لاہور، گوجرانوالا، راولپنڈی، فیصل آباد، سرگودھا، ملتان، ڈی جی خان، بہاولپور اور ساہیوال
کے تمام بورڈز سال 2014ء تا 2025ء کے حل شدہ پیپرز (پہلا اور دوسرا گروپ)

اپ ٹو ڈیٹ پیپرز

تیاری
برائے امتحان
سال 2026ء

10

اصل
بورڈ پیپرز
2025
کا مکمل حل

الرازی
100 فارمولا
100 گیس پیپرز

کمپیوٹر سائنس

منفرد خصوصیات

- بلوم ٹیکسانومی سوالات پر مشتمل چیپٹر وائز اور ٹاپک وائز نوٹس
- پنجاب بھر کے بورڈز کے جاری کردہ نئے ماڈل پیپرز برائے سالانہ امتحان 2026ء ANALYTICAL & CONCEPTUAL کے مطابق تیار کردہ اسیسمنٹ پیپرز
- سال 2025ء کے تمام بورڈ پیپرز کا مکمل حل
- مشقی سوالات کا مکمل حل

الرازی

اَپ ٹوڈیٹ

پیپرز

کمپیوٹر سائنس

AL-RAZI PUBLICATIONS

پنجاب بھر کے تمام سیکنڈری بورڈز کے نئے جاری کردہ سال 2026ء کے ماڈل پیپر کے عین مطابق

پنجاب بھر کے تمام بورڈز لاہور، گوجرانوالہ، راولپنڈی، فیصل آباد، سرگودھا، ملتان، ڈی جی خان، بہاولپور اور ساہیوال کے سال 2022ء اور 2025ء کے حل شدہ پیپرز (پہلا اور دوسرا گروپ)

Knowledge — نالج
Understanding — انڈرسٹینڈنگ
Application — اپلی کیشن
Analytical — تجزیاتی
Conceptual — تصوراتی

بنیاد پر تیار کردہ

سالانہ امتحان میں مختصر وقت میں 100 فیصد کامیابی کے حصول کے لیے الرازی 100/100 فارمولا

الرازی

اپ ٹو ڈیٹ پیپرز

کمپیوٹر سائنس

10

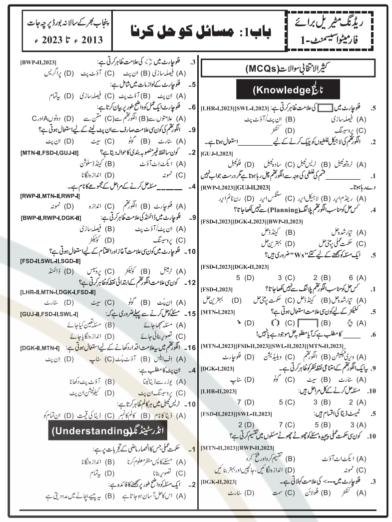
AL-RAZI PUBLICATIONS

1. امتحانی تیاری کے لیے یونٹ وائز نوٹس (ریڈنگ میٹیریل Reading Material)
2. یونٹ وائز فارمیٹو اسیسمنٹ (Formative Assessment) ماڈل پیپرز
3. ہاف بک اور فل بک اسیسمنٹ پیپرز
4. سال 2022ء اور 2025ء کے بورڈ پیپرز کا مکمل حل
5. الرازی گیس 100/100 فارمولا (100 MCQs اور 100 Short Questions)
6. الرازی کلاس ٹیسٹ (ہر یونٹ کے تین عدد ٹیسٹ)

اس کتاب کو کیسے استعمال کیا جائے؟

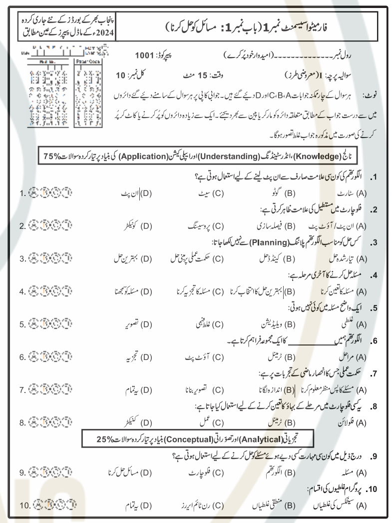
1 یونٹ وائز نوٹس (ریڈنگ میٹیریل Reading Material) الـرازی

اس حصے میں ہر فارمیٹو اسیسمنٹ کے سلیبس کے مطابق یونٹ وائز ریڈنگ میٹیریل دیا گیا ہے تاکہ طلبہ فارمیٹو اسیسمنٹ کو حل کرنے سے پہلے اس کی تیاری کر سکیں۔ یہ میٹیریل سابقہ بورڈ پرچہ جات سے ترتیب دیا گیا ہے۔



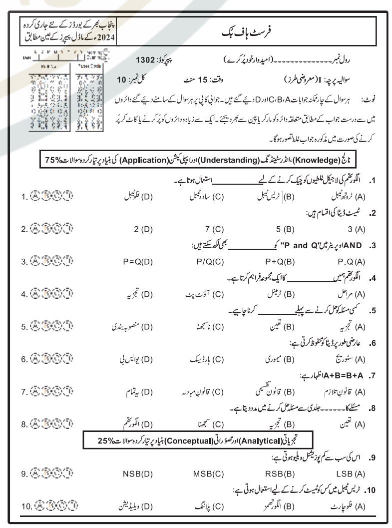
2 یونٹ وائز ماڈل پیپرز (فارمیٹو اسیسمنٹ) نیا بورڈ پیپر پیٹرن (25% Analytical اور Conceptual) الـرازی

اس حصے میں Bloom Taxonomy کے لیولز اور بورڈ کی دی گئی ریشو (25% Analytical اور Conceptual) پیپر پیٹرن کے مطابق اسیسمنٹ پیپرز تیار کیے گئے ہیں تاکہ طلبہ بورڈ کے طریقہ کار کے مطابق تیاری کر سکیں۔



3 ہاف بک اور فل بک اسیسمنٹ پیپرز (بورڈ پیٹرن) (25% Analytical اور Conceptual) الـرازی

اس حصے میں بورڈز کے نئے پیپر پیٹرن (نالج، انڈرسٹینڈنگ، اپلی کیشن اور 25% Analytical اور Conceptual سوالات کے مطابق ہاف بک وائز اور فل بک وائز اسیسمنٹ پیپرز دیے گئے ہیں۔ یہ پیپرز دراصل طلبہ کی دوہرائی کے لیے ہیں تاکہ امتحان میں نمایاں نمبرز حاصل کر سکیں۔



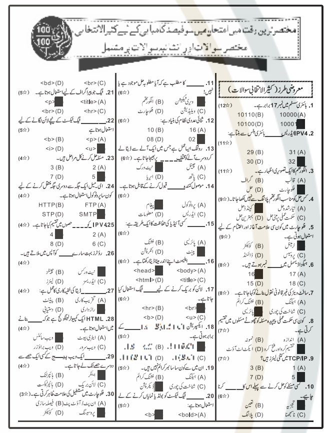
اس کتاب کو کیسے استعمال کیا جائے؟

4 سال 2022ء اور 2025ء کے پنجاب بھر کے تمام بورڈز کے پرچہ جات اور اِن کا مکمل حل — الرازی

طلبہ کی Summative Assessment کے لیے 2022-25ء کے تمام بورڈز کے اپ ٹو ڈیٹ پرچہ جات دیے گئے ہیں۔ ان پرچہ جات کو اس طریقہ سے بنایا گیا کہ اساتذہ کرام ان کو کاٹ کر الگ کر سکتے ہیں اور طلبہ کا امتحانی جائزہ لے سکتے ہیں۔ اس سے اساتذہ کرام کے فوٹو کاپی کے اخراجات ختم ہو جائیں گے۔

5 الرازی گیس 100/100 فارمولا (100 MCQs اور 100 Short Questions) — الرازی

اوسط درجے کے طلبہ کی امتحانی تیاری کے لیے الرازی 100/100 فارمولا دیا گیا ہے جس میں سابقہ امتحان میں بار بار پوچھے گئے 100 معروضی اور 100 مختصر جوابی سوالات دیے گئے ہیں یہ حصہ گیس پیپرز کی حیثیت رکھتا ہے اور اس حصہ کی تیاری سے اِن شاء اللہ طلبہ بہترین نمبر حاصل کر سکیں گے۔



6 الرازی کلاس ٹیسٹ (ہر یونٹ کے 3 عدد ٹیسٹ) — الرازی

اس حصے میں بورڈز کے نئے پیپر پیٹرن (نالج، انڈرسٹینڈنگ، اپلی کیشن اور 25% Conceptual اور Analytical سوالات کے مطابق ہر چیپٹر کے پیریڈ وائز کلاس ٹیسٹ دیے گئے ہیں۔ اساتذہ کرام ان کو کاٹ کر الگ کر سکتے ہیں۔ اس سے اساتذہ کرام کے فوٹو کاپی کے اخراجات ختم ہو جائیں گے۔

چیئرمین	غلام مجتبیٰ (جی ایم)
ڈائریکٹر ایڈمن	محمد رضوان
مصنفین	عدن زمان (گورنمنٹ کالج یونیورسٹی لاہور)، عبدالسعد بلوچ (BS-IT) محمد اشفاق احمد (گورنمنٹ سنٹرل ماڈل ہائی سکول لوئر مال کیمپس، لاہور) میاں نوید (ڈویژنل پبلک سکول)
کمپوزنگ اینڈ ڈیزائننگ	محمد اسامہ ظہیر، عمر نواز
پروف ریڈنگ اینڈ ایڈیٹنگ	رائے محمد اکبر کھرل

فہرست

سیکشن نمبر	یونٹ نمبر	عنوان		صفحہ نمبر
یونٹ وائز نوٹس 1 ریڈنگ میٹیریل Reading Material	1	پروگرامنگ کا تعارف	ریڈنگ میٹیریل	5
			فارمیٹو اسیسمنٹ نمبر 1	11
	2	یوزر انٹریکشن	ریڈنگ میٹیریل	13
			فارمیٹو اسیسمنٹ نمبر 2	19
یونٹ وائز ماڈل پیپرز 2 (فارمیٹو اسیسمنٹ) نیا بورڈ پیپر پیٹرن Conceptual اور Analytical 25%	3	مشروط منطق	ریڈنگ میٹیریل	21
			فارمیٹو اسیسمنٹ نمبر 3	28
	4	ڈیٹا اینڈ ریپیٹیشن	ریڈنگ میٹیریل	30
			فارمیٹو اسیسمنٹ نمبر 4	35
	5	فنکشنز	ریڈنگ میٹیریل	37
			فارمیٹو اسیسمنٹ نمبر 5	42
ہاف بک اور فل بک اسیسمنٹ پیپرز 3 نیا بورڈ پیپر پیٹرن Conceptual اور Analytical 25%		فرسٹ ہاف بک اسیسمنٹ	(باب نمبر 1 تا 2)	44
		سیکنڈ ہاف بک اسیسمنٹ	(باب نمبر 3 تا 5)	46
		فل بک اسیسمنٹ	(باب نمبر 1 تا 5)	48
سال 2022ء اور 2023ء کے 4 پنجاب بھر کے تمام بورڈز کے پرچہ جات اور اِن کا مکمل حل		سابقہ بورڈ پرچہ جات 2022ء		51
		سابقہ بورڈ پرچہ جات 2023ء		69
		جوابات : سابقہ بورڈ پرچہ جات 2022-23ء کا مکمل حل		88
5		الرازی 100/100 فارمولا (100 MCQs اور 100 Short Questions)		109
6		الرازی کلاس ٹیسٹ (ہر یونٹ کے 3 عدد ٹیسٹ)		113
7		سابقہ بورڈ پرچہ جات 2025ء		121

AL-RAZI PUBLICATIONS

ریڈنگ میٹیریل برائے فارمیٹو اسیسمنٹ-1

باب1: پروگرامنگ کا تعارف

پنجاب بھر کے سالانہ بورڈ پرچہ جات
2022ء تا 2025ء

کثیر الانتخابی سوالات (MCQs)

نالج (Knowledge)

1. کسی بھی پروگرامنگ لینگوئج میں پروگرام کی ہدایات لکھنے کے قوانین کہلاتے ہیں:
(A) Punctuation (B) Regulation (C) Syntax (D) All

2. ایسا پروگرام جو پروگرام میں موجود غلطیاں تلاش کر کے ختم کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے، کہلاتا ہے:
(A) ٹیکسٹ ایڈیٹر (B) کمپائلر (C) ڈی بگر (D) ٹرانسلیٹر

3. پروگرام میں ایسی ہدایات جن پر عمل درآمد نہیں ہوتا کہلاتی ہیں:
(A) ڈمی سٹیٹمنٹ (B) ایکسٹرا سٹیٹمنٹ (C) غیر ضروری (D) کمینٹس

4. 'سی' لینگوئج میں کمینٹس کی اقسام ہیں:
(A) ایک (B) دو (C) تین (D) چار

5. ملٹی لائن کمینٹس اختتام پذیر ہوتا ہے:
(A) # (B) // (C) /* (D) */

6. درج ذیل میں سے رئیل کانسٹینٹ ہے:
(A) 5 (B) 5.5 (C) 'A' (D) "Hafizabad"

7. float متغیر ویلیو محفوظ کر سکتے ہیں:
(A) $3.4x10^{38}$ to $3.4x10^{-38}$ (B) $3.4x10^{-38}$ to $3.4x10^{38}$
(C) $1.4x10^{-38}$ to $1.4x10^{38}$ (D) $1.4x10^{38}$ to $3.4x10^{-38}$

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

9. صحیح کریکٹر کانسٹنٹ ہے: [GUJ-I,2023]
(A) 12 (B) 1.2 (C) '\' (D) c

10. ہر پروگرامنگ لینگوئج میں چند ابتدائی تعمیراتی عناصر ہوتے ہیں اور یہ پروگرامر کے چند اصولوں کے پابند ہوتے ہیں جنہیں ____ کہا جاتا ہے۔ [RWP-I,2023]
(A) پروگرامنگ رول (B) سینٹیکس (C) تعمیراتی عناصر (D) سیمانٹک رولز

11. ایسے الفاظ کی فہرست جو پہلے ڈیفائنڈ ہیں اور جنہیں پروگرامر اپنے متغیرات کے ناموں کے طور پر استعمال نہیں کر سکتا ____ کہلاتے ہیں۔ [RWP-I,2023]
(A) آٹو ورڈز (B) کی ورڈز (C) محدود الفاظ (D) پہلے سے ڈیفائن کیے ہوئے الفاظ

12. Include سٹیٹمنٹس ____ سیکشن میں لکھی جاتی ہیں۔ [FSD-I,2023][MTM-I,2023]
(A) ہیڈر (B) مین (C) کمنٹس (D) پرنٹ

13. سافٹ ویئر جو پروگرامرز کو پروگرام لکھنے میں مدد دیتا ہے ____ کہلاتا ہے۔ [SGD-I,2023][BWP-I,2023][SWL-I,2023]
(A) کمپائلر (B) ایڈیٹر (C) IDE (D) ڈی بگر

14. ایسے الفاظ جن کے معنی پہلے سے طے شدہ ہوں اور پروگرامر انہیں اپنے متغیرات کے ناموں کے طور پر استعمال نہ کر سکتا ہو ____ کہلاتے ہیں۔ [MTM-I,2023]
(A) آٹو الفاظ (B) مختص کیے گئے الفاظ (C) ممنوعہ الفاظ (D) طے شدہ الفاظ

15. ایک متغیر کو انیشلائز کرنے کے لیے ہم ____ اوپریٹر استعمال کرتے ہیں۔ [GUJ-I,DGK-I,2023][BWP-II,2025]
(A) → (B) = (C) @ (D) ؟

انڈرسٹینڈنگ (Understanding)

16. درج ذیل 'سی' پروگرامنگ کے لیے ایک آئی ڈی ای ہے:
(A) X code (B) Code:: Blocks (C) Dev c++ (D) تمام

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

18. کریکٹر کو انیشلائز کرنے کے لیے ایک درست سٹیٹمنٹ ہے:
(A) char ch = A (B) char ch = 'A' (C) char ch = "A" (D) تمام

19. اگر متغیر کو انیشلائز نہ کیا جائے تو اس میں ویلیو ہوگی:
(A) صفر (B) خالی (C) known value (D) unknown value

20. کمپیوٹر کے لیے ہدایات ____ میں لکھی جاتی ہیں۔
(A) انگلش لینگوئج (B) کمپیوٹر لینگوئج (C) فطری زبان (D) تمام

21. ہیڈر فائل کو پروگرام کے کس سیکشن میں شامل کیا جاتا ہے؟
(A) لنک (B) مین (C) باڈی آف مین (D) کسی بھی

22. ____ کی قیمت پورے پروگرام کے چلنے کے دوران تبدیل نہیں ہوتی۔ [LHR-I,2023]
(A) ویری ایبل (B) کانسٹینٹ (C) سٹرنگ (D) کمینٹس

23. ____ ایک ایسا سافٹ ویئر ہوتا ہے جو پروگرام کی فائلز کو ایسے کوڈ میں تبدیل کر دیتا ہے جسے مشین سمجھ سکے اور چلا سکے۔ [DGK-I,2023][SWL-I,2023]
(A) کمپائلر (B) ایڈیٹر (C) IDE (D) ڈیبگر

اپلیکیشن (Application)

24. آلات کا ایسا مجموعہ جو پروگرام لکھنے اور اس پر عمل درآمد کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے:
(A) کمپیوٹر ٹولز (B) پروگرام کا مجموعہ (C) آئی ڈی ای (D) پروگرامنگ انوائرنمنٹ

AL-RAZI PUBLICATIONS

25. ہیڈر فائل کو پروگرام میں شامل کرنے کے لیے سٹیٹمنٹ استعمال ہوتی ہے:

(A) print (B) type (C) include (D) define

26. ــــــــ کو سورس کوڈ میں پروگرام کے استعمال کیے ہوئے الگورتھم اور طریقہ کار کی مزید وضاحت کرنے کے لیے استعمال کیا جاتا ہے۔

(A) پیغامات (B) اشارات (C) کمینٹس (D) وضاحتیں

27. کانسٹینٹس کو محفوظ کرنے کے لیے ڈیٹا ٹائپ استعمال ہوتی ہے:

(A) float (B) int (C) char (D) کوئی نہیں

28. حقیقی اعداد جن میں اعشاریہ آتا ہے کو محفوظ کرنے کے لیے ڈیٹا ٹائپ استعمال ہوتی ہے:

(A) int (B) char (C) float (D) یہ تمام

29. ڈیٹا ٹائپ جو کریکٹر کے ویری ایبلز کو ڈکلیئر کرنے کے لیے استعمال ہوتی ہے:

(A) float (B) char (C) int (D) یہ سب

تجزیاتی (Analytical)

30. درج ذیل ایک کی ورڈ نہیں ہے:

(A) static (B) sizeof (C) typedof (D) versatile

31. درج ذیل ایک درست متغیر کا نام نہیں ہے:

(A) name (B) roll-num (C)1var (D) Hello

32. ان میں سے کون سا ایک درست کریکٹر ہے؟ [SGD-I,2023][DGK-I,2023]

(A) 'here' (B) "a" (C) '9' (D) کوئی نہیں

33. درج ذیل میں سے کون سا مخصوص کیا گیا لفظ نہیں ہے؟ [BWP-I,2023]

(A) Auto (B) Break (C) If (D) Small

34. درج ذیل میں سے کس کی قیمت پروگرام کے دوران بدلی جاسکتی ہے:

(A) کریکٹر (B) مستقل (C) متغیر (D) سٹرنگ

تصوّراتی (Conceptual)

35. ــــــــ کو کانسٹینٹس محفوظ کرنے کے لیے ایک مرتبان سمجھا جاسکتا ہے۔

(A) باکس (B) جار (C) متغیر (D) مجموعہ

36. سٹیٹمنٹ جو دوسرے پروگرامرز کے کوڈ کو سمجھنے میں مدد دیتی ہے:

(A) پروگرام (B) سینٹیکس (C) کمینٹ (D) فنکشن

37. اگر پروگرامنگ کے اصولوں کی خلاف ورزی کی جائے تو ایرر واقع ہوتی ہے:

(A) لاجیکل (B) رن ٹائم (C) سینٹیکس (D) کوئی بھی نہیں

38. ایسا سافٹ ویئر جو پروگرامر کو کمپیوٹر پروگرام لکھنے اور اس میں ترمیم کرنے میں مدد دیتا ہے:

(A) ٹیکسٹ ایڈیٹر (B) IDE (C) کمپائلر (D) انٹرپریٹر

39. ________ میں ایسے آلات ہوتے ہیں جو پروگرامر کو کمپیوٹر پروگرام لکھنے، چلانے اور ٹیسٹ کرنے کے مراحل میں مدد دیتے ہیں۔

(A) IDE (B) ٹیکسٹ ایڈیٹر

(C) پروگرامنگ انوائرنمنٹ (D) ان میں سے کوئی نہیں

جوابات

B	.7	B	.6	D	.5	B	.4	D	.3	C	.2	C	.1
B	.14	C	.13	A	.12	B	.11	B	.10	C	.9	B	.8
A	.21	B	.20	C	.19	B	.18	D	.17	D	.16	B	.15
C	.28	B	.27	C	.26	C	.25	D	.24	A	.23	B	.22
C	.35	C	.34	D	.33	C	.32	C	.31	D	.30	B	.29
						A	.39	A	.38	C	.37	C	.36

مختصر سوالات (Short Questions)

نالج (Knowledge)

1. انٹیگریٹڈ ڈیویلپمنٹ سے کیا مراد ہے؟

جواب: انٹیگریٹڈ ڈیویلپمنٹ انوائرنمنٹ: ایک سافٹ ویئر جو پروگرامر کو کمپیوٹر پر پروگرام لکھنے اور چلانے میں مدد دینے کے لیے پروگرامنگ انوائرنمنٹ فراہم کرتا ہے وہ انٹیگریٹڈ ڈیویلپمنٹ انوائرنمنٹ (IDE) کہلاتا ہے۔

2. کمپیوٹر پروگرام سے کیا مراد ہے؟ [MLN-II,2025]

جواب: ہدایات کا مجموعہ جو کمپیوٹر کو کوئی خاص کام کرنے کے لیے دیا جاتا ہے، پروگرام کہلاتا ہے۔

3. پروگرامنگ لینگوئج کے سینٹیکس سے کیا مراد ہے؟ (یا) پروگرامنگ لینگوئج کا سینٹیکس کیا ہوتا ہے؟

جواب: ہر لینگوئج کا اپنا قوانین کا ایک سیٹ ہوتا ہے۔ اسی طرح تمام کمپیوٹر لینگوئجز کا بھی اپنا اپنا قوانین کا سیٹ ہوتا ہے۔ یہ قوانین کا سیٹ اس لینگوئج کا سینٹیکس کہلاتا ہے۔

4. ریزروڈ ورڈ سے کیا مراد ہے؟

جواب: ریزروڈ ورڈز سپیشل ورڈز ہوتے ہیں جن کے معانی اور مقصد پہلے سے واضح ہوتے ہیں۔ کمپائلر ان الفاظ کے معانی اور مقصد پہلے سے ہی جانتا ہے۔ ریزروڈ ورڈز کو کی ورڈز بھی کہتے ہیں۔

5. متغیر کی ڈیٹا ٹائپ سے کیا مراد ہے؟

جواب: متغیر کی ڈیٹا ٹائپ: C- لینگوئج میں ہر متغیر کی ایک ڈیٹا ٹائپ ہوتی ہے۔ ڈیٹا ٹائپ نہ صرف یہ بتاتی ہے کہ اس متغیر میں کس قسم کا ڈیٹا محفوظ کیا جاسکتا ہے بلکہ یہ بھی بتاتی ہے کہ اس متغیر کا ڈیٹا محفوظ کرنے کے لیے کمپائلر کو کتنی بائٹس رکھنی چاہیے۔ 'سی' لینگوئج میں تین بنیادی ڈیٹا ٹائپ ہیں یہ ڈیٹا ٹائپ انٹیجر (int)، فلوٹ (float) اور کریکٹر ہیں۔

6. C پروگرامنگ لینگوئج میں پانچ ریزروڈ ورڈز لکھیں۔

جواب: int , while , for , break , auto

7. کریکٹر کانسٹینٹ کیا ہے؟

جواب: کوئی بھی حرف سنگل کوٹیشن مارکس (' ') میں لکھا گیا کریکٹر کانسٹینٹ کہلاتا ہے۔ کریکٹر کانسٹینٹ چھوٹے حروف تہجی، بڑے حروف تہجی، اعداد یا علامات پر مشتمل ہوسکتا ہے۔ مثال کے طور پر 'A'، '5'، '$' وغیرہ کریکٹر کانسٹینٹ ہیں۔

8. int اور float ڈیٹا ٹائپ کی ویلیو محفوظ کرنے کی وسعت کیا ہے؟

جواب: int ڈیٹا ٹائپ کی ویلیو محفوظ کرنے کی وسعت 2147483648- سے +2147483647 تک ہے۔ float ڈیٹا ٹائپ کی ویلیو محفوظ کرنے کی وسعت $3.4x10^{-38}$ سے $3.4x10^{38}$ تک ہے۔ float اعشاریہ کے بعد 6 اعداد تک ویلیو محفوظ کرسکتا ہے۔

9. متغیرات کیا ہوتے ہیں؟

جواب: متغیرات ایسی مقداریں جن کی ویلیو پروگرام پر عمل درآمد کے دوران تبدیل ہوسکتی ہے۔ حقیقت میں متغیرات میموری لوکیشنز ہوتی ہیں جن کو ایک مخصوص نام دیا گیا ہوتا ہے۔

10- سافٹ ویئر سے کیا مراد ہے؟

جواب: پروگراموں کا مجموعہ جو یوزر کو کام کرنے کے لیے سہولیات مہیا کرتا ہے، سافٹ ویئر کہلاتا ہے۔

11- کمپیوٹر پروگرامنگ سے کیا مراد ہے؟

جواب: کمپیوٹر کو کام کرنے کے لیے جو ہدایات دی جاتی ہیں ان کو محفوظ کرنے کے عمل کو کمپیوٹر پروگرامنگ کہتے ہیں۔

12- کمپیوٹر پروگرامر کی تعریف بیان کریں۔

جواب: وہ شخص جو جانتا ہو کہ ایک کمپیوٹر پروگرام صحیح طریقے سے کس طرح لکھا جاتا ہے، کمپیوٹر پروگرامر کہلاتا ہے۔

13- پروگرامنگ / کمپیوٹر لینگوئج سے کیا مراد ہے؟

جواب: کمپیوٹر انگریزی، اُردو یا دیگر عام زبانیں نہیں سمجھتے جن کے ذریعے سے انسان ایک دوسرے سے بات چیت کرتے ہیں۔ ان کی اپنی خاص زبانیں ہوتی ہیں جنھیں کمپیوٹر کے سائنس دان تیار کرتے ہیں اور پروگرامر ان خاص زبانوں میں کمپیوٹر پروگرام لکھتے ہیں۔ جنھیں کمپیوٹر لینگوئج یا پروگرامنگ لینگوئجز کہا جاتا ہے۔

14- بہت زیادہ استعمال ہونے والی لینگوئجز کے نام لکھیں۔

جواب: JAVA, C++, C, C # اور Python بہت زیادہ استعمال ہونے والی لینگوئجز ہیں۔

15- سی لینگوئج کب اور کس نے بنائی؟

جواب: سی لینگوئج 1969ء سے 1973ء کے درمیان بیل لیبز میں ڈینس رچی نے تیار کی تھی۔

16- پروگرامنگ انوائرنمنٹ سے کیا مراد ہے؟

جواب: پروگرامنگ کا کام کرنے کے لیے کچھ خاص ٹولز کی ضرورت ہوتی ہے۔ پروگرامنگ کے تمام اہم آلات کو اکٹھا کرنے سے پروگرامنگ انوائرنمنٹ بنتی ہے۔ پروگرام لکھنے سے پہلے پروگرامنگ انوائرنمنٹ تیار کرنا ضروری ہے۔ یہ پروگرام لکھنے اور چلانے کے لیے ہمیں بنیادی پلیٹ فارم مہیا کرتی ہے۔

17- IDE سے کیا مراد ہے؟

جواب: IDE انٹیگریٹڈ ڈیویلپمنٹ انوائرنمنٹ کا مخفف ہے۔ یہ ایک سوفٹ ویئر ہے جو ایک پروگرامر کو کمپیوٹر پر پروگرام لکھنے اور چلانے میں مدد دیتا ہے۔ اور پروگرامنگ انوائرنمنٹ فراہم کرتا ہے۔ اس کا گرافیکل یوزر انٹرفیس ہوتا ہے جس کی ونڈوز اور بٹن استعمال کر کے صارف ان پُٹ دے سکتا ہے اور آؤٹ پٹ لے سکتا ہے۔

18- GUI سے کیا مراد ہے؟

جواب: GUI سے مراد ہے گرافیکل یوزر انٹرفیس۔ اس کی ونڈوز اور بٹن استعمال کر کے صارف ان پُٹ دے سکتا ہے اور آؤٹ پٹ لے سکتا ہے۔

19- C پروگرامنگ لینگوئج کی کوئی سی چار IDEs کے نام لکھیں۔

جواب: (i) X code   (ii) Visual studio

(iii) Code : : Blocks   (iv) Dev C++

20- سینٹیکس سے کیا مراد ہے؟

جواب: پروگرام کرتے ہوئے اگر پروگرامنگ لینگوئج کے کچھ ابتدائی تعمیراتی عناصر ہوتے ہیں اور اس میں پروگرام لکھنے کے کچھ اصول دیے گئے ہوتے ہیں۔ اصولوں کے اس مجموعے کو لینگوئج کا سینٹیکس کہتے ہیں۔

21- کی ورڈز (مختص کیے گئے الفاظ) سے کیا مراد ہے؟

جواب: ہر پروگرامنگ لینگوئج میں پہلے سے واضح الفاظ کی ایک فہرست ہوتی ہے۔ ہر لفظ کا ایک خاص مطلب ہوتا ہے جو کمپائلر کو پہلے سے معلوم ہوتا ہے۔ ان الفاظ کو مختص کیے گئے الفاظ (Reserved words) یا کی ورڈز (Key words) کہا جاتا ہے۔

22-C لینگوئج کے چند کی ورڈز تحریر کریں۔

جواب: (i)auto   (ii)int   (iii)case

(iv)break   (v) do   (iv) if

23- ہیڈر فائلز کیا ہوتی ہے؟

جواب: C لینگوئج میں پہلے سے ڈیفائن کیے گئے فنکشنز کو استعمال کرنے کے لیے ان فائلوں کو پروگرام میں شامل کرنا پڑتا ہے۔ ان فائلوں کو ہیڈر فائلز کہتے ہیں۔

24- ہیڈر فائل کا سینٹیکس تحریر کریں۔

جواب: # include < header - file - name >

25- main ( ) فنکشن کی باڈی سے کیا مراد ہے؟

جواب: main ( ) فنکشن کی باڈی ٹیڑھی بریکٹوں کے اندر ہوتی ہے۔ تمام سٹیٹمنٹس } { جو ٹیڑھی بریکٹوں کے اندر ہوتی ہیں وہ main ( ) فنکشن کی باڈی میں شامل ہوتی ہیں اور ہم اپنے پروگرام میں فنکشن بنا کر انہیں بھی main ( ) فنکشن میں استعمال کرتے ہیں۔

26-C ایک Case sensitive لینگوئج ہے اس سے کیا مراد ہے؟

جواب: C لینگوئج کیس سینسیٹو ہے یعنی اگر کوئی ریزروڈ ورڈ چھوٹے حروف میں ڈیفائن کیا گیا ہو تو اسے بڑے حروف میں نہیں لکھا جا سکتا ہے۔ مثلاً int اور Int میں فرق ہے۔ پہلا کی ورڈ جبکہ دوسرا نہیں ہے۔

27-C پروگرام میں کمینٹس سے کیا مراد ہے؟

جواب: کمینٹس پروگرام کی وہ سٹیٹمنٹس ہوتی ہیں جنھیں کمپائلر نظر انداز کر دیتا ہے اور یہ ایگزیکیوٹ نہیں ہوتیں۔ کمینٹس اپنے کوڈ کی وضاحت کے لیے ہوتے ہیں اور انگریزی زبان میں ہوتے ہیں۔

38- کانسٹینٹ یا مستقلات سے کیا مراد ہے؟

جواب: مستقلات وہ قیمتیں ہوتی ہیں جنھیں پروگرام تبدیل نہیں کر سکتا۔ مثلاً 75.7,5, 1500 وغیرہ۔

29- انٹیجر کانسٹینٹ (مستقلات) کونسے ہوتے ہیں؟

جواب: انٹیجر کانسٹینٹ کی قیمتوں میں اعشاریہ نہیں آتا۔

مثلاً 2349,54,5555,30100,1256,7 وغیرہ۔ یہ مثبت بھی ہو سکتی ہیں اور منفی بھی۔ اگر قیمت سے پہلے کوئی علامت نہ ہو تو مثبت ہی سمجھا جاتا ہے۔

30- حقیقی کانسٹینٹ (مستقلات) سے کیا مراد ہے؟

جواب: حقیقی کانسٹینٹ کی قیمتوں میں اعشاریہ آتا ہے۔

مثلاً 3.14, 15.3333 , 75.0, 1575.76- وغیرہ یہ بھی مثبت ہو سکتی ہیں اور منفی بھی۔

31- شناخت کنندہ یا identifier سے کیا مراد ہے؟

جواب: ہر متغیر کا ایک منفرد نام ہوتا ہے جسے شناخت کنندہ (identifier) کہتے ہیں۔ یہ الفا نومیریکل کریکٹرز پر مشتمل ہوتے ہیں۔ پہلا حرف الفابیٹ کا کوئی کریکٹر یا انڈر سکور ہو سکتا ہے۔

32- متغیر کی ڈیٹا ٹائپ سے کیا مراد ہے؟

جواب: C لینگوئج میں ہر ایک متغیر کی ڈیٹا ٹائپ ہوتی ہیں۔ ڈیٹا ٹائپ نہ صرف یہ بتاتی ہے کہ اس متغیر میں کس قسم کا ڈیٹا محفوظ کیا جا سکتا ہے بلکہ یہ بھی بتاتی ہے کہ اس متغیر کا ڈیٹا محفوظ کرنے کے لیے کمپائلر کو کتنی بائٹس رکھنی چاہییں۔

33- C لینگوئج کی مختلف ڈیٹا ٹائپس کون سی ہیں؟

جواب: C لینگوئج کی تین بنیادی ڈیٹا ٹائپس ہیں۔

(i) int   (ii) float   (iii) char

34- انٹیجر ڈیٹا ٹائپ سے کیا مراد ہے؟

جواب: انٹیجر ڈیٹا ٹائپ، انٹیجر کانسٹینٹس کو محفوظ کرنے کے لیے ہوتی ہے۔ انٹیجر کے لیے میموری کی 4 بائٹس درکار ہوتی ہیں انٹیجر ٹائپ کا متغیر ڈکلیئر کرنے کے لیے ہم ورڈ int استعمال کرتے ہیں۔

35- فلوٹنگ پوائنٹ ڈیٹا ٹائپ سے کیا مراد ہے؟

جواب: فلوٹنگ پوائنٹ ڈیٹا ٹائپ میں حقیقی نمبر آتے ہیں جن میں اعشاریہ کے بعد زیادہ سے زیادہ چھ ہندسے آسکتے ہیں۔ اس کو ڈکلیئر کرنے کے لیے کی ورڈ float استعمال ہوتا ہے۔ ایک فلوٹ میموری کی 4 بائیٹ لیتا ہے۔ اس کی قیمت 3.4×10^{-38} سے 3.4×10^{38} تک ہو سکتی ہے۔

36- کریکٹر ڈیٹا ٹائپ سے کیا مراد ہے؟

جواب: C لینگوئج میں کریکٹر ٹائپ کے ویری ایبلز کو ڈکلیئر کرنے کے لیے کی ورڈ char کی ضرورت ہوتی ہے۔ اسے محفوظ کرنے کے لیے میموری کی ایک بائٹ درکار ہوتی ہے۔ char ٹائپ کے ایک ویری ایبل میں صرف ایک کریکٹر محفوظ کیا جا سکتا ہے۔

37- متغیرات کے نام رکھنے کے اصول تحریر کریں۔

جواب: (i) متغیر کے نام میں صرف انگلش حروف چھوٹے یا بڑے، ہندسے یا انڈرسکور کی علامت آسکتی ہے۔

(ii) متغیر کا نام حرف یا انڈرسکور کی علامت سے شروع ہو سکتا ہے کسی ہندسے سے نہیں۔

(iii) کسی بھی کی ورڈ کو متغیر کے نام کے طور پر نہیں لیا جا سکتا۔

(iv) متغیر کے نام کی لمبائی کا کوئی اصول نہیں لیکن بہتر ہے کہ نام مختصر ہو۔

38- کسی متغیر کی انیشلائزیشن سے کیا مراد ہے؟

جواب: پہلی مرتبہ ایک متغیر سے قیمت کو منسوب کرنا متغیر کی انیشلائزیشن کہلاتا ہے۔ C لینگوئج میں متغیر کو ڈکلیئر کرتے وقت یا اس کے بعد بھی انیشلائز کیا جا سکتا ہے۔

39- متغیر کو انیشلائزیشن کرتے وقت انیشلائز کرنے کے لیے عام سینٹیکس کیا ہے؟

data_ type variable_ name = value

40- C لینگوئج کے کریکٹر سیٹ سے کیا مراد ہے؟

جواب: ہر زبان کے حروف کا ایک بنیادی سیٹ ہوتا ہے جسے کریکٹر سیٹ کہا جاتا ہے۔ انہیں قابلِ اطلاق طریقے سے جوڑ کر الفاظ بنائے جاتے ہیں اور ان الفاظ کو جملے بنانے کے لیے استعمال کیا جاتا ہے۔ C پروگرامنگ لینگوئج میں بھی کریکٹر سیٹ ہوتا ہے جس میں یہ سب شامل ہوتے ہیں۔

(i) انگلش چھوٹے / بڑے حروف

(ii) 0-9 تک ہندسے

(iii) خصوصی علامات .....+,=,|,*,#,%

41- انٹیجر کی تعریف کیجئے۔

جواب: انٹیجر ڈیٹا ٹائپ انٹیجر کانسٹینٹس کو محفوظ کرنے کے لیے ہوتی ہے۔ انٹیجر کے لیے میموری کی 4 بائٹس درکار ہوتی ہیں۔ انٹیجر ٹائپ کا متغیر ڈکلیئر کرنے کے لیے ہم کی۔ ورڈ int استعمال کرتے ہیں۔

42- int ڈیٹا ٹائپ کو کیسے ڈکلیئر کر سکتے ہیں؟

جواب: ;int variable_name

43- فلوٹ ڈیٹا ٹائپ کا متغیر ڈکلیئر کرنے کا سینٹیکس لکھیے۔

جواب: ;float variable_name

44. گرافیکل یوزر انٹرفیس کیا ہوتا ہے؟

جواب: گرافیکل یوزر انٹرفیس ایسا سافٹ ویئر ہوتا ہے جو کہ ونڈوز، آئی کون بٹن وغیرہ استعمال کرتے ہوئے یوزر کو کمپیوٹر کے ساتھ رابطہ کرنے کے لیے سہولت مہیا کرتا ہے۔

45- کانسٹینٹ (مستقلات) کی کتنی اقسام ہیں؟

جواب: C پروگرامنگ لینگوئج میں ابتدائی طور پر مستقلات کی تین اقسام ہیں۔

(i) انٹیجر کانسٹینٹ (مستقلات)

(ii) رئیل کانسٹینٹ (حقیقی مستقلات) (iii) کریکٹر کانسٹینٹ (حرفی مستقلات)

انڈرسٹینڈنگ (Understanding)

46. کمپائلر کا کیا مقصد ہوتا ہے؟ (یا) کمپائلر کیوں ضروری ہوتا ہے؟

جواب: کمپائلر ایک ایسا پروگرام ہے جو کہ اعلیٰ درجے کی زبان میں لکھے گئے پروگرام کو مشین کی زبان یا کوڈ میں تبدیل کرنے کا ذمہ دار ہوتا ہے۔ ایک پروگرام کو ایگزیکیوٹ کرنے کے لیے اسے مشین کی زبان میں تبدیل کرنا ضروری ہے۔

47. کمینٹس کا مقصد بیان کریں۔

جواب: پروگرام میں کمینٹس کا استعمال پروگرام کی لاجک کی وضاحت کرنے کے لیے کیا جاتا ہے۔ کمینٹس استعمال کرنے کے دو بڑے مقاصد ہیں۔

i۔ کمینٹس کسی دوسرے پروگرام کا کوڈ سمجھنے کے لیے سہولت مہیا کرتے ہیں۔

ii۔ کمینٹس کسی پروگرامر کو ایک عرصے کے بعد اپنا ہی کوڈ سمجھنے کے لیے سہولت مہیا کرتے ہیں۔

48. ملٹی لائن کمینٹس کی وضاحت کریں۔

جواب: ملٹی لائن کمینٹس ایک سے زیادہ لائنوں کو کمینٹس کے طور پر استعمال کرنے کے لیے استعمال ہوتے ہیں۔ ملٹی لائن کمینٹس */ سے شروع ہوتے ہیں اور /* پر ختم ہوتے ہیں۔ کوئی بھی ٹیکسٹ جو کہ */ اور /* کے درمیان لکھی گئی ہو اسے کمینٹ سمجھا جاتا ہے۔

49. فلوٹ ڈیٹا ٹائپ کی وضاحت کریں۔

جواب: فلوٹ ڈیٹا ٹائپ رئیل ویلیوز کو محفوظ کرنے کے لیے استعمال کی جاتی ہے۔ رئیل ویلیوز عددی ویلیوز ہوتی ہیں جن میں اعشاریہ موجود ہوتا ہے۔ فلوٹ متغیر ویلیوز کو محفوظ کرنے کے لیے میموری کی 4 بائٹس لیتے ہیں۔ فلوٹ متغیر کی ویلیوز کو محفوظ کرنے کی وسعت 3.4×10^{-38} سے لے کر 3.4×10^{38} تک ہوتی ہے۔

50. کانسٹینٹ اور متغیر میں فرق بیان کریں۔

جواب: کانسٹینٹ ایسی مقداریں ہیں جن کی قیمت پروگرام پر عمل درآمد کے دوران تبدیل نہیں ہو سکتی جبکہ متغیر ایسی مقداریں ہیں جن کی قیمت پروگرام پر عمل درآمد کے دوران تبدیل ہو سکتی ہے۔

51. متغیر کو نام دینے کے قوانین بیان کریں۔

جواب: 1. متغیر کا نام الفابیٹ (بڑے اور چھوٹے)، اعداد اور انڈرسکور پر مشتمل ہوتا ہے۔

2. ریزروڈ ورڈز کو متغیر کے نام کے طور پر استعمال نہیں کیا جا سکتا۔

3. متغیر کا نام الفابیٹ یا انڈرسکور سے شروع ہونا چاہیے۔

4. متغیر کے نام کی لمبائی کا کوئی اصول نہیں ہے لیکن بہتر ہے یہ نام مختصر ہو۔

52. Char اور int میں فرق واضح کریں۔

جواب: char ایک ڈیٹا ٹائپ ہے جو سنگل کریکٹر کو محفوظ کرتی ہے۔ یہ ویلیو کو محفوظ کرنے کے لیے صرف ایک بائٹ لیتی ہے۔ int ایک ایسی ڈیٹا ٹائپ ہے جو انٹیجر ویلیوز (whole no) کو محفوظ کرنے کے لیے استعمال ہوتی ہے۔ یہ زیادہ تر سسٹم میں 4 بائٹ میموری لیتی ہے۔

53- IDE پروگرام کو لکھنے اور چلانے میں کیسے مددگار ہوتا ہے؟

جواب: IDE میں ایسے آلات ہوتے ہیں جو پروگرامر کو کمپیوٹر پروگرام لکھنے، چلانے اور ٹیسٹ کرنے کے مراحل میں مدد دیتے ہیں۔ ایک ہی انٹرفیس میں ٹیکسٹ ایڈیٹر، کمپائلر اور ڈی بگرز کو اکٹھا کر کے یہ مقاصد حاصل کیے جاتے ہیں۔

54. ایک کریکٹر متغیر کو ڈکلیئر کرنے اور انیشلائز کرنے کے لیے ایک پروگرام لکھیں۔

جواب:

```
#include<stdio.h>
void main()
{
    char grade; //Variable grade is declared
    int value = 25; /*Variable value is declared and
    initialized.*/
    grade = 'A';//Variable grade is initialized
}
```

55- سینٹیکس ایرر کب واقع ہوتی ہے؟

جواب: ہر پروگرامنگ لینگوئج کا سینٹیکس یا اصول درست طرح استعمال نہ کیا جائے تو پروگرام کمپائل نہیں ہوتا۔اس صورت میں ایک ایرر آتا ہے جسے سینٹیکس ایرر کہتے ہیں۔

56- لنک سیکشن / ہیڈر سیکشن کا کام کیا ہے؟

جواب: C لینگوئج میں پروگرام لکھتے ہوئے پہلے سے ڈیفائن کیے گئے فنکشنز کا بہت زیادہ استعمال کیا جاتا ہے۔ان فنکشنز کو استعمال کرنے کے لیے انہیں پروگرام میں شامل کیا جاتا ہے اس کے لیے پروگرام کے شروع میں include statement لکھ کر انہیں پروگرام میں شامل کرتے ہیں۔

57- کمینٹس لکھنے کے کوئی سے دو مقاصد تحریر کریں۔

جواب: (i) یہ دوسرے پروگرامر کے کوڈ سمجھنے میں مدد دیتے ہیں۔

(ii) ان کے ذریعے سے ہم اپنے کوڈ کو لکھنے کے کئی سال بعد بھی آسانی سے سمجھ سکتے ہیں۔

58- C پروگرامنگ لینگوئج میں سنگل لائن کمینٹس کیسے لکھے جاتے ہیں؟

جواب: سنگل لائن کمینٹس // سے شروع ہوتے ہیں۔اس لائن پر // کے بعد کچھ بھی لکھا جائے وہ کمینٹ ہی سمجھا جاتا ہے مثلاً: // This is a comment

59- C پروگرامنگ لینگوئج میں ملٹی لائن کمینٹس کیسے لکھے جاتے ہیں؟

جواب: ملٹی لائن کمینٹس /* سے شروع ہوتے ہیں اور */ پر ختم ہوتے ہیں۔ /* and */ کے درمیان جو لکھا جائے وہ کمینٹ ہی سمجھا جاتا ہے۔چاہے ایک سے زیادہ سطروں پر ہو۔مثلاً

```
/* This is
a multi-line
Comment */
```

60- Signed int اور Unsigned int میں کیا فرق ہے؟

جواب: Signed int میں 2,147,483,648- سے 2147,483,647 تک مثبت اور منفی قیمتیں محفوظ کی جاسکتی ہیں۔

Unsigned int میں صرف مثبت قیمتیں آسکتی ہیں جو 0 سے 4,294,697,245 تک ہو سکتی ہیں۔

61- " Char " اور "int" کے درمیان فرق لکھیں۔

جواب: "Char"

Char کو ہم پروگرام میں کسی بھی قسم کے کریکٹر کو لکھنے کے لیے استعمال کرتے ہیں۔

مثلاً 'a' ' % ' , ' * '

" int "

int کو ہم پروگرام میں کسی بھی قسم کے **انٹیجر** کو لکھنے کے لیے استعمال کرتے ہیں۔مثلاً 9,23,5-

62. اپنی کمپیوٹر لیب کے کمپیوٹر میں IDE میں C پروگرام فائل تیار کرنے کے مراحل لکھیں۔

جواب: C پروگرام فائل تیار کرنے کے لیے درج ذیل مراحل طے کرنا ہوتے ہیں 1. اپنی لیب کے کمپیوٹر میں IDE کو کھولیں۔

2. C پروگرام کا کوڈ لکھیں۔3. فائل کو ''myfile.c'' کے نام سے محفوظ کریں۔

63. ہم پروگرامنگ میں کمینٹس کیوں استعمال کرتے ہیں؟

جواب: کمینٹس پروگرام کوڈ کی لاجک (منطق) کی وضاحت بیان کرنے کے لیے استعمال کیے جاتے ہیں۔ہم پروگرامنگ میں کمینٹس استعمال کرتے ہیں تاکہ کوئی دوسرا پروگرامر پروگرام کی لاجک کو سمجھ سکے۔کمینٹس کسی پروگرامر کو اپنا ہی پروگرام کوڈ لمبے عرصے کے بعد سمجھنے میں مدد دیتے ہیں۔

64- متغیر کو ڈکلیئر کرنے کی چند مثالیں تحریر کریں۔

جواب: متغیر کو ڈکلیئر کرنے کی چند مثالیں درج ذیل ہیں:

```
int age;
float height;
char marital _ status
```

65. ہمیں ایک پروگرامنگ انوائرنمنٹ کی ضرورت کیوں ہوتی ہے؟

جواب: پروگرامنگ انوائرنمنٹ آلات کا ایسا مجموعہ ہے جو پروگرام لکھنے، پروگرام کو ایررز کے لیے چیک کرنے اور پروگرام کو ڈی بگ (debug) کرنے کے لیے سہولت مہیا کرتا ہے۔اس لیے ہمیں ان تمام کاموں کو سرانجام دینے کے لیے ایک پروگرامنگ انوائرنمنٹ کی ضرورت ہوتی ہے۔

اپلی کیشن (Application)

66. ٹیکسٹ ایڈیٹر کا استعمال کیا ہے؟

جواب: ٹیکسٹ ایڈیٹر: ٹیکسٹ ایڈیٹر ایسا سافٹ ویئر ہے جو پروگرامر کو کمپیوٹر پروگرام لکھنے اور اس میں ترمیم کرنے میں مدد دیتا ہے۔تمام IDEs کے اپنے ٹیکسٹ ایڈیٹرز ہوتے ہیں۔ہم IDE کی مین سکرین پر اپنے پروگرام لکھ سکتے ہیں۔

67. ہیڈر فائل کو کس طرح پروگرام میں شامل کیا جاتا ہے؟ سینٹیکس لکھیں۔

(یا) ہیڈر فائل کو پروگرام میں شامل کرنے کا طریقہ مثال سے واضح کریں۔

جواب: ہیڈر فائل کو include سٹیٹمنٹ استعمال کرتے ہوئے پروگرام میں شامل کیا جاتا ہے۔ اس include سٹیٹمنٹ کا سینٹیکس درج ذیل ہے:

سینٹیکس:

```
#include < header-file-name >
```

مثال: stdio.h ہیڈر فائل کو include statement < stdio.h > استعمال کرتے ہوئے شامل کیا جاتا ہے۔

68- کمپیوٹر کے روزمرہ زندگی میں کوئی سے دو استعمال لکھیں۔

(i) کمپیوٹر ریاضی کے پیچیدہ سوالات حل کرنے میں مدد دیتا ہے۔

(ii) کمپیوٹر انٹرنیٹ پر مختلف مضامین کے بارے میں انفارمیشن کو تلاش کرنے میں مدد دیتا/ کرتا ہے۔

69- کیا سٹیٹمنٹ میں ایک سے زیادہ متغیرات کو ڈکلیئر کیا جاسکتا ہے مثالوں سے وضاحت کریں۔

جواب: جی ہاں! سٹیٹمنٹ میں ایک سے زیادہ متغیرات کو ڈکلیئر کیا جاسکتا ہے مثال کے طور پر

```
(i) unsigned int age, basic _ salary, gross _ salary ;
(ii) float height, marks;
(iii) char marital_status, gender;
```

70- متغیر کو انیشلائز کرنے کی ایک مثال تحریر کریں۔

جواب:

```
int value = 25;
char grade = 'A' ;
```

71-main سیکشن کا کیا کام ہوتا ہے؟

جواب: اس میں ( ) main فنکشن ہوتا ہے۔ اور ہر C پروگرام میں ایک ( ) main فنکشن ضرور ہوتا ہے اور یہیں سے پروگرام چلنا شروع ہوتا ہے۔

تجزیاتی (Analytical)

72. C پروگرام کے سٹرکچر کے اہم حصوں کی وضاحت کریں۔

جواب: C پروگرام کے سٹرکچر کے تین اہم حصے ہیں جو کہ درج ذیل ہیں۔

1. **لنک سیکشن:** یہ پروگرام میں ہیڈر فائلز کو شامل کرنے کے لیے استعمال کیا جاتا ہے۔
2. **مین سیکشن:** یہ ( )main فنکشن ہوتا ہے۔ مین فنکشن پروگرام پر عمل درآمد کرنے کے لیے نقطہ آغاز ہوتا ہے۔
3. **مین فنکشن کی باڈی:** یہ C لینگویج کی ہدایات پر مشتمل ہوتا ہے۔ ہدایات کو شکن دار بریکٹس "{ }" کے اندر لکھا جاتا ہے۔

73- ہم ایک متغیر کو کس طرح ڈکلیئر کر سکتے ہیں؟

جواب: پروگرام میں کسی متغیر کو استعمال کرنے سے پہلے اسے ڈکلیئر کرنا ضروری ہے۔ متغیر کو ڈکلیئر کرتے ہوئے اس کا ڈیٹا ٹائپ اور نام بتایا جاتا ہے۔ متغیر کو ڈکلیئر کرنے کا سینٹیکس درج ذیل ہے:

```
data_type    variable_name;
```

74. لنک سیکشن کیا ہے؟ اس کا استعمال بیان کریں۔

جواب: لنک سیکشن 'سی' لینگویج پروگرام کا شروع والا حصہ ہوتا ہے۔ لنک سیکشن پروگرام میں ہیڈر فائلز کو لنک کرنے کے لیے استعمال کیا جاتا ہے۔

75. ہم ایک متغیر کو کس طرح ڈکلیئر اور انیشلائز کر سکتے ہیں؟

جواب: متغیر کو ڈکلیئر کرنے کے لیے درج ذیل سینٹیکس استعمال کیا جاتا ہے۔

```
data_type variable_name;
```

جہاں data_type ڈیٹا کی وہ ٹائپ ہے جو یہ متغیر محفوظ کر سکے گا اور variable_name متغیر کا نام ہے۔

متغیر کو انیشلائز کرنے کے لیے درج ذیل سینٹیکس استعمال کیا جاتا ہے۔

```
data-type        variable_name = value;
```

یا

```
variable_name = value;
```

جہاں value کوئی بھی ویلیو ہو سکتی ہے جس کو متغیر میں محفوظ کرنے کی ضرورت ہے۔

76. نیومیرک کانسٹینٹ کیا ہیں؟ ان کی دو اقسام بیان کریں۔

جواب: کوئی بھی عددی ویلیو نیومیرک کانسٹینٹ ہوتی ہے۔ نیومیرک کانسٹینٹ مثبت ہو سکتے ہیں اور منفی بھی ہو سکتے ہیں۔

i۔ انٹیجر کانسٹینٹ۔ انٹیجر کانسٹینٹ اعشاریہ کے بغیر عددی ویلیوز ہوتی ہیں جیسا کہ 786،96،512۔ وغیرہ۔

ii۔ رئیل کانسٹینٹ۔ رئیل کانسٹینٹ اعشاریہ کے ساتھ عددی ویلیوز ہوتی ہیں جیسا کہ 5.26 512- ,92,38 , وغیرہ۔

77- ساخت کے لحاظ سے C پروگرام کو کتنے حصوں میں تقسیم کیا جا سکتا ہے؟ نام لکھیں۔

جواب: **(i)** لنک سیکشن یا ہیڈر سیکشن **(ii)** main سیکشن **(iii)** ( ) main فنکشن کی باڈی

78- C پروگرامنگ لینگویج میں کمینٹس کتنی قسم کے ہوتے ہیں؟

جواب: C پروگرامنگ لینگویج میں کمینٹس دو قسم کے ہوتے ہیں:

(i) سنگل لائن کمینٹس (ii) ملٹی لائن کمینٹس

79- کوئی سی دو فائلز کے نام اور کام تحریر کریں۔

جواب: (i) <Stdio.h> اس فائل میں ان پٹ اور آؤٹ پٹ فنکشنز کے متعلق معلومات ہوتی ہیں۔

(ii) < math.h> اس میں ریاضی کے سارے پہلے سے طے شدہ فنکشنز موجود ہوتے ہیں۔

تصوّراتی (Conceptual)

80. اپنے استاد کی مدد سے اپنی کمپیوٹر لیب کے کمپیوٹر پر C پروگرام لکھنے کے لیے کمپیوٹر پر انسٹال IDE کو کھولیں۔ ایڈیٹر میں درج ذیل پروگرام لکھیں اور اسے "Welcome.c" کے نام سے محفوظ کریں۔

```
# include<conio.h> <stdio.h>
void main ( )
/* A simple C language program */
printf getch ( ); ("welcome to C language");
}
```

81. کمپیوٹر سکرین پر welcome to C language لکھا آؤٹ پٹ دیکھنے کے لیے پروگرام کو چلائیں۔

جواب: (i) میں نے کمپیوٹر میں انسٹال IDE کو سٹارٹ کیا۔

(ii) IDE کے ٹیکسٹ ایڈیٹر میں دیا گیا کوڈ ٹائپ کیا۔

(iii) پروگرام کوڈ کو "Welcom.c" نام کے ساتھ محفوظ کیا۔

(iv) پیغام کو آؤٹ پٹ سکرین پر دیکھنے کے لیے پروگرام کو چلایا۔

82. ایک پروگرام لکھیں جو آپ کے بہترین دوست کا ذاتی ڈیٹا محفوظ کرنے کے لیے مناسب ڈیٹا ٹائپس کے متغیرات ڈکلیئر کرے۔ ان متغیرات کو درج ذیل ڈیٹا سے انیشلائز کرے۔

☆ اس کے نام کا پہلا حرف ☆ اس کی جنس کا پہلا حرف

☆ اس کی عمر ☆ اس کے قد کی لمبائی

جواب:

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
void main ( )
{
char name = 'S';
char gender = 'm';
int age = 40;
float height = 5.6;
getch ( );
}
```

83. اپنے ویب براؤزر کے ذریعے c- پروگرامنگ لینگویج کی تین مختلف IDEs کے نام معلوم کریں۔

جواب:

(i) Turbo C++

(ii) Microsoft Visual C++

(iii) Net Beans

84. کی ورڈ char کو محفوظ کرنے کے لیے میموری کی 1 بائٹ کیوں درکار ہوتی ہے؟

جواب: char ٹائپ کے ایک ویری ایبل میں صرف ایک کریکٹر محفوظ کیا جا سکتا ہے۔ اس لیے اسے محفوظ کرنے کے لیے میموری کی 1 بائٹ درکار ہوتی ہے۔

الرازی

اَپ ٹوڈیٹ

ماڈل پیپرز

بورڈ پیپرز (پہلا، دوسرا گروپ)

2025

AL-RAZI
PUBLICATIONS

اپ ٹوڈیٹ پیپر نمبر13 ڈیرہ غازی خان بورڈ 2025	پہلا گروپ	رول نمبر:________	وقت:15منٹ	(معروضی طرز)	کل نمبر:10

نوٹ: ہرسوال کے چار ممکنہ جوابات A، B، C اور D دیئے گئے ہیں۔ جوابی کاپی پر ہر سوال کے سامنے دیئے گئے دائروں میں سے درست جواب کے مطابق متعلقہ دائرہ کو مارکر یا پین سے بھر دیجئے۔ ایک سے زیادہ دائروں کو پُر کرنے یا کاٹ کر پُر کرنے کی صورت میں مذکورہ جواب غلط تصور ہوگا۔ A B C D

1. بنیادی طور پر فنکشنز کی کتنی اقسام ہیں؟ A تین B دو C ایک D چار — 1. ⒶⒷⒸⒹ
2. ایک سوفٹ ویئر جو پروگرامر کو کمپیوٹر پروگرام لکھنے میں مدد دیتا ہے۔۔۔۔۔۔۔کہلاتا ہے۔
   A کمپائلر B ایڈیٹر C IDE D ڈیبگر — 2. ⒶⒷⒸⒹ
3. ۔۔۔۔۔۔ایک ایسا سوفٹ ویئر ہوتا ہے جو پروگرام کی فائلز کو ایسے کوڈ میں تبدیل کر دیتا ہے جسے مشین سمجھ سکے اور چلا سکے۔
   A کمپائلر B ایڈیٹر C IDE D ڈیبگر — 3. ⒶⒷⒸⒹ
4. ان میں سے کس آپریٹر کی ترجیح سب سے کم ہے؟ A / B = C > D ! — 4. ⒶⒷⒸⒹ
5. C پروگرامنگ لینگویج میں Scan f ( ) ۔۔۔۔۔۔۔ہے۔
   A مطلوبہ لفظ B لائبریری C فنکشن D لوپ — 5. ⒶⒷⒸⒹ
6. ان میں سے کونسی کنڈیشن بتاتی ہے کہ c, a کا فیکٹر ہے یا نہیں۔
   A a % c = = 0 B c % a = = 0 C a * c = = 0 D a + c = = 0 — 6. ⒶⒷⒸⒹ
7. کنٹرول سٹیٹمنٹس کی کتنی اقسام ہیں؟ A ایک B دو C تین D چار — 7. ⒶⒷⒸⒹ
8. ارے کے elements میموری کے مقامات۔۔۔۔۔۔پر محفوظ ہوتے ہیں۔
   A منسلک B تقسیم شدہ C بکھرے ہوئے D فیصلہ — 8. ⒶⒷⒸⒹ
9. C لینگویج میں لوپ کتنی اقسام کے ہیں۔ A دو B تین C چار D ایک — 9. ⒶⒷⒸⒹ
10. C لائبریری میں موجودہ فنکشنز کہلاتے ہیں۔ A بلٹ ان فنکشنز B یوزر ڈیفائنڈ فنکشنز C لوپ فنکشنز D کنٹرول فنکشنز — 10. ⒶⒷⒸⒹ

اپ ٹوڈیٹ پیپر نمبر14 ڈیرہ غازی خان بورڈ 2025	دوسرا گروپ	رول نمبر:________	وقت:15منٹ	(معروضی طرز)	کل نمبر:10

نوٹ: ہرسوال کے چار ممکنہ جوابات A، B، C اور D دیئے گئے ہیں۔ جوابی کاپی پر ہر سوال کے سامنے دیئے گئے دائروں میں سے درست جواب کے مطابق متعلقہ دائرہ کو مارکر یا پین سے بھر دیجئے۔ ایک سے زیادہ دائروں کو پُر کرنے یا کاٹ کر پُر کرنے کی صورت میں مذکورہ جواب غلط تصور ہوگا۔ A B C D

1. کمپیوٹر کو دی گئی ہدایات کے سیٹ کو۔۔۔۔۔۔۔کہا جاتا ہے۔
   A ہارڈ ویئر B سافٹ ویئر C آپریٹر D شرط — 1. ⒶⒷⒸⒹ
2. ایک سافٹ ویئر جو پروگرامر کو کمپیوٹر پروگرام لکھنے میں مدد دیتا ہے۔۔۔۔۔۔۔کہلاتا ہے۔
   A ایڈیٹر B کمپائلر C آئی ڈی ای D ڈی بگر — 2. ⒶⒷⒸⒹ
3. getch( ) صارف سے۔۔۔۔۔۔ان پٹ لینے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔
   A انٹیجر B فلوٹ C کریکٹر D آؤٹ پٹ — 3. ⒶⒷⒸⒹ
4. C لینگویج میں۔۔۔۔۔۔۔علامت بطور اسائنمنٹ آپریٹر استعمال ہوتی ہے۔
   A = B % C * D + — 4. ⒶⒷⒸⒹ
5. قوسین میں بند ایک سے زیادہ ہدایات کا سیٹ۔۔۔۔۔۔۔کہلاتا ہے۔
   A باکس B لسٹ C بلاک D جاب — 5. ⒶⒷⒸⒹ
6. ایک کنڈیشن کوئی بھی۔۔۔۔۔۔۔ایکسپریشن ہو سکتی ہے۔
   A مشروط B فیصلہ سازی C تیار شدہ D لاجیکل — 6. ⒶⒷⒸⒹ
7. ۔۔۔۔۔۔۔سٹرکچر ہمیشہ ہدایات کے مجموعے کو بار بار دہرانے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔
   A مشروط B کنٹرول C ڈیٹا D لوپ — 7. ⒶⒷⒸⒹ
8. لوپس کے اندر لوپس کا استعمال۔۔۔۔۔۔لوپس کہلاتا ہے۔
   A For B Nested C Do while D While — 8. ⒶⒷⒸⒹ
9. سٹینڈرڈ لائبریری میں موجود فنکشنز کہلاتے ہیں۔ A آرگیومینٹس B کالنگ C بلٹ ان D پروسیجر — 9. ⒶⒷⒸⒹ
10. لینگویج میں فنکشن کی ان پٹس کو کہتے ہیں۔ A پیرامیٹرز B ویلیوز C ڈیٹا D ریٹرن ویلیوز — 10. ⒶⒷⒸⒹ

AL-RAZI PUBLICATIONS

اپ ٹوڈیٹ پیپر نمبر 13 ڈیرہ غازی خان بورڈ 2025	پہلا گروپ	رول نمبر:______	وقت: 1 گھنٹہ 45 منٹ	(انشائیہ طرز)	کل نمبر: 40

حصہ اول

2۔ کوئی سے چار (4) سوالات کے مختصر جوابات لکھئے۔ 8

(i) انٹیجر ڈیٹا ٹائپ کی تعریف کیجیے۔
(ii) کمپائلر کا کیا استعمال ہے؟
(iii) گاڑی کی سپیڈ کی پیمائش کے لیے کون سی ڈیٹا ٹائپ استعمال کرتے ہیں؟
(iv) اسکیپ سیکوئنس کا کیا مقصد ہے؟
(v) C-لینگویج میں استعمال ہونے والے آپریٹرز کے نام لکھیے۔
(vi) درج ذیل کوڈ کی آؤٹ پٹ کیا ہوگی؟

```
Void main { }
{
int x = 4*3/(5+1)+7%4 ;
Printf (" % d ", x);
}
```

3۔ کوئی سے چار (4) سوالات کے مختصر جوابات لکھئے۔ 8

(i) C-لینگویج میں "if" سٹیٹمنٹ سے کیا مراد ہے؟
(ii) درج ذیل کوڈ میں سے ایرر تلاش کیجیے۔

```
if (2 > 1 > 0)
Printf (" 2 )
```

(iii) نسٹیڈ "if" سٹیٹمنٹ سے کیا مراد ہے؟
(iv) "for" لوپ کی انیشلائزیشن کا سینٹیکس تحریر کیجیے۔
(v) درج ذیل کوڈ میں سے غلطی تلاش کیجیے۔

```
# include < stdio.h >
# include < conio.h >
Void main ( )
{
clsr ( ) ;
for ( int x, x < = 6, x ++ )
```

(vi) نیسٹڈ لوپ کا سینٹیکس تحریر کیجیے۔

4۔ کوئی سے چار (4) سوالات کے مختصر جوابات لکھئے۔ 8

(i) ایک ارے کو انیشلائز کرنے کا سینٹیکس تحریر کیجیے۔
(ii) ارے سائز سے کیا مراد ہے؟
(iii) فنکشن کال سے کیا مراد ہے؟
(iv) ایک فنکشن کو کس طرح استعمال کیا جا سکتا ہے؟
(v) کالنگ فنکشن اور کالڈ فنکشن میں فرق بیان کیجیے۔
(vi) فنکشن کی ریٹرن ویلیو سے کیا مراد ہے؟

حصہ دوم

نوٹ: کوئی سے دو سوالات کے جوابات لکھیے۔

5۔ سی لینگویج میں پروگرام کی ساخت (سٹرکچر) کی وضاحت کیجیے۔ 8

6۔ ارتھمیٹک اور ریلیشنل آپریٹرز کی وضاحت کیجیے۔ 8

7۔ ایک پروگرام لکھیے جو طالب علم سے حاصل کردہ نمبر لے۔ اگر وہ نمبر 33 یا اس سے زیادہ ہوں تو "Pass" پرنٹ کرے ورنہ "Fail" پرنٹ کرے۔ 8

اپ ٹوڈیٹ پیپر نمبر 14 ڈیرہ غازی خان بورڈ 2025	دوسرا گروپ	رول نمبر:______	وقت: 1 گھنٹہ 45 منٹ	(انشائیہ طرز)	کل نمبر: 40

حصہ اول

2۔ کوئی سے چار (4) سوالات کے مختصر جوابات لکھئے۔ 8

(i) پروگرامر کون ہوتا ہے؟
(ii) ہمیں پروگرامنگ انوائرمنٹ کی ضرورت کیوں پیش آتی ہے؟
(iii) C پروگرام کے اہم حصے بیان کیجیے۔
(iv) scanf( ) فنکشن کا مقصد تحریر کیجیے۔
(v) آؤٹ پٹ لکھیے۔

```
void main ( ) { }
printf (" Hello\n world ") ;
}
```

(vi) کوئی سے دو بائنری آپریشنز کے نام لکھیے۔

3۔ کوئی سے چار (4) سوالات کے مختصر جوابات لکھئے۔ 8

(i) شرط کیا ہے؟ ایک مثال دیجیے۔
(ii) if سٹیٹمنٹ کا ڈھانچہ لکھیے۔
(iii) سیکوئینشل کنٹرول سٹرکچر میں ہدایات کو کیسے چلایا جاتا ہے؟
(iv) for لوپ میں کاؤنٹر ویری ایبل سے کیا مراد ہے؟
(v) درج ذیل کوڈ کی آؤٹ پٹ لکھیے۔

```
for (int n = 0 ; n < = 10 ; n = n + 2)
printf (" % d", n) ;
```

(vi) ہم نیسٹڈ لوپ کب استعمال کرتے ہیں؟

4۔ کوئی سے چار (4) سوالات کے مختصر جوابات لکھئے۔ 8

(i) ارے کے سائز سے کیا مراد ہے؟
(ii) آپ سات بندوں کی قامت محفوظ کرنے کے لیے ایک فلوٹ ٹائپ ارے کو کیسے ڈکلیئر اور انیشلائز کریں گے؟
(iii) بلٹ ان فنکشن سے کیا مراد ہے؟
(iv) فنکشن سگنیچر کے بارے میں آپ کیا جانتے ہیں؟
(v) ایررز کی نشاندہی کیجیے۔

```
void sum (int a, int b);
{
return a+b ;
}
```

(vi) درج ذیل فنکشن کی ریٹرن ٹائپ بیان کیجیے۔ int add (float x , char y)

حصہ دوم

نوٹ: کوئی سے دو سوالات کے جوابات لکھیے۔

5۔ C پروگرام میں کمنٹس کا استعمال کیوں کیا جاتا ہے؟ اس کا سینٹیکس اور مقصد تحریر کیجیے۔ 8

6۔ اسکیپ سیکوئنس سے کیا مراد ہے؟ C-لینگویج میں استعمال ہونے والے مختلف اسکیپ سیکوئنسز کا سینٹیکس اور مقصد تحریر کیجیے۔ 8

7۔ ایک پروگرام لکھیے جو یوزر سے پرسنٹیج ان پٹ لے اور اگر پرسنٹیج 50 سے زیادہ ہو تو "Pass" پرنٹ کرے۔ 8

AL-RAZI PUBLICATIONS

الرازی

اَپ ٹو ڈیٹ پیپرز

حل شدہ بورڈ پیپرز

(پہلا، دوسرا گروپ)

2025

AL-RAZI PUBLICATIONS

اپ ٹو ڈیٹ پیپر نمبر 13

ڈی جی خان بورڈ (پہلا گروپ) 2025ء

معروضی طرز (کثیر الانتخابی سوالات)

1. B دو
2. C IDE
3. A کمپائلر
4. B =
5. C فنکشن
6. B c % a = = 0
7. C تین
8. A منسلک
9. B تین
10. A بلٹ ان فنکشنز

نوٹ: انشائیہ سوالات کے جوابات لرننگ میٹیریل میں موجود ہیں۔

اپ ٹو ڈیٹ پیپر نمبر 14

ڈی جی خان بورڈ (دوسرا گروپ) 2025ء

معروضی طرز (کثیر الانتخابی سوالات)

1. B سافٹ ویئر
2. C آئی ڈی ای
3. C کریکٹر
4. A =
5. C بلاک
6. D لاجیکل
7. D لوپ
8. B Nested
9. C بلٹ ان
10. A پیرامیٹرز

نوٹ: انشائیہ سوالات کے جوابات لرننگ میٹیریل میں موجود ہیں۔

اپ ٹو ڈیٹ پیپر نمبر 15

بہاولپور بورڈ (پہلا گروپ) 2025ء

معروضی طرز (کثیر الانتخابی سوالات)

1. B 4
2. A ہیڈر
3. C چیک آپریٹر
4. B 2
5. A فیصلوں
6. B 3
7. C ڈیٹا
8. C انیشلائزیشن
9. B یوزر ڈیفائنڈ
10. D آرگیومینٹس

نوٹ: انشائیہ سوالات کے جوابات لرننگ میٹیریل میں موجود ہیں۔

اپ ٹو ڈیٹ پیپر نمبر 16

بہاولپور بورڈ (دوسرا گروپ) 2025ء

معروضی طرز (کثیر الانتخابی سوالات)

1. B =
2. A C ایک کیس سینسیٹو لینگوئج ہے
3. C 'a'
4. C متغیر
5. A Yes
6. C ڈیٹا
7. C آرگیومینٹس
8. D ( )
9. B بلٹ ان فنکشنز
10. A لوپ

نوٹ: انشائیہ سوالات کے جوابات لرننگ میٹیریل میں موجود ہیں۔

اپ ٹو ڈیٹ پیپر نمبر 17

ساہیوال بورڈ (پہلا گروپ) 2025ء

معروضی طرز (کثیر الانتخابی سوالات)

1. D بلاک
2. C آؤٹ پٹ
3. C ڈیٹا
4. A نیسٹڈ
5. B 4
6. A کالنگ
7. B بلٹ ان
8. B کانسٹینٹس
9. C !
10. C انیشلائزیشن

نوٹ: انشائیہ سوالات کے جوابات لرننگ میٹیریل میں موجود ہیں۔

اپ ٹو ڈیٹ پیپر نمبر 18

ساہیوال بورڈ (دوسرا گروپ) 2025ء

معروضی طرز (کثیر الانتخابی سوالات)

1. B یوزر ڈیفائنڈ
2. B if-else
3. D program
4. C محدود الفاظ
5. C \ y
6. C ;
7. D (5>4) && (10<9)
8. A 1
9. B آئیٹریشن
10. B 3

نوٹ: انشائیہ سوالات کے جوابات لرننگ میٹیریل میں موجود ہیں۔

AL-RAZI PUBLICATIONS

~ راستے خود ہی بناتے ہیں چلنے والے   قدم وہی ہیں، جن کی پہچان رہ جاتی ہے

میٹرک امتحانات کی تیاری کے لیے الرازی اکیڈمک ڈویلپمنٹ یونٹ کی خدمات

الرازی پبلی کیشنز محض ایک ادارہ نہیں بلکہ ایک تحریک ہے۔ جس کی کتب طلباء کو امتحان میں 100 فیصد کامیابی تو دلاتی ہیں ساتھ ہی ان کی آئندہ زندگی میں کامیابی کے راستے بھی ہموار کرتی ہیں۔

الرازی پبلی کیشنز نے جدید تعلیمی تقاضوں کو مدنظر رکھتے ہوئے اپنی تمام کُتب کو **BLOOM TAXONOMY** کے لیولز سے ہم آہنگ کیا ہے۔ یہ تحریک طلباء کے روشن مستقبل کے سفر کی نوید ہے۔

خوش خبری فری اسیسمنٹ پیپرز (کتابچہ)

- پیریڈ وائز پیپرز
- چیپٹر وائز پیپرز
- فرسٹ ہاف بُک پیپرز
- سیکنڈ ہاف بُک پیپرز
- فل بُک پیپرز

اَپ۔ٹو۔ڈیٹ پیپرز کی تاریخ میں پہلی مرتبہ محترم اساتذہ کرام کی ڈیمانڈ اور طلبہ کی تیاری کے لیے ماہانہ کلاس ٹیسٹ دیے گئے ہیں جو کہ محترم اساتذہ کرام کو پیپرز تیار کر کے فوٹو کاپی کروانا پڑتے تھے۔

(وقت اور پیسے دونوں بچائیے) امتحان میں 100 فیصد کامیابی اور A^+ گریڈ کے حصول کے لیے

الرازی اَپ۔ٹو۔ڈیٹ پیپرز سے تیاری کیجیے۔

(ادارہ آپ کی کامیابی کے لیے دُعا گو ہے)

AL-RAZI PUBLICATIONS

Address : Shop No.18, Al-Kareem Market, Urdu Bazar, Lhr.
Tel : 042-37242421, 37141595
Cell : 0318-4598150, 0319-1588845
E-mail : alrazienterprises1@gmail.com
Youtube : success with Al-Razi Publications

For Chapter Wise, Half Book & Full Book Papers Scan QR Code

Rs. 220/-