

மாதிரி வினாத்தாள்  
பல்லுருவாக்கம் - பகுதி I  
12th Standard

கணிப்பொறி இயல்

Reg.No. :

I. அனைத்து வினாக்களுக்கும் விடையளிக்கவும்.

II. நீலம் அல்லது கருப்பு மையினை மட்டுமே எழுதுவதற்கு பயன்படுத்த வேண்டும்.

Time : 01:00:00 Hrs

Total Marks : 85

10 x 1 = 10

**பகுதி - அ**

- 1) ஒரே பெயர் ஒன்றுக்கு மேற்பட்ட வெவ்வேறு பொருளை உணர்த்துவதைக் குறிப்பது  
(a) Encapsulation (b) Overloading (c) Inheritance (d) overriding
- 2) எந்த செயற்கூறியைப் பணிமிகுப்பு செய்ய முடியாது?  
(a) :: (b) \_ (c) + (d) ++
- 3) morph என்ற சொல் குறிப்பது?  
(a) முக்கோணம் (b) வடிவங்கள் (c) நீள்வட்டம் (d) வட்டம்
- 4) பின்வருவனவற்றுள் எது பொருள் நோக்கு நிரலாக்கத்துக்கு துணைபுரியும் C++ மொழியின் பண்புக்கூறுகளில் ஒன்றாகும்?  
(a) செயல்கூறு பணிமிகுப்பு (b) பொருள் பணிமிகுப்பு (c) வழிமுறை பணிமிகுப்பு (d) பொருள்நோக்கு பணிமிகுப்பு
- 5) செய்தி அல்லது தரவினை ஒன்றுக்கு மேற்பட்ட வடிவங்களில் செயலாக்கவல்ல செயற்கூறின் திறன்  
(a) செயற்கூறு பணிமிகுப்பு (b) பொருள் பணிமிகுப்பு (c) வழிமுறை பணிமிகுப்பு (d) நோக்கு பணிமிகுப்பு
- 6) C++ மொழியில் பல்லுருவாக்கம் இதன் மூலம் நிறைவேற்றப்படுகிறது  
(a) செயற்கூறு பணிமிகுப்பு (b) பொருள் பணிமிகுப்பு (c) செயற்குறி பணிமிகுப்பு (d) (அ) மற்றும் (ஆ)
- 7) பணிமிகுப்பு என்பது ஒரே பெயர் கீழ்க்கண்ட எதனை உணர்த்துவதைக் குறிக்கிறது?  
(a) பல வடிவங்கள் (b) ஒரே பொருளை (c) பல வடிவங்களை (d) ஒன்றுக்கு மேற்பட்ட வெவ்வேறு பொருளை
- 8) பணிமிகுப்பு செயற்கூறுகள் திருப்பி அனுப்பும் தரவினம்  
(a) வேறாக இருக்க வேண்டும் (b) ஒன்றாக அல்லது வேறுபட்டு இருக்கலாம் (c) ஒன்றாக இருக்க வேண்டும் (d) இவை ஏதுமில்லை
- 9) செயற்கூறு பணிமிகுப்பில் செயற்கூறுகள் இயக்கப்படும் போது நிரல்பெயர்ப்பி எந்த செயல் நுட்பத்தை பின்பற்றுகிறது  
(a) பொருத்தம் (b) சிறந்த (c) மிக சிறந்த பொருத்தம் (d) பொருந்தாத
- 10) செயற்கூறின் பணிமிகுப்பு ஒரு செயற்கூறின் அடிப்படை வரையறையை  
(a) மாற்றி அமைக்கலாம் (b) மறுவரையரை செய்யலாம் (c) மாற்றி அமைக்க முடியாது (d) இவை ஏதுமில்லை

**பகுதி - ஆ**

5 x 2 = 10

- 11) பணிமிகுக்க முடியாத செய்குறிகள் யாவை?
- 12) செயற்கூறு பணிமிகுப்பின் விதிமுறைகள் யாவை?
- 13) பல்லுருவாக்கம் என்றால் என்ன? அது எவ்வாறு நிறைவேற்றப்படுகிறது?
- 14) வரையறு - பணிமிகுப்பு.
- 15) செய்குறிப் பணிமிகுப்பு எவ்வெவற்றை வழங்குகிறது?

**பகுதி - இ**

5 x 5 = 25

- 16) செயற்கூறு பணிமிகுப்புகள் மற்றும் செயற்குறி பணிமிகுப்புக்கான விதிமுறைகள் யாவை?
- 17) செயற்குறி பணிமிகுப்பு என்றால் என்ன? எடுத்துக்காட்டுடன் விளக்குக.

18) கீழ்க்கண்ட நிரலினை நோக்குக. வினாக்களுக்கு விடை தருக.

```
#include
#include
class distance
{
    int feet,inches;
public:
    void distance_assign(int f,int i)
    {
        feet=f;
        inches=i;
    }
    void display()
    {
        cout<<"\n feet:"<
        cout<<"\t inches:"<
    }
    distance operator+(distance d2) {
        distance d3;
        d3.feet=feet+d2.feet;
        d3.inches=(inches+d2.inches) % 12;
        d3.feet+=(inches+d2.inches) / 12;
        return d3;
    }
};
void main()
{
    clrscr();
    distance dist_1,dist_2;
    dist_1.distance_assign(12,11);
    dist_2.distance_assign(24,1);
    distance dist_3=dist_1+dist_2;
    dist_1.display();
    dist_2.display();
    dist_3.display();
    getch();
}
```

1. பணி மிகுக்கப்பட்ட செயற்குறிகளை அடையாளம் காண்க.
2. பணிமிகுக்கப்பட்ட உறுப்புச் செயற்கூறின் முன்வடிவை எழுதிக் காட்டுக.
3. பணிமிகுக்கப்பட்ட செயற்குறியில் பயன்படுத்தப்பட்டுள்ள செயலேற்பிகளின் இனம் யாது?
4. பணி மிகுக்கப்பட்ட உறுப்புச் செயற்கூறினை இயக்கும் கூற்றினை எழுதிக் காட்டுக.
5. நிரலின் வெளியீடு என்ன?

19) a) கீழ்க்கண்ட நிரலின் வெளியீட்டைக் எழுதுக.

```
#include
#include
class complex_numbers
{
    float x;
    float y;
public:
    void assign_data (float real, float imaginary)
    {
        x=real;
        y=imaginary;
    }
    void display_data()
    {
        cout<<
    }
    complex_numbers operator + (complex_numbers n1)
    {
        complex_numbers c;
        c.x=x+n1.x;
        c.y=y+n1.y;
        return c;
    }
};
void main()
{
    clrscr();
    complex_numbers c1,c2,c3;
    c1.assign_data(1.0,2.0);
    c2.assign_data(3.0,4.0);
    c3 = c1+ c2 ;
    cout<<"\n The first complex number is:";
    c1.display_data();
    cout<<"\n The second complex number is:";
    c2.display_data();
    cout<<"\n The sum of two complex number is:";
    c3.display_data();
    getch();
}
```

(OR)

b) கீழ்க்கண்ட நிரலின் வெளியீட்டைக் எழுதுக. #include

```
#include
void fun (char a int times)
{
    for (int i = 1; i<= times; i++)
        cout<< cout<<"\n";
}
void fun (int times = 5, char a = '*')
{
    for (int i = 1; i<= times; i++)
        cout<< cout<<"\n";
}
void main()
{
    fun (3, '*');
    fun ();
}
```

\*\*\*\*\*