

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

1 කොටස

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

11 කොටස

(1)		ලකුණු 20								
i	567 ₁₆ - 0101 0110 0111 - 010 101 100 111 - 2 5 4 7 - 2547 ₈ //	ලකුණු 2								
ii	<table border="1"> <tr> <td>දත්ත සම්ප්‍රේෂණ මාධ්‍ය</td> <td>ඇඹරු කම්බි යුගල, සමකේෂක කේබල හා ප්‍රකාශ තන්තු</td> </tr> <tr> <td>ජාල ස්ථල විද්‍යාව</td> <td>තරු, බස්, මුද්‍ර හා රුක්.</td> </tr> <tr> <td>දත්ත සම්ප්‍රේෂණ විධි</td> <td>ඒකපථ, අර්ධ ද්විපථ හා පූර්ණ ද්විපථ.</td> </tr> <tr> <td>පරිගණක ජාල</td> <td>ස්ථානීය ප්‍රදේශ, පුරවර ප්‍රදේශ, පුළුල් ප්‍රදේශ .</td> </tr> </table>	දත්ත සම්ප්‍රේෂණ මාධ්‍ය	ඇඹරු කම්බි යුගල, සමකේෂක කේබල හා ප්‍රකාශ තන්තු	ජාල ස්ථල විද්‍යාව	තරු, බස්, මුද්‍ර හා රුක්.	දත්ත සම්ප්‍රේෂණ විධි	ඒකපථ, අර්ධ ද්විපථ හා පූර්ණ ද්විපථ.	පරිගණක ජාල	ස්ථානීය ප්‍රදේශ, පුරවර ප්‍රදේශ, පුළුල් ප්‍රදේශ .	ලකුණු 2 (.5*4)
දත්ත සම්ප්‍රේෂණ මාධ්‍ය	ඇඹරු කම්බි යුගල, සමකේෂක කේබල හා ප්‍රකාශ තන්තු									
ජාල ස්ථල විද්‍යාව	තරු, බස්, මුද්‍ර හා රුක්.									
දත්ත සම්ප්‍රේෂණ විධි	ඒකපථ, අර්ධ ද්විපථ හා පූර්ණ ද්විපථ.									
පරිගණක ජාල	ස්ථානීය ප්‍රදේශ, පුරවර ප්‍රදේශ, පුළුල් ප්‍රදේශ .									
iii	<ul style="list-style-type: none"> • වූම්බක මාධ්‍ය උපක්‍රම - දෘඩ තැටිය, නමා තැටිය, වූම්බක පටිය . • මධ්‍ය සැකසුම් ඒකකය - අංක ගණිතමය ඒකකය, පාලන ඒකකය, මතක රෙජිස්තර • පරිගණක මතකය - ප්‍රාථමික මතකය / ප්‍රධාන මතකය, ද්විතීයික මතකය • ප්‍රකාශ මාධ්‍ය උපක්‍රම - සංයුක්ත තැටි, සංඛ්‍යාංක බහුවිධ තැටි, බ්ලූ-රේ තැටි 	ලකුණු 2 (.5*4)								
iv	<ul style="list-style-type: none"> • ප්‍රකාශ අක්ෂර සංචානනය (Optical Character Recognition- OCR) <ul style="list-style-type: none"> ○ පිටු බොහෝ ගණනකින් යුතු වූ ලේඛන ඉතා කෙටි කලකින් සුපරීක්ෂා කර පරිගණක ගත කරන ලේඛනය සංස්කරණය කිරීම සිදු කරයි. • Optical Mark Recognition – OMR) යන සුපරීක්ෂක උපක්‍රම <ul style="list-style-type: none"> ○ සලකුණු හඳුනා ගැනීම සඳහා යොදා ගැනෙන ආදාන උපක්‍රමයකි. පෙර නිශ්චය කරන ලද ස්ථානවල ඇති සලකුණු කියවා සලකුණු එහි ඇති බවට පරිගණකය වෙත් දත්ත ආදානය කරනු ලබයි. 	ලකුණු 2								

v	<table border="1" data-bbox="375 275 555 387"> <tr> <td>A</td> <td>A'</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>0</td> </tr> </table>			A	A'	0	1	1	0	ලකුණු 2		
A	A'											
0	1											
1	0											
vi	i. $=2*3^2$ $=18$	ii. $=(2*3)^2$ $= 36$	ලකුණු 2 (ලකුණු 1) (ලකුණු 1)									
vii	A- දෘඩාංග B- පද්ධති මෘදුකාංග C- යෙදුම් මෘදුකාංග D- පරිශීලක			ලකුණු 2 (.5*4)								
viii	<ul style="list-style-type: none"> • අඩංගු විය යුතු වාක්‍ය ජ්‍යෙෂ්ඨ ප්‍රමාණය - (6-9) • අකුරුවල විශාලත්වය (32 point) • අක්ෂර වින්‍යාසය හා භාෂා යෙදුම් නිවැරදි වීම • පින්තූර, චිත්‍රක හෝ වගු සහප්‍රස්ථාර ඇතුළත් කිරීම (උපරිම ලෙස දෙකක්) • වර්ණ යෙදීම (වර්ණ ප්‍රභේදනය පිළිබඳ සැලකිලිමත් වීම) • වලන චිත්‍ර සහ විධියෝ (එක් කඳුවකට එකක් පමණක්) • අරමුණ ඉලක්ක ගත කිරීම 			ලකුණු 2 (.5*4)								
ix	<table border="1" data-bbox="375 1167 616 1317"> <tr> <td>A</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>D</td> <td>2</td> </tr> </table>			A	3	B	4	C	1	D	2	ලකුණු 2 (.5*4)
A	3											
B	4											
C	1											
D	2											
x	1). වමෙන් අනුච්ඡේදනය 2). දකුණෙන් අනුච්ඡේදනය 3). පළමු ජ්‍යෙෂ්ඨ අනුච්ඡේදනය 4). එල්ලෙන ආකාරයට අනුච්ඡේදනය			ලකුණු 2 (.5*4)								
(2)				ලකුණු 10								
i	දැක්වීමේ උපක්‍රම	රූප සහ විධියෝ ආදානය කිරීමේ උපක්‍රම	සුපරික්සක	ලකුණු 3								
	මූසිකය	ඩිජිටල් කැමරාව	පැනලි තල සුපරික්සකය									
	ස්පර්ශ සංවේදී තිරය	වෙබ් කැමරාව	තීරු කේත කියවනය									
	මෙහෙයුම් යටිය	පියවු පරිපථ රූපවාහිනී කැමරා	වූම්හක තීන්ත අනුලක්ෂණ කියවනය									
	ආලෝක පැන		ප්‍රකාශ අක්ෂර සංජානනය									
			ප්‍රකාශ සලකුණු සංජානනය									
			ණයපත් හෝ හරපත් කියවනය									

ii	මෘදු පිටපත්	දෘඩ පිටපත්	ලකුණු 3	
	පරිගණක තිරය <ul style="list-style-type: none"> කැතොඩ කිරණ නළය සහිත මොනිටරය ද්‍රව ස්පටික ප්‍රදර්ශකය ආලෝක විමෝචක දියෝඩ 	මුද්‍රණ යන්ත්‍ර <ul style="list-style-type: none"> තිත් නියාස ජෙලි මුද්‍රක ලේසර් මුද්‍රක තාප මුද්‍රක තීන්ත විදුම් මුද්‍රක 		
	බහු මාධ්‍ය පරික්ෂේපකය / ප්‍රචේකිතරය	ලකුණු කරණය		
iii	චුම්භක මාධ්‍ය උපක්‍රම	ප්‍රකාශ මාධ්‍ය උපක්‍රම	සන තත්වයේ උපක්‍රම	ලකුණු 1
	දෘඩ තැටිය	සංයුක්ත තැටි	USB ෆ්ලෑෂ් ධාවකය	ලකුණු 1
	නමාස තැටිය	සංඛ්‍යාංක බහුවිධ තැටි	මතක කාඩ්	
	චුම්භක පටිය	බ්ලූ-රේ තැටි		
iv	වාසි :- a. සමාන්තර කෙවෙනිය . b. විචියෝ කෙවෙනිය c. ශ්‍රේණිගත කෙවෙනිය d. ජාල කරණ කෙවෙනිය		ලකුණු 1 (.5*2) ලකුණු 1 (.5*2)	
(3)			ලකුණු 10	
i	A- යෙදුම් මෘදුකාංග B - මෙහෙයුම් පද්ධතිය C - දෘඩාංග		ලකුණු 2	
ii	බහු පරිශීලක මෙහෙයුම් පද්ධති		ලකුණු 2	
iii	<ul style="list-style-type: none"> පරිගණකයේ තැන්පත් කරනු ලබන දේවල් වෙන් වෙන්ව තැන්පත් කර ගැනීමට පරිගණකයේ මෙහෙයුම් පද්ධති එකකට වඩා ස්ථාපනය කිරීමට මෙහෙයුම් පද්ධතියේ වූ අවශ්‍යතා සම්පූර්ණ කිරීමට 		ලකුණු 4	
iv	දෘඩ තැටිය ප්‍රතිභාගිකරණය සඳහා පියවර ගැනීමයි.		ලකුණු 2	
(4)				
i	නිබලය (Nibble)		ලකුණු 2	
ii	බයිට 1024කි		ලකුණු 2	
iii	චුම්භක පටිය (Magnatic tape)		ලකුණු 2	
iv	රෙජිස්තර මතකය (Register Memory)		ලකුණු 2	
v	සංගත / සංයුක්ත තැටිය (compact disk CD)		ලකුණු 2	
(5)			ලකුණු 10	
i	=B3+C3+D3 , = sum (B3:C3)		ලකුණු 2	
ii	E3 කෝෂය මත තෝරා එහි පිරවුම් හැඩලයෙහි + සලකුණ මත කර්සරය තබා පහලට ඇදගෙන එම		ලකුණු 2	
iii	=sum(F3:H3)		ලකුණු 2	
iv	I 3 කෝෂය copy කර අදාල පරාසය තෝරා paste කිරීමෙන්		ලකුණු 2	
v	= min (B3:B11)		ලකුණු 1	
Vi	= max (F3:F11)		ලකුණු 1	

