مختصر ترین وقت میں امتحان میں سو فیصد کامیابی کے لیے کثیر الانتخابی،
مختصر سوالات اور انشائیہ سوالات پر مشتمل

معروضی طرز (کثیر الانتخابی سوالات)

1. for لوپ کا____حصہ سب سے پہلے چلتا ہے۔(8☆)
(A) مشروط (B) باڈی
(C) انیشلائزیشن (D) فنکشنز

2. Include ____سٹیٹمنٹس سیکشن میں لکھی جاتی ہے۔(7☆)
(A) ہیڈر (B) مین (C) کمنٹس (D) پرنٹ

3. scanf، c لینگویج میں_____ہے۔ (6☆)
(A) مطلوبہ لفظ (B) لائبریری
(C) فنکشن (D) کوئی بھی نہیں

4. c لینگویج میں کنٹرول سٹیٹمنٹس کی _____ اقسام ہیں۔ (6☆)
(A) 2 **(B)** 3 (C) 4 (D) 5

5. اگر ارے کا سائز 100 ہے تو انڈیکسز کی رینج ____ ہوگی۔ (6☆)
(A) 0-99 (B) 0-100
(C) 1-100 (D) 2-2012

6. اگر فنکشن باڈی میں تین ریٹرن سٹیٹمنٹس ہوں تو ان میں سے ____ چلے گی۔ (6☆)
(A) ایک (B) دو (C) تین (D) پہلی اور آخری

7. ایک سافٹ ویئر جو پروگرامر کو کمپیوٹر پروگرام لکھنے میں مدد دیتا ہے ____ کہلاتا ہے۔ (5☆)
(A) کمپائلر (B) ایڈیٹر **(C)** IDE (D) ڈیبگر

8. ان میں سے کوڈ کی کون سی لائن صحیح ہے؟ (5☆)
(A) int = 20 **(B)** grade = 'A';
(C) line = this is a line (D) کوئی بھی نہیں

9. ان میں سے کس آپریٹر کی ترجیح سب سے زیادہ ہے؟ (5☆)
(A) / (B) = (C) > **(D)** !

10. آپریٹر % _____ کیلکولیٹ کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔ (5☆)
(A) پرسینٹیج **(B)** ریمینڈر (C) فیکٹوریل (D) مربع

11. کنڈیشنل لاجک ____ میں مدد دیتی ہے۔ (5☆)
(A) فیصلوں (B) تکراروں
(C) ٹریورسنگ (D) پہلے تینوں

12. اگر if سٹیٹمنٹ کے اندر ایک اور if سٹیٹمنٹ ہو تو یہ سٹرکچر ____ کہلاتا ہے۔ (5☆)
(A) نیسٹڈ (B) بوکسڈ (C) ریپیٹڈ (D) ڈیکسپوزڈ

13. ____ سے ارے میں قیمتیں لکھنا اور پڑھنا آسان ہو جاتا ہے۔ (5☆)
(A) لوپس (B) شرائط
(C) ایکسپریشنز (D) فنکشنز

14. C سٹینڈرڈ لائبریری میں موجود فنکشنز ____ کہلاتے ہیں۔(5☆)
(A) یوزر ڈیفائنڈ **(B)** بلٹ ان
(C) تکرار پرمبنی (D) تکراری

15. char cd () {return='a';} اس فنکشن میں "char" ______ ہے۔ (5☆)
(A) باڈی **(B)** ریٹرن ٹائپ
(C) ارے (D) آرگیومنٹس

16. ____ سے مراد کوڈ ایک اور فنکشن میں ٹرانسفر کرتا ہے۔(5☆)
(A) کالنگ (B) ڈیفائننگ
(C) ری رائٹنگ (D) انکلیوڈنگ

17. ایک متغیر کو انیشلائز کرنے کے لیے ہم ____ آپریٹر استعمال کرتے ہیں۔ (4☆)
(A) → **(B)** = (C) @ (D) ?

18. ____ سٹرکچر ہمیشہ ہدایات کے مجموعے کو بار بار دہرانے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔ (4☆)
(A) لوپ (B) مشروط (C) کنٹرول (D) ڈیٹا

19. فنکشن بلٹ ان یا ____ ہو سکتے ہیں۔ (4☆)
(A) ایڈمن ڈیفائنڈ (B) سرور ڈیفائنڈ
(C) یوزر ڈیفائنڈ (D) دونوں a اور b

20. فنکشن کو پاس کی گئی قیمتیں ____ کہلاتی ہیں۔ (4☆)
(A) باڈیز (B) ریٹرن ٹائپس
(C) ارے **(D)** آرگیومنٹس

21. فنکشنز کو استعمال کرنے کے فوائد ____ ہیں۔ (4☆)
(A) پڑھے جانے کی صلاحیت (B) بار بار استعمال
(C) ڈیبگنگ میں آسانی **(D)** پہلے تینوں

22. ____ ایک ایسا سافٹ ویئر ہوتا ہے جو پروگرامز کی فائلز کو ایسے کوڈ میں تبدیل کر دیتا ہے جسے مشین سمجھ سکے اور چلا سکے۔(3☆)
(A) کمپائلر (B) ایڈیٹر (C) IDE (D) ڈیبگر

23. ____ وہ قیمتیں جو پروگرام کے چلتے ہوئے تبدیل نہیں ہوتی۔ (3☆)
(A) متغیرات **(B)** کانسٹینٹس (C) سٹرنگز (D) کمنٹس

24. ایک فلوٹ میموری کی ____ بائٹس استعمال کرتا ہے۔(3☆)
(A) 3 **(B)** 4 (C) 5 (D) 6

25. ____ کو کانسٹینٹس محفوظ کرنے کے لیے ایک مرتبان سمجھا جاتا ہے۔ (3☆)
(A) باکس (B) جار **(C)** متغیر (D) مجموعہ

26. getch() صارف سے ____ ان پٹ لینے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔ (3☆)
(A) int (B) float **(C)** char (D) پہلے تینوں

27. کوڈ کا کہ حصہ ایگزیکٹوٹ ہونے کے بعد متغیر a کی قیمت کیا ہوگی؟ (3☆)

```
Int a = 3;
float b = 2.2;
a = a - b;
```

(A) 8.8 **(B)** 0.8 (C) 8.0 (D) 8.2

28. if سٹیٹمنٹ میں اگر کنڈیشن پوری نہ ہو تو کیا ہوتا ہے؟(3☆)
(A) پروگرام رک جاتا ہے۔
(B) انڈیکس آؤٹ آف باؤنڈ ایرر آتا ہے
(C) باقی کوڈ چلنے لگتے ہیں
(D) کمپائلر کنڈیشن بدلنے کا مطالبہ کرتا ہے

29. ان میں سے کون سی کنڈیشن یہ بتاتی ہے کہ c,a کا فیکٹر ہے یا نہیں۔ (3☆)
(A) a%c==o **(B)** c%a==o
(C) a*c==o (D) a+c==o

30. C لینگویج کا پہلے سے طے شدہ کنٹرول سٹرکچر ہے: (3☆)
(A) رینڈم کنٹرول **(B)** سیکوئینشل کنٹرول
(C) کنڈیشنل کنٹرول (D) ریپیٹیشن کنٹرول

31. سی لینگویج کا ڈیفالٹ کنٹرول سٹرکچر ہے: (3☆)
(A) سلیکشن کنٹرول **(B)** سیکوئینشل کنٹرول
(C) رینڈم کنٹرول (D) ریپیٹیشن کنٹرول

32. ارے کے ایلیمنٹس میموری کے ____ مقامات پر محفوظ ہوتے ہیں۔ (3☆)
(A) منسلک (B) بکھرے ہوئے
(C) تقسیم شدہ (D) کوئی بھی نہیں

33. پڑھے جانے کی صلاحیت کوڈ کو ____ کرنے میں مدد دیتی ہے۔ (3☆)
(A) سمجھنے (B) تبدیل کرنے
(C) ڈیبگ کرنے **(D)** پہلے تینوں

34. ایسے الفاظ کی فہرست جو پہلے سے ڈیفائنڈ نہیں اور جنہیں پروگرام اپنے متغیرات کے ناموں کے طور پر استعمال نہیں کرسکتا____ کہلاتے ہیں۔ (☆2)
(A) آٹوورڈز (B) کی ورڈز
(C) محدود الفاظ (D) پہلے سے ڈیفائن کیے ہوئے الفاظ

35. print f ____ قسم کا ڈیٹا پرنٹ کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔ (☆2)
(A) int (B) float (C) char (D) پہلے تینوں

36. ان میں سے کون سی آپشن آپریٹر کی قسم نہیں ہے؟ (☆2)
(A) ارتھمیٹک آپریٹر (B) ریلیشنل آپریٹر
(C) چیک آپریٹر (D) لاجیکل آپریٹر

37. ان میں سے کون سا کریکٹر C لینگویج میں درست ہے؟ (☆2)
(A) "here" (B) "a"
(C) 'a' (D) کوئی بھی نہیں

38. C لینگویج کے بارے میں کون سی آپشن درست ہے؟ (☆2)
(A) c ایک کیس سینسیٹو لینگویج نہیں ہے
(B) کی ورڈ کو ویری ایبلز کے نام کے طور پر استعمال کرسکتے ہیں
(C) تمام لاجیکل آپریٹرز بائنری ہوتے ہیں
(D) کوئی بھی نہیں

39. C لینگویج آؤٹ پٹ دکھانے کے لیے ____ فنکشنز مہیا کرتی ہے۔ (☆2)
(A) scanf (B) print f (C) main (D) auto

40. ____ سٹیٹمنٹس بتاتی ہیں کہ پروگرام سٹیٹمنٹس کس ترتیب سے ایگزیکیوٹ ہوگی۔ (☆2)
(A) لوپ (B) مشروط
(C) کنٹرول (D) پہلے تینوں

41. ایک کنڈیشن کوئی ____ ایکسپریشن ہوسکتی ہے۔ (☆2)
(A) ارتھمیٹک (B) ریلیشنل
(C) لاجیکل (D) ارتھمیٹک، ریلیشنل یا لاجیکل

42. ____ کے مطابق تمام سٹیٹمنٹس دی گئی ترتیب کے مطابق چلتی ہیں۔ (☆2)
(A) ریپیٹیشن کنٹرول (B) کنڈیشنل کنٹرول
(C) سیکوئینشل کنٹرول (D) رینڈم کنٹرول

43. اریے ایک ____ سٹرکچر ہے۔ (☆2)
(A) لوپ (B) کنٹرول (C) ڈیٹا (D) مشروط

44. ____ ایک مخصوص شناخت ہے جو اریے کا حوالہ دیتا ہے۔ (☆2)
(A) ڈیٹا ٹائپ (B) اریے کا نام
(C) اریے کا سائز (D) کوئی بھی نہیں

45. اریے کو ڈکلیریشن کے ____ انیشلائز کیا جاسکتا ہے۔ (☆2)
(A) وقت (B) بعد
(C) پہلو میں (D) a اور b دونوں

46. لوپس کے اندر لوپس کا استعمال ____ لوپس کہلاتا ہے۔ (☆2)
(A) for (B) while
(C) do-while (D) نیسٹڈ

47. اریے کو ایک سٹیٹمنٹ میں انیشلائز کرنے کے لیے اسے ڈکلیریشن کے ____ انیشلائز کریں۔ (☆2)
(A) وقت (B) بعد
(C) پہلے (D) a اور b دونوں

48. کسی بڑے مسئلے کو چھوٹے چھوٹے حصوں میں تقسیم کرکے اس کا حل نکالنے کی حکمت عملی کو ____ کہتے ہیں۔ (☆2)
(A) تجزیہ (B) تقسیم کرو فتح کرو
(C) سنتھیسز (D) ڈیڈکشن

49. ____ سٹیٹمنٹس کا ایک بلاک ہے جو ایک خاص کام سرانجام دیتا ہے۔ (☆2)
(A) فنکشن (B) سلیکشن سٹرکچر
(C) مشروط سٹرکچر (D) اریے

50. فنکشن کی ان پٹ کو ____ کہتے ہیں۔ (☆2)
(A) ریٹرن ریکیور (B) آرگیومنٹس
(C) پیرامیٹرز (D) پروسیجر

51. ____ فنکشن کی ان پٹس اور آؤٹ پٹس ڈیفائن کرتا ہے۔ (☆2)
(A) فنکشن ڈیفینیشن (B) فنکشن ڈکلیریشن
(C) فنکشن سگنیچر (D) فنکشن انیشلائزیشن

52. درج ذیل سلیکشن سٹیٹمنٹ ہے: (☆2)
(A) if سٹیٹمنٹ (B) if-else سٹیٹمنٹ
(C) a اور b دونوں (D) else سٹیٹمنٹ

53. ہر پروگرامنگ لینگویج میں چند ابتدائی تعمیراتی عناصر ہوتے ہیں جو پروگرامنگ کے چند اصولوں کے پابند ہوتے ہیں جنہیں ____ کہا جاتا ہے۔ (☆1)
(A) پروگرامنگ رولز (B) سینٹیکس
(C) تعمیراتی عناصر (D) سیمانٹک رولز

54. ____ کو سورس کوڈ میں پروگرام کے استعمال کیے ہوئے الگورتھم اور طریقہ کار کی مزید وضاحت کرنے کے لیے استعمال کیا جاتا ہے۔ (☆1)
(A) پیغامات (B) اشارات (C) کمنٹس (D) وضاحتیں

55. ہدایات کی سیریز یا فہرست کہلاتی ہے: (☆1)
(A) ہارڈ ویئر (B) سافٹ ویئر
(C) فرم ویئر (D) آپریٹنگ سسٹم

56. کمپیوٹر میں ہدایات محفوظ کرنے کے عمل کو کہتے ہیں: (☆1)
(A) کمنٹس (B) IDE
(C) پروگرامنگ (D) سینٹیکس

57. وہ شخص جو جانتا ہو کہ ایک کمپیوٹر پروگرام کس طرح لکھا جاتا ہے کہلاتا ہے: (☆1)
(A) سسٹم اینالسٹ (B) کمپیوٹر پروگرامر
(C) کمپیوٹر ڈیزائنر (D) کمپیوٹر آپریٹر

58. پروگرامر خاص زبانوں میں کمپیوٹر پروگرام لکھتے ہیں جنہیں کہا جاتا ہے: (☆1)
(A) سپیشل پروگرام (B) انگلش پروگرام
(C) پروگرامنگ لینگوئج (D) ان میں سے کوئی نہیں

59. سی لینگویج کس نے بنائی؟ (☆1)
(A) کیتھلین (B) جیف بیڈوس
(C) تھامس کرٹز (D) ڈینس رچی

60. پروگرامنگ کے تمام اہم آلات کو اکٹھا کرنے سے بنتا ہے: (☆1)
(A) پروگرامنگ انوائرنمنٹ (B) ٹیکسٹ ایڈیٹر
(C) IDE (D) پروگرام سینٹیکس

61. ایک سافٹ ویئر جو پروگرامر کو کمپیوٹر پروگرام لکھنے اور چلانے میں مدد دینے کے لیے انوائرنمنٹ فراہم کرتا ہے کہلاتا ہے: (☆1)
(A) ٹیکسٹ ایڈیٹر (B) IDE
(C) پروگرامنگ انوائرنمنٹ (D) کمپائلر

62. GUI مخفف ہے: (☆1)
(A) Graphical User interface
(B) Graphical user interaction
(C) Graphical uniform interface
(D) Graphical uniform interaction

63. درج ذیل میں سے ٹیکسٹ ایڈیٹر پروگرام ہے: (☆1)
(A) نوٹ پیڈ (B) ٹیکسٹ ایڈیٹ
(C) ورڈ پیڈ (D) تمام

64. ان میں سے کون سا C پروگرامنگ لینگویج کا IDE ہے؟ (☆1)
(A) code :: Blocks (B) Dave C++
(C) X-Code (D) یہ سب

65. C لینگویج صارف سے ان پٹ لینے کے لیے ____ فنکشنز مہیا کرتی ہے۔ (☆1)
(A) scanf (B) print f (C) main (D) auto

66. printf سکرین پر آؤٹ پٹ دکھانے کے لیے ایک ____ فنکشن ہے۔ (☆1)
(A) مین فنکشن (B) یوزر ڈیفائنڈ فنکشن
(C) بلٹ ان فنکشن (D) ریٹرن فنکشن

67. printf کا نام ____ سے نکلا ہے۔ (☆1)
(A) print functions (B) print formatted
(C) print form (D) print free

68. یہ ان پٹ اور آؤٹ پٹ آپریشنز میں ڈیٹا کا فارمیٹ بنانے کے لیے استعمال ہوتا ہے: (☆1)
(A) printf (B) scanf
(C) فارمیٹ سپیسفائر (D) اسکیپ سیکوئنس

69. فارمیٹ سپیسفائر سے پہلے ____ سائن آتا ہے۔ (☆1)
(A) % (B) & (C) = (D) !

70. int ڈیٹا ٹائپ کے لیے فارمیٹ سپیسیفائر ہے: (1☆)
(A) %c (B) %f **(C)** %d (D) %t

71. فلوٹ ڈیٹا ٹائپ کے لیے فارمیٹ سپیسیفائر ہے: (1☆)
(A) %d **(B)** %f (C) %c (D) %i

72. کریکٹر ڈیٹا ٹائپ کے لیے فارمیٹ سپیسیفائر ہے: (1☆)
(A) %d **(B)** %c (C) %i (D) %f

73. اسکیپ سیکوئنس میں ____ کریکٹر ہوتے ہیں۔ (1☆)
(A) 2 (B) 3 (C) 4 (D) 5

74. ان میں سے کون سی سٹیٹمنٹ چلے گی؟ (1☆)

```
int a = 5;
if(a<10
a ++;
if (a>4)
a- -;
```

(A) a ++; (B) a - -; (C) پہلی دونوں (D) کوئی نہیں

75. قوسین میں بند ایک سے زیادہ ہدایات کا سیٹ ____ کہلاتا ہے۔ (1☆)
(A) بوکس (B) لسٹ **(C)** بلاک (D) جوب

76. ہم ___ کے ذریعے پروگرام کا تسلسل کنٹرول کرتے ہیں۔ (1☆)
(A) پروگرام کی باڈی (B) پروگرام کوڈ **(C)** کنٹرول سٹیٹمنٹس (D) ڈیٹا ٹائپ

77. وہ سٹیٹمنٹس جو شرائط کی بنا پر ہماری فیصلہ کرنے میں مدد کرتی ہیں کہ آگے کون سی سٹیٹمنٹس چلنی چاہیے ____ کہلاتی ہیں۔ (1☆)
(A) سیکوئنشل **(B)** سلیکشن (C) رینڈم (D) ریپیٹیشن

78. مشروط سٹیٹمنٹس کی ____ اقسام ہیں۔ (1☆)
(A) 2 (B) 3 (C) 4 (D) 5

79. ____ سٹیٹمنٹ کے ذریعے شرط بنا کر اس سے کوڈ منسوب کر سکتے ہیں یہ کوڈ تب چلتا ہے اگر شرط پوری ہو جائے ورنہ نہیں چلتا۔ (1☆)
(A) if (B) if-else (C) if-else-if (D) if-then

80. if (condition) سٹرکچر میں if ہے: (1☆)
(A) وری ایبل (B) کانسٹینٹ **(C)** کی-ورڈ (D) پوائنٹر

81. اگر ہم ایک if سٹیٹمنٹ سے ایک سے زیادہ سٹیٹمنٹس منسوب کرنا چاہتے ہیں تو انہیں ____ کے اندر لکھتے ہیں۔ (1☆)
(A) باکس **(B)** بلاک (C) واوین (D) لسٹ

82. اگر ہم چاہتے ہیں کہ ہدایات کا ایک سیٹ تب چلے اگر شرط پوری ہو جائے ورنہ کوئی دوسرا سیٹ چلے تو ایسی صورت میں ہم ____ سٹیٹمنٹ استعمال کرتے ہیں۔ (1☆)
(A) if **(B)** if-else (C) if-else-then (D) if-then

83. ____ ایک کنٹینر ہوتا ہے جو آئٹمز کے مجموعے کو ایک خاص ترتیب میں محفوظ کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔ (1☆)
(A) ڈیٹا فیلڈ **(B)** ڈیٹا سٹرکچر (C) ڈیٹا ٹائپ (D) کوئی بھی نہیں

84. ____ سب سے زیادہ استعمال ہونے والے ڈیٹا سٹرکچر میں سے ایک ہے۔ (1☆)
(A) لوپ (B) کنٹرول سٹیٹمنٹس **(C)** ارے (D) فنکشن

85. ____ ایک ڈیٹا سٹرکچر ہے جس میں ایک ہی ڈیٹا ٹائپ کی ایک سے زیادہ قیمتیں رکھی جا سکتی ہیں۔ (1☆)
(A) ارے (B) لوپ (C) کنٹرول سٹرکچر (D) مشروط سٹرکچر

86. ارے کی ایک خصوصیت یہ ہے کہ یہ کمپیوٹر میموری میں تمام قیمتیں ____ محفوظ کرتا ہے۔ (1☆)
(A) الگ الگ **(B)** اکٹھی (C) وقفے سے (D) کوئی بھی نہیں

87. int ٹائپ کی ارے جس میں ایک مزدور کی سات دن کی اجرت رکھی جائے تو اسے کس طرح ڈکلیئر کریں گے: (1☆)
(A) int daily_wage=[7];
(B) int daily_wage={7};
(C) int daily_wage=[7],
(D) int daily_wage=(7);

88. پہلی مرتبہ ایک ارے میں قیمتیں رکھنا ارے ____ کہلاتا ہے۔ (1☆)
(A) ڈکلیریشن **(B)** انیشلائزیشن (C) ڈیفینیشن (D) سٹوریج

89. ارے کا ہر ایلیمنٹ ایک ____ ہوتا ہے جس کو ارے کے نام کے ساتھ لکھ کر ہم ارے کے ڈیٹا تک رسائی حاصل کر سکتے ہیں۔ (1☆)
(A) نام (B) سائز **(C)** انڈیکس (D) سٹرکچر

90. ارے کی ایک اہم خصوصیت یہ ہے کہ ____ کو بطور انڈیکس استعمال کیا جا سکتا ہے۔ (1☆)
(A) نام **(B)** وری ایبلز (C) کانسٹینٹس (D) ڈیٹا ٹائپ

91. اگر ہمیں ایک یا ایک سے زیادہ سٹیٹمنٹس دہرانی ہوں تو ہم ____ کا استعمال کرتے ہیں۔ (1☆)
(A) فنکشنز (B) ارے (C) سلیکشن سٹرکچر **(D)** لوپس

92. C لینگوئج میں لوپ کی ____ قسمیں ہیں۔ (1☆)
(A) 2 **(B)** 3 (C) 4 (D) 5

93. کسی بھی مسئلے کو حل کرنے کی اچھی حکمت عملی یہ ہے کہ اسے ____ حصوں میں تقسیم کر دیا جائے۔ (1☆)
(A) دو (B) تین **(C)** چھوٹے چھوٹے (D) بڑے بڑے

94. ____ پروگرامنگ کے سوال کو حل کرنے کے لیے تقسیم کرنے اور فتح کرنے کی حکمت عملی استعمال کرتے ہیں۔ (1☆)
(A) ارے (B) ڈیٹا سٹرکچر (C) کنٹرول سٹرکچر **(D)** فنکشنز

95. ____ فنکشن کمپیوٹر سکرین پر کچھ بھی دکھانے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔ (1☆)
(A) #include (B) scanf **(C)** printf (D) یوزر ڈیفائنڈ

96. ____ ایک فنکشن ہے جو صارف سے ان پٹ لینے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔ (1☆)
(A) scanf (B) printf (C) input (D) output

97. ہر پروگرام کو سرانجام دیتا ہے: (1☆)
(A) input (B) output **(C)** مین (D) انورس

98. بنیادی طور پر C لینگوئج میں ____ فنکشنز ہوتے ہیں۔ (1☆)
(A) دو (B) تین (C) چار (D) کوئی نہیں

99. وہ فنکشنز جو C کی سٹینڈرڈ لائبریری میں موجود ہیں ____ فنکشنز کہلاتے ہیں۔ (1☆)
(A) یوزر ڈیفائنڈ **(B)** بلٹ ان (C) ایڈمن ڈیفائنڈ (D) سسٹم ڈیفائنڈ

100. وہ فنکشنز جو پروگرامر ڈیفائن کرتا ہے ____ فنکشنز کہلاتے ہیں۔ (1☆)
(A) یوزر ڈیفائنڈ (B) بلٹ ان (C) ایڈمن ڈیفائنڈ (D) آٹو ڈیفائنڈ

انشائی طرز (حصہ اول)

1. ارے انیشلائزیشن سے کیا مراد ہے؟ سنٹیکس تحریر کریں۔ (14☆)
2. فنکشنز کیا ہوتے ہیں؟ مثالیں دیں۔ (13☆)
3. یوزر ڈیفائنڈ فنکشنز کیا ہوتے ہیں؟ (12☆)
4. کنٹرول سٹیٹمنٹس کس لیے استعمال کی جاتی ہیں؟ (10☆)
5. if else سٹیٹمنٹ کس طرح کام کرتی ہے؟ اس کا سٹرکچر بھی بنائیں۔ (9☆)
6. فنکشنز کی کتنی اقسام ہیں نام لکھیں۔ (9☆)
7. بلٹ ان فنکشنز کیا ہوتے ہیں؟ (9☆)
8. فنکشن کو کیسے استعمال کیا جاتا ہے؟ یا فنکشن کو کیسے کال کیا جاتا ہے؟ مثال دیں۔ (9☆)
9. پیرامیٹر اور آرگیومنٹ میں فرق کیا ہے؟ (9☆)
10. نیسٹڈ سلیکشن سٹرکچر کا کیا استعمال ہے؟ (9☆)
11. ارے کو کیسے ڈکلیئر کیا جاتا ہے؟ (9☆)
12. سیکوئنشل کنٹرول سٹیٹمنٹس کیا کام کرتی ہیں؟ (8☆)
13. سلیکشن یا کنڈیشنل سٹیٹمنٹس کیا ہوتی ہیں؟ (8☆)

14. فنکشن کے اندر ریٹرن کا کیا کام ہے؟ (8☆)
15. For لوپ سے کیا مراد ہے؟ اس کا سٹرکچر بیان کریں۔ (8☆)
16. نیسٹڈ لوپ سے کیا مراد ہے؟ اس کا سٹرکچر بنائیں۔ (8☆)
17. کنٹرول سٹیٹمنٹس کتنی قسم کی ہوتی ہیں؟ نام تحریر کریں۔ (7☆)
18. یونری آپریٹر اور بائنری آپریٹر میں فرق بتائیں۔ (7☆)
19. if سٹیٹمنٹ کیسے کام کرتی ہے۔ اس کا سٹرکچر بیان کریں۔ (7☆)
20. IDE سے کیا مراد ہے؟ (7☆)
21. کی ورڈز (مختص کیے گئے الفاظ) سے کیا مراد ہے؟ (7☆)
22. ہم ایک متغیر کو کس طرح ڈکلیئر کر سکتے ہیں؟ (7☆)
23. پروگرامنگ میں فنکشنز کو استعمال کرنے کے کیا فائدے ہیں؟ (7☆)
24. فنکشن کے سگنیچر سے کیا مراد ہے؟ (7☆)
25. ٹیکسٹ ایڈیٹر کیا کام کرتا ہے؟ (6☆)
26. کمپائلر کیا کام سرانجام دیتا ہے؟ (6☆)
27. آپریٹر کی ترجیح سے کیا مراد ہے؟ (6☆)
28. C لینگویج میں () getch فنکشن کا کیا کردار ہے؟ (6☆)
29. اسائنمنٹ آپریٹر اور برابر آپریٹر میں کیا فرق ہوگا؟ (6☆)
30. ارے سے کیا مراد ہے؟ (6☆)
31. سلیکشن / کنڈیشنل / مشروط سٹیٹمنٹس کی کتنی اقسام ہیں؟ (6☆)
32. تقسیم کرو اور فتح کرو کی حکمتِ عملی کس طرح مسائل کے حل میں مددگار ثابت ہوتی ہے؟ یا مسائل حل کرنے کی ایک اچھی حکمت عملی سے کیا مراد ہے؟ (6☆)
33. لوپ سٹرکچر سے کیا مراد ہے؟ (6☆)
34. فنکشنز کے آرگیومنٹ سے کیا مراد ہے؟ (6☆)
35. فنکشن کی باڈی سے کیا مراد ہے؟ (6☆)
36. لاجیکل / منطقی آپریٹرز کے بارے میں آپ کیا جانتے ہیں؟ (5☆)
37. کمپیوٹر پروگرامر کی تعریف بیان کریں۔ (5☆)
38. متغیرات کے نام رکھنے کے اصول تحریر کریں۔ (5☆)
39. ارے کے انڈیکس سے کیا مراد ہے؟ (5☆)
40. لوپ کی کتنی اقسام ہیں؟ (5☆)
41. فنکشنز کے پیرامیٹرز سے کیا مراد ہے؟ (5☆)
42. if سٹیٹمنٹ کا فلو چارٹ بنائیں۔ (4☆)
43. سینٹیکس ایرر کب واقع ہوتی ہے؟ (4☆)
44. کانسٹنٹ یا مستقلات سے کیا مراد ہے؟ (4☆)
45. I/O فنکشن سے کیا مراد ہے؟ (4☆)
46. اسکیپ سیکوئنس کا مقصد بیان کریں۔ (4☆)
47. اسائنمنٹ آپریٹر کیا ہوتے ہیں؟ (4☆)
48. کمپاؤنڈ سٹیٹمنٹ کیا ہوتی ہے؟ (4☆)
49. ارے کے ایلیمنٹس تک رسائی کیسے کی جاسکتی ہے؟ (4☆)
50. فنکشن کے دوبارہ استعمال سے کیا مراد ہے؟ فنکشن کی ری یوز ایبلیٹی سے کیا مراد ہے؟ (4☆)

51. کمپیوٹر پروگرامنگ سے کیا مراد ہے؟ (3☆)
52. پروگرامنگ انوائرنمنٹ سے کیا مراد ہے؟ (3☆)
53. سینٹیکس سے کیا مراد ہے؟ (3☆)
54. ہیڈر فائلز کیا ہوتی ہے؟ (3☆)
55. C پروگرام میں کمنٹس سے کیا مراد ہے؟ (3☆)
56. کریکٹر کانسٹنٹ (مستقلات) کیا ہوتے ہیں؟ (3☆)
57. متغیر سے کیا مراد ہے؟ (3☆)
58. کسی متغیر کی انیشلائزیشن سے کیا مراد ہے؟ (3☆)
59. " Char " اور "int" کے درمیان فرق لکھیں۔ (3☆)
60. فارمیٹ سپیسیفائر سے کیا مراد ہے؟ (3☆)
61. سٹیٹمنٹ ٹرمینیٹر سے کیا مراد ہے؟ (3☆)
62. "n/ " کا مقصد بیان کریں۔ (3☆)
63. ماڈولس آپریٹر کیا کام سرانجام دیتا ہے؟ (3☆)
64. اینڈ آپریٹر (&&) کا ٹیبل بنائیں۔ (3☆)
65. if-else سٹیٹمنٹ کا فلو چارٹ بنائیں۔ (3☆)
66. if-else-if سٹیٹمنٹ کا ڈھانچہ بیان کریں۔ (3☆)
67. ڈیٹا سٹرکچر سے کیا مراد ہے؟ (3☆)
68. For لوپ کے سٹرکچر کا فلو چارٹ بنائیں۔ (3☆)
69. فنکشن کو ڈیفائن کرنے سے کیا مراد ہے؟ (3☆)
70. پروگرام سے کیا مراد ہے؟ (2☆)
71. سی لینگویج کب اور کس نے بنائی؟ (2☆)
72. "t/ " کا مقصد بیان کریں۔ (2☆)
73. آپریٹر کیا ہوتے ہیں؟ چند آپریٹرز کے نام لکھیں۔ (2☆)
74. ارتھمیٹک آپریٹر کیا ہوتے ہیں؟ (2☆)
75. ریلیشنل آپریٹرز کیا ہوتے ہیں؟ (2☆)
76. OR آپریٹر کا ٹیبل بنائیں۔ (2☆)
77. C لینگویج میں NOT آپریٹر (!) کا کیا کام ہے؟ (2☆)
78. C لینگویج شارٹ سرکٹ ایویلوشن سے کیا مراد ہے؟ (2☆)
79. نیسٹڈ سلیکشن سٹرکچر کا ڈھانچہ بنائیں۔ (2☆)
80. if یا else سٹیٹمنٹ کے اندر ایک سے زیادہ ہدایات کو بلاک میں لکھنا کیوں ضروری ہے؟ (2☆)
81. شرط سے کیا مراد ہے؟ / کنڈیشن سے کیا مراد ہے؟ (2☆)
82. 'if' سٹیٹمنٹ اور "if else" سٹیٹمنٹ میں فرق بیان کیجیے۔ (2☆)
83. ہمیں ڈیٹا سٹرکچر کی ضرورت کیوں پڑتی ہے؟ (2☆)
84. For لوپ کب استعمال کی جاتی ہے؟ (2☆)
85. ایک پروگرام لکھیں جو سکرین پر تین مرتبہ پاکستان ڈسپلے کرے۔ (2☆)
86. ایک پروگرام لکھیں جو دو کا پہاڑہ لکھے۔ (2☆)
87. پانچ طالباء کے نمبر رکھنے کے لیے فلوٹ ٹائپ کی ڈکلیریشن کی مثال لکھیں۔ (2☆)
88. C لینگویج کس طرح تقسیم کرو اور فتح کرو کی حکمت عملی کو استعمال کرتی ہے؟ (2☆)
89. فنکشن ڈیفینیشن کے حصوں کی فہرست لکھیں۔ (2☆)
90. if سٹیٹمنٹ کی وضاحت کے لیے ایک پروگرام لکھیں۔ (1☆)

91. ایک پروگرام لکھیں جو طالب علم کو پرسنٹیج ان پٹ لے اگر پرسنٹیج 50 سے زیادہ ہو تو pass پرنٹ کرے۔ (1☆)
92. ایک پروگرام لکھیں جو یوزر سے درج ذیل ان پٹ لے اور ملازم کی Gross salary معلوم کرے۔ (1☆)
93. ایک پروگرام لکھیں جو ایک کریکٹر ان پٹ لے اگر وہ ہندسہ ہو تو digit پرنٹ کرے ورنہ NOT Digit پرنٹ کرے۔ (1☆)
94. ارے ڈیکلیریشن کی دو مثالیں لکھیں۔ (1☆)
95. ارے انیشلائزیشن کی کوئی سی دو مثالیں لکھیں۔ (1☆)
96. ایک پروگرام لکھیں جو ایک سے دس تک نمبر سکرین پر دکھائے۔ (1☆)
97. پروگرام میں فنکشنز کو ترتیب دیتے ہوئے کب دو نکات کو ذہن میں رکھنا ضروری ہے؟ (1☆)
98. ایک فنکشن کتنی قیمتیں واپس کر سکتا ہے؟ (1☆)
99. کون سی حکمت عملی مسئلے کو چھوٹے چھوٹے مسائل میں تقسیم کرتی ہے اور کیوں؟ (1☆)
100. return(4,5) کیا قیمت ریٹرن کرے گا؟ (1☆)

انشائی طرز (حصہ دوم)

1. منطقی آپریٹرز کیا ہوتے ہیں؟ اس کی اقسام کی وضاحت کیجیے۔ (6☆)
2- کمنٹس کیا ہوتے ہیں؟ ان کا مقصد، سنٹیکس اور اقسام بیان کریں۔ (5☆)
3. "for" لوپ استعمال کرتے ہوئے 20-2 جفت اعداد کو پرنٹ کرنے کا پروگرام لکھیں۔ (4☆)
4. "for" لوپ کو استعمال کرتے ہوئے 19-1 کے درمیان طاق اعداد کو پرنٹ کرنے کا پروگرام لکھیے۔ (4☆)
5- متغیر کی ڈیٹا ٹائپ سے کیا مراد ہے؟ ان کی اقسام بیان کریں اور مثالیں دیں۔ (3☆)
6. فارمیٹ سپسفائر کیا ہوتے ہیں؟ ان کے استعمالات بیان کریں اور مثالیں دیں۔ (3☆)
7. ارتھ میٹک آپریٹرز کیا ہوتے ہیں؟ کوئی سے تین ارتھ میٹک آپریٹرز کی وضاحت کیجیے۔ (3☆)
8. C-لینگویج میں ( ) printf اور ( ) scanf کے استعمال کو مثالوں سے واضح کریں۔ (3☆)
9. "for" لوپ کو استعمال کرتے ہوئے کسی بھی نمبر کا ٹیبل پرنٹ کرنے کا پروگرام لکھیے۔ (3☆)
10- مستقلات سے کیا مراد ہے؟ ان کی اقسام بیان کریں اور مثالیں دیں۔ (2☆)
11. ایک پروگرام لکھیں جو 4 مضامین کے حاصل کردہ نمبر صارف سے ان پٹ لے اور حاصل کردہ نمبر سکرین پر دکھائے۔ (2☆)
12. For لوپ پر استعمال کرتے ہوئے ایک پروگرام تحریر کیجیے جو کسی بھی عدد فیکٹوریل پرنٹ کرے۔ (2☆)
13. for لوپ کو استعمال کرتے ہوئے ایک پروگرام لکھیے جو پہلے دس قدرتی نمبروں کا مجموعہ پرنٹ کرے۔ (2☆)