



பள்ளிக் கல்வித்துறை

தமிழ் நாடு

பாடத்திட்டம் 2020-21

வகுப்பு -11

மாநிலக் கல்வியியல் ஆராய்ச்சி மற்றும் பயிற்சி நிறுவனம்
சென்னை 600 006

பாடத்திட்டம் 2020-2021

வகுப்பு:11

பாடம் : கணினி அறிவியல்

அலகு	பாடப்பொருள்
அலகு - I 1. கணினி அறிமுகம்	1.1 கணினிப்பொறி ஓர் அறிமுகம் 1.2 அறிமுகம் - கணினிப்பொறியின் தலைமுறைகள் 1.4 தரவு மற்றும் தகவல்
2. எண் முறைகள்	2.1 அறிமுகம் 2.2 தரவு பிரதியீடு 2.3 பல்வேறு எண் முறைகள் 2.4 எண்முறை மாற்றங்கள் 2.5 குறியுரு எண்களின் இருநிலை பிரதியீடு
3. கணினி அமைப்பு	3.1 முன்னுரை 3.2 நுண்செயலிகளின் அடிப்படைகள் 3.4 நுண்செயலியின் வகைகள் 3.5 நினைவகச் சாதனங்கள்
4. இயக்க அமைப்பின் கோட்பாட்டு கருத்துக்கள்	4.1 மென்பொருள் ஓர் அறிமுகம் 4.2 இயக்க அமைப்பு ஓர் அறிமுகம் 4.3 இயக்க அமைப்பின் வகைகள் 4.5 முக்கிய இயக்க அமைப்புகள்
5. விண்டோஸ்-ல் வேலை செய்தல்	5.1 இயக்க அமைப்பு ஓர் அறிமுகம் 5.2 விண்டோஸ் இயக்க அமைப்பு ஓர் அறிமுகம் 5.5 விண்டோஸின் திரைமுகப்பு 5.6 சன்னல் திரை 5.7 பயன்பாட்டு சன்னல்திரை 5.8 ஆவண சன்னல் திரை 5.9 சன்னல் திரையின் கூறுகள் 5.11 கோப்புகளையும், கோப்புறைகளையும் நிர்வகித்தல்
அலகு - II பாடம்-6 விவரக்குறிப்பு மற்றும் அருவமாக்கம்	6.1 நெறிமுறைகள் 6.2 நெறிமுறைசார் சிக்கல்கள் 6.3 நெறிமுறை கட்டுமானத் தொகுதிகள் 6.4 நெறிமுறை வடிவமைப்பு நுட்பங்கள் 6.5 விவரக்குறிப்பு 6.6 அருவமாக்கம்
பாடம்-7 பிரித்தல் மற்றும் ஒருங்கிணைத்தல்	7.1 நெறிமுறை குறியீட்டு முறைகள் 7.2 ஒருங்கிணைப்பு 7.3 பிரிப்பு

<p>பாடம்-8 சுழற்சியும் தற்சுழற்சியும்</p>	<p>8.1 மாற்றமிலி 8.2 மடக்கு மாற்றமிலி</p>
<p>அடைவு - III பாடம் - 9 C++ ஓர் அறிமுகம்</p>	<p>9.1 முன்னுரை 9.2 குறியீடுத் தொகுதி 9.3 மொழித் தொகுதி (வில்லைகள்) 9.4 உள்ளீட்டு-வெளியீட்டு செயற்குறிகள் 9.5 C++-ல் முதல் எடுத்துக்காட்டு நிரல் 9.6 C++ நிரலை இயக்குதல் 9.8 பிழைகளின் வகைகள் 9.10 தரவினங்கள், மாறிகள் மற்றும் கோவைகள் - அறிமுகம் 9.11 தரவு இனங்களின் கருத்தாக்கம் 9.12 C++ தரவு இனங்கள் 9.13 மாறிகள்</p>
<p>பாடம் - 10 பாய்வுக் கட்டுப்பாடு</p>	<p>10.1 அறிமுகம் 10.2 கூற்றுக்கள் 10.4 தேர்ந்தெடுப்பு கூற்றுக்கள் 10.5 பன்முறைச் செயல் (அல்லது) மடக்கு</p>
<p>அடைவு - III பாடம் - 11 செயற்கூறுகள்</p>	<p>11.1 முன்னுரை 11.2 செயற்கூறுகளின் தேவை 11.3 செயற்கூறுகளின் வகைகள் 11.5 பயனர் வரையறுக்கப்பட்ட செயற்கூறுகள் 11.6 செயற்கூற்றை அழைப்பதற்கான வழிமுறைகள் 11.8 கட்டுப்பாட்டை செயற்கூறிலிருந்து திருப்பி அனுப்புதல் 11.9 தற்சுழற்சி செயற்கூறுகள் 11.10 மாறிகளின் வரையெல்லை விதிமுறைகள்</p>
<p>அடைவு - III பாடம் - 12 அணிகள் மற்றும் கட்டுருக்கள்</p>	<p>12.1 அறிமுகம் 12.2 அணிகளின் வகைகள் 12.3 இருபரிமாண அணி 12.4 சரங்களின் அணி</p>
<p>அடைவு - IV பாடம் - 13 அறிமுகம் - பொருள் நோக்கு நிரலாக்க நுட்பங்கள்</p>	<p>13.1 அறிமுகம் 13.3 பொருள் நோக்கு நிரலாக்கத்தின் அடிப்படை கருத்துக்கள் 13.4 பொருள் நோக்கு நிரலாக்கத்தின் பலன்கள் 13.5 பொருள் நோக்கு நிரலாக்கத்தின் தீமைகள்</p>

அலைகு - IV பாடம் - 14 இனக்குழுக்கள் மற்றும் பொருள்கள்	14.1 இனக்குழு அறிமுகம் 14.2 பொருள்களை உருவாக்குதல் 14.3 பொருள்களுக்கான நினைவக இடஒதுக்கீடு 14.4 இனக்குழு உறுப்புகளை அணுகுதல்
அலைகு - IV பாடம் - 15 பல்லுருவாக்கம்	15.1 அறிமுகம் 15.2 செயற்கூறு பணிமிகுப்பு 15.4 செயற்குறி பணிமிகுப்பு
அலைகு - IV பாடம் - 16 மரபுரிமம்	16.1 மரபுரிமம் - ஓர் அறிமுகம் 16.2 மரபுரிமத்தின் தேவை 16.3 மரபுரிமத்தின் வகைகள் 16.4 தருவிக்கப்பட்ட இனக்குழு மற்றும் அடிப்படை இனக்குழு
அலைகு - V பாடம் - 17 கணிப்பொறி நன்னெறி மற்றும் இணையப் பாதுகாப்பு	17.1 அறிமுகம் 17.2 நன்னெறியின் பிரச்சினைகள்
பாடம் - 18 கணிப்பொறியில் தமிழ்	பாடம் முழுவதும்
செய்முறை	
வகுப்பு : 11	பாடம் : கணினி அறிவியல்
வரிசை எண்	தலைப்பு
1	மொத்த சம்பளம் கணக்கிடுதல்
2	சதவீதம்
3	பாலிண்ட் ரோம்
4	எண்முறை மாற்றம்
5	ஃபிபோனோசி எண்களில் பகா எண்கள்