یونٹ نمبر:1

پروگرامنگ کا تعارف

pakcity.org

سوال نمبر1۔ درج ذیل کی تعریف کریں۔

1-IDE 2۔ کمپائلر 3۔ کی۔ ورڈز 4۔ پروگرام کا مین سیکشن 5-Char ڈیٹا ٹائپ

جواب: **1-IDE:** آئی ڈی ای سے مراد ہے "انٹی گریٹڈ ڈویلپمنٹ انوائرنمنٹ"۔ یہ گرافیکل یوزر انٹرفیس رکھتا ہے۔ یہ پروگرام لکھنے اسے ٹیسٹ کرنے اور غلطیاں درست کرنے اور پروگرام پر عمل درآمد کرنے کے لیے پروگرامر کی مدد کرتا ہے۔ یہ ایک کمپائلر، ٹیکسٹ ایڈیٹر اور ڈی بگر کا مجموعہ ہوتا ہے۔

2۔ کمپائلر: کمپائلر ایک لینگوئج ٹرانسلیٹر ہے جو کہ ہائی لیول لینگوئج میں لکھے گئے پروگرام کو مشین لینگوئج میں ٹرانسلیٹ کرتا ہے۔ کمپیوٹر صرف مشین لینگوئج کو سمجھتا ہے اس لیے پروگرام پر عمل درآمد کرنے کے لیے جو کہ ہائی لیول لینگوئج میں لکھا گیا ہوتا ہے اسے پہلے مشین لینگوئج میں تبدیل کرنا پڑتا ہے، اس مقصد کے لیے کمپائلر استعمال ہوتا ہے۔

3۔ کی۔ ورڈز: کی ورڈز سپیشل الفاظ ہوتے ہیں جن کے معانی اور مقصد پہلے سے وضع شدہ ہوتے ہیں۔ کمپائلر ان الفاظ کے معانی اور مقصد پہلے سے ہی جانتا ہے۔ ان کو ریزرو ورڈز (Reserve Words) بھی کہتے ہیں۔ مثال کے طور پر سی لینگوئج میں .auto, double, long char, etc کی ورڈز ہیں۔

4۔ پروگرام کا مین سیکشن: میں سیکشن () main فنکشن پر مشتمل ہوتا ہے۔ مین فنکشن پروگرام پر عمل درآمد کرنے کے لیے نقطہ آغاز ہوتا ہے۔

5-Char ڈیٹا ٹائپ (کریکٹر ڈیٹا ٹائپ): کریکٹر ڈیٹا ٹائپ ایک سنگل کریکٹر کو محفوظ کرنے کے لیے استعمال کی جاتی ہے۔ یہ ویلیو کو سٹور کرنے کے لیے صرف ایک بائٹ لیتی ہے۔ کریکٹر متغیر کو ڈیکلیئر کرنے کے لیے کی ورڈ (char) استعمال کیا جاتا ہے۔

سوال **2**: **ہمیں ایک پروگرامنگ انوائرنمنٹ کی ضرورت کیوں ہوتی ہے؟**

جواب: کسی بھی کام کو سرانجام دینے کے لیے ہمیں مناسب ٹولز کی ضرورت ہوتی ہے۔ اسی طرح پروگرامنگ کے لیے بھی خاص ٹولز درکار ہوتے ہیں۔ پروگرامنگ کے تمام اہم آلات کو اکٹھا کرنے سے پروگرامنگ انوائرنمنٹ بنتی ہے۔ پروگرام لکھنے سے پہلے پروگرامنگ انوائرنمنٹ تیار کرنا ضروری ہے۔ پروگرام لکھنے اور چلانے کے لیے یہ ہمیں بنیادی پلیٹ فارم فراہم کرتی ہے۔

سوال **3**: **اپنی لیب کے کمپیوٹر میں موجود IDE میں C۔ پروگرام فائل بنانے کے مراحل لکھیں۔**

جواب: سی پروگرام بنانے کے لیے درج ذیل اقدامات اختیار کیے جاتے ہیں:

1۔ کوڈ بلاک کھولیں۔ 2۔ نیا پروجیکٹ پر کلک کریں۔ 3۔ کنسول اپلی کیشن بٹن پر کلک کریں۔ 4-GO بٹن پر کلک کریں۔

5۔ سی لینگوئج منتخب کریں۔ 6۔ پروجیکٹ کا نام ٹائپ کریں، نیکسٹ بٹن پر کلک کریں۔ 7-Finish بٹن پر کلک کریں۔

8۔ اب آپ اپنا پروگرام لکھ سکتے ہیں۔

سوال **4**: **کمپائلر کے مقصد کی وضاحت کریں۔**

جواب: کمپائلر ایک لینگوئج ٹرانسلیٹر ہے جو کہ ہائی لیول لینگوئج میں لکھے گئے پروگرام کو مشین لینگوئج میں ٹرانسلیٹ کرتا ہے۔ کمپیوٹر صرف مشین لینگوئج کو سمجھتا ہے اس لیے پروگرام پر عمل درآمد کرنے کے لیے جو کہ ہائی لیول لینگوئج میں لکھا گیا ہوتا ہے اسے پہلے مشین لینگوئج میں تبدیل کرنا پڑتا ہے، اس مقصد کے لیے کمپائلر استعمال ہوتا ہے۔

سوال **5**: **C۔ پروگرامنگ لینگوئج کے پانچ کی۔ ورڈز کی فہرست تحریر کریں۔**

جواب: سی پروگرامنگ لینگوئج کے پانچ کی ورڈز درج ذیل ہیں:

auto-1 double-2 long-3 char-4 for-5

سوال **6**: **C۔ پروگرام کی ساخت کے اہم حصے بتائیں۔**

جواب: سی پروگرام کی ساخت کے اہم حصے درج ذیل ہیں:

1۔ لنک سیکشن یا ہیڈر سیکشن 2۔ مین (main) سیکشن 3-()main فنکشن کی باڈی

سوال **7**: **پروگرامنگ میں کمینٹس کیوں استعمال کرتے ہیں؟**

Please visit for more data at: www.pakcity.org

جواب: کمینٹس کو پروگرام کی دستاویز کی طرح سمجھا جاسکتا ہے۔ان کے دو مقاصد ہوتے ہیں:

1۔یہ دوسرے پروگرامرز کے کوڈ سمجھنے میں مدد دیتے ہیں۔ 2۔ان کے ذریعے سے ہم اپنے کوڈ کو لکھنے کے کئی سال بعد بھی آسانی سے سمجھ سکتے ہیں۔

سوال 8: **کانسٹینٹس اور متغیرات میں فرق کریں۔**

جواب: کانسٹینٹس وہ قیمتیں ہوتی ہیں جنھیں پروگرام تبدیل نہیں کرسکتا۔ مثلاً 5, 75.5, 1500 وغیرہ۔

متغیرات وہ قیمتیں ہوتی ہیں جن کو تبدیل کیا جاسکتا ہے۔اس سے مراد یہ ہے کہ اگر ایک متغیر کی قیمت 5 ہے تو ہم بعد میں اس کی قیمت 5 کی جگہ کچھ اور رکھ سکتے ہیں۔

سوال 9: **متغیرات کے نام رکھنے کے اصول تحریر کریں۔**

pakcity.org

جواب: متغیرات کے نام رکھنے کے اصول درج ذیل ہیں:

1۔متغیر کے نام میں صرف حروف (چھوٹے یا بڑے) ہندسے اور "-" علامت آسکتی ہے۔

2۔متغیر کا نام کسی حرف یا "-" علامت سے شروع ہوسکتا ہے ہندسے سے نہیں۔ 3۔ایک کی۔ورڈ متغیر کا نام نہیں ہوسکتا۔

4۔متغیر کے نام کی لمبائی کا کوئی اصول نہیں ہے لیکن بہتر یہ ہے کہ نام مختصر ہو۔

سوال 10: **char اور int میں فرق بتائیں۔**

جواب: int ڈیٹا ٹائپ انٹیجر کانسٹنٹس کو محفوظ کرنے کے لیے ہوتی ہے۔انٹیجر کے لیے میموری کی 4 بائٹس درکار ہوتی ہیں۔انٹیجر ٹائپ کا متغیر ڈیکلیئر کرنے کے لیے ہم کی۔ورڈ int استعمال کرتے ہیں۔

C میں کریکٹر ٹائپ کے ویری ایبلز کو ڈیکلیئر کرنے کے لیے کی ورڈ char کی ضرورت ہوتی ہے۔اسے محفوظ کرنے کے لیے میموری کی 1 بائٹ درکار ہوتی ہے۔

سوال 11: **ہم ایک متغیر کو کس طرح ڈیکلیئر اور انیشلائز کرسکتے ہیں۔**

جواب: متغیر کو ڈیکلیئر کرنے کے لیے مندرجہ ذیل سنٹیکس استعمال کیا جاتا ہے:

```
data_type variable_name;
```

متغیر کو انیشلائز کرنے کے لیے درج ذیل سنٹیکس استعمال کیا جاتا ہے:

```
data_type variable_name = value;
```

www.pakcity.org

سوال 12: **کمپیوٹر پروگرام سے کیا مراد ہے؟**

جواب: ایک مخصوص کام سرانجام دینے کے لیے کمپیوٹر کو دی گئی ہدایات کا مجموعہ ایک کمپیوٹر پروگرام کہلاتا ہے۔ہدایات کا یہ مجموعہ کمپیوٹر کو بتاتا ہے کہ کس طرح سے اس مخصوص مسئلہ کو حل کرنا ہے۔کمپیوٹر پروگرام کو سافٹ ویئر بھی کہتے ہیں۔

سوال 13: **کمپیوٹر پروگرامنگ سے کیا مراد ہے؟**

جواب: کمپیوٹر میں ہدایات لکھنے کا عمل کمپیوٹر پروگرامنگ کہلاتا ہے۔

pakcity.org

سوال 14: **پروگرامر کسے کہتے ہیں؟**

جواب: وہ شخص جو کمپیوٹر میں ہدایات لکھتا ہے اُسے پروگرامر کہتے ہیں۔

سوال 15: **کمپیوٹر لینگوئج سے کیا مراد ہے؟**

جواب: وہ مخصوص لینگوئج جو کہ کمپیوٹر سے رابطہ کرنے کے لیے استعمال کی جاتی ہے کمپیوٹر لینگوئج کہلاتی ہے۔

سوال 16: **چار کمپیوٹر لینگوئجز کے نام لکھیں۔**

جواب: چار کمپیوٹر لینگوئجز کے نام یہ ہیں، 1۔Visual Basic، 2۔JAVA، 3۔C/C++، 4۔Python

سوال 17: **گرافیکل یوزر انٹرفیس (GUI) کیا ہوتا ہے؟**

جواب: گرافیکل یوزر انٹرفیس ایسا سوفٹ ویئر ہوتا ہے جو کہ ونڈوز، آئی کون بٹن وغیرہ کو استعمال کرتے ہوئے یوزر کو کمپیوٹر کے ساتھ رابطہ کرنے کے لیے سہولت مہیا کرتا ہے۔

سوال 18: **IDE کن چیزوں کا مجموعہ ہوتا ہے؟**

جواب: ایک آئی ڈی ای عام طور پر ایک ٹیکسٹ ایڈیٹر، کمپائلر اور ڈی بگر کا مجموعہ ہوتا ہے۔

سوال 19: **سی لینگوئج میں پروگرامنگ کے لیے استعمال ہونے والی چند IDEs کے نام لکھیں۔**

Please visit for more data at: www.pakcity.org

جواب: سی لینگویج میں استعمال ہونے والی آئی ڈی ای کے نام درج ذیل ہیں:

Visual Studio-1 X Code -2 Code:: Blocks -3 Dev C++-4

سوال 20: **ٹیکسٹ ایڈیٹر کا استعمال کیا ہے؟**

جواب: ٹیکسٹ ایڈیٹر ایک سوفٹ ویئر ہے جو ٹیکسٹ لکھنے اور اسے فارمیٹ کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔ پروگرام لکھنے کے لیے ایک ٹیکسٹ ایڈیٹر کی ضرورت ہوتی ہے

سوال 21: **ڈی بگر سے کیا مراد ہے؟**

جواب: ڈی بگر ایسا پروگرام ہے جو کہ پروگرام میں موجود ایررز کو تلاش کرکے انہیں ختم کرنے کے لیے سہولت مہیا کرتا ہے۔

سوال 22: **ڈی بگنگ سے کیا مراد ہے؟**

جواب: پروگرام میں موجود ایررز کو تلاش کر کے ختم کرنے کا عمل ڈی بگنگ کہلاتا ہے۔

سوال 23: **پروگرامنگ لینگویج کے سنٹیکس سے کیا مراد ہے؟**

جواب: ہر لینگویج کا اپنا ایک قوانین کا سیٹ ہوتا ہے۔ اسی طرح تمام کمپیوٹر لینگویجز کا بھی اپنا اپنا قوانین کا سیٹ ہوتا ہے۔ یہ قوانین کا سیٹ اس لینگویج کا سنٹیکس کہلاتا ہے۔

سوال 24: **کی ورڈز کے معانی اور مقصد کون واضح کرتا ہے؟**

جواب: کی ورڈز کے معانی اور مقصد لینگویج بنانے والا واضح کرتا ہے۔

سوال 25: **اگر لینگویج کے سنٹیکس کی پیروی نہ کی جائے تو کیا ہوتا ہے؟**

جواب: اگر لینگوئج کے سنٹیکس کی پیروی نہ کی جائے تو کمپائلر غلطی کا پیغام دکھاتا ہے۔ اگر سنٹیکس کی پیروی نہ کی جائے تو پروگرام پر عمل درآمد نہیں ہوتا۔

سوال 26: **لنک سیکشن کیا ہے؟ اس کا استعمال تحریر کریں۔**

جواب: لنک سیکشن C لینگویج پروگرام کا شروع والا حصہ ہوتا ہے۔ لنک سیکشن پروگرام میں ہیڈر فائلز کو لنک کرنے کے لیے استعمال کیا جاتا ہے۔

سوال 27: **ہیڈر فائلز سے کیا مراد ہے؟**

جواب: ہیڈر فائلز پہلے سے بنائے گئے فنکشنز کی وضاحت رکھتی ہیں۔ ہیڈر فائلز کو لائبریری فائلز بھی کہتے ہیں۔ <stdio.h> اور <math.h> ہیڈر فائلز کی مثالیں ہیں۔

سوال 28: **ہیڈر فائل کو پروگرام میں شامل کرنے کا سنٹیکس لکھیں۔**

جواب: ہیڈر فائل کو include سٹیٹمنٹ استعمال کرتے ہوئے پروگرام میں شامل کیا جاتا ہے۔ اس include سٹیٹمنٹ کا سنٹیکس درج ذیل ہے:

#include <header-file-name>

سوال 29: **مین فنکشن کی باڈی کیا ہوتی ہے؟**

جواب: مین فنکشن کی باڈی سی لینگویج کی ہدایات پر مشتمل ہوتی ہے ان ہدایات کو کرلی بریکٹس { } میں لکھا جاتا ہے۔ کرلی بریکٹس کے درمیان تمام ہدایات مل کر مین فنکشن کی باڈی بناتی ہیں۔

سوال 30: **C لینگویج میں پروگرام لکھتے وقت کن باتوں کو خاص طور پر مدِ نظر رکھنا چاہیے؟**

جواب: C لینگویج میں پروگرام لکھتے وقت درج ذیل باتوں کا خیال رکھنا چاہیے:

1۔ سی پروگرام میں ہدایات کی ترتیب وہی ہونی چاہیے جس ترتیب سے ہم ان پر عمل درآمد کروانا چاہتے ہیں۔

2۔ سی لینگویج میں ہر ہدایت سیمی کولن (;) پر ختم ہونی چاہیے۔

سوال 31: **کومینٹس سے کیا مراد ہے؟**

جواب: کومینٹس سی پروگرام میں ایسی ہدایات ہیں جن پر عمل درآمد نہیں کیا جاتا۔ پروگرام پر عمل درآمد کرتے وقت کمپائلر ان ہدایات کو نظر انداز کر دیتا ہے۔

سوال 32: **سی لینگویج میں کومینٹس کی کتنی اقسام ہیں؟**

جواب: سی لینگویج میں کومینٹس کی دو اقسام ہیں، 1۔ سنگل لائن کومینٹس، 2۔ ملٹی لائن کومینٹس

سوال 33: **سنگل لائن کومینٹس کی وضاحت کریں۔**

جواب: سنگل لائن کومینٹس ڈبل فارورڈ سیشن (//) سے شروع ہوتے ہیں ڈبل فارورڈ سیشن کے دائیں جانب لکھی گئی عبارت کو کومینٹس سمجھا جاتا ہے۔

سوال 34: **ملٹی لائن کومینٹس کی وضاحت کریں۔**

جواب: ملٹی لائن کومینٹس ایک سے زیادہ لائنوں کو کومینٹس کے طور پر استعمال کرنے کے لیے استعمال ہوتے ہیں۔ ملٹی لائن کومینٹس */ سے شروع ہوتے ہیں اور /* پر

Please visit for more data at: www.pakcity.org

ختم ہوتے ہیں۔

سوال 35: **سی لینگوئج میں کانسٹینٹ کی کتنی اقسام ہیں؟ نام لکھیں۔**

جواب: سی لینگوئج میں کانسٹینٹ کی تین اقسام ہیں، 1۔ نیومیرک کانسٹینٹ، 2۔ کریکٹر کانسٹنٹ، 3۔ سٹرنگ کانسٹنٹ

سوال 36: **نیومیرک کانسٹنٹ کیا ہیں؟ ان کی اقسام بیان کریں۔**

جواب: کوئی بھی عددی ویلیو نیومیرک کانسٹنٹ ہوتی ہے۔ نیومیرک کانسٹنٹ مثبت ہوسکتے ہیں اور منفی بھی ہوسکتے ہیں۔ نیومیرک کانسٹنٹ دو طرح کے ہوتے ہیں:

1۔ انٹیجر کانسٹنٹ: انٹیجر کانسٹنٹ اعشاریہ کے بغیر عددی ویلیوز ہوتی ہیں جیسا کہ 512، 96، 786 وغیرہ۔

2۔ ریئل کانسٹنٹ: ریئل کانسٹنٹ اعشاریہ کے ساتھ عددی ویلیوز ہوتی ہیں جیسا کہ 5.12-، 92.38، 5.26 وغیرہ۔

سوال 37: **کریکٹر کانسٹنٹ کیا ہیں؟**

جواب: کوئی بھی حرف سنگل کوٹیشن مارکس (' ') میں لکھا گیا کریکٹر کانسٹنٹ کہلاتا ہے۔ مثال کے طور پر 'A'، '5'، '$' وغیرہ۔

سوال 38: **سٹرنگ کانسٹنٹ کیا ہیں؟**

جواب: ڈبل کوٹیشن مارکس (" ") میں لکھے گئے حروف کا مجموعہ سٹرنگ کانسٹنٹ کہلاتا ہے۔ مثال کے طور پر "Lower mall"، "Pakistan" وغیرہ۔

سوال 39: **متغیر کی ڈیٹا ٹائپ سے کیا مراد ہے؟**

جواب: متغیر کی ڈیٹا ٹائپ سے مراد ڈیٹا کی وہ ٹائپ ہے جو متغیر میں محفوظ کی جاسکتی ہے۔ سی لینگوئج میں تین بنیادی ڈیٹا ٹائپ ہیں۔ یہ ڈیٹا ٹائپ انٹیجر، فلوٹ اور کریکٹر ہیں۔

سوال 40: **فلوٹ ڈیٹا ٹائپ کی وضاحت کریں۔**

جواب: فلوٹ ڈیٹا ٹائپ میں حقیقی نمبر آتے ہیں جن میں اعشاریہ کے بعد زیادہ سے زیادہ چھ ہندسے آسکتے ہیں۔ فلوٹ ٹائپ کا متغیر ڈیکلیئر کرنے کے لیے کی ورڈ float استعمال ہوتا ہے۔ ایک فلوٹ میموری کی 4 بائٹس لیتا ہے۔

سوال 41: **متغیر کی ڈیکلیریشن سے کیا مراد ہے؟**

جواب: متغیر کی ڈیکلریشن ایک پراسس ہے جس میں متغیر کی ڈیٹا ٹائپ اور اس کا نام واضح کیا جاتا ہے۔ سی لینگوئج میں متغیر کو استعمال کرنے سے پہلے اسے ڈیکلیئر کیا جاتا ہے۔

معروضی سوالات

pakcity.org

مندرجہ ذیل میں سے درست جواب کا انتخاب کریں۔

1	ایک سافٹ ویئر جو پروگرامر کو کمپیوٹر پروگرام لکھنے میں مدد دیتا ہے، کہلاتا ہے:			
	کمپائلر	ایڈیٹر	آئی ڈی ای	ڈیبگر
2	______ ایک ایسا سوفٹ ویئر ہوتا ہے جو پروگرام کی فائلز کو ایسے کوڈ میں تبدیل کر دیتا ہے جسے مشین سمجھ سکے اور چلا سکے۔			
	کمپائلر	ایڈیٹر	آئی ڈی ای	ڈیبگر
3	ہر پروگرامنگ لینگوئج میں چند ابتدائی تعمیراتی عناصر ہوتے ہیں اور یہ گرامر کے چند اصولوں کے پابند ہوتے ہیں جنھیں کہا جاتا ہے:			
	پروگرامنگ رُولز	سنٹیکس	تعمیراتی عناصر	سیمانٹک رُولز
4	ایسے الفاظ کی فہرست جو پہلے سے ڈیفائنڈ ہیں اور جنھیں پروگرامر اپنے متغیرات کے ناموں کے طور پر استعمال نہیں کر سکتا، کہلاتے ہیں:			
	آٹو ورڈز	کی۔ ورڈز	محدود الفاظ	پہلے سے ڈیفائن کیے ہوئے الفاظ
5	include سٹیٹمنٹس ______ سیکشن میں لکھی جاتی ہیں۔			
	ہیڈر	مین	کمنٹس	پرنٹ
6	______ کو سورس کوڈ میں پروگرام کے استعمال کیے ہوئے الگورتھم اور طریقہ کار کی مزید وضاحت کرنے کے لیے استعمال کیا جاتا ہے۔			
	پیغامات	اشارات	کمنٹس	وضاحتیں
7	______ وہ قیمتیں جو پروگرام کے چلتے ہوئے تبدیل نہیں ہوتی۔			
	متغیرات	کانسٹنٹس	سٹرنگز	کمنٹس
8	ایک فلوٹ میموری کی ______ بائٹس استعمال کرتا ہے۔			

Please visit for more data at: www.pakcity.org

6	5	4	3	
			ایک متغیر کو انیشلائز کرنے کے لیے ہم ____ اوپریٹر استعمال کرتے ہیں۔	9
?	@	=	-->	
			____ کو کانسٹنٹس محفوظ کرنے کے لیے ایک مرتبان سمجھا جاسکتا ہے۔	10
مجموعہ	متغیر	جار	باکس	
			کمپیوٹر کو دی گئی ہدایات کا مجموعہ کہلاتا ہے:	11
ہارڈویئر	کمپیوٹر لینگوئج	پروگرام	سافٹ کاپی	
			وہ شخص جو کمپیوٹر میں ہدایات لکھتا ہے کہلاتا ہے:	12
کمپیوٹر آپریٹر	پروگرامر	لینگوئج رائٹر	پروگرام رائٹر	
			آلات کا ایسا مجموعہ جو پروگرام لکھنے اور اس پر عمل درآمد کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے:	13
پروگرامنگ انوائرنمنٹ	آئی ڈی ای	پروگرام کا مجموعہ	کمپیوٹر ٹولز	
			ان میں سے ایک آئی ڈی ای کا حصہ ہے:	14
تمام	ڈی بگر	کمپائلر	ٹیکسٹ ایڈیٹر	
			ان میں سے سی لینگوئج پروگرام لکھنے کے لیے ایک آئی ڈی ای نہیں ہے:	15
Xcode	Notepad	Dev C++	Visual studios	
			کمپیوٹر کے لیے ہدایات ----- میں لکھی جاتی ہیں۔	16
تمام	فطری زبان	کمپیوٹر لینگوئج	انگلش لینگوئج	
			ایسا سافٹ ویئر جو پروگرام کو پروگرام لکھنے اور اس میں تبدیلی کرنے کی اجازت دیتا ہے:	17
آپریٹنگ سسٹم	ٹیکسٹ ایڈیٹر	لنکر	کمپائلر	
			ان میں سے کون سی 'سی پروگرامنگ' کے لیے ایک آئی ڈی ای ہے؟	18
تمام	turlis c++	Code: Block	X.code	
			کمپائلر پروگرام کو ----- میں تبدیل کرتا ہے۔	19
اسمبلی کوڈ	انگلش کوڈ	سورس کوڈ	مشین کوڈ	
			کسی بھی پروگرامنگ لینگوئج میں پروگرام ہدایات لکھنے کے قوانین کہلاتے ہیں:	20
All	Syntax	Regulation	Punctuation	
			کمپیوٹر پروگرام لکھتے وقت اگر قوانین کی پیروی نہ کی جائے تو ----- ایرر واقع ہوتا ہے۔	21
کمپائل ٹائم	رن ٹائم	سنٹیکس	لوجیکل	
			ایسا پروگرام جو ہائی لیول لینگوئج میں لکھے گئے پروگرام کو مشین لینگوئج میں تبدیل کرتا ہے:	22
ٹرانسلیٹر	ڈی بگر	کمپائلر	ٹیکسٹ ایڈیٹر	
			ایسا پروگرام جو پروگرام میں موجود غلطیاں تلاش کر کے ختم کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے، کہلاتا ہے:	23
ٹرانسلیٹر	ڈی بگر	کمپائلر	ٹیکسٹ ایڈیٹر	
			ان میں سے ایک ٹیکسٹ ایڈیٹر پروگرام ہے:	24
تمام	ورڈپیڈ	ٹیکسٹ ایڈیٹر	نوٹ پیڈ	
			ایسے ورڈز جن کے معانی اور مقصد پہلے سے واضح شدہ ہوتے ہیں کہلاتے ہیں:	25
عام ورڈز	اہم ورڈز	کی ورڈز	سپیشل ورڈز	

Please visit for more data at: www.pakcity.org

26	ان میں سے کون سا ایک کی ورڈ نہیں ہے؟			
	static	sizeof	tyhedof	verstile
27	ان میں سے کی ورڈ ہے:			
	void	volatile	while	تمام
28	سی لینگویج میں پروگرام کا سٹرکچر مشتمل ہوتا ہے:			
	لنک سیکشن	مین سیکشن	باڈی آف مین	تمام
29	ہیڈر فائل کو پروگرام کے کس سیکشن میں شامل کیا جاتا ہے؟			
	لنک	مین	باڈی آف مین	کسی بھی
30	ہیڈر فائل کا نام۔۔۔۔۔۔ میں لکھا جاتا ہے۔			
	< >	" "	دونوں A, B	کوئی نہیں
31	مین فنکشن کی باڈی کو بند کیا جاتا ہے:			
	( )	{ }	[ ]	< >
32	جب پروگرام پر عمل درآمد کیا جاتا ہے تو پروگرام پر عمل درآمد۔۔۔۔۔۔۔ سے شروع ہوتا ہے۔			
	لنک سیکشن	مین سیکشن	باڈی آف مین	ہیڈر فائل
33	سی لینگویج میں ہر ہدایت کا اختتام ہوتا ہے:			
	کولن(:)	فل سٹاپ(.)	سیمی کولن(;)	ہیش(#)
34	اگر سٹیٹمنٹ کے اختتام پر سیمی کولن نہ لگایا جائے تو۔۔۔۔۔ ایرر واقع ہوتا ہے۔			
	سنٹیکس	لوجیکل	رن ٹائم	کوئی نہیں
35	ہیڈر فائل کو پروگرام میں شامل کرنے کے لیے سٹیٹمنٹ استعمال ہوتی ہے:			
	print	type	include	define
36	پروگرام میں ایسی ہدایات جن پر عمل درآمد نہیں ہوتا کہلاتی ہیں:			
	ڈمی سٹیٹمنٹ	ایکسٹرا سٹیٹمنٹ	غیر ضروری	کومینٹس
37	سی لینگویج میں کومینٹس کی اقسام ہیں:			
	ایک	دو	تین	چار
38	سنگل لائن کومینٹس شروع ہوتے ہیں:			
	#	//	\\	1x
39	ملٹی لائن کومینٹس شروع ہوتے ہیں:			
	#	//	/*	*/
40	ملٹی لائن کومینٹس کا اختتام ہوتا ہے:			
	#	//	/*	*/
41	پروگرام پر عمل درآمد کے دوران جو ویلیوز تبدیل نہیں ہوتی کہلاتی ہیں:			
	پرمانینٹ	کانسٹینٹ	متغیر	فکسڈ
42	کانسٹنٹ کی قسم ہے:			
	انٹیجر	رئیل	کریکٹر	تمام
43	انٹیجر کانسٹنٹ ہے:			
	5	'5'	"5"	تمام

Please visit for more data at: www.pakcity.org

رئیل کانسٹنٹ ہے:				44
"Hafizabad"	'A'	5.5	5	
کریکٹر کانسٹنٹ ہے:				45
A	"5"	'5'	5	
سٹرنگ کانسٹنٹ ہے:				46
کوئی نہیں	"786"	'786'	786	
ایسی مقداریں جن کی ویلیوز پروگرام پر عمل درآمد کرنے کے دوران تبدیل ہو سکتی ہیں، کہلاتی ہیں:				47
فکسڈ	کومینٹس	متغیرات	کانسٹینٹ	
int عام طور پر-------بائٹ میموری لیتے ہیں۔				48
8	4	2	1	
float عام طور پر-------بائٹ میموری لیتے ہیں۔				49
8	4	2	1	
char عام طور پر-------بائٹ میموری لیتے ہیں۔				50
8	4	2	1	
char متغیر میں ویلیو محفوظ ہو سکتی ہے:				51
تمام	$	3.14	786	
ایک درست متغیر کا نام ہے:				52
تمام	فون نمبر	مارکس	پرائس	
ایک درست متغیر کا نام نہیں ہے:				53
مائی سیلری	فون نمبر	hereont	مارکس	
متغیر کا نام شروع نہیں ہو سکتا:				54
کوئی نہیں	انڈر سکور	اعداد	الفابیٹ	
متغیر کو اس کے استعمال سے پہلے-----کہا جاتا ہے۔				55
محفوظ	انیشلائز	ڈیکلیئر	نام دینا	
پہلی دفعہ متغیر میں ویلیو محفوظ کرنے کا عمل کہلاتا ہے:				56
ڈسٹرائنک	انیشلائزیشن	اسائنمنٹ	ڈیکلریشن	
متغیر کو انیشلائز کرنے کے لیے علامت استعمال ہوتی ہے:				57
$	x	=	#	
متغیر کو انیشلائز کیا جا سکتا ہے:				58
پروگرام کے شروع میں	دونوں A, B	ڈیکلیریشن کے بعد	ڈیکلریشن کے وقت	
کریکٹر کو انیشلائز کرنے کے لیے ایک درست سٹیٹمنٹ ہے:				59
تمام	char ch="A"	Char ch='A'	char ch=A	
اگر متغیر کو انیشلائز نہ کیا جائے تو اس میں ویلیو ہو گی:				60
known value	unknown value	خالی	صفر	

Please visit for more data at: www.pakcity.org