10th Class Computer Science Unit 1 Programming Techniques Urdu Medium KPK Boards Online Mcqs

Sr	Questions	Answers Choice
1	ایک سوفٹ وئیر جو پروگرامر کو کمپیوٹر پروگرام لکھنے میں مدد دیتا ہے .... کہلاتا ہے.	A. کمپائلر B. ایڈیٹر C. IDE D. ڈیبگر
2	ایک ایسا سافٹ وئیر ہوتا ہے جو پروگرام کی فائلز کو ایسے کوڈ میں تبدیل کردیتا ہے جسے مشین سمجھ سکے اور چلا .... سکے.	A. کمپائلر B. ایڈیٹر C. ڈیبگر D. IDE
3	ہر پروگرامنگ لینگوئج میں چند ابتدائی تعمیراتی عناصر ہوتے ہیں اور یہ گرامر کے چند اصولوں کے پابند ہوتے ہیں.	A. پروگرامنگ رولزُ B. سینٹیکس C. تعمیراتی عناصر D. سیمانٹک رولز
4	ایسے الفاظ کی فہرست جو پہلے سے ڈیفائنڈ ہیں اور جنہیں پروگرامر اپنے متغیرات کے ناموں کے طور پر استعمال نہیں کرسکتا کہلاتےہیں.	A. اٹو ورڈز B. کی- ورڈز C. محدود الفاظ D. پہلے سے ڈیفائن کیے ہوئے الفاظ
5	Include.سٹیٹمنس.............. سیکشن میں لکھی جاتی ہیں	A. ہیڈرز B. مین C. کمنٹس D. وضاحتیں
6	سورس کوڈ میں پروگرام کے استعمال کیے ہویے الگورتھم اور طریقہ کار کی مزید وضاحت کرنے کے لیے .... استعمال کیا جاتاہے.	A. پیغامات B. شارات C. کمنٹس D. وضاحتیں
7	وہ قیمتیں جو پروگرام کے چلتے ہوئے تبدیل نہیں ہوتی	A. متغیرات B. کانٹیننس C. سٹرینگز D. کمنٹس
8	ایک فلوٹ میموری کی .... بائٹس استعمال کرتا ہے.	A. 3 B. 4 C. 5 D. 6
9	ایک متغیر کو نیشلائز کرنے کے لیے ہم ...... اوپریٹر استعمال کرتے ہیں.	A. ....> B. = C. @ D. ?
10	کو کانٹینٹس محفوظ کرنے کے لیے ایک مرتبان سمجھا جاسکتا ہے	A. باکس B. جار C. متغیر D. مجموعہ
11	ہدایات جو کہ کمپیوٹر کو دی جاتی ہیں کہکوئی خاس کا سر انجام دیا جاسکے کہلاتا ہے.	A. کمپیوٹر پروگرام B. سافٹ وئیر C. الف اور ب دونوں D. کوئی نہیں
12	کمپیوٹر کو ہدایت دینے یا محفوظ کرنے کا عمل کہلاتا ہے.	A. کمپیوٹر پروگرام B. سافٹ وئیر C. ہارڈ وئیر D. کمپیوٹر پروگرامنگ
13	وہ شخص جو جانتا ہے کہ ایک کمپیوٹر پروگرام کو کس طرح لکھا جاسکتا ہے کہلاتا ہے.	A. فرم وئیر B. پروگرامر C. انجینئیر D. کمپوزر
14	کمپیوٹر پروگرام جن زبانوں میں لکھے جاسکتے ہیں کہلاتے ہیں.	A. ڈوئیر B. سافٹ وئیر C. انجینئر D. پروگرامنگ لینگویجز
15	پروگرامنگ کےلیے ضروری آلات کو اکٹھا کر دیا جائے تو بنتی ہے.	A. ٹولز B. ڈیزائنز C. پروگرامنگ انوائرنمنٹ D. [illegible]

		D. پروگرامنگ لینگویج
16	کونسا بیسک پلیٹ فارم ہے جو کہ پروگرام بنانے کے لیے استعمال ہوتا ہے.	A. ٹولز B. پروگرامنگ انوائرنمنٹ C. ٹیزائز D. پروگرامنگ لینگویج
17	وہ سافٹ ویئر جو پروگرامر کو پروگرام لکھنے اورچلانے میں مدد دیتا ہے کہلاتا ہے.	A. IDE B. بلاک C. سافٹ ویئر D. ٹیزائز
18	کونسا سافٹ ویئر ہوتا ہے جس میں پروگرامر پروگرام لکھ سکتا ہے اور اس میں ترمیم کرسکتا ہے.	A. ٹیکسٹ ایڈیٹر B. کوڈ C. پروگرامر D. سافٹ ویئر
19	وہ کونسا سافٹ ویئر ہے جو پروگرامنگ لینگویج کو مشین لینگویج میں تبدیل کرتا ہے.	A. ہیڈر B. کمپائلر C. پروگرامر D. ٹیکسٹ ایڈیٹر
20	ہر پروگرامنگ لینگویج گرامر کے اصولوں کی پابند ہوتی ہے جنہیں کہا جاتا ہے.	A. قوانین B. علامات C. بلاکس D. سینٹیکس
21	ہر پروگرامنگ لینگویج میں پہلے سے ڈیفائن کیے ہوئے الفاظ کی ایک فہرست ہوتی ہے جسے کہا جاتا ہے.	A. مخصوص الفاظ B. کی ورڈز C. الف اور ب دونوں D. سینٹیکس
22	C.لینگوئج کے پروگرام کو کتنے حصوں میں تقسیم کیا جاتاہے	A. 1 B. 2 C. 3 D. 4
23	کونسا وہ حصہ ہے جس میں ہیڈر فائلز ہوتی ہیں.	A. ہیڈر سیکشن B. مین سیکشن C. باڈی سیکشن D. مکمل سیکشن
24	کونسا سیکشن ہے جس میں بادی سیکشن آتا ہے.	A. ہیڈر B. مین C. باڈی D. مکمل
25	مین فنکشن میں ہر چیز بند ہوتی ہے.	A. باڈی B. فائلز C. مین D. قوسین
26	وہ سٹیٹمنٹس جسے کمپائلر نظر انداز کردیتا ہے.	A. ريد اونلی B. کمنٹس C. بریسیس میں بند D. بریسیس
27	پروگرام کے بارے میں اضافی معلومات شامل کرنے کے لیے استعمال کرتے ہیں.	A. کمنٹس B. ریڈ اونلی C. کالن D. انڈر سکور
28	کونسی قیمتیں ہیں جو تبدیل نہیں ہوتیں.	A. کانسٹنٹ B. متغیرات C. نیومیرک D. سٹرنگ
29	کانسٹنٹ کی کتنی اقسام ہیں.	A. 1 B. 2 C. 3 D. 4
30	ان میں سے کون سی کانسٹنٹ کی اقسام ہیں.	A. انٹیجر کانسٹنٹ B. رئیل کونسٹنٹ C. کیریکٹر کونسٹنٹ D. ان میں سے تمام
31	کونسا نام ہے جو کہ میموری لوکیشن کو دیا جاتا ہے اور فزیکل طور پر ڈیٹا سٹور کیا جاتا ہے.	A. کانسٹنٹ B. رئیل کانسٹنٹ C. کیریکٹر کانسٹنٹ D. متغیرات
32	ہر متغیر کا ایک منفرد نام ہوتا ہے جس کو کہتے ہیں.	A. شناخت B. سادہ نام C. فارمولا D. کانسٹنٹ
		A. کیریکٹر

33	متغیر میں کونسا ڈیٹا سٹور ہونا چاہیے........... سے پتہ چلتا ہے.	B. ڈیٹا ٹائپ C. متغیر D. کانسٹنٹ
34	ایک .... کو استعمال کرنے سے پلے ڈکلئیر کرنا ضروری ہے.	A. کریکٹر B. ڈیٹا ٹائپ C. متغیر D. کانسٹنٹ
35	.... کے دوران اس کا نام اور ڈیٹا ٹائپ بتائی جاتی ہے.	A. شناخت B. متغیر کی ڈکلریشن C. فارمولا D. کانسٹنٹ
36	پہلی مرتبہ ایک متغیر سے قیمت منسوب کرنا کہلاتا ہے.	A. شناخت B. متغیر کی انشلائزیشن C. فارمولا D. کانسٹنٹ
37	...........کو ڈکلریشن کے وقت یا اس کے بعد انشلائز کیا جاسکتا ہے.	A. کریکٹر B. ڈیٹا ٹائپ C. متغیر D. کانسٹنٹ
38	.... ایک گرافکل یوزر انٹر فیس ہوتا ہے جس کی ونڈوز اوربٹن استعمال کرکے صارف ان پٹ دے سکتا ہے اور آوٹ پٹ لے سکتا ہے.	A. IDE B. پروگرامنگ C. EDA D. کانسٹنٹ
39	.... میں ایسے آلات ہوتے ہیں جو پروگرامر کو کمپیوٹر پروگرام لکھنے ، چلانے اور ٹیسٹ کرنے کے مراحل میں مدد دیتے ہیں.	A. DBA B. EDA C. IDE D. ایڈیٹر
40	ان میں سے کونسی سی لینگوئج میں ائی ڈی ایس کی مثالیں ہیں.	A. ویثیل سٹوڈیو B. ایکس کوڈ C. کوڈ .. بلاکس D. تمام
41	.... ایڈیٹر ایسا سافٹ وئیر ہے جو پروگرامر کو کمپیوٹر پروگرام لکھنے اور اس میں ترمیم کرنے میں مدد دیتا ہے.	A. ٹیکسٹ B. مائیکرو سافٹ ورڈ C. پاور پوائنٹ D. نوٹ پیڈ
42	.... ایک مین سکرین ہے جہاں پر اپ اپنا پروگرام لکھتے ہیں.	A. IDE B. DBA C. EDP D. ایڈیٹر
43	C.لینگوئج پروگرام کس ائی ڈی ای میں لکھا جاتے ہیں	A. ٹیکسٹ B. مائیکرو سافٹ ورڈ C. پاور پوائنٹ D. Code : : Block
44	کون سی لینگوئج کمپیوٹر سمجھتے ہیں.	A. مشین لینگوئج B. اسمبلی لینگوئج C. ہائی لیول لینگوئج D. مڈل لیول لینگوئج
45	ہائی لیول لینگوئج کو مشین لینگوئج میں تبدیل کرنے کےلیے استعمال ہوتا ہے.	A. کمپائلر B. سی لینگوئج C. کوڈ پروگرامنگ D. اندرونی پروگرامنگ
46	. کس کو پروگرامنگ لینگوئج کی گرامر خیال کیا جاتا ہے	A. سینٹیکس B. قوانین C. انگلش D. پروگرامنگ
47	اگر پروگرامنگ کرتے ہوئے پروگرامنگ لینگوئج کے قوانین کا خیال نہ رکھا جائے تو کونسا ایرر آئے گا.	A. لوجیکل ایرر B. رن ٹائم ایرر C. انگلش ایرر D. سینٹکس ایرر
48	کونسے الفاظ پروگرامنگ لینگوئج میں خاص مطلب رکھتے ہیں.	A. سادہ الفاظ B. عام الفاظ C. انگلش الفاظ D. مخصوص الفا ظ
49	کونسے سیکشن میں ہیڈر فائلز ہوتی ہیں.	A. ہیڈر سیکشن B. مین سیکشن C. مخصوص سیکشن D. باڈی سیکشن
50	ہم اپنے پروگرام میں ہیڈر فائلز کو شامل کرتے ہیں جو کہ پروگرام کے..........والے حصہ میں لکھی جاتی ہیں.	A. اوپر B. درمیان C. نیچے D. آخر

51	.کون سی ہیڈر فائل ان پٹ اور آوٹ پٹ کے بارے میں انفارمیشن دیتی ہے	A. math.h B. stdio.h C. string .h D. c.h
52	.ہیڈر فائل .... علامت کے ساتھ شروع ہوتی ہے	A. # B. $ C. & D. =
53	.کون سی ہیڈر فائل میں تمام پہلے سے ڈیفائن شدہ حسابی فنکشنز ہوتے ہیں	A. math.h B. stdio.h C. string .h D. c.h
54	.مین سیکشن میں .... فنکشن ہوتا ہے	A. مین B. باڈی C. الف اور ب دونوں D. سینٹر
55	.کونسے لینگوئج کا سٹارٹنگ پوائنٹ ہوتا ہے	A. ( ) main B. ( ) body C. () end D. ( )center
56	.تمام سٹیٹمنٹ جو کہ .... میں لکھی جاتی ہے مین فنکشن کی باڈی بناتی ہے	A. { } B. ( ) C. ?? D. = =
57	C.لینگوئج ایک ہے	A. Top sensitive B. Case sensitive C. end sensitive D. .کوئی نہیں
58	.ہر سٹیٹمنٹ اختتام ہوتا ہے	A. : B. ؛ C. ، D. =
59	.پروگرامر کے اندر کون سی سٹیٹمنٹس ہیں جن کو کمپائلر ایگزیکیوٹ نہیں کرتا ہے	A. کمنٹس B. کوڈ C. end D. سیکشن
60	.کون سی چیز دوسرے پروگرامر کو سہولت دیتی ہے کہ وہ پروگرام کے کوڈز کو سمجھ سکے	A. عام الفاظ B. کمنٹس C. اینڈ D. سیکشن
61	.کون سی چیز مدد کرتی ہے کہ آپ اپنے ہی بنائے ہوئے پروگرام کوڈز کچھ عرصہ بعد سمجھ سکے	A. عام الفاظ B. کمینٹس C. پروگرام D. زبان
62	C.لینگوئج میں کمینٹس کی کتنی اقسام ہیں	A. 1 B. 2 C. 3 D. 4
63	.سنگل لائن کمینٹس شروع ہوتا ہے	A. / / B. = = C. ?? D. & &
64	.کونسی قیمتیں ڈیسیمل پوائنٹ کے بغیر ہوتی ہیں	A. اینٹیجر کانسٹنٹ B. سٹرنگ کانسٹنٹ C. کیریکٹر کانسٹنٹ D. سنگل کانسٹنٹ
65	.اگر کسی قیمت سے پہلے کوئی علامت نہ ہو تو وہ رقم ہوگی	A. منفی B. مثبت C. موڈیول D. سنگل کانسٹنٹ
66	.کونسی قیمتوں میں ڈیسیمل پوائنٹ ہوتا ہے	A. رئیل کانسٹنٹ B. سٹرنگ کانسٹنٹ C. کریکٹر کانسٹنٹ D. سنگل کانسٹنٹ
67	.اینٹیجر ڈیٹا کمپیوٹر کی میموری میں کتنی بائٹ جگہ لیتا ہے	A. 1 B. 2 C. 3 D. 4
68	.کونسا کی ورڈ اینٹیجر ڈیٹا ٹائپ کے لیے استعمال ہوتاہے	A. int B. float C. char D. double

69	int بائی ڈیفالٹ سمجھا جاتا ہے.	A. signed int B. negitive int C. positive int D. original int
70	کونسا ڈیٹا ٹائپ صرف رئیل نمبرز کو سٹور کرتا ہے.	A. float B. signed int C. negitive int D. positive int
71	فلوٹنگ پوائنٹ نمبر میں پوائنٹ کے بعد بائی ڈیفالٹ کتنے نمبرز پرنٹ ہوتے ہیں.	A. 6 B. 7 C. 8 D. 10
72	کونسا کی ورڈ فلوٹنگ ٹائپ متغیر کوڈ کلیر کرنےکے لیے استعمال ہوتا ہے.	A. positive int B. float C. int D. char
73	فلوٹنگ ٹائپ ویری ایبل کتنی بائٹ میں سٹور ہوتا ہے.	A. 1 B. 2 C. 3 D. 4
74	کریکٹر ٹائپ ویری ایبل کوڈ کلیر کرنے کے کونسا کی ورڈ استعمال ہوتا ہے.	A. int B. char C. negitive int D. float
75	char ٹائپ ویری ایبل میں کتنے کریکٹر سٹور ہوتے ہیں.	A. 1 B. 2 C. 3 D. 4
76	کس کا نام انڈر سکور سے شروع ہوتا ہے اور شروع میں ڈیجٹ نہیں آنا چاہیے.	A. کریکٹر B. کانسٹنٹ C. سٹرنگ D. متغیر
77	متغیر کا نام نہیں ہو سکتا............	A. کی ورڈ B. سادہ الفاظ C. سٹرنگ ورڈ D. ان تمام
78	پروگرام میں ایک .... کو استعمال کرنے سے پہلے اسے ڈکلیر کرنا ضروری ہے.	A. متغیر B. کانسٹنٹ C. سٹرنگ D. کیرکٹر
79	کو ڈکلیئر کرتے ہوئے اس کی ڈیٹا ٹائپ اور نام بتایا جاتاہے	A. کانسٹنٹ B. سٹرنگ C. متغیر D. کریکٹر
80	ایک سے زیادہ متغیرات کو ایک........... میں بھی ڈکلئیر کروایا جاسکتا ہے.	A. متغیر B. سٹیٹمنٹ C. کم D. زیادہ
81	ڈیٹا ٹائپ بتائے بغیر ایک................ ڈکلئیر نہیں کیا جاسکتا.	A. متغیر B. کانسٹنٹ C. سٹرنگ D. کریکٹر
82	ویری ایبل کی ٹائپ ، والیو کی حد اور کون سے اپریشنز سر انجام ہوتے ہیں کو مخصوص کرتا ہے	A. متغیر B. کانسٹنٹ C. سٹرنگ D. ویری ایبل ڈکلئیر
83	کون سی لینگوئج ڈینس رچی نے بنائی.	A. جاوا B. سی لینگوئج C. پائی تھن D. کوبول
84	سی لینگوئج ڈیزائن ہوئی.	A. 1973-1969 B. 1980 C. 1990 D. 2020
85	GUI مخفف ہے.	A. Graphical User Interface B. User Interface C. Graphical interface D. Graphical user
86	IDE ان میں سے کونسا نہیں	A. Visual Studio B. Dev C++ C. X Code

		D. Python
87	کی ورڈز کی کتنی تعداد ہے.	A. 28 B. 29 C. 32 D. 31
88	پروگرام کی ایزیکیوشن شروع ہوتی ہے.	A. مین سیکشن B. ہیڈر سیکشن C. ہیڈر فائل D. # include
89	ہیڈر فائل کی ایکسٹینشن ہے.	A. . c B. . h C. .doc D. .ppt
90	پروگرام فائل کو بائنری فائل میں تبدیل کرنا کہلاتا ہے.	A. ایڈیٹنگ B. کمپائلیشن C. لنکنگ D. ایگزیکیوشن
91	پروگرام کو چلانا کہلاتا ہے.	A. ڈی بگنگ B. کمپائلیشن C. ایزیکیوشن D. استعمال
92	وہ پروگرام جو کہ ہائی لیول لینگوئج میں لکھا جاتا ہے۔ کہلاتا ہے.	A. سورس کوڈ B. آبجیکٹ کوڈ C. بائنری کوڈ D. نارمل کوڈ
93	کمپائلر کی آوٹ پٹ کہلاتی ہے.	A. سورس کوڈ B. آبجیکٹ کوڈ C. بائنری کوڈ D. ب اور ج دونوں
94	ان میں سے کونسا سینٹکس ایرر کو پکڑتا ہے.	A. کمپائلر B. ریڈر C. بائنری کوڈ D. ب اور ج دونوں