ایک متغیر کو نیشلائز کرنے کے لیے ہم ...... اوپریٹر استعمال کرتے ہیں.	A. ....> **B. =** C. @ D. ?
2	وہ سٹیٹمنٹس جسے کمپائلر نظر انداز کردیتا ہے.	A. رید اونلی **B. کمنٹس** C. بریسیس میں بند D. بریسیس
3	.... کو ڈکلئیر کرتے ہوئے اس کی ڈیٹا ٹائپ اور نام بتایا جاتاہے.	A. کانسٹنٹ B. سٹرنگ **C. متغیر** D. کریکٹر
4	سی لینگوئج ڈیزائن ہوئی.	**A. 1973-1969** B. 1980 C. 1990 D. 2020
5	int بائی ڈیفالٹ سمجھا جاتا ہے.	**A. signed int** B. negitive int C. positive int D. original int
6	کریکٹر ٹائپ ویری ایبل کوڈ کلیر کرنے کے کونسا کی ورڈ استعمال ہوتا ہے.	A. int **B. char** C. negitive int D. float
7	کمپائلر کی آوٹ پٹ کہلاتی ہے.	A. سورس کوڈ B. آبجیکٹ کوڈ C. بائنری کوڈ **D. ب اور ج دونوں**
8	ایک سے زیادہ متغیرات کو ایک........... میں بھی ڈکلئیر کروایا جاسکتا ہے.	A. متغیر **B. سٹیٹمنٹ** C. کم D. زیادہ
9	پروگرام فائل کو بائنری فائل میں تبدیل کرنا کہلاتا ہے.	A. ایڈیٹنگ **B. کمپائلیشن** C. لنکنگ D. ایگزیکیوشن
10	کی وردز کی کتنی تعداد ہے.	A. 28 B. 29 **C. 32** D. 31
11	کونسا ڈیٹا ٹائپ صرف رئیل نمبرز کو سٹور کرتا ہے.	**A. float** B. signed int C. negitive int D. positive int
12	کونسی قیمتیں ہیں جو تبدیل نہیں ہوتیں.	**A. کانسٹنٹ** B. متغیرات C. نیومیرک D. سٹرنگ
13	اینٹیجر ڈیٹا کمپیوٹر کی میموری میں کتنی بائٹ جگہ لیتا ہے.	A. 1 B. 2 C. 3 **D. 4**
14	کونسے سیکشن میں ہیڈر فائلز ہوتی ہیں.	**A. ہیڈر سیکشن** B. مین سیکشن C. مخصوص سیکشن D. باڈی سیکشن
15	ایک سوفٹ وئیر جو پروگرامر کو کمپیوٹر پروگرام لکھنے میں مدد دیتا ہے .... کہلاتا ہے.	A. کمپائلر B. ایڈیٹر **C. IDE** D. ڈیبگر

16	ان میں سے کونسا سینٹکس ایرر کو پکڑتا ہے.	A. کمپائلر B. ریڈر C. بائنری کوڈ D. ب اور ج دونوں
17	............متغیر کا نام نہیں ہو سکتا.	A. کی ورڈ B. سادہ الفاظ C. سٹرنگ ورڈ D. ان تمام
18	کون سی لینگوئج کمپیوٹر سمجھتے ہیں.	A. مشین لینگوئج B. اسمبلی لینگوئج C. ہائی لیول لینگوئج D. مڈل لیول لینگوئج
19	پہلی مرتبہ ایک متغیر سے قیمت منسوب کرنا کہلاتا ہے.	A. شناخت B. متغیر کی انشلائزیشن C. فارمولا D. کانسٹنٹ
20	کونسے لینگوئج کا سٹارٹنگ پوائنٹ ہوتا ہے.	A. ( ) main B. ( ) body C. () end D. ( )center