www.StudyGuideIndia.com

Question Paper Sl. No. 5150

7802

Register Number | | | | | |

— —

Part III

கணிப்பொறியியல் / COMPUTER SCIENCE

(Vocational Component under General Stream)

(Tamil Version)

நேரம் : 3 மணி] [மொத்த மதிப்பெண்கள் : 150

அறிவுரை : அனைத்து வினாக்களும் சரியாக பதிவாகி உள்ளதா என்பதனை சரிபார்த்துக் கொள்ளவும். அச்சுப்பதிவில் குறையிருப்பின், அறை கண்காணிப்பாளரிடம் உடனடியாகத் தெரிவிக்கவும்.

குறிப்பு :

i) பகுதி I ல் உள்ள அனைத்து (பல்வகை வினாக்கள்) வினாக்களுக்கும் (1 முதல் 75 வரை) தனியே வழங்கப்பட்டுள்ள OMR விடைத்தாளில் மட்டுமே விடையளிக்க வேண்டும். (O.M.R. விடைத்தாளில் உள்ள அறிவுரைகளை காண்க.)

ii) வினாத்தாளின் வலதுபக்க மேல் முலையில் தரப்பட்டுள்ள '—' (dash) குறியீடு எந்த எண்ணிக்கையில் உள்ளதோ அதற்கேற்ப O.M.R. விடைத் தாளில் [—] (1) அல்லது [— —] (2) அல்லது [— — —] (3) அல்லது [— — — —] (4) எனும் கட்டம் HB பென்சிலால் நிழலிடப்படவேண்டும்.

iii) வினா எண்கள் 1 முதல் 75 வரை உள்ள வினாக்களுக்கு விடையளிக்க ஒதுக்கப்பட்ட நேரம் முதல் 75 நிமிடங்கள் ஆகும்.

iv) பகுதி **II** மற்றும் பகுதி **III** ல் உள்ள வினாக்களுக்கு (76 முதல் 110 வரை) முதன்மை விடைத்தாளில் விடையளிக்க வேண்டும்.

பகுதி – I

மிகச் சரியான விடையைத் தேர்ந்தெடுத்துக் குறிப்பிடுக : $75 \times 1 = 75$

1. ஸ்டார் ஆபீஸ் கால்க்கில் பரப்பை (Range) குறிப்பிட பயன்படும் இயக்கி எது ?

A) : B) !

C) & D) ^

Turn over

2. ஸ்டார் ஆபீஸ் பேஸில் எது ஒரு வகை வினவல் ?

A) அட்டவணை (Table)
B) படிவங்கள் (Forms)
C) வடிகட்டி (Filter)
D) அறிக்கை (Report).

3. ஸ்டார் ஆபீஸ் பேஸ்ஸில், தரவுத்தளத்தில் ஒரு அட்டவணையின் ஒவ்வொரு நெடுவரிசையும் எவ்வாறு அழைக்கப்படுகிறது ?

A) கோப்பு (File)
B) அட்டவணை (Table)
C) புலம் (Field)
D) பதிவு (Record).

4. தலைமை கணிப்பொறி (Main frame) அமைத்தலில் பயன்படுத்தப்படும் தரவுத்தளம்

A) ஒற்றைக்கோப்பு தரவுத்தளம் (Flat File)
B) உறவுநிலைத் தரவுத்தளம் (Relational)
C) படிநிலைத் தரவுத்தளம் (Hierarchical)
D) பொருள்நோக்கு தரவுத்தளம் (Object oriented).

5. கீழ்க்கண்டவற்றுள் எது தரவுச் செயலாக்கத்தின் பணிக்கூறு அல்ல ?

A) சேகரித்தல் (Collection)
B) வலையமைப்பு (Network)
C) சரிபார்த்தல் (Verification)
D) செல்லுபடியாக்குதல் (Validation).

6. C++ ல் வேறுபட்ட செய்திகளுக்கு மாறுபட்டு செயல்படும் ஒரு பொருளின் திறனை எவ்வாறு அழைக்கின்றோம் ?

A) மரபுரிமம்
B) பல்லுருவாக்கம்
C) பொருள்
D) உறைபொதியாக்கம்.

7. பின்வருவனவற்றுள் எது பொருள்நோக்கு நிரலாக்கம் ?

A) C++
B) C
C) BASIC
D) FORTRAN.

8. C++ எங்கே உருவாக்கப்பட்டது ?

A) ஏடீ & டீ பெல் ஆய்வுகூடம்
B) மைக்ரோசாஃப்ட்
C) சன் மைக்ரோ சிஸ்டம்
D) ஆப்பிள்.

www.StudyGuideIndia.com

9. 1 + Pow (3, 2) ன் மதிப்பு

A) 7
B) 6
C) 10
D) 13.

10. எது மாறிகள் (variables) என்றழைக்கப்படுகின்றன ?

A) சர நிலையுரு (String Literal)
B) வில்லைகள் (Tokens)
C) குறிப்பெயர்கள் (Identifiers)
D) சிறப்புச் சொற்கள் (Keywords).

11. பின்வருவனவற்றுள் எது பயனர் வரையறுக்கும் தரவினம் ?

A) Public
B) Private
C) Protected
D) Class.

12. இனக்குழுவுக்குள் வரையறுக்கப்படும் செயற்கூறுகள் எந்த வகை செயற்கூறுகளைப் போல இயங்குகின்றன ?

A) Static செயற்கூறு
B) Friend செயற்கூறு
C) Inline செயற்கூறு
D) Derived செயற்கூறு.

13. static தரவு உறுப்பு மாறியின் தொடக்க மதிப்பு என்ன ?

A) 0
B) 1
C) 2
D) 3.

14. இனக்குழு உடற்பகுதி எந்த குறியுடன் முற்றுப் பெறுகிறது ?

A) , (comma)
B) : (colon)
C) ; (semi-colon)
D) ( ) (paranthesis).

15. பின்வரும் எந்த செயற்குறியை பணிமிகுக்க முடியும் ?

A) Size of( )
B) ::
C) ++
D) (.) membership operator.

16. ஸ்டார் ஆபீஸ் ரைட்டரில் விட்டுவிட்டுத் தோன்றும் நெடும் பட்டையின் பெயர்

A) சுட்டு
B) மார்க்கர் (Marker)
C) செருகும் இடம்
D) விசை.

Turn over

www.StudyGuideIndia.com

17. ஒரு ஆவணத்தின் தொடக்கத்திற்கு செருகும் இடத்தை (Insertion point) நகர்த்துவதற்கு அழுத்த வேண்டிய சாவிகள் எவை ?

A) Home B) Ctrl + Home

C) Page up D) Shift + Tab.

18. ஒரு அங்குலம் என்பது .... ஆக்கு சமம்.

A) 75 புள்ளிகள் B) 74 புள்ளிகள்

C) 80 புள்ளிகள் D) 72 புள்ளிகள்

19. அலங்கார எழுத்து எது ?

A) Times New Roman B) Fajita

C) Wingdings D) Symbol.

20. எந்த பொத்தானை அழுத்தி எழுத்து பிழைதிருத்தும் உரையாடல் பெட்டியை பெறலாம் ?

A) F6 B) F7

C) F5 D) F4.

21. ஸ்டார் ஆபீஸ் கால்க்கில் தேதியை எந்த வரிசைப்படி கொடுக்க வேண்டும் ?

A) dd/mm/yy B) mm/dd/yy

C) mm/yy/dd D) yy/mm/dd.

22. ஸ்டார் ஆபீஸ் கால்க்கில் வாய்ப்பாடுகள் எந்த குறியுடன் தொடங்க வேண்டும் ?

A) $ B) &

C) = D) !

23. ஸ்டார் ஆபீஸ் கால்க்கில் கொடாநிலையாக (Default) எடுத்துக் கொள்ளும் நுண்ணறை முகவரி எது ?

A) ஒப்பீட்டு நுண்ணறை முகவரி

B) தனித்த நுண்ணறை முகவரி

C) தொடக்கநிலை நுண்ணறை முகவரி

D) உறவுநிலை நுண்ணறை முகவரி.

www.StudyGuideIndia.com

24. எது ஸ்டார் ஆபீஸ் கால்க்கில் மிகுதியாக பயன்படும் சார்பு ?

A) SQRT( )
B) SUM( )
C) AVERAGE( )
D) POW( ).

25. எந்த குறியை கொடுப்பதன் மூலம் நுண்ணறை தனித்த முகவரி கொண்டதாக ஆகின்றது ?

A) !
B) *
C) $
D) &

26. ஸ்டார் ஆபீஸ் பேஸில் தரவுத்தள வகைகள் எத்தனை ?

A) 4
B) 2
C) 8
D) 5.

27. ஸ்டார் ஆபீஸ் பேஸில் எந்த கட்டளை மூலம் தரவுத்தளத்தை திறக்கலாம் ?

A) File → New → Database
B) New → File → Star Base
C) View → Database
D) File → StarOffice Base.

28. SQL என்பதின் விரிவாக்கம்

A) System Query Language
B) Structured Query Level
C) Structured Query Language
D) Specific Query Language.

29. எது ஸ்டார் ஆபீஸ் பேஸில் காணப்படக்கூடிய புலவகை அல்ல ?

A) Text (fix)
B) Project
C) Time
D) Integer.

30. செயற்படுத்தப்பட்ட தரவுகளின் தொகுப்பு என்பது எது ?

A) தரவு
B) தரவு செயலாக்கம்
C) தரவுத்தளம்
D) தகவல்.

31. மதிப்புருக்கள் (literals) என அழைக்கப்படுபவை எவை ?

A) சரங்கள் (Strings)
B) float
C) int
D) char.

www.StudyGuideIndia.com

32. ஒரு அணியின் உறுப்பெண்ணிக்கை எவ்வாறு இருக்க வேண்டும் ?

A) எதிர்மறை எண்ணாக (negative)
B) நேர்ம எண்ணாக (positive)
C) மிதவை எண்ணாக (float)
D) இரும எண்ணாக (double).

33. அணியின் கீழொட்டு எப்போதும் எதிலிருந்து தொடங்கும் ?

A) ஒன்றிலிருந்து
B) இரண்டிலிருந்து
C) மூன்றிலிருந்து
D) பூஜ்யத்திலிருந்து.

34. தரவு உறுப்புகள் எவ்வாறு அழைக்கப்படுகின்றன ?

A) பண்புக் கூறுகள்
B) வழிமுறைகள்
C) இனக்குழு
D) பொருள்.

35. C++ மொழியில் இனக்குழு மாறிகள் எவ்வாறு அறியப்படுகின்றன ?

A) உறுப்புகள்
B) பொருள்கள்
C) வழிமுறைகள்
D) பண்பு கூறுகள்.

36. சில்லுகளுக்கு மாற்று விளைவுகளை வழங்குவதற்கான பலமாற்று விளைவு முறைகளைக் கொண்டுள்ளது எது ?

A) Custom animation
B) Slide transition
C) Animation effects
D) Slide sorter.

37. முன்வடிவமைத்த படிவங்களைக் கொண்டு நிகழ்த்தலை உருவமைக்க பின்வரும் எந்த பொத்தான்களை கிளிக் செய்ய வேண்டும் ?

A) Ctrl + N
B) Ctrl + F + N
C) Alt + N
D) Shift + Ctrl + N.

38. சில்லுவை உருவாக்கவும் பதிப்பிக்கவும் உதவுவது எது ?

A) Notes view
B) Handouts view
C) Normal view
D) Slide sorter view.

39. கணக்கீடுகளை செய்வதற்கான வாய்பாட்டினை நிகழ்த்தலில் சேர்க்க உதவுவது ?

A) Insert formula
B) Insert OLE object
C) Insert Applet
D) Insert object.

www.StudyGuideIndia.com

40. நிகழ்த்தலை தொடங்குவதற்கு கிளிக் செய்ய வேண்டிய பொத்தான்

A) F2
B) F5
C) F7
D) F11.

41. C++ மொழியில் பல்லுருவாக்கம் எத்தனை முறைகளில் நிறைவேற்றப்படுகிறது ?

A) 2
B) 3
C) 1
D) 4.

42. உறுப்பு செயற்கூறு மூலம் இரும செயற்குறியை பணிமிகுக்கும்போது எத்தனை வெளிப்படை செயலுருபை ஏற்கும் ?

A) ஒன்று
B) இரண்டு
C) மூன்று
D) ஆறு.

43. பின்வருவனவற்றுள் எது மதிப்பை திருப்பி அனுப்பாது மற்றும் பணிமிகுக்க முடியாதவை ?

A) ஆக்கி
B) அழிப்பி
C) செயற்கூறு
D) செயற்குறி.

44. பொருளுக்கு நினைவகத்தை ஒதுக்குவது

A) ஆக்கி
B) அழிப்பி
C) பணிமிகுப்பு
D) செயற்கூறு.

45. அழிப்பி எந்த குறியை பெயரின் முன்னொட்டாகக் கொண்டிருக்கும் ?

A) #
B) &
C) %
D) ~

46. C++ ல் எத்தனை வகையான சேமிப்பு இனங்கள் உள்ளன ?

A) 3
B) 2
C) 5
D) 4.

47. தரவு விடுப்பு செயற்குறி எது ?

A) <<
B) >>
C) >
D) <

www.StudyGuideIndia.com

48. முன் செயலி நெறியுறுத்தும் (Preprocessor directive) எந்த குறியுடன் தொடங்கும் ?

A) <
B) #
C) <<
D) >>

49. கீழ்காண்பவைகளில் எது வெளியேறல் சோதிப்பு மடக்கு ?

A) do...while
B) for
C) while
D) switch.

50. எந்தக் கட்டளை அது இடம்பெறும் மடக்கினை விட்டு வெளியேறச் செய்யும் ?

A) Break
B) Continue
C) Quit
D) Exit.

51. தானாகவே எழுத்துப்பிழைகளைச் சரிசெய்ய எந்த கட்டளையை உபயோகிக்க வேண்டும் ?

A) Tools → Auto Correct
B) Tools → Auto Spell Check
C) Format → Spell Check
D) Tools → Spell Correct.

52. பின்வரும் எந்த கட்டளையை பயன்படுத்தி தேர்வு செய்யப்பட்ட அட்டவணையை நீக்க முடியும் ?

A) Format → Delete → Table
B) Format → Column → Delete
C) Format → Row → Delete
D) Table → Delete → Table.

53. சிற்றறைகளுக்குள் (cells) முன்புறமாக நகர அழுத்த வேண்டிய சாவி

A) Tab
B) Shift + Tab
C) Ctrl + Tab
D) Alt + Tab.

54. ஸ்டார் ரைட்டரில் கொடாநிலையாக இடது மற்றும் வலது பக்க ஓரம் (Margin) எவ்வளவு ?

A) 1 அங்குலம்
B) 2·25 அங்குலம்
C) 1·25 அங்குலம்.
D) 3·25 அங்குலம்

www.StudyGuideIndia.com

55. டான் பிரிக்ளின், பான் ஃப்ராங்க்ஸ்டன் ஆகியோர் கண்டுபிடித்தது

A) ஸ்டார் ஆபீஸ் கால்க் (StarOffice Calc)

B) லோட்டஸ் 1-2-3

C) க்வாட்ரோ ப்ரோ (Quatro Pro)

D) விசி கால்க்.

56. Quicktime படிவத்தின் விரிவாக்கம்

A) .qtf

B) .mov

C) .qft

D) .swf

57. Snd படிவம் எந்த நிறுவனத்தால் உருவாக்கப்பட்டுள்ளது ?

A) Apple

B) IBM

C) MPEG

D) Microsoft.

58. எந்த தொழில் நுட்பம் இரண்டு அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட நிழற்படங்களை ஒன்று சேர்த்து ஒரு புதிய நிழற்படத்தை உருவாக்கும் முறையாகும் ?

A) படிமமாக்கம்

B) உருக்குலைத்தல்

C) உருமாற்றம்

D) அசைவாக்கம்.

59. அதிர்வெண் எனப்படுவது .... எனவும் அழைக்கப்படும்.

A) பிட்ச் (Pitch)

B) கிரெஸ்ட் (Crest)

C) சாம்பிளிங் (Sampling)

D) ஒலி (Sound).

60. GIF முறையில் எத்தனை கண்ணி வண்ணத்தட்டு அமைப்பிற்குள் அடங்கியுள்ளது ?

A) 16 பிட்டுகள்

B) 8 பிட்டுகள்

C) 32 பிட்டுகள்

D) 64 பிட்டுகள்.

61. எந்திர வடிவில் மாற்றப்பட்ட நிரல் எவ்வாறு அழைக்கப்படுகிறது ?

A) source code

B) object file

C) compiler

D) executable file.

Turn over

www.StudyGuideIndia.com

62. எந்த மதிப்பையும் திருப்பியனுப்பாத செயற்கூறு எவ்வாறு அறிவிக்கப்படுகிறது ?

A) int B) char

C) float D) void.

63. அழைப்புக் கூற்றில் குறிப்பிடப்படும் அளபுருக்கள் எவ்வாறு அழைக்கப்படுகின்றன ?

A) மெய்யான அளபுருக்கள் B) போலியான அளபுருக்கள்

C) செயற்கூறு D) முறையான அளபுருக்கள்.

64. ஒரு செயற்கூற்றினை கூற்றில் அழைக்கும்போது செயற்கூறின் பெயருடன் மெய்யான அளபுருக்கள் எதன் மூலம் பிரிக்கப்பட்டு பின் அடைப்புக் குறிகளுக்குள் தரப்படும் ?

A) ; B) ,

C) : D) ::

65. C++ மொழியில் எத்தனை வகையான வரையெல்லைகள் உள்ளன ?

A) 3 B) 5

C) 4 D) 6.

66. முதன்முதலாக கணிப்பொறி நன்னெறி கோட்பாடுகளை பற்றி குறிப்பிட்டவர் ?

A) டான்பார்க்கர் B) ரிக்மாஸ்சிட்டி

C) ஜேர்ன் ஸ்ட்ரௌஸ்ட்ரப் D) நார்பெர்ட் வெய்னர்.

67. தரவுகளை சேமித்து வைக்கவும் மேலாண்மை செய்யவும் எது பயன்படுகிறது ?

A) உணர்ச்சி கொள்கலன்கள் B) நினைவுச் சட்டகம்

C) Data Monitors D) தரவுக்காப்பகம்.

68. BPO என்பதின் விரிவாக்கம்

A) Business Process Outsourcing

B) Business Process Office

C) Business Process Output

D) Business Program Output.

www.StudyGuideIndia.com

69. கீழ்க்கண்டவற்றுள் எது கணிப்பொறி குற்றம் ?

A) தொலை மருத்துவம் (Telemedicine)

B) அழைப்புதவி மையம் (Call centre)

C) பாதுகாப்பு அரண் உடைத்தல் (Cracking)

D) மின்வங்கிச் சேவை (e-Banking).

70. கணிப்பொறி நன்னெறிக்கான 10 கட்டளைகளை வரையறுத்தது

A) கணிப்பொறி நன்னெறிக் கழகம்

B) ஏடீ & டீ பெல் ஆய்வுக் கூடம்

C) மைக்ரோசாப்ட் ஆய்வுக்கூடம்

D) சன்மைக்ரோ சிஸ்டம் ஆய்வுக் கூடம்.

71. அளபுருக்கள் இல்லாத ஆக்கி எவ்வாறு அழைக்கப்படுகிறது ?

A) வழிமுறை ஆக்கி
B) செயற்குறி ஆக்கி
C) தானமைவு ஆக்கி
D) செயற்கூறு ஆக்கி.

72. அடிப்படை இனக்குழுக்களில் இருந்து புதிய இனக்குழுக்களை உருவாக்குவது

A) மரபுரிமம்
B) உறைபொதியாக்கம்
C) பல்லுருவாக்கம்
D) ஆக்கி.

73. பொருள்களை எந்த இனக்குழுக்களில் உருவாக்க முடியாது ?

A) Parent
B) அடிப்படை
C) கருத்தியல்
D) தருவிக்கப்பட்ட

74. பின்வருவனவற்றுள் எது மரபுரிமத்தின் முன்பின் வரிசையில் இயக்கப்படும் ?

A) ஆக்கி
B) அழிப்பி
C) செயற்கூறு
D) செயற்குறி.

75. CBT யின் விரிவாக்கம்

A) Computer Based Tutorials

B) Computer Based Tutor

C) Computer Based Teaching

D) Computer Based Teacher.

Turn over

www.StudyGuideIndia.com

பகுதி – II

ஏதேனும் இருபது வினாக்களுக்கு ஒரிரு வரிகளில் விடையளி : $20 \times 2 = 40$

76. StarOffice Writer ல் வரி இடைவெளிகளை எவ்வாறு மாற்றுவாய் ?

77. அடிக்குறிப்பில் பக்க எண்களை புகுத்துவதற்கான வழிமுறைகளை எழுதுக.

78. ஒப்பீட்டு மற்றும் தனித்த நுண்ணறை முகவரிகள் - வேறுபாட்டை எழுதுக.

79. ஒரு நுண்ணறையில் உள்ள தரவை மாற்ற முடியுமா ? ஆம் எனில் எப்படி ?

80. ஸ்டார் பேஸில் (i) பதிவு, (ii) புலம் - விவரி.

81. தரவுத்தளத்தில் வடிகட்டிகள் என்றால் என்ன ? வகைகளை எழுதுக.

82. உருக்குலைத்தல் - விளக்குக.

83. விரிவாக்கம் செய்து விளக்குக :

    i) MPEG

    ii) AVI.

84. சில்லுவின் பின்னணியை எவ்வாறு மாற்றலாம் ?

85. தனிமயமாக்கப்பட்ட அசைவுப் படம் (custom animation) என்றால் என்ன ?

86. பொருள் - வரையறு.

87. C++ ல், நிபந்தனை செயற்குறி - விளக்குக.

88. இனமாற்றம் பற்றி விவரி.

89. மதிப்பிலித் தரவினம் (void type) எவற்றிற்காக பயன்படுத்தப்படுகிறது ?

www.StudyGuideIndia.com

90. C++ ல் தொடர்புறுத்தம் (association) என்றால் என்ன ?

91. C++ ல் வரையெல்லைகளின் வகைகளை எழுதுக.

92. சரங்களின் அணியை பற்றி குறிப்பு எழுதுக.

93. அணிகளின் வகைளைப் பற்றி விளக்குக.

94. தரவு அருவமாக்கம் - வரையறு.

95. இனக்குழு அறிவிப்பின் பொது வடிவத்தை எழுதுக.

96. செயற்கூறு பணிமிகுப்பில் செயற்கூறுகள் எவ்வாறு இயக்கப்படுகின்றன ?

97. நகலாக்கி எப்போது இயக்கப்படுகிறது ?

98. பலநிலை மரபுரிமம் பற்றி விளக்குக.

99. அழைப்புதவி மையம் என்றால் என்ன ?

100. உரிமையில்லா (piracy) என்றால் என்ன ?

பகுதி – III

பின்வரும் வினாக்களில் ஏதேனும் ஏழு வினாக்களுக்கு ஒவ்வொன்றிற்கும் ஐந்திலிருந்து பத்து வரிகளுக்குள் விடையளி : 7 × 5 = 35

101. ஒரு ஆவணத்தில் தேவைப்படும் உரைப்பகுதியை எவ்வாறு தேர்ந்தெடுக்கலாம் ?

102. பக்க அமைப்பு உரையாடல் பெட்டியை பயன்படுத்தி ஓரங்களை எவ்வாறு மாற்றலாம் - விளக்குக ?

103. ஸ்டார் ஆபீஸ் கால்கில், அட்டவணைச் செயலியைக் கொண்டு ஒரு எண் வரிசையை எப்படி உருவாக்குவாய் ? எடுத்துக்காட்டுடன் விளக்குக.

104. அட்டவணைத்தாளில் நுண்ணறைகள், வரிசை மற்றும் நெடுவரிசையை சேர்த்தல் எப்படி ? விளக்குக.

Turn over

www.StudyGuideIndia.com

105. ஒரு உரைஆவணத்தில் (cell Calc range) பயன்பாட்டை எவ்வாறு செருகுவாய் - விவரி.

106. for - மடக்கை எடுத்துக்காட்டுடன் விளக்குக.

107. மதிப்பு மூலம் அழைத்தல் (call by value) எடுத்துக்காட்டுடன் விவரி.

108. செயற்கூறு பணிமிகுப்பு என்றால் என்ன ? அவற்றின் விதிமுறைகளை பட்டியலிடுக.

109. கீழ்வரும் C++ நிரலிலுள்ள பிழைகளை களையவும் (Debug) :

```
#include<iostream.h>
class A
(
private :
int a1 ;
public :
int a2 ;
protect :
int a3 ;
) ;
class A : public B
(
public :
void func()
{
int b1; b2; b3;
b1=a1 ;
b2=a2 ;
b3=a3 ;
} ;
void base()
{
B der ;
der:a3=0;
a3:func();
}
```

www.StudyGuideIndia.com

110. பின்வரும் C++ நிரலின் வெளியீட்டினை தருக.

```
#include<iostream.h>
#include<conio.h>
float area(float r)
{
cout<<"\nCircle..";
return(22/7*r*r);
}
float area( float k,float b, float h)
{
cout<<"\nTriangle..";
return(k*b*h);
}
float area(float l, float b)
{
cout<<"\nRectangle..";
return(l*b);
}
void main()
{
cout<<area(3.0,4.5);
cout<<area(5.0);
cout<<area(0.5,4.0,6.0);
getch();
}
```

www.StudyGuideIndia.com

www.StudyGuideIndia.com