

10th Class Computer Science Urdu Medium MCQ's Test For Full Book

Sr	Questions	Answers Choice
1	ارے کا ہر اہلیمنٹ کا ہوتا ہے اور اس کے ساتھ ارے کا نام ہوتا ہے	A. ارے B. فار لوپ C. انٹیکس D. سادہ ارے
2	فکشنز کو استعمال کرنے کے فوائد ہیں	A. پڑھے جانے کی صلاحیت B. بار بار استعمال C. ٹیکنگ کی آسانی D. پہلے تینوں
3	کی ایک اہم خصوصیات ہے کہ وہ کمپیوٹر کی میموری میں دیتا ایک ترتیب سے سٹور کرتا ہے	A. لوپ B. ارے C. وائل لوپ D. کوڈ
4	کس سے پتہ چلتا ہے کہ کون سا آپریشن پہلے انجام دینا ہے	A. قوانین B. سیوینس C. ریٹم D. آپریٹرز کی ترجیح
5	سورس کوڈ میں پروگرام کے استعمال کیے ہوئے الگورتھم اور طریقہ کار کی مزید وضاحت کرنے کے لیے	A. پیغامات B. اشارات C. کمنٹس D. وضاحتیں
6	سلیکشن سٹیمینٹس کی کتنی اقسام ہیں	A. 1 B. 2 C. 3 D. 4
7	سٹیمینٹس بناتی ہیں کہ پروگرام کی سٹیمینٹس کس ترتیب سے ایگیکیوٹ ہوں گی	A. لوپ B. مشروط C. کنٹرول D. ان میں سے تمام
8	کون سے سیکشن میں پیٹر فائلز ہوتی ہیں	A. پیٹر سیکشن B. مین سیکشن C. مخصوص سیکشن D. باڈی سیکشن
9	وہ فکشن جو عام استعمال ہونے والے حسابی، سٹرنگ، ان پٹ، آؤٹ پٹ آپریشنز سر انجام دیں کہلاتے ہیں	A. بلٹ ان فکشن B. بائبریری فکشن C. سٹینڈرڈ فکشن D. تمام
10	ان میں سے کونسا سینٹکس ایرر کو پکڑتا ہے	A. کمپائلر B. ریڈر C. بلٹری کوڈ D. ب اور ج دونوں
11	کونسا کثیر ہے جو کہ ڈیٹا کو ایک خاص لے آؤٹ میں سٹور کرتا ہے	A. سادہ سٹرکچر B. نارمل سٹرکچر C. ڈیٹا سٹرکچر D. پیچیدہ سٹرکچر
12	فارمیٹ سپیسفاٹر ہمیشہ شروع ہوتا ہے	A. % B. = C. + D. +
13	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. =
14	کونسا سٹریکچر سٹیمینٹس کے ایک سیٹ کو دہرانے کے لیے استعمال ہوتا ہے	A. ٹائمز B. کنڈیشن C. کنٹرول D. لوپ
15	ان میں سے کونسا آپریٹر ڈیٹا پر حسابی عوامل سرانجام دیتا ہے	A. اسائنمنٹ آپریٹر B. ارتھمیٹک آپریٹر C. لوجیکل آپریٹر D. ریلیشنل

16	کونسی قیمتیں ہیں جو تبدیل نہیں ہوتیں	A. کانسٹنٹ B. متغیرات C. نیومیرک D. سٹرنگ
17	اگر کسی قیمت سے پہلے کوئی علامت نہ ہو تو وہ رقم ہوگی	A. منفی B. مثبت C. موڈیول D. سنگل کانسٹنٹ
18	C. لینگویج میں ان میں سے کونسا اسٹیمٹ اپریٹر ہے	A. = B. + C. = D. ؟
19	وہ ویری ایبلز جو فنکشن ڈیفائنڈ والیوز کو حاصل کرتا ہے	A. ان پٹ B. آؤٹ پٹ C. پیرامیٹرز D. آرگومینٹس
20	ایک کو استعمال کرنے سے پہلے ڈیکلئر کرنا ضروری ہے	A. کریکٹر B. ڈیٹا ٹائپ C. متغیر D. کانسٹنٹ