ලකුණු දීමේ පටිපාටිය
තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණය 1/11
10 ශ්‍රේණිය
දෙවන වාරය - 2023

1 කොටස

1	3	21	2
2	1	22	2
3	4	23	4
4	3	24	4
5	3	25	4
6	2	26	4
7	2	27	2
8	4	28	1
9	1	29	4
10	2	30	4
11	3	31	1
12	4	32	3
13	2	33	2
14	1	34	3
15	3	35	4
16	1	36	1
17	1	37	4
18	2	38	2
19	2	39	2
20	2	40	4

11 කොටස

(1)		ලකුණු 20
i	$22F_{16}$ - 0010 0010 1111 - 001 000 101 111 - 1 0 5 7 - 1057_8//	ලකුණු 2
ii	(table below)	ලකුණු 2 (.5*4)
iii	a. ප්‍රතිදාන උපක්‍රම - මෘදු පිටපත්, දෘඪ පිටපත් හා ශබ්ද . b. ද්විතීයික මතකය - චුම්බක මාධ්‍ය උපක්‍රම, ප්‍රකාශ මාධ්‍ය උපක්‍රම, ඝන තත්වයේ උපක්‍රම. c. ප්‍රාථමික ආචයනය - සසම්භාවී පිවිසුම් මතකය, පඨන මාත්‍ර මතකය හා වාරක මතකය. d. දැක්වීමේ උපක්‍රම - මෙහෙයුම් යටිය, ආලෝක පෑන හා ස්පර්ශ පෑඩය.	ලකුණු 2 (.5*4)

(ii)

ජාත්‍යන්තර සම්මත පොත් අංකය	ඔබ මිලදී ගන්නා හෝ පුස්තකාලයෙන් ලබා ගන්නා හෝ සමහර පොත්වල පිටුපස පිටුවෙහි දක්නට ලැබේ.
ඇඟිලි සලකුණු කියවන යන්ත්‍රය	පැමිණීම වාර්තා කිරීම සඳහා ආයතනවල භාවිත කරයි.
ස්වයංක්‍රිය ටෙලර් යන්ත්‍රය	බැංකු පද්ධතියෙහි ගිණුම් සම්බන්ධ තොරතුරු ලබා ගැනීමට යොදා ගනී.
තීරු කේතය	ඔබ මිලදී ගන්නා සමහර භාණ්ඩ වල අසුරනයෙහි දැකීමට ඇති රූපයකි.

iv

- මොඩමය .
- ජාලකරණ කාඩ් පත.
- ස්පර්ශ තිරය .
- හිස් බනුව (Headset -නාදකය හා ස්පීකරය සහිත)
- FAX යන්ත්‍රය (සුපරීක්ෂකය හා මුද්‍රණ යන්ත්‍රය සහිත බැවින්)
- Audio Cards / Sound Card.

ලකුණු 2

v

ලකුණු 2

i. F = A+B . (A.B)′

(ලකුණු 1)

ii.

A	B	A+B	A.B	(A.B)′	A+B . (A.B)′
0	0	0	0	1	0
0	1	1	0	1	1
1	0	1	0	1	1
1	1	1	1	0	0

(ලකුණු 1)

vi

i. පද්ධති මෘදුකාංග
ii. යෙදුම් / භාවිත මෘදුකාංග

ලකුණු 2

vii

ඒක පරිශීලක (Single User) ,
බහු පරිශීලක (Multi user)
බහු කාර්ය (Multi tasking)
තත්‍යකාල (Real time)

ලකුණු 2

(.5*4)

viii

3	A	පරිගණක දෙකක් හෝ ඊට වැඩි ප්‍රමාණයක් අතර සම්බන්ධතාවයක් ගොඩ නැගීම.
4	B	අන්තර්ජාලය හා පරිගණක ජාලයක් අතර ආරක්ෂක පද්ධතියක් ලෙස ක්‍රියා කිරීම
1	C	ජංගම හා උකුළු පරිගණක සඳහා අන්තර්ජාල සම්බන්ධතාව ඇති කිරීම
2	D	පරිගණක ජාල දෙකක් හෝ වැඩි සංඛ්‍යාවක සම්බන්ධතාවය ඇති කරයි.

ලකුණු 2

(.5*4)

ix

A	2
B	4
C	1
D	3

ලකුණු 2

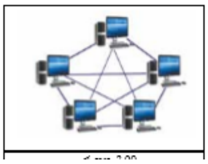
(.5*4)

x

1). වම් පැත්තට එකෙල්ල කිරීම
2). මැදට එකෙල්ල කිරීම
3). දකුණු පැත්තට එකෙල්ල කිරීම
4). දෙකෙළවර සමාන්තරව එකෙල්ල කිරීම

ලකුණු 2

(.5*4)

<table>
<tr><td>(2)</td><td></td><td>ලකුණු 10</td></tr>
<tr><td>i</td><td>1. ඒකපථ
2. අර්ධ ද්විපථ
3. පූර්ණ ද්විපථ</td><td>ලකුණු 3</td></tr>
<tr><td>ii</td><td>1. ස්ථානීය ප්‍රදේශ ජාල
2. පුරවර ප්‍රදේශ ජාල
3. පුළුල් ප්‍රදේශ ජාල</td><td>ලකුණු 3</td></tr>
<tr><td>Iii</td><td>• දැලක් ආකාරයට ජාල ගත කිරීම
(Mesh Topology)
</td><td>ලකුණු 1

ලකුණු 1</td></tr>
<tr><td>iv</td><td>වාසි :- 1. දත්ත සහ තොරතුරු පරිගණක අතර හුවමාරු කිරීමට හැකිවීම.
2. අඩු ඉඩක දත්ත ගම්බද කිරීම
3. සම්පත් පොදුවේ පරිහරණය කිරීම
4. මධ්‍යගත මෘදුකාංග පාලනය කිරීමේ හැකියාව
5. ඕනෑම තැනක් දී ඕනෑම වේලාවකදී සම්බන්ධ වීමේ හැකියාව
6. ආරක්ෂාව

අවාසි :- 1. දත්ත සඳහා අඩු ආරක්ෂාව .
2. ජාල බිඳ වැටීම
3. වයිරස
4. පරිගණක දෝෂ
5. පුහුණු අවශ්‍යතා</td><td>ලකුණු 1
(.5*2)

ලකුණු 1
(.5*2)</td></tr>
<tr><td>(3)</td><td></td><td>ලකුණු 10</td></tr>
<tr><td>i</td><td>ප්‍රධාන මතකය / ප්‍රාථමික මතකය</td><td>ලකුණු 2</td></tr>
<tr><td>ii</td><td>පාලන ඒකකය මගින්</td><td>ලකුණු 2</td></tr>
<tr><td>iii</td><td>අංක ගණිතමය හා තාර්කික ඒකකය තුල ක්‍රියාත්මක වෙමින් පවතින ක්‍රියාවලි සඳහා අවශ්‍ය වූ දත්ත තාවකාලිකව රඳවා තබා ගනී.</td><td>ලකුණු 4</td></tr>
<tr><td>iv</td><td>මුද්‍රණ යන්ත්‍රය , මොනිටරය, බහු මාධ්‍ය ප්‍රක්ෂේපකය, ඉස්බනුව , නාදකය</td><td>ලකුණු 2</td></tr>
<tr><td>(4)</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>i</td><td>පාදක අගය 10 කි.
බර සාධක අගයන් 10^0, 10^1, 10^2, ...
ඉලක්කම් කුලකය (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)</td><td>ලකුණු 3</td></tr>
<tr><td>ii</td><td>A – 10 , B – 11 , C – 12 , D – 13, E – 14, F – 15</td><td>ලකුණු 2</td></tr>
<tr><td>iii</td><td><table>
<tr><td>අෂ්ටමය</td><td>0</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr>
<tr><td>ද්විමය</td><td>000</td><td>001</td><td>010</td><td>011</td><td>100</td><td>101</td><td>110</td><td>111</td></tr>
</table></td><td>ලකුණු 2</td></tr>
<tr><td>iv</td><td><table>
<tr><td>ෂඩ් දශමය</td><td>0</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr>
<tr><td>ද්විමය</td><td>0000</td><td>0001</td><td>0010</td><td>0011</td><td>0100</td><td>0101</td><td>0110</td><td>0111</td></tr>
</table>
<table>
<tr><td>ෂඩ් දශමය</td><td>8</td><td>9</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>F</td></tr>
<tr><td>ද්විමය</td><td>1000</td><td>1001</td><td>1010</td><td>1011</td><td>1100</td><td>1101</td><td>1110</td><td>1111</td></tr>
</table></td><td>ලකුණු 3</td></tr>
</table>

(5)		ලකුණු 10
i	NAND , NOR	ලකුණු 2
ii	NOT	ලකුණු 1
iii	NAND - AND + NOT	ලකුණු 3
iv	Y = 0	ලකුණු 2
v	1 , 1	ලකුණු 2

6)		ලකුණු 20
i	(see table below)	ලකුණු 4
ii	තත්‍ය කාල	ලකුණු 2
iii	තැටි ආකෘතිකරණය	ලකුණු 2
iv	උපස්ථ පිටපත් ලබා ගැනීමට	ලකුණු 2
(7)		ලකුණු 10
i	ව්‍යාකරණ දෝෂ සෙවීම සහ නිවැරදි කිරීම (spelling and Grammer)	ලකුණු 2
ii	ශබ්ද නිධිය (thesaurus)	ලකුණු 2
iii	වචන සෙවීම සහ වෙනත් වචන ඒ වෙනුවට ප්‍රතිස්ථාපනය කිරීම (find n replace)	ලකුණු 2
iv	මුද්‍රණ පෙර දසුන (print preview)	ලකුණු 2
v	Ctrl+S	ලකුණු 2

6) i:

හිමිකම් සහිත මුදල් ගෙවා ලබා ගත යුතු	විවෘත මූලාශ්‍ර වශයෙන්
Microsoft Windows	Ubuntu
Windows 11	Android
Windos 10	Hanthane Linux
Mac	Isuru Linux