

# గణన

1. గణన యంత్రాల పితామహుడు?

జ. చార్లెస్ బాబేజ్

2. కంప్యూటర్తో పని చేయించడానికి, దానికిచ్చే సూచనల్ని, కార్యక్రమాల్ని ఏమంటారు?

జ. సాఫ్ట్వేర్

3. కంప్యూటర్లో ఉన్న భౌతిక భాగాలు (ఏవైతే మనం చేతిలో స్పృశించగలమో) వాటిని ఏమంటారు?

జ. హార్డ్వేర్

4. 1 లేదా 0 బైనరీ డిజిట్ను ఏమంటారు?

జ. బిట్

5.  $1024 (2^{10})$  బైట్లను ఏమంటారు?

జ. కిలోబైట్

6.  $1024$  కిలోబైట్లని ఏమంటారు?

జ. మెగాబైట్

7. ప్రస్తుత శీఘ్ర గణన యంత్రాల్లో ఓ శాస్త్రవేత్త పెట్టిన భావాలు ఉన్నాయి. ఆ శాస్త్రవేత్త పేరు?

జ. బ్లైజ్ పాస్కల్

8. కంప్యూటర్ ఎలక్ట్రానిక్ వలయాలను ప్రవేశపెట్టిన తరం?

జ. 3వ తరం

9. ఓ సమస్యను సాధించే విధానాన్ని క్లుప్తంగా సూచించే చిత్రపటం?

జ. క్రమచిత్రం

10. గణన యంత్రంలో ప్రాథమిక పరిక్రియలు చేసే భాగం?

జ. అంకగణిత, తార్కిక విభాగం

11. ఇన్పుట్ సాధనానికి ఉదాహరణ?

జ. కీబోర్డు (లేదా) మౌస్

12. ఓ సమస్య సాధనకు రాసిన పథకాన్ని విశదీకరించే పటాన్ని ఏమంటారు?

జ. క్రమచిత్రం

13. ఆధునిక గణన యంత్రాలకు ఏమని పేరు?

జ. న్యూమన్ యంత్రాలు

14. అవును/కాదు అనే సమాధానాన్ని సూచించే పెట్టె?

జ. రాంబస్ పెట్టె

15. ఆజ్ఞల సంఖ్యను కుదించడానికి ఉపయోగించేది?

జ. లూప్

16. C.P.U. అంటే?

జ. సెంట్రల్ ప్రాసెసింగ్ యూనిట్

17. ఆరంభం/అంతాలను సూచించే పేటిక?

జ. 

18. కంప్యూటర్ హార్డ్వేర్ విభాగం?

జ. ఇన్పుట్, C.P.U., ఔట్పుట్

19. 1 బైట్?

జ. 8 బిట్ల సముదాయం

20. R.A.M. అంటే?

జ. రాండమ్ ఏక్సెస్ మెమోరీ

21. కంప్యూటర్ ఆధారపడే భాష?

జ. యంత్రభాష

22. అసెంబ్లర్ అనేది ఏ భాష?

జ. యంత్ర

23. ఉన్నతస్థాయి భాష?

జ. బేసిక్, కోబాల్, ఫోర్ట్రాన్, పాస్కల్

24. I.C. అంటే?

జ. ఇంటిగ్రేటెడ్ సర్క్యూట్

25. కంప్యూటర్ అంతర నిర్మాణం తెలియచేసేది?

జ. హార్డ్వేర్

26. కంప్యూటర్ ఓ సాధనం?

జ. ఎలక్ట్రానిక్

27. అలన్ టూరింగ్ ఏదేశ గణిత శాస్త్రజ్ఞుడు?

జ. బ్రిటన్

28. కూడికలు, తీసివేతలు చేసే యంత్రాన్ని మొదటిసారిగా తయారుచేసింది?

జ. బ్లైసీ పాస్కల్

29. ముఖ్యమైన అంశాలను నమోదు చేయడానికి ఉపయోగించే పేటిక?

జ. దత్తాంశ పేటిక

30. గణన యంత్రాల క్షేత్ర రంగంలో ప్రాథమిక కృషి చేసి వాడు?

జ. అలన్ టూరింగ్

31. రాంబస్ (లేదా) డైమండ్ ఆకారంలో ఉండే పెట్టెను ఏమంటారు?

జ. నిర్ణయ పెట్టె

32. ఆధునిక గణన యంత్రం సెకనుకు ఎన్ని కూడికలు చేస్తుంది?

జ. ట్రిలియన్

33. బహుళ ప్రయోజన యంత్రాన్ని ఎవరు నిర్మించారు?

జ. గాట్ ఫ్రైడ్ లైబ్నీజ్

34. గణనను సూచించడానికి ఉపయోగించే పెట్టె ఆకారం.

జ.

35. సమస్యను సాధించడానికి రూపొందించే విధానం?

జ. ప్రోగ్రాం

36. నిర్ణయపు పెట్టెలో ఎన్ని రకాల జవాబులు ఉంటాయి?

జ. రెండు

37. గణనను అతి వేగంగా నిర్వహించే ఎలక్ట్రానిక్ సాధనం?

జ. కంప్యూటర్

38. సాధారణంగా క్రమచిత్రాల్లో ఉపయోగించే పేటికల సంఖ్య?

జ. 4

39. కంప్యూటర్ భాషలో రాసిన ఆజ్ఞల సమూహాన్ని ఏ భాష అంటారు?

జ. హెచ్చుస్థాయి

40. అవుట్పుట్ సాధనానికి ఉదాహరణ?

జ. ప్రియర్ (లేదా) మానిటర్

41. కంప్యూటర్ అనేది అభివృద్ధి చేసిన ?

జ. ఎలక్ట్రానిక్ క్యాలిక్యులేటర్

42. ఓ సమస్యను సాధించేందుకు వివరించిన చిత్రమే?

జ. క్రమచిత్రం

43. అల్గారిథం రాయడం వీలుకాకపోతే యంత్రం సమస్యను?

జ. సాధించదు

44. సమస్య సాధనకు అవసరమైన దత్తాంశ సమాచారాన్ని దేనిలో ప్రవేశపెడతారు?

జ. M.U.

45. మొదటి తరం కంప్యూటర్లో వాడినవి?

జ. శూన్యనాళికలు

46. నాల్గో తరం కంప్యూటర్లో వాడినవి?

జ. భారీ సమకాలిత వలయాలు

47. పట రూపంలో ఉన్న అల్గారిథమ్?

జ. క్రమచిత్రం

48. పాడేటప్పుడు ఏ పదాన్ని అల్గారిథమ్కు బదులు వాడతారు?

జ. మ్యూజికల్ స్కోర్

49. ఆర్.ఓ.ఎమ్.

జ. రీడ్ ఓన్లీ మెమొరీ

50. నిర్దేశ పద్ధతిలో ఓ సమస్యను సాధించడానికి కావలసిన ఆజ్ఞలను, కంప్యూటర్ను అర్థమయ్యే భాషలో రాస్తే దానిని ఏమంటారు?

జ. సాఫ్ట్వేర్