A-PDF Watermark DEMO: Purchase from www.A-PDF.com to remove the watermark

BOARD OF INTERMEDIATE AND SECONDARY EDUCATION,MULTAN

OBJECTIVE KEY FOR SSC/HSS 10th/9th ANNUAL/SUPPLY EXAMINATION,2018

10,11th
S/2018

Name of Subject: کمپیوٹر سائنس Session: نیو سکیم

150

Q.Nos	Paper Code	Paper Code	Paper Code	Paper Code
	3831	3833	3835	3837
1	D	C	D	C
2	B	B	B	B
3	C	C	C	D
4	B	B	B	B
5	D	D	C	C
6	B	B	B	B
7	C	C	D	C
8	B	B	B	B
9	C	D	C	D
10	B	B	B	B
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

Result.pk

سرٹیفکیٹ بابت صحیح سوالیہ پرچہ/مارکنگ Key

ہم نے مضمون کمپیوٹر سائنس پرچہ B گروپ ____ سکیم نیو میٹرک/انٹرمیڈیٹ/سپلی امتحان 2018 کا سوالیہ پرچہ انشائیہ ومعروضی (Subjective & Objective) کو بنظر عمیق چیک کرلیا ہے یہ پرچہ Syllabus کے عین مطابق Set کیا گیا ہے۔اس سوالیہ پرچہ میں کسی قسم کی کوئی غلطی نہ ہے۔ہم نے سوالیہ پرچہ کا اردو اور انگریزی Version بھی چیک کرلیا ہے۔یہ Version آپس میں مطابقت رکھتے ہیں۔نیز اس پرچہ کی معروضی Key(MCQs) کی بابت تصدیق کی جاتی ہے کہ اس میں بھی کسی قسم کی کوئی غلطی نہ ہے۔ مزید یہ کہ ہم نے Key بنانے سے متعلق دفتر کی جانب سے تیار کردہ ہدایات وصول کرکے ان کا بغور مطالعہ کرلیا ہے اور ان کی روشنی میں Key بنائی ہے۔نیز سب ایگزامینرز کیلئے تفصیلی مارکنگ ہدایات/مارکنگ سکیم/Rubrics بھی تیار کردی گئی ہیں۔

Prepared & Checked By: **Dated:** 13-09-2018

S.#	Name	Designation	Institution	Mobile No	Signature
1	Hafiz Muhammad Jibran	SST(IT)	GHSS Comprehensive Multan	0304-7272642 0313-8626347	
2	Zahid Mahmood Sher.	SST(IT)	GHS Model Shamsabad, Multan.	0300-9639405	
3	KH. MOHAMMAD MUNEEB	SST(CS)	GHS MC Rasheedabad Multan	0321-6313125	

16

2018 (S)

رول نمبر _____

SSC PART-II (10th CLASS)

COMPUTER SCIENCE (NEW SCHEME)

کمپیوٹر سائنس (نیو سکیم)

51

TIME ALLOWED: 1.45 Hours

SUBJECTIVE حصہ انشائیہ

وقت = 1.45 گھنٹے

MAXIMUM MARKS: 40

کل نمبر = 40

NOTE: - Write same question number and its part number on answer book, as given in the question paper.

نوٹ۔ جوابی کاپی پر وہی سوال نمبر اور جزو نمبر درج کیجیے جو کہ سوالیہ پرچے میں درج ہے۔

SECTION-I حصہ اول

2. Attempt any four parts. 8 = 2 x 4

سوال نمبر 2۔ کوئی سے چار اجزا کے جوابات تحریر کیجیے۔

(i) Define Run Time Error. — (i) رن ٹائم ایرر کی تعریف کریں۔

(ii) Draw two symbols of flowchart and write their purpose. — (ii) فلو چارٹ کی دو علامات بنائیں اور اُن کا مقصد لکھیں۔

(iii) Define Syntax. — (iii) سینٹیکس کی تعریف کریں۔

(iv) What is meant by problems solving method? — (iv) مسائل حل کرنے کے طریقے سے کیا مراد ہے؟

(v) What is meant by Indirect mode in BASIC? — (v) بیسک میں اِن ڈائریکٹ موڈ سے کیا مراد ہے؟

(vi) What is meant by Integrated development environment (IDE)? — (vi) انٹیگریٹڈ ڈویلپمنٹ انوائرنمنٹ (IDE) سے کیا مراد ہے؟

3. Attempt any four parts. 8 = 2 x 4

سوال نمبر 3۔ کوئی سے چار اجزا کے جوابات تحریر کیجیے۔

(i) What is meant by conditional transfer of control? — (i) کنٹرول کے مشروط ٹرانسفر سے کیا مراد ہے؟

(ii) Define Nested Loop. — (ii) نیسٹڈ لوپ کی تعریف کریں۔

(iii) Differentiate between Save and Save As in MS-Word. — (iii) ایم ایس ورڈ میں Save اور Save As میں فرق لکھیے۔

(iv) What is the benefit of using Print Preview? — (iv) پرنٹ پری ویو استعمال کرنے کا کیا فائدہ ہے؟

(v) Write down the usage of header and footer. — (v) ہیڈر اور فوٹر کا استعمال لکھیے۔

(vi) Write down the shortcut keys of Undo and Redo. — (vi) ان ڈو اور ری ڈو کی شارٹ کٹ کیز لکھیے۔

4. Attempt any four parts. 8 = 2 x 4

سوال نمبر 4۔ کوئی سے چار اجزا کے جوابات تحریر کیجیے۔

(i) What is meant by Subscript? — (i) سب سکرپٹ سے کیا مراد ہے؟

(ii) Differentiate between 1-D and 2-D array. — (ii) یک سمتی اور دو سمتی ارے میں فرق لکھیے۔

(iii) What is Subprogram? — (iii) سب پروگرام کیا ہے؟

(iv) Write one difference between Built -in functions and user defined functions. — (iv) بلٹ ان اور یوزر ڈیفائنڈ فنکشنز میں ایک فرق لکھیے۔

(v) How many graphics modes are available in BASIC? Write the names. — (v) بیسک میں گرافکس موڈز کتنے ہیں؟ نام لکھیے۔

(vi) Write the definition of Circle statement and its syntax. — (vi) Circle سٹیٹمنٹ کی تعریف اور اس کا سینٹیکس لکھیے۔

SECTION-II حصہ دوم

NOTE: - Attempt any two questions. 16 = 2 x 8

نوٹ۔ کوئی سے دو سوالات کے جوابات تحریر کیجیے۔

5. Write the purpose and syntax of the following commands:- — 5۔ مندرجہ ذیل کمانڈز کا مقصد اور سینٹیکس تحریر کریں۔

AUTO (i) KILL (ii) LIST (iii) EDIT (iv)

6. Define Control Structure. — 6۔ کنٹرول سٹرکچر کی تعریف کیجیے۔ BASIC میں کتنی طرح کے کنٹرول سٹرکچرز ہیں؟ مختصر طور پر بیان کریں۔

How many control structures are available in BASIC? Describe briefly.

7. Define Built-in Function. — 7۔ بلٹ ان فنکشن کی تعریف کریں۔ بیسک میں موجود کوئی سے تین بلٹ اِن فنکشنز کی وضاحت کریں۔

Explain any three built-in functions available in BASIC.

Result.pk

PAPER CODE NUMBER: 3831

2018 (S)

SSC PART-II (10th CLASS)

رول نمبر _____

COMPUTER SCIENCE (NEW SCHEME) — کمپیوٹر سائنس (نیو سکیم)

TIME ALLOWED: 15 Minutes — وقت = 15 منٹ

OBJECTIVE حصہ معروضی

MAXIMUM MARKS: 10 — کل نمبر = 10

نوٹ۔ ہر سوال کے چار ممکنہ جوابات A، B، C اور D دیئے گئے ہیں۔ جوابی کاپی پر ہر سوال کے سامنے دیئے گئے دائروں میں سے درست جواب کے مطابق متعلقہ دائرہ کو مارکر یا پین سے بھر دیجئے۔ ایک سے زیادہ دائروں کو پُر کرنے یا کاٹ کر پُر کرنے کی صورت میں مذکورہ جواب غلط تصور ہوگا۔ دائروں کو پُر نہ کرنے کی صورت میں کوئی نمبر نہیں دیا جائے گا۔ اس سوالیہ پرچہ پر سوالات ہرگز حل نہ کریں۔

Note: you have four choices for each objective type question as A, B, C and D. The choice which you think is correct, fill that bubble in front of that question number. On bubble sheet, use marker or pen to fill the bubbles. Cutting or filling two or more bubbles will result in zero mark in that question. Attempt as many questions as given in objective type question paper and leave others blank. No credit will be awarded in case BUBBLES are not filled. Do not solve questions on this sheet of OBJECTIVE PAPER.

Q.No.1 — سوال نمبر 1۔

(1) The technique "Divide and Conquer" is used to solve:- — (1) "تقسیم کرو اور فتح کرو" کی تکنیک استعمال کرتے ہیں حل کرنے کے لیے:۔

(A) Simple problems سادہ مسائل (B) Complex problems پیچیدہ مسائل
(C) Large problems بڑے مسائل (D) Complex and large problems پیچیدہ اور بڑے مسائل

(2) The diamond symbol represents the:- — (2) ڈائمنڈ کی علامت ظاہر کرتی ہے۔

(A) Input/output ان پٹ / آؤٹ پٹ کو (B) Decision making فیصلہ سازی کو
(C) Processing پروسیسنگ کو (D) Remarks ریمارکس کو

(3) The short key to load a program in GW-BASIC is:- — (3) جی ڈبلیو۔ بیسک میں پروگرام لوڈ کرنے کی شارٹ کی ہے۔

(A) F1 (B) F2 (C) F3 (D) F4

(4) _____ is a type declaration character for Integer Variables. — (4) _____ انٹیجر ویری ایبلز کی ٹائپ کی نشاندہی کے لیے کریکٹر استعمال ہوتا ہے۔

(A) ! (B) % (C) # (D) $

(5) A loop within a loop is called:- — (5) ایک لوپ کے اندر لوپ کہلاتی ہے۔

(A) Complex loop پیچیدہ لوپ (B) Infinite loop لامتناہی لوپ (C) Sequence ترتیب (D) Nested loop نیسٹڈ لوپ

(6) There are _____ types of array. — (6) ارے کی _____ اقسام ہیں۔

(A) 1 (B) 2 (C) 3 (D) 4

(7) The doubly subscripted variable P (3, 2) specifies the data element present in:- — (7) ڈبل سب سکرپٹڈ ویری ایبل P (3, 2) _____ میں موجود ڈیٹا کے رکن کو بیان کرتا ہے۔

(A) Column 3 and Row 2 کالم تیسرا اور قطار دوسری (B) Column 3 and Column 2 کالم تیسرا اور کالم دوسرا
(C) Column 2 and Row 3 کالم دوسرا اور قطار تیسری (D) Row 3 and Row 2 قطار تیسری اور قطار دوسری

(8) A file can be organized in the following ways:- — (8) ایک فائل درج ذیل طریقوں سے بہتر طور پر ہینڈل کی جاسکتی ہے۔

(A) One way ایک طریقہ سے (B) Two ways دو طریقوں سے (C) Three ways تین طریقوں سے (D) Four ways چار طریقوں سے

(9) A line can be drawn with the following statement:- — (9) درج ذیل سٹیٹمنٹ سے لائن کھینچی جاسکتی ہے۔

(A) LINE (B) DRAW (C) Both A and B A اور B دونوں (D) CIRCLE

(10) Shot key CTRL + Y is used for:- — (10) CTRL + Y شارٹ کی استعمال ہوتی ہے۔

(A) Undo اَن ڈو کے لیے (B) Redo ری ڈو کے لیے (C) Find ڈھونڈنے کے لیے (D) Page break پیج بریک کے لیے

Result.pk

PAPER CODE NUMBER: 3833

2018 (S)

SSC PART-II (10th CLASS)

رول نمبر _____

COMPUTER SCIENCE (NEW SCHEME) کمپیوٹر سائنس (نیو سکیم)

TIME ALLOWED: 15 Minutes **OBJECTIVE** حصہ معروضی وقت = 15 منٹ

MAXIMUM MARKS: 10 کل نمبر = 10

نوٹ۔ ہر سوال کے چار ممکنہ جوابات A، B، C اور D دیئے گئے ہیں۔ جوابی کاپی پر ہر سوال کے سامنے دیئے گئے دائروں میں سے درست جواب کے مطابق متعلقہ دائرہ کو مارکر یا پین سے بھر دیجئے۔ ایک سے زیادہ دائروں کو پُر کرنے یا کاٹ کر پُر کرنے کی صورت میں مذکورہ جواب غلط تصور ہوگا۔ دائروں کو پُر نہ کرنے کی صورت میں کوئی نمبر نہیں دیا جائے گا۔ اس سوالیہ پرچہ پر سوالات ہرگز حل نہ کریں۔

Note: you have four choices for each objective type question as A, B, C and D. The choice which you think is correct, fill that bubble in front of that question number. On bubble sheet, use marker or pen to fill the bubbles. Cutting or filling two or more bubbles will result in zero mark in that question. Attempt as many questions as given in objective type question paper and leave others blank. No credit will be awarded in case BUBBLES are not filled. Do not solve questions on this sheet of OBJECTIVE PAPER.

Q.No.1 سوال نمبر 1۔

(1) The doubly subscripted variable P (3, 2) specifies the data element present in:- (1) ڈبل سب سکرپٹیڈ ویری ایبل P (3, 2) _____ میں موجود ڈیٹا کے رکن کو بیان کرتا ہے۔

(A) Column 3 and Row 2 کالم تیسرا اور قطار دوسری (B) Column 3 and Column 2 کالم تیسرا اور کالم دوسرا

(C) Column 2 and Row 3 کالم دوسرا اور قطار تیسری (D) Row 3 and Row 2 قطار تیسری اور قطار دوسری

(2) A file can be organized in the following ways:- (2) ایک فائل درج ذیل طریقوں سے بہتر طور پر ہینڈل کی جاسکتی ہے۔

(A) One way ایک طریقہ سے (B) Two ways دو طریقوں سے (C) Three ways تین طریقوں سے (D) Four ways چار طریقوں سے

(3) A line can be drawn with the following statement:- (3) درج ذیل سٹیٹمنٹ سے لائن کھینچی جاسکتی ہے۔

(A) LINE (B) DRAW (C) Both A and B A اور B دونوں (D) CIRCLE

(4) Shot key CTRL + Y is used for:- (4) CTRL + Y شارٹ کی استعمال ہوتی ہے۔

(A) Undo اَن ڈو کے لیے (B) Redo ری ڈو کے لیے (C) Find ڈھونڈنے کے لیے (D) Page break پیج بریک کے لیے

(5) The technique "Divide and Conquer" is used to solve:- (5) " تقسیم کرو اور فتح کرو " کی تکنیک استعمال کرتے ہیں حل کرنے کے لیے:۔

(A) Simple problems سادہ مسائل (B) Complex problems پیچیدہ مسائل

(C) Large problems بڑے مسائل (D) Complex and large problems پیچیدہ اور بڑے مسائل

(6) The diamond symbol represents the:- (6) ڈائمنڈ کی علامت ظاہر کرتی ہے۔

(A) Input/output ان پٹ / آؤٹ پٹ کو (B) Decision making فیصلہ سازی کو

(C) Processing پروسیسنگ کو (D) Remarks ریمارکس کو

(7) The short key to load a program in GW-BASIC is:- (7) جی ڈبلیو۔ بیسک میں پروگرام لوڈ کرنے کی شارٹ کی ہے۔

(A) F1 (B) F2 (C) F3 (D) F4

(8) _____ is a type declaration character for Integer Variables. (8) انٹیجر ویری ایبلز کی ٹائپ کی نشاندہی کے لیے _____ کریکٹر استعمال ہوتا ہے۔

(A) ! (B) % (C) # (D) $

(9) A loop within a loop is called:- (9) ایک لوپ کے اندر لوپ کہلاتی ہے۔

(A) Complex loop پیچیدہ لوپ (B) Infinite loop لامتناہی لوپ (C) Sequence ترتیب (D) Nested loop نیسٹڈ لوپ

(10) There are _____ types of array. (10) ارے کی _____ اقسام ہیں۔

(A) 1 (B) 2 (C) 3 (D) 4

Result.pk

PAPER CODE NUMBER: 3835	2018 (S) SSC PART-II (10th CLASS)	رول نمبر _____

COMPUTER SCIENCE (NEW SCHEME) — **کمپیوٹر سائنس (نیو سکیم)**

TIME ALLOWED: 15 Minutes — **OBJECTIVE** حصہ معروضی — وقت = 15 منٹ

MAXIMUM MARKS: 10 — کل نمبر = 10

نوٹ۔ ہر سوال کے چار ممکنہ جوابات A، B، C اور D دیئے گئے ہیں۔ جوابی کاپی پر ہر سوال کے سامنے دیئے گئے دائروں میں سے درست جواب کے مطابق متعلقہ دائرہ کو مارکر یا پین سے بھر دیجئے۔ ایک سے زیادہ دائروں کو پُر کرنے یا کاٹ کر پُر کرنے کی صورت میں مذکورہ جواب غلط تصور ہوگا۔ دائروں کو پُر نہ کرنے کی صورت میں کوئی نمبر نہیں دیا جائے گا۔ اس سوالیہ پرچہ پر سوالات ہرگز حل نہ کریں۔

Note: you have four choices for each objective type question as A, B, C and D. The choice which you think is correct, fill that bubble in front of that question number. On bubble sheet, use marker or pen to fill the bubbles. Cutting or filling two or more bubbles will result in zero mark in that question. Attempt as many questions as given in objective type question paper and leave others blank. No credit will be awarded in case BUBBLES are not filled. Do not solve questions on this sheet of OBJECTIVE PAPER.

Q.No.1 — **سوال نمبر 1۔**

(1) A loop within a loop is called:- — (1) ایک لوپ کے اندر لوپ کہلاتی ہے۔

(A) Complex loop پیچیدہ لوپ (B) Infinite loop لامتناہی لوپ (C) Sequence ترتیب (D) Nested loop نیسٹڈ لوپ

(2) There are _____ types of array. — (2) ارے کی _____ اقسام ہیں۔

(A) 1 (B) 2 (C) 3 (D) 4

(3) The doubly subscripted variable P (3, 2) specifies the data element present in:- — (3) ڈبل سب سکرپٹڈ ویری ایبل P (3, 2) _____ میں موجود ڈیٹا کے رکن کو بیان کرتا ہے۔

(A) Column 3 and Row 2 کالم تیسرا اور قطار دوسری (B) Column 3 and Column 2 کالم تیسرا اور کالم دوسرا

(C) Column 2 and Row 3 کالم دوسرا اور قطار تیسری (D) Row 3 and Row 2 قطار تیسری اور قطار دوسری

(4) A file can be organized in the following ways:- — (4) ایک فائل درج ذیل طریقوں سے بہتر طور پر ہینڈل کی جاسکتی ہے۔

(A) One way ایک طریقہ سے (B) Two ways دو طریقوں سے (C) Three ways تین طریقوں سے (D) Four ways چار طریقوں سے

(5) A line can be drawn with the following statement:- — (5) درج ذیل سٹیٹمنٹ سے لائن کھینچی جاسکتی ہے۔

(A) LINE (B) DRAW (C) Both A and B A اور B دونوں (D) CIRCLE

(6) Shot key CTRL + Y is used for:- — (6) CTRL + Y شارٹ کی استعمال ہوتی ہے۔

(A) Undo اَن ڈو کے لیے (B) Redo ری ڈو کے لیے (C) Find ڈھونڈنے کے لیے (D) Page break پیج بریک کے لیے

(7) The technique "Divide and Conquer" is used to solve:- — (7) " تقسیم کرو اور فتح کرو " کی تکنیک استعمال کرتے ہیں حل کرنے کے لیے:۔

(A) Simple problems سادہ مسائل (B) Complex problems پیچیدہ مسائل

(C) Large problems بڑے مسائل (D) Complex and large problems پیچیدہ اور بڑے مسائل

(8) The diamond symbol represents the:- — (8) ڈائمنڈ کی علامت ظاہر کرتی ہے۔

(A) Input/output ان پٹ / آؤٹ پٹ کو (B) Decision making فیصلہ سازی کو

(C) Processing پروسیسنگ کو (D) Remarks ریمارکس کو

(9) The short key to load a program in GW-BASIC is:- — (9) جی ڈبلیو۔ بیسک میں پروگرام لوڈ کرنے کی شارٹ کی ہے۔

(A) F1 (B) F2 (C) F3 (D) F4

(10) _____ is a type declaration character for Integer Variables. — (10) انٹیجر ویری ایبلز کی ٹائپ کی نشاندہی کے لیے _____ کریکٹر استعمال ہوتا ہے۔

(A) ! (B) % (C) # (D) $

Result.pk

PAPER CODE NUMBER: 3837

2018 (S)

SSC PART-II (10th CLASS)

رول نمبر _____

COMPUTER SCIENCE (NEW SCHEME)

کمپیوٹر سائنس (نیو سکیم)

TIME ALLOWED: 15 Minutes

OBJECTIVE حصہ معروضی

وقت = 15 منٹ

MAXIMUM MARKS: 10

کل نمبر = 10

نوٹ۔ ہر سوال کے چار ممکنہ جوابات A، B، C اور D دیئے گئے ہیں۔ جوابی کاپی پر ہر سوال کے سامنے دیئے گئے دائروں میں سے درست جواب کے مطابق متعلقہ دائرہ کو مارکر یا پین سے بھر دیجئے۔ ایک سے زیادہ دائروں کو پُر کرنے یا کاٹ کر پُر کرنے کی صورت میں مذکورہ جواب غلط تصور ہوگا۔ دائروں کو پُر نہ کرنے کی صورت میں کوئی نمبر نہیں دیا جائے گا۔ اس سوالیہ پرچہ پر سوالات ہرگز حل نہ کریں۔

Note: you have four choices for each objective type question as A, B, C and D. The choice which you think is correct, fill that bubble in front of that question number. On bubble sheet, use marker or pen to fill the bubbles. Cutting or filling two or more bubbles will result in zero mark in that question. Attempt as many questions as given in objective type question paper and leave others blank. No credit will be awarded in case BUBBLES are not filled. Do not solve questions on this sheet of OBJECTIVE PAPER.

Q.No.1 سوال نمبر 1۔

(1) The short key to load a program in GW-BASIC is:- (1) جی ڈبلیو۔ بیسک میں پروگرام لوڈ کرنے کی شارٹ کی ہے۔

(A) F1 (B) F2 (C) F3 (D) F4

(2) _____ is a type declaration character for Integer Variables. (2) انٹیجر ویری ایبلز کی ٹائپ کی نشاندہی کے لیے _____ کریکٹر استعمال ہوتا ہے۔

(A) ! (B) % (C) # (D) $

(3) A loop within a loop is called:- (3) ایک لوپ کے اندر لوپ کہلاتی ہے۔

(A) Complex loop پیچیدہ لوپ (B) Infinite loop لامتناہی لوپ (C) Sequence ترتیب (D) Nested loop نیسٹڈ لوپ

(4) There are _____ types of array. (4) ارے کی _____ اقسام ہیں۔

(A) 1 (B) 2 (C) 3 (D) 4

(5) The doubly subscripted variable P (3, 2) specifies the data element present in:- (5) ڈبل سب سکرپٹڈ ویری ایبل P (3, 2) _____ میں موجود ڈیٹا کے رکن کو بیان کرتا ہے۔

(A) Column 3 and Row 2 کالم تیسرا اور قطار دوسری (B) Column 3 and Column 2 کالم تیسرا اور کالم دوسرا

(C) Column 2 and Row 3 کالم دوسرا اور قطار تیسری (D) Row 3 and Row 2 قطار تیسری اور قطار دوسری

(6) A file can be organized in the following ways:- (6) ایک فائل درج ذیل طریقوں سے بہتر طور پر ہینڈل کی جاسکتی ہے۔

(A) One way ایک طریقہ سے (B) Two ways دو طریقوں سے (C) Three ways تین طریقوں سے (D) Four ways چار طریقوں سے

(7) A line can be drawn with the following statement:- (7) درج ذیل سٹیٹمنٹ سے لائن کھینچی جاسکتی ہے۔

(A) LINE (B) DRAW (C) Both A and B A اور B دونوں (D) CIRCLE

(8) Shot key CTRL + Y is used for:- (8) CTRL + Y شارٹ کی استعمال ہوتی ہے۔

(A) Undo اَن ڈو کے لیے (B) Redo ری ڈو کے لیے (C) Find ڈھونڈنے کے لیے (D) Page break پیج بریک کے لیے

(9) The technique "Divide and Conquer" is used to solve:- (9) " تقسیم کرو اور فتح کرو " کی تکنیک استعمال کرتے ہیں حل کرنے کے لیے:۔

(A) Simple problems سادہ مسائل (B) Complex problems پیچیدہ مسائل

(C) Large problems بڑے مسائل (D) Complex and large problems پیچیدہ اور بڑے مسائل

(10) The diamond symbol represents the:- (10) ڈائمنڈ کی علامت ظاہر کرتی ہے۔

(A) Input/output ان پٹ / آؤٹ پٹ کو (B) Decision making فیصلہ سازی کو

(C) Processing پروسیسنگ کو (D) Remarks ریمارکس کو

Result.pk