



ICT with Prabhath

සම්මානයකට පාර කියන ICT සන්නාමය

2 වන වාර පරීක්ෂණය - 7 ශ්‍රේණිය - 2026

Second Term Test - Grade 7- 2026

නම :

තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණය

කාලය : පැය 01 මිනිත්තු 30 යි

උපදෙස් : සියලුම ප්‍රශ්නවලට පිළිතුරු සපයන්න. I කොටසේ පිළිතුරු සඳහා නිවැරදි යැයි සිතන පිළිතුර අංකය පමණක් ලියන්න.

I කොටස - බහුවරණ ප්‍රශ්න (ප්‍රශ්න 20 - මුළු ලකුණු 20)

- මධ්‍ය සැකසුම් ඒකකය (CPU) ස්ථානගත කර ඇත්තේ [ලකුණු 01]
 - (1) පද්ධති ඒකකය තුළ මව් පුවරුව මතය
 - (2) මොනිටරය තුළය
 - (3) යතුරු පුවරුව තුළය
 - (4) මූසිකය තුළය
- ගණිතමය හා තාර්කික ඒකකය (ALU) මගින් සිදු නොකරන කාර්යය කුමක්ද? [ලකුණු 01]
 - (1) එකතු කිරීම
 - (2) සංඛ්‍යා සංසන්දනය කිරීම
 - (3) දෘඩාංග අතර සන්නිවේදනය පාලනය කිරීම
 - (4) ගුණ කිරීම
- දත්ත සුදුසු ස්ථානයට නිවැරදි වේලාවට යැවීම තහවුරු කරන කොටස කුමක්ද? [ලකුණු 01]
 - (1) පාලන ඒකකය
 - (2) මතක රෙජිස්තර
 - (3) ගණිතමය හා තාර්කික ඒකකය
 - (4) දෘඩ තැටිය
- මධ්‍ය සැකසුම් ඒකකය භාවිත කරන දත්ත හා උපදෙස් තාවකාලිකව රඳවා තබා ගන්නා ස්ථානය [ලකුණු 01]
 - (1) මතක රෙජිස්තර
 - (2) දෘඩ තැටිය
 - (3) සංයුක්ත තැටිය
 - (4) පෑන් ධාවකය
- රික්තක නළ (vacuum tubes) භාවිත කරන ලද්දේ [ලකුණු 01]
 - (1) පළමු පරම්පරාවේ මධ්‍ය සැකසුම් ඒකකවලය
 - (2) දෙවන පරම්පරාවේ මධ්‍ය සැකසුම් ඒකකවලය
 - (3) තෙවන පරම්පරාවේ මධ්‍ය සැකසුම් ඒකකවලය
 - (4) සිවුවන පරම්පරාවේ මධ්‍ය සැකසුම් ඒකකවලය
- මධ්‍ය සැකසුම් ඒකකයේ වේගය මැනීම සඳහා භාවිත කරන ඒකකය [ලකුණු 01]
 - (1) හර්ට්ස් (Hz)
 - (2) බයිට් (byte)
 - (3) වෝල්ට් (volt)
 - (4) මීටර (metre)
- මෙහෙයුම් පද්ධතිය මගින් සිදු නොකරන කාර්යය කුමක්ද? [ලකුණු 01]
 - (1) ලේඛන මුද්‍රණය සඳහා තීන්ත සැපයීම
 - (2) පරිශීලක අතුරු මුහුණතක් සැපයීම
 - (3) මතකය නිසි ලෙස හසුරුවීම
 - (4) ගොනු හා ගොනු බහලුම් සැකසීම
- පහත දැක්වෙන ඒවායින් මොබයිල දුරකථනයක භාවිත වන මෙහෙයුම් පද්ධතියක් වන්නේ [ලකුණු 01]
 - (1) Android
 - (2) Microsoft Windows
 - (3) Apple Macintosh
 - (4) Ubuntu
- චුම්භක මාධ්‍ය උපක්‍රමයකට උදාහරණයක් වන්නේ [ලකුණු 01]
 - (1) දෘඩ තැටිය
 - (2) සංයුක්ත තැටිය (CD)
 - (3) පෑන් ධාවකය
 - (4) මතක කාඩ්පත
- sportmeet.docx නම් ගොනුවේ .docx මගින් දක්වන්නේ [ලකුණු 01]
 - (1) ගොනුවේ දිගුව
 - (2) ගොනුවේ නම
 - (3) ගොනුවේ ප්‍රමාණය
 - (4) ගොනුව සුරැකු දිනය
- ගොනුවක් හෝ ගොනු බහලුමක් ස්ථිරව මකා දැමීම සඳහා භාවිත කරන යතුරු සංයෝගය [ලකුණු 01]
 - (1) Shift + Delete
 - (2) Ctrl + Delete
 - (3) Alt + Delete
 - (4) Tab + Delete

12. පරිශීලකයාට රහසින් අනර්ථකාරී කාර්යයන් සිදු කරන, ප්‍රයෝජනවත් මෘදුකාංගයක් ලෙස පෙනී සිටින අනිෂ්ට මෘදුකාංගය [ලකුණු 01]
- (1) ට්‍රෝජන් අශ්වයා (2) පරිගණක වෛරස
(3) පිළි ඔත්තු මෘදුකාංග (4) පරිගණක වර්මිස්
13. අනිෂ්ට මෘදුකාංගවලින් ආරක්ෂා වීම සඳහා ගත හැකි ක්‍රියාමාර්ගයක් නොවන්නේ [ලකුණු 01]
- (1) සැක සහිත විද්‍යුත් තැපැල් හා ඇමුණුම් විවෘත (2) ප්‍රතිවෛරස මෘදුකාංගයක් ස්ථාපනය හා යාවත්කාලීන කිරීම
(3) ගිනි පවුරු (firewall) සක්‍රීය කිරීම (4) බාහිර ආවයන උපක්‍රම වෛරස පරීක්ෂාවකින් පසු විවෘත කිරීම
14. මුල් පිටපත් අවස්ථානගත වූ විට හෝ පළමු වූ විට භාවිත කළ හැකි වන පරිදි තබා ගන්නා පිටපත [ලකුණු 01]
- (1) උපස්ථ (backup) (2) ගුප්ත කේතනය (encryption)
(3) ප්‍රවේශ පාලනය (access control) (4) ජීවමිතික මුරපදය
15. ඇඟිලි සලකුණු, කටහඬ හෝ මුහුණ භාවිතයෙන් අනන්‍යතාව හඳුනාගෙන ප්‍රවේශය ලබා දෙන මුරපද වර්ගය [ලකුණු 01]
- (1) ජීවමිතික මුරපද (2) සාම්ප්‍රදායික මුරපද
(3) සංඛ්‍යාත්මක මුරපද (4) PIN මුරපදය
16. Caps Lock යතුර එක් වරක් එබූ පසු A යතුර එබූ විට යතුරු ලියනය වන්නේ [ලකුණු 01]
- (1) කැපිටල් අකුරු (A) (2) සාමාන්‍ය අකුරු (a)
(3) ඉලක්කම් (1) (4) සංකේත (@)
17. කර්සරය එක් පේළියක් පහළට ගෙන යාමට භාවිත කරන යතුර [ලකුණු 01]
- (1) Enter (2) Tab
(3) Space bar (4) Shift
18. සංකීර්ණ ගැටලුවක් උප ගැටලු වලට වෙන් කිරීමේ ක්‍රියාවලිය හඳුන්වන්නේ [ලකුණු 01]
- (1) විශේෂනය (decompose) (2) පුනරාවර්තනය (repetition)
(3) අනුක්‍රමය (sequence) (4) තේරීම (selection)
19. ඇල්ගොරිතමයක ඇති උපදෙස් එකින් එක අනුපිළිවෙලින් ඉහළ සිට පහළට ක්‍රියාත්මක වීම හඳුන්වන්නේ [ලකුණු 01]
- (1) අනුක්‍රමය (sequence) (2) තේරීම (selection)
(3) පුනරාවර්තනය (repetition) (4) විශේෂනය (decompose)
20. Scratch හි අගයයන් තාවකාලිකව මතකය තුළ තැන්පත් කිරීම සඳහා යොදා ගන්නා අංගය [ලකුණු 01]
- (1) විචල්‍යය (variable) (2) sprite
(3) backdrop (4) script

II කොටස - ව්‍යුහගත ප්‍රශ්න (ප්‍රශ්න 5 න් සියල්ලටම පිළිතුරු සපයන්න - මුළු ලකුණු 80)

01. පහත ප්‍රශ්නවලට පිළිතුරු සපයන්න.

(අ) මධ්‍ය සැකසුම් ඒකකයේ ප්‍රධාන කොටස් තුන නම් කරන්න. [ලකුණු 03]

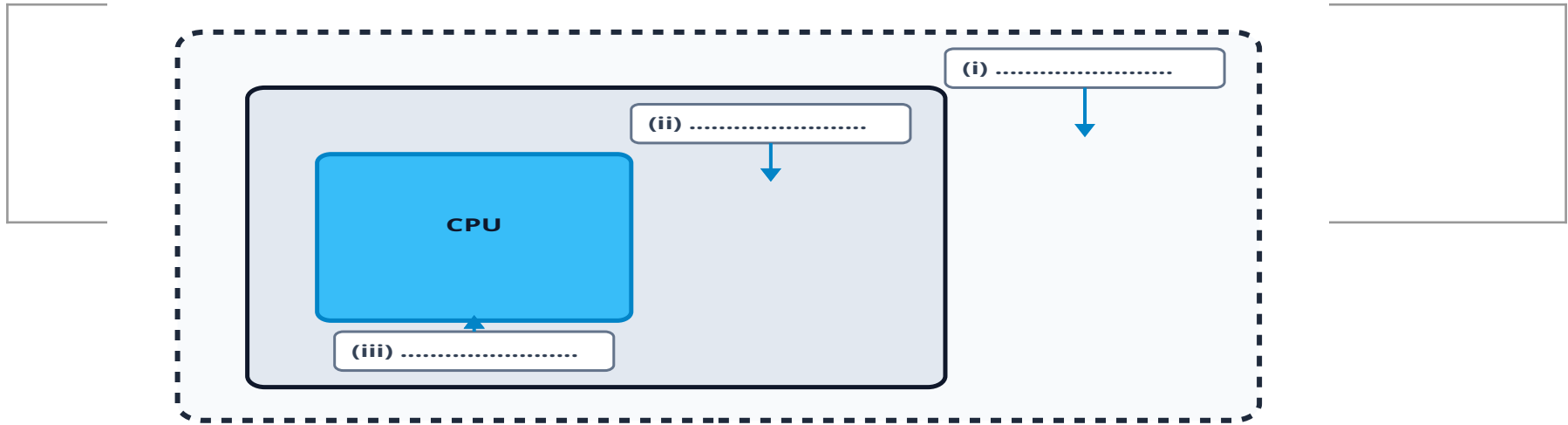
.....

(ආ) පහත වගුව සම්පූර්ණ කරන්න. [ලකුණු 04]

පරම්පරාව	භාවිත කරන ලද ඉලෙක්ට්‍රොනික තාක්ෂණය
පළමු පරම්පරාව	
	ට්‍රාන්සිස්ටර්
තෙවන පරම්පරාව	
	ක්ෂුද්‍ර පරිපථ

(ඇ) පහත රූප සටහනේ හිස් තැන් සම්පූර්ණ කරන්න.

[ලකුණු 04]



(ඇ) ස්පන්දක වේගය (clock speed) යනු කුමක්දැයි කෙටියෙන් විස්තර කරන්න.

[ලකුණු 02]

.....

.....

(ඉ) 'ද්විත්ව කාර්ය සකසනය' (dual core processor) මගින් ලැබෙන ප්‍රතිලාභයක් සඳහන් කරන්න.

[ලකුණු 03]

.....

02. මෙහෙයුම් පද්ධතිය පිළිබඳ පහත ප්‍රශ්නවලට පිළිතුරු සපයන්න.

(අ) මෙහෙයුම් පද්ධතියක් මගින් සිදු කරන කාර්යයන් හතරක් ලියා දක්වන්න.

[ලකුණු 04]

1.
2.
3.
4.

(ආ) පහත වගුවේ පරිගණකවල හා ජංගම දුරකථනවල භාවිත වන මෙහෙයුම් පද්ධති නිවැරදි කොටස යටතට ලියන්න. [ලකුණු 04]

(Microsoft Windows, Android, Linux, iOS)

පරිගණකවල භාවිත වන මෙහෙයුම් පද්ධති	ජංගම දුරකථනවල භාවිත වන මෙහෙයුම් පද්ධති

(ඇ) 'ගොනුවක්' (file) සහ 'ගොනු බහලුමක්' (folder) අතර වෙනසක් ලියා දක්වන්න.

[ලකුණු 04]

.....

.....

03. පරිගණක පද්ධතියේ ආරක්ෂාව සම්බන්ධයෙන් පහත ප්‍රශ්නවලට පිළිතුරු සපයන්න.

(අ) පරිගණක දෘඩාංගවලට හානි සිදුවිය හැකි ආකාර දෙකක් සඳහන් කරන්න.

[ලකුණු 04]

1.
2.

(ආ) පහත සඳහන් අනිෂ්ට මෘදුකාංග වර්ග සඳහා එක් එක් ලක්ෂණයක් ලියා දක්වන්න.

[ලකුණු 06]

අනිෂ්ට මෘදුකාංග වර්ගය	ලක්ෂණය
පරිගණක වෛරස	
ට්‍රෝජන් අශ්වයා	
පිළි ඔත්තු මෘදුකාංග	

(ඇ) 'ගුප්ත කේතනය' (encryption) යනු කුමක්දැයි උදාහරණයක් සමඟ පැහැදිලි කරන්න.

[ලකුණු 03]

.....

(ඇ) ජීවමිතික මුරපදයකට (biometric password) උදාහරණ දෙකක් ලියන්න.

[ලකුණු 03]

1.
2.

04. යතුරු පුවරුව හා වදන් සැකසීම සම්බන්ධයෙන් පහත ප්‍රශ්නවලට පිළිතුරු සපයන්න.

(අ) පහත රූපයේ දැක්වෙන යතුරු පුවරුවේ කොටස් A, B, C, D ලෙබල් කර ඒවායේ නම් ලියන්න.

[ලකුණු 04]



A	
B	
C	
D	

(ආ) Shift යතුර භාවිතයෙන් සිදු කළ හැකි කාර්යයන් දෙකක් සඳහන් කරන්න.

[ලකුණු 04]

1.
2.

(ඇ) 'ස්පර්ශ යතුරුකරණය' (touch typing) යනු කුමක්දැයි විස්තර කර, එහි වාසි දෙකක් ලියන්න.

[ලකුණු 04]

-
1. 2.

05. ක්‍රමලේඛ සංවර්ධනය පිළිබඳ පහත ප්‍රශ්නවලට පිළිතුරු සපයන්න.

(අ) ගැටලුවක් උප ගැටලුවලට විශේෂනය කිරීමෙන් ලැබෙන වාසි දෙකක් ලියන්න.

[ලකුණු 04]

1.
2.

(ආ) පාලන ව්‍යුහ තුන නම් කර, එක් එක් ව්‍යුහයේ අර්ථය එක් වාක්‍යකින් ලියන්න.

[ලකුණු 06]

පාලන ව්‍යුහය	අර්ථය
අනුක්‍රමය (sequence)	
තේරීම (selection)	
පුනරාවර්තනය (repetition)	

(ඇ) සෘජුකෝණාස්‍රයක වර්ගඵලය හා පරිමිතිය සෙවීම සඳහා අවශ්‍ය ගැලීම් සටහන අඳින්න. [ලකුණු 06]

