SSLC EXAMINATION MARCH 2022

ICT MODEL QUESTIONS

[PRACTICAL]

KANNADA MEDIUM

GOVERNMENT OF KERALA
GENERAL EDUCATION DEPARTMENT

KERALA INFRASTRUCTURE AND
TECHNOLOGY FOR EDUCATION

PREPARED BY
KERALA INFRASTRUCTURE AND TECHNOLOGY FOR EDUCATION [KITE]

ಗುಂಪು 1 (ಡಿಸೈನಿಂಗ್ ಜಗತ್ತಿಗೆ)

ಚಟುವಟಿಕೆ 1.1

Inkscape ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ಮಾದರಿಯಂತೆ ಒಂದು ಚಿತ್ರವನ್ನು ತಯಾರಿಸಿರಿ.

ಸೂಚನೆಗಳು:

- ಚೌಕವನ್ನು ರಚಿಸಿ ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡಿ ಕ್ರಮೀಕರಿಸಿರಿ.
- ಮಾದರಿಯಲ್ಲಿ ನೀಡಿರುವಂತೆ ಕಪ್ಪಿನ ಹಿಡಿಯನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ.
- ಕಪ್ಪಿನಲ್ಲಿ Coffee ಎಂದು ಟೈಪ್ ಮಾಡಿರಿ.

ಈ ಚಿತ್ರವನ್ನು png ಫೋರ್ಮ್ಯಾಟಿಗೆ Export ಮಾಡಿ Home ನ Exam10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರ್ ಎಂಬ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ. (svg ಫೈಲನ್ನು ಸೇವ್ ಮಾಡುವ ಅಗತ್ಯವಿಲ್ಲ)

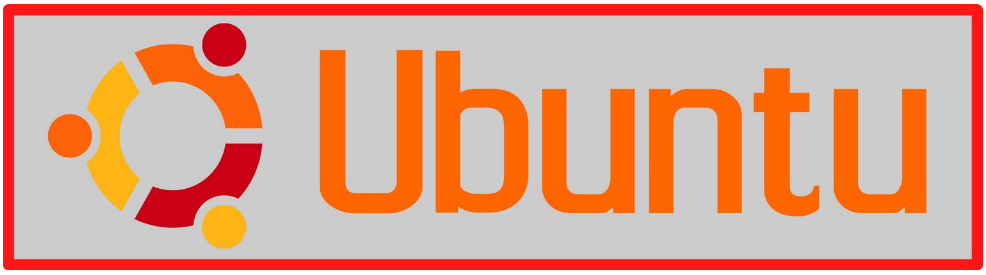
ಚಟುವಟಿಕೆ 1.2

Inkscape ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ಮಾದರಿಯಂತೆ ಒಂದು ಬ್ಯಾನರಿನ ಚಿತ್ರವನ್ನು ತಯಾರಿಸಿರಿ.

ಸೂಚನೆಗಳು:

- ಒಂದು ಚೌಕವನ್ನು ರಚಿಸಿ ಅದಕ್ಕೆ ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡಿ ಅದರ ಅಗಲವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಿ ಮಾದರಿಯಲ್ಲಿ ನೀಡಿರುವಂತೆ ಕ್ರಮೀಕರಿಸಿರಿ.
- Uroob ಎಂಬ Font ನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ Ubuntu ಎಂದು ಟೈಪ್ ಮಾಡಿರಿ.
- Home ನ Images10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿರುವ Ubuntu_logo.png ಎಂಬ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಸೇರಿಸಿರಿ.

ಈ ಚಿತ್ರವನ್ನು png ಫೋರ್ಮ್ಯಾಟಿಗೆ Export ಮಾಡಿ Home ನ Exam10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರ್ ಎಂಬ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ. (svg ಫೈಲನ್ನು ಸೇವ್ ಮಾಡುವ ಅಗತ್ಯವಿಲ್ಲ)



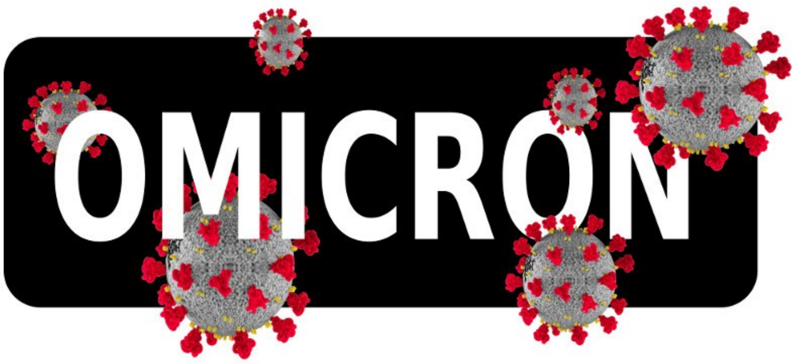
ಚಟುವಟಿಕೆ 1.3

Inkscape ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ಮಾದರಿಯಂತೆ ಒಂದು ಸ್ಟಿಕ್ಕರಿನ ಚಿತ್ರವನ್ನು ತಯಾರಿಸಿರಿ.

ಸೂಚನೆಗಳು:

- ಮಾದರಿಯಲ್ಲಿ ನೀಡಿರುವಂತೆ ಒಂದು ಚೌಕವನ್ನು ರಚಿಸಿ ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡಿರಿ.
- **OMICRON** ಎಂದು ಟೈಪ್ ಮಾಡಿ ಅದರ ಗಾತ್ರವನ್ನು ಕ್ರಮೀಕರಿಸಿರಿ.
- Home ನ Images10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿರುವ Omicron.png ಎಂಬ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಸೇರಿಸಿರಿ.
- ಸೇರಿಸಿದ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಅಗತ್ಯಾನುಸಾರ ನಕಲನ್ನು ತೆಗೆದು ಸ್ಟಿಕ್ಕರನ್ನು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿರಿ.

ಈ ಚಿತ್ರವನ್ನು png ಫೋರ್ಮೇಟಿಗೆ Export ಮಾಡಿ Home ನ Exam10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರ್ ಎಂಬ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.(svg ಫೈಲನ್ನು ಸೇವ್ ಮಾಡುವ ಅಗತ್ಯವಿಲ್ಲ)



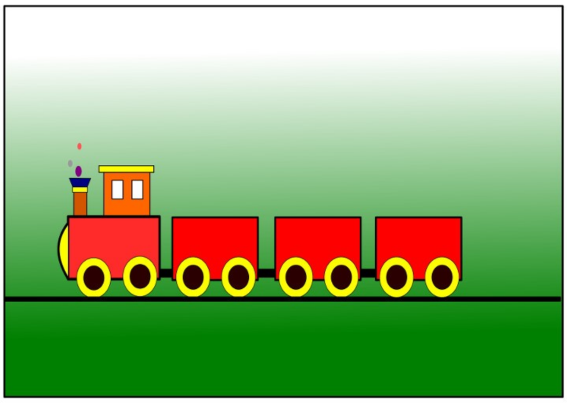
ಚಟುವಟಿಕೆ 1.4

Inkscape ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ಮಾದರಿಯಂತೆ ಒಂದು ಚಿತ್ರವನ್ನು ತಯಾರಿಸಿರಿ.

ಸೂಚನೆಗಳು:

- Home ನ Images10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿರುವ Train.svg ಎಂಬ ಚಿತ್ರವನ್ನು Inkscape ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ತೆರೆದು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿರಿ.
- ಚ ಿತ್ರದಲ್ಲಿರುವ ಬೋಗಿಗಳ ನಕಲನ್ನು ತೆಗೆದು ಇನ್ನೂ ಮೂರು ಬೋಗಿಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿರಿ.

ಈ ಚಿತ್ರವನ್ನು png ಫೋರ್ಮ್ಯಾಟಿಗೆ Export ಮಾಡಿ Home ನ Exam10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರ್ ಎಂಬ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ. (svg ಫೈಲನ್ನು ಸೇವ್ ಮಾಡುವ ಅಗತ್ಯವಿಲ್ಲ)



ಚಟುವಟಿಕೆ 1.5

Inkscape ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ಮಾದರಿಯಂತೆ ಒಂದು ಚಿತ್ರವನ್ನು ತಯಾರಿಸಿರಿ.

ಸೂಚನೆಗಳು:

- ಒಂದು ಚೌಕವನ್ನು ರಚಿಸಿ ಮಾದರಿಯಲ್ಲಿರುವಂತೆ Gradient ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡಿರಿ.
- Home ನ Images10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿರುವ Tree.png ಎಂಬ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಸೇರಿಸಿರಿ.
- ವೃತ್ತವನ್ನು ರಚಿಸಿ ಮಾದರಿಯಂತೆ ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡಿ ಸೂರ್ಯನ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಕ್ರಮೀಕರಿಸಿರಿ.

ಈ ಚಿತ್ರವನ್ನು png ಫೋರ್ಮ್ಯಾಟಿಗೆ Export ಮಾಡಿ Home ನ Exam10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರ್ ಎಂಬ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.(svg ಫೈಲನ್ನು ಸೇವ್ ಮಾಡುವ ಅಗತ್ಯವಿಲ್ಲ)

ಗುಂಪು 2 (ಪ್ರಕಟಣೆಯತ್ತ, ಭೂಪಟ ವಾಚನ)

ಚಟುವಟಿಕೆ 2.1

ಕೋವಿಡ್ 19 ಮಹಾಮಾರಿಯ ಕುರಿತಾದ ಒಂದು ಲೇಖನವನ್ನು Home ನ Exam_documents ಎಂಬ ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ Covid19.ott ಎಂಬ ಹೆಸರಿನ ಫೈಲಿನಲ್ಲಿ ನೀಡಲಾಗಿದೆ. ಈ ಫೈಲನ್ನು ಲಿಬರ್ ಆಫೀಸ್ ರೈಟರಿನಲ್ಲಿ ತೆರೆದು ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿರಿ.

1. ಉಪಶೀರ್ಷಿಕೆಗಳಿಗೆ Heading2 ಎಂಬ ಸ್ಟೈಲನ್ನು ನೀಡಿರಿ.
2. ಒಂದನೇ ಪುಟದಲ್ಲಿ ಶೀರ್ಷಿಕೆಯ ಕೆಳಭಾಗದಲ್ಲಿ ಅನುಕ್ರಮಣಿಕಾ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಸೇರಿಸಿರಿ.

ಸೂಚನೆ :

- ಉಪಶೀರ್ಷಿಕೆಗಳನ್ನು ಹಸಿರು ಬಣ್ಣದಲ್ಲಿ ನೀಡಲಾಗಿದೆ.

ಬದಲಾವಣೆ ಮಾಡಿದ ಫೈಲನ್ನು ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರ್ ಎಂಬ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಫೈಲ್ ನೇಮನ್ನು ನೀಡಿ Home ನ Exam10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.

ಚಟುವಟಿಕೆ 2.2

ಓನ್‌ಲೈನ್ ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸದ ಕುರಿತಾದ ಒಂದು ಲೇಖನವನ್ನು Home ನ Exam_documents ಎಂಬ ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ELearning.ott ಎಂಬ ಹೆಸರಿನ ಫೈಲಿನಲ್ಲಿ ನೀಡಲಾಗಿದೆ. ಈ ಫೈಲನ್ನು ಲಿಬರ್ ಆಫೀಸ್ ರೈಟರಿನಲ್ಲಿ ತೆರೆದು ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿರಿ.

1. ಒಂದನೇ ಪುಟದಲ್ಲಿ ಶೀರ್ಷಿಕೆಯ ಕೆಳಭಾಗದಲ್ಲಿ ಅನುಕ್ರಮಣಿಕಾ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಸೇರಿಸಿರಿ.
2. ಎಲ್ಲಾ ಪ್ಯಾರಾಗ್ರಾಫುಗಳಿಗೆ Technology ಎಂಬ ಸ್ಟೈಲನ್ನು ನೀಡಿರಿ.

ಸೂಚನೆ :

- Styles ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿರುವ ಪ್ಯಾರಾಗ್ರಾಫ್ ಸ್ಟೈಲಿನಲ್ಲಿ Technology ಎಂಬ ಸ್ಟೈಲನ್ನು ಸೇರಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಬದಲಾವಣೆ ಮಾಡಿದ ಫೈಲನ್ನು ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರ್ ಎಂಬ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಫೈಲ್ ನೇಮನ್ನು ನೀಡಿ Home ನ Exam10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.

ಚಟುವಟಿಕೆ 2.3

ಭೂಖಂಡಗಳ ಕುರಿತಾದ ಒಂದು ಲೇಖನವನ್ನು Home ನ Exam_documents ಎಂಬ ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ Continents.ott ಎಂಬ ಹೆಸರಿನ ಫೈಲಿನಲ್ಲಿ ನೀಡಲಾಗಿದೆ. ಈ ಫೈಲನ್ನು ಲಿಬರ್ ಆಫೀಸ್ ರೈಟರಿನಲ್ಲಿ ತೆರೆದು ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿರಿ.

1. ಉಪಶೀರ್ಷಿಕೆಗಳಿಗೆ ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ವಿಶೇಷತೆಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿ Heading1 ರಲ್ಲಿ Earth ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಹೊಸ ಹೆಡಿಂಗ್ ಸ್ಟೈಲನ್ನು ತಯಾರಿಸಿರಿ.

Font Family	: Bitsteam Charter
Font Size	: 95%
Font Color	: Purple
Underline	: Single

2. ಲೇಖನದಲ್ಲಿರುವ ಎಲ್ಲಾ ಉಪಶೀರ್ಷಿಕೆಗಳಿಗೂ Earth ಎಂಬ ಸ್ಟೈಲನ್ನು ನೀಡಿರಿ. (ಉಪಶೀರ್ಷಿಕೆಗಳನ್ನು ಹಸಿರು ಬಣ್ಣದಲ್ಲಿ ನೀಡಲಾಗಿದೆ)

ಬದಲಾವಣೆ ಮಾಡಿದ ಫೈಲನ್ನು ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರ್ ಎಂಬ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಫೈಲ್ ನೇಮನ್ನು ನೀಡಿ Home ನ Exam10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.

ಚಟುವಟಿಕೆ 2.4

ಸನ್‌ಕ್ಲೋಕ್ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರನ್ನು ತೆರೆದು ಭೂಪಟದಲ್ಲಿ ರೇಖಾಂಶಗಳನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿರಿ. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿರಿ.

- ಸನ್‌ಕ್ಲೋಕಿನಲ್ಲಿ ಸಮಯವಲಯ ಭೂಪಟವನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿರಿ.
- ಸೂಕ್ತವಾದ ಟೂಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ರೇಖಾಂಶಗಳನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿರಿ.
- ಇದರ ಸ್ಕ್ರೀನ್‌ಶೋಟನ್ನು ತೆಗೆದು Home ನ Exam10 ಎಂಬ ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರ್ ಎಂಬ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.

ಸ◌ೂಚನೆಗಳು:

- ಸ್ಕ್ರೀನ್‌ಶೋಟನ್ನು ತೆಗೆಯುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಕೀಬೋರ್ಡಿನ Prt Sc ಕೀಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿರಿ.
- Prt Sc ಕೀಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿದಾಗ Home ನ Pictures ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರವು ಸೇವ್ ಆಗುವುದು. ಇದನ್ನು Rename ಮಾಡಿ Exam10 ಫೋಲ್ಡರಿಗೆ ಕೋಪಿ ಮಾಡಿರಿ.

ಚಟುವಟಿಕೆ 2.5

ಸನ್‌ಕ್ಲೋಕ್ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರನ್ನು ತೆರೆದು ರಾತ್ರಿ ಮತ್ತು ಹಗಲಿನ ಪ್ರತ್ಯೇಕಿಸುವಿಕೆಯು ಇಲ್ಲದ ಸಮಯವಲಯ ಭೂಪಟದ ವಿಂಡೋವನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿರಿ. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿರಿ.

- ಸನ್‌ಕ್ಲೋಕಿನಲ್ಲಿ ಸಮಯವಲಯ ಭೂಪಟವನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿರಿ.
- ಸೂಕ್ತವಾದ ಟೂಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ರಾತ್ರಿ ಮತ್ತು ಹಗಲಿನ ಪ್ರತ್ಯೇಕಿಸುವಿಕೆಯನ್ನು ಕಾಣದಂತೆ ಮಾಡಿರಿ.
- ಇದರ ಸ್ಕ್ರೀನ್‌ಶೋಟನ್ನು ತೆಗೆದು Home ನ Exam10 ಎಂಬ ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರ್ ಎಂಬ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.

  ಸ◌ೂಚನೆಗಳು:

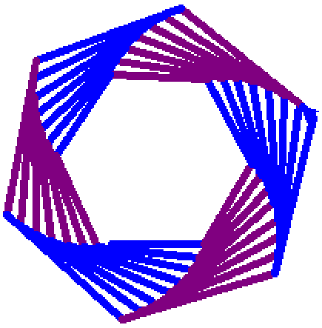
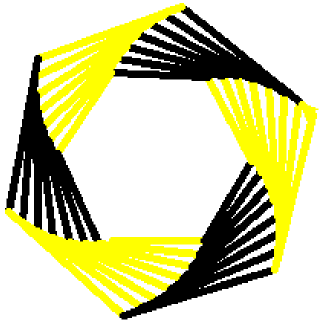
- ಸ್ಕ್ರೀನ್‌ಶೋಟನ್ನು ತೆಗೆಯುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಕೀಬೋರ್ಡಿನ Prt Sc ಕೀಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿರಿ.
- Prt Sc ಕೀಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿದಾಗ Home ನ Pictures ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರವು ಸೇವ್ ಆಗುವುದು. ಇದನ್ನು Rename ಮಾಡಿ Exam10 ಫೋಲ್ಡರಿಗೆ ಕೋಪಿ ಮಾಡಿರಿ.

ಗುಂಪು 3 (ಪೈಥನ್ ಗ್ರಾಫಿಕ್ಸ್)

ಚಟುವಟಿಕೆ 3.1

ಒಂದು ಪೈಥನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್ ಮತ್ತು ಅದು ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಾಗ ಲಭಿಸುವ ಔಟ್‌ಪುಟ್‌ನ್ನೂ(ಔಟ್‌ಪುಟ್ 1) ಕೆಳಗೆ ನೀಡಲಾಗಿದೆ.

ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್	ಔಟ್‌ಪುಟ್ 1	ಔಟ್‌ಪುಟ್ 2

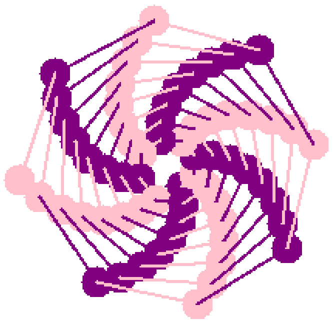
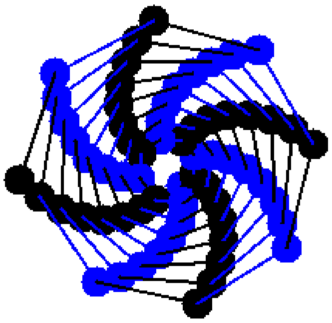
from turtle import*
for i in range (45):
    if(i%2==0):
        color("blue")
    else:
        color("purple")
    pensize(5)
    forward(i+60)
    left(59)
forward(10)
		

ಪ್ರೋಗ್ರಾಮನ್ನು ಟೈಪ್ ಮಾಡಿ ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿದ ಮೇಲೆ ಅದೇ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿನಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆಯನ್ನು ಮಾಡಿ, ಎರಡನೇ ಔಟ್‌ಪುಟ್ (ಔಟ್‌ಪುಟ್ 2) ಲಭಿಸುವ ರೀತಿಯ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಾಗಿ ಅದನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿರಿ. ಬದಲಾವಣೆ ಮಾಡಿದ ಫೈಲನ್ನು Home ನ Exam10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರ್ ಎಂಬ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಫೈಲ್ ನೇಮನ್ನು ನೀಡಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.

ಚಟುವಟಿಕೆ 3.2

ಒಂದು ಪೈಥನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್ ಮತ್ತು ಅದು ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಾಗ ಲಭಿಸುವ ಔಟ್‌ಪುಟ್‌ನ್ನೂ(ಔಟ್‌ಪುಟ್ 1) ಕೆಳಗೆ ನೀಡಲಾಗಿದೆ.

ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್	**ಔಟ್‌ಪುಟ್ 1**	**ಔಟ್‌ಪುಟ್ 2**

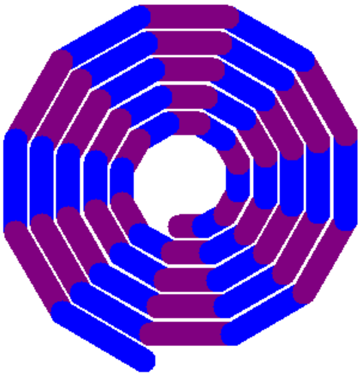
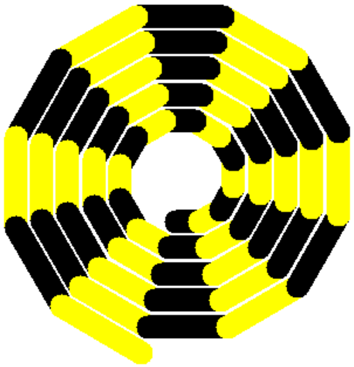
from turtle import*
for i in range (64):
  if(i%2==0):
    color("purple")
  else:
    color("pink")
  pensize(2)
  forward(i+10)
  dot(20)
  left(44)
		

ಪ್ರೋಗ್ರಾಮನ್ನು ಟೈಪ್ ಮಾಡಿ ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿದ ಮೇಲೆ ಅದೇ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿನಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆಯನ್ನು ಮಾಡಿ, ಎರಡನೇ ಔಟ್‌ಪುಟ್ (ಔಟ್‌ಪುಟ್ 2) ಲಭಿಸುವ ರೀತಿಯ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಾಗಿ ಅದನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿರಿ. ಬದಲಾವಣೆ ಮಾಡಿದ ಫೈಲನ್ನು Home ನ Exam10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರ್ ಎಂಬ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಫೈಲ್ ನೇಮನ್ನು ನೀಡಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.

ಚಟುವಟಿಕೆ 3.3

ಒಂದು ಪೈಥನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್ ಮತ್ತು ಅದು ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಾಗ ಲಭಿಸುವ ಔಟ್‌ಪುಟ್‌ನ್ನೂ(ಔಟ್‌ಪುಟ್ 1) ಕೆಳಗೆ ನೀಡಲಾಗಿದೆ.

ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್	ಔಟ್‌ಪುಟ್ 1	ಔಟ್‌ಪುಟ್ 2

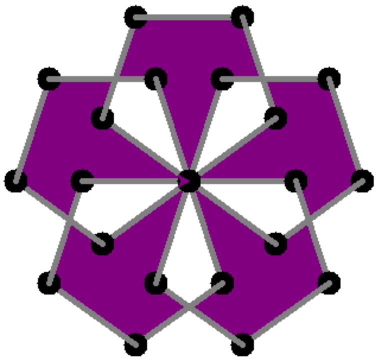
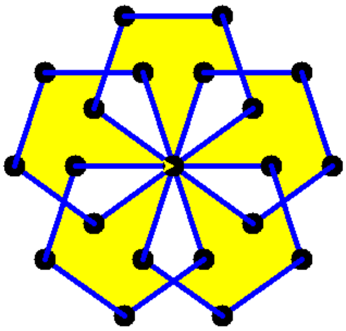
from turtle import*
for i in range (60):
if(i%2==0):
color("purple")
else:
color("blue")
pensize(20)
forward(i+20)
left(30)
		

ಪ್ರೋಗ್ರಾಮನ್ನು ಟೈಪ್ ಮಾಡಿ ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿದ ಮೇಲೆ ಅದೇ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿನಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆಯನ್ನು ಮಾಡಿ, ಎರಡನೇ ಔಟ್‌ಪುಟ್ (ಔಟ್‌ಪುಟ್ 2) ಲಭಿಸುವ ರೀತಿಯ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಾಗಿ ಅದನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿರಿ. ಬದಲಾವಣೆ ಮಾಡಿದ ಫೈಲನ್ನು Home ನ Exam10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರ್ ಎಂಬ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಫೈಲ್ ನೇಮನ್ನು ನೀಡಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.

ಚಟುವಟಿಕೆ 3.4

ಒಂದು ಪೈಥನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್ ಮತ್ತು ಅದು ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಾಗ ಲಭಿಸುವ ಔಟ್‌ಪುಟ್‌ನ್ನೂ(ಔಟ್‌ಪುಟ್ 1) ಕೆಳಗೆ ನೀಡಲಾಗಿದೆ.

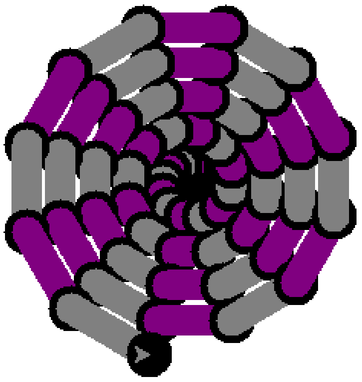
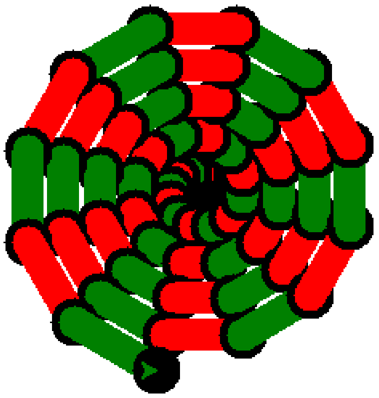
ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್	**ಔಟ್‌ಪುಟ್ 1**	**ಔಟ್‌ಪುಟ್ 2**

from turtle import*
color("gray")
pensize(5)
begin_fill()
for i in range(5):
  right(72)
  for i in range(5):
    forward(90)
    dot(20,"black")
    right(72)
color("purple")
end_fill()
		

ಪ್ರೋಗ್ರಾಮನ್ನು ಟೈಪ್ ಮಾಡಿ ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿದ ಮೇಲೆ ಅದೇ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿನಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆಯನ್ನು ಮಾಡಿ, ಎರಡನೇ ಔಟ್‌ಪುಟ್ (ಔಟ್‌ಪುಟ್ 2) ಲಭಿಸುವ ರೀತಿಯ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಾಗಿ ಅದನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿರಿ. ಬದಲಾವಣೆ ಮಾಡಿದ ಫೈಲನ್ನು Home ನ Exam10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರ್ ಎಂಬ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಫೈಲ್ ನೇಮನ್ನು ನೀಡಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.

ಚಟುವಟಿಕೆ 3.5

ಒಂದು ಪೈಥನ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್ ಮತ್ತು ಅದು ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಾಗ ಲಭಿಸುವ ಔಟ್‌ಪುಟ್‌ನ್ನೂ(ಔಟ್‌ಪುಟ್ 1) ಕೆಳಗೆ ನೀಡಲಾಗಿದೆ.

<table>
<tr><th>ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್</th><th>ಔಟ್‌ಪುಟ್ 1</th><th>ಔಟ್‌ಪುಟ್ 2</th></tr>
<tr><td><pre>
from turtle import*
for i in range (60):
    if(i%2==0):
        color("purple")
    else:
        color("grey")
    pensize(20)
    forward(i)
    dot(30,"Black")
    left(30)
</pre></td><td></td><td></td></tr>
</table>

ಪ್ರೋಗ್ರಾಮನ್ನು ಟೈಪ್ ಮಾಡಿ ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿದ ಮೇಲೆ ಅದೇ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿನಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆಯನ್ನು ಮಾಡಿ, ಎರಡನೇ ಔಟ್‌ಪುಟ್ (ಔಟ್‌ಪುಟ್ 2) ಲಭಿಸುವ ರೀತಿಯ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಾಗಿ ಅದನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿರಿ. ಬದಲಾವಣೆ ಮಾಡಿದ ಫೈಲನ್ನು Home ನ Exam10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರ್ ಎಂಬ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಫೈಲ್ ನೇಮನ್ನು ನೀಡಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.

ಗುಂಪು 4 (ಚಲಿಸುವ ಚಿತ್ರಗಳು, ಆಕರ್ಷಕ ವೆಬ್ ಡಿಸೈನಿಂಗ್)

ಚಟುವಟಿಕೆ 4.1

Synfig Studio ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ರಸ್ತೆಯಲ್ಲಿ ಸಂಚರಿಸುವ ಒಂದು ಕಾರಿನ ಆನಿಮೇಶನನ್ನು ತಯಾರಿಸಿರಿ. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿರಿ.

- Synfig Studio ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರನ್ನು ತೆರೆದು Home ನ Images10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿರುವ road.png ಎಂಬ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಹಿನ್ನಲೆಯಾಗಿ ಸೇರಿಸಿರಿ.
- Home ನ Images10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿರುವ car.png ಎಂಬ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಗಾತ್ರವನ್ನು ಕ್ರಮೀಕರಿಸಿರಿ.
- ಕಾರಿನ ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಆನಿಮೇಶನನ್ನು ನೀಡಿರಿ.

ತಯಾರಿಸಿದ ಆನಿಮೇಶನನ್ನು flv ಫೋರ್ಮ್ಯಾಟಿಗೆ ಎಕ್ಸ್ಪೋರ್ಟ್ ಮಾಡಿ Home ನ Exam10 ಎಂಬ ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರ್ ಎಂಬ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಫೈಲ್ ನೇಮನ್ನು ನೀಡಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.

ಚಟುವಟಿಕೆ 4.2

Home ನ Exam_documents ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿರುವ butterfly-bg.sifz ಎಂಬ ಫೈಲನ್ನು ತೆರೆದು, ಹೂತೋಟದಲ್ಲಿ ಹಾರಿ ಹೋಗುವ ಚಿಟ್ಟೆಯ ಆನಿಮೇಶನನ್ನು Synfig Studio ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿರಿ. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿರಿ.

- butterfly-bg.sifz ಎಂಬ ಫೈಲನ್ನು Synfig Studio ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ತೆರೆಯಿರಿ.
- Home ನ Images10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿರುವ butterfly.png ಎಂಬ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಗಾತ್ರವನ್ನು ಕ್ರಮೀಕರಿಸಿರಿ.
- ಚಿಟ್ಟೆಗೆ ಆನಿಮೇಶನನ್ನು ನೀಡಿರಿ.

ತಯಾರಿಸಿದ ಆನಿಮೇಶನನ್ನು ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿದ ಮೇಲೆ flv ಫೋರ್ಮ್ಯಾಟಿಗೆ ಎಕ್ಸ್ಪೋರ್ಟ್ ಮಾಡಿ Home ನ Exam10 ಎಂಬ ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರ್ ಎಂಬ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಫೈಲ್ ನೇಮನ್ನು ನೀಡಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.

ಚಟುವಟಿಕೆ 4.3

Synfig Studio ಸೋಫ್ಟ್ವೇರನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಒಂದು ಹೆಲಿಕಾಪ್ಟರ್ ಹಾರಿಹೋಗುವ ಆನಿಮೇಶನನ್ನು ತಯಾರಿಸಿರಿ. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿರಿ.

- ಸೋಫ್ಟ್ವೇರನ್ನು ತೆರೆದು Home ನ Images10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿರುವ fly-bg.png ಎಂಬ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಹಿನ್ನಲೆಯಾಗಿ ಸೇರಿಸಿರಿ.
- Home ನ Images10 ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿರುವ helicopter.png ಎಂಬ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಗಾತ್ರವನ್ನು ಕ್ರಮೀಕರಿಸಿರಿ.
- ಹೆಲಿಕಾಪ್ಟರಿಗೆ ಹಾರಿ ಹೋಗುವ ಆನಿಮೇಶನನ್ನು ನೀಡಿರಿ.

ತಯಾರಿಸಿದ ಆನಿಮೇಶನನ್ನು flv ಫೋರ್ಮ್ಯಾಟಿಗೆ ಎಕ್ಸ್ಪೋರ್ಟ್ ಮಾಡಿ Home ನ Exam10 ಎಂಬ ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರ್ ಎಂಬ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಫೈಲ್ ನೇಮನ್ನು ನೀಡಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ.

ಚಟುವಟಿಕೆ 4.4

National Technology Day ಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಒಂದು ವೆಬ್‌ಪೇಜಿನ ಮಾದರಿಯನ್ನು ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ನೀಡಲಾಗಿದೆ. ಮಾದರಿಯಲ್ಲಿ ನೀಡಿರುವಂತೆ ಒಂದು ವೆಬ್‌ಪೇಜನ್ನು Home ನ Exam_documents ನಲ್ಲಿರುವ national_technology_day.html ಎಂಬ ಫೈಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ತಯಾರಿಸಿರಿ. ಇದಕ್ಕಿರುವ ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ನೀಡಲಾಗಿದೆ.

- ವೆಬ್‌ಪೇಜಿನ ಪ್ರಧಾನ ಶೀರ್ಷಿಕೆ(National Technology Day)ಯ ಅಕ್ಷರಗಳ ಗಾತ್ರವನ್ನು 30 px ಗೆ ಕ್ರಮೀಕರಿಸಿರಿ.
- ಎರಡನೇ ಶೀರ್ಷಿಕೆ(Wednesday, 11 May)ಗೆ ಕೆಂಪು(red) ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡಿರಿ.

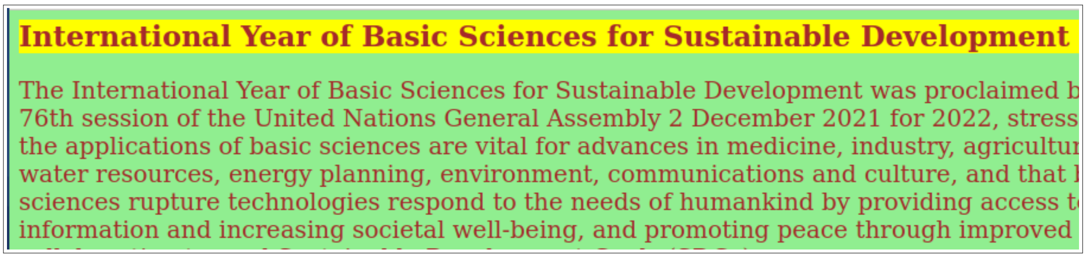
ಸ ೂಚನೆ:

- ಫೈಲನ್ನು ಟೆಕ್ಸ್ಟ್ ಎಡಿಟರಿನಲ್ಲಿ ತೆರೆದು ಕ್ಯಾಸ್ಕೇಡಿಂಗ್ ಸ್ಟೈಲು(CSS)ಗಳಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿರಿ.

ಬದಲಾವಣೆ ಮಾಡಿದ ಫೈಲನ್ನು Save as ಸೌಲಭ್ಯವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ, Home ನ Exam10 ಎಂಬ ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರ್ ಎಂಬ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಫೈಲ್ ನೇಮನ್ನು ನೀಡಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ. ನಂತರ ಈ ಫೈಲನ್ನು ವೆಬ್ ಬ್ರೌಸರಿನಲ್ಲಿ ತೆರೆಯಿರಿ.

ಚಟುವಟಿಕೆ 4.5

2022 ಇಸವಿಗೆ ಸುಸ್ಥಿರ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಗಾಗಿ ಮೂಲಭೂತ ವಿಜ್ಞಾನಗಳ ಅಂತರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ವರ್ಷ ಎಂಬ ವಿಶೇಷತೆ ಕೂಡಾ ಇದೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಒಂದು ವೆಬ್‌ಪೇಜನ್ನು, Home ನ Exam_documents ನಲ್ಲಿರುವ year_Basic_Sciences.html ಎಂಬ ಫೈಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ತಯಾರಿಸಿರಿ. ಇದಕ್ಕಿರುವ ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ನೀಡಲಾಗಿದೆ.



- ವೆಬ್‌ಪೇಜಿನ ಶೀರ್ಷಿಕೆಗೆ ಹಳದಿ(yellow) ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡಿರಿ.
- ಪ್ಯಾರಾಗ್ರಾಫಿನ ಅಕ್ಷರಗಳ ಗಾತ್ರವನ್ನು 20px ಗೆ ಕ್ರಮೀಕರಿಸಿರಿ.

ಸೂಚನೆ:

- ಫೈಲನ್ನು ಟೆಕ್ಸ್ಟ್ ಎಡಿಟರಿನಲ್ಲಿ ತೆರೆದು ಕ್ಯಾಸ್ಕೇಡಿಂಗ್ ಸ್ಟೈಲು(CSS)ಗಳಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿರಿ.

ಬದಲಾವಣೆ ಮಾಡಿದ ಫೈಲನ್ನು Home ನ Exam10 ಎಂಬ ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ನಿಮ್ಮ ರಿಜಿಸ್ಟರ್ ನಂಬರ್_ಪ್ರಶ್ನೆ ನಂಬರ್ ಎಂಬ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಫೈಲ್ ನೇಮನ್ನು ನೀಡಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ. ನಂತರ ಈ ಫೈಲನ್ನು ವೆಬ್ ಬ್ರೌಸರಿನಲ್ಲಿ ತೆರೆಯಿರಿ.