

• සියලුම ප්‍රශ්නවලට පිළිතුරු සපයන්න.

A කොටස

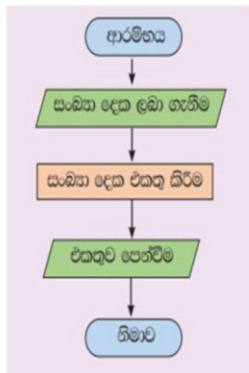
• නිවැරදි පිළිතුරු යටින් ඉරක් අඳින්න.

- පරිගණක දෘඩාංග සඳහා උද්‍යෝගයක් නොවන්නේ,
 (1) මෙහෙයුම් පද්ධතිය (2) සංදර්ශකය (3) නාදකය (4) මව් පුවරුව
- මේ අතරින් මධ්‍ය සැකසුම් ඒකකයේ මූලික කොටස් වන්නේ,
 a මතක රෙජිස්තර b පද්ධති ඒකකය
 c ගණිතමය හා තාර්කික ඒකකය d පාලන ඒකකය
 (1)a,b,e පමණි (2) a, c,d පමණි
 (3) b,d,e පමණි (4) a,b,c පමණි
- පළමු පරම්පරාවේ මධ්‍ය සැකසුම් ඒකකවල භාවිත කළ තාක්ෂණය වන්නේ පහත පිළිතුරු අතරින් කුමක්ද
 (1) අනුකලිත පරිපථ (2) ක්ෂුද්‍ර පරිපථ (3) ට්‍රාන්සිස්ටර (4) රික්තක නල
- පරිගණකවල භාවිත වන මෙහෙයුම් පද්ධතියකි,
 (1) අයි ඕ එස් (iOS) (2) බ්ලැක්බරි ඕ එස් (Blackberry OS)
 (3) වින්ඩෝස් (Windows) (4) ඇන්ඩ්‍රොයිඩ් (Android)
- sportsmeet.docx හි .docx ලෙස පෙන්වන්නේ,
 (1) ගොනුවේ දිගුවයි (2) ගොනුවේ නමයි
 (3) ගොනු බහාලුමේ නමයි (4) ඉහත කිසිවක් නොවේ
- ප්‍රකාශ මාධ්‍ය උපක්‍රමයක් නොවන්නේ,
 (1) සංයුක්ත තැටි (CD) (2) සංඛ්‍යාංක බහුවිධ තැටි (DVD)
 (3) බ්ලූ රේ තැටි (4) පැන් ධාවක

(7) ලිහිණි තම මිතුරියන්ට වදන් සැකසුම් මෘදුකාංග සඳහා උදාහරණ හතරක් පවසන ලදී. නමුත් ඉන් එක උදාහරණයක් වැරදිය. පහතින් දැක්වෙන්නේ ලිහිණි පවසන ලද උදාහරණ හතරයි. ඉන් වැරදි උදාහරණය තෝරන්න.

- | | |
|--------------------------|-------------------------|
| (1) Microsoft Word | (2) Open Office Writer |
| (3) Microsoft PowerPoint | (4) Libre Office Writer |

(8) පහත ගැලීම් සටහනෙහි අදහස වන්නේ කුමක්ද?



- | |
|----------------------------|
| (1) ආරම්භය |
| (2) සංඛ්‍යා දෙක ලබා ගැනීම |
| (3) සංඛ්‍යා දෙක එකතු කිරීම |
| (4) එකතුව පෙන්වීම |

(9) විද්‍යුත් සම්ප්‍රේෂණයක් නිර්මාණය කිරීමේදී කදවකට ඇතුළත් කළ හැකි අංගය/ අංග තෝරන්න.

- | | | | |
|------------|----------------|---------------|-----------------|
| (1) වගුවක් | (2) පින්තූරයක් | (3) විඩියෝවක් | (4) ඉහත සියල්ලම |
|------------|----------------|---------------|-----------------|

(10) අනිෂ්ට මෘදුකාංගයක් නොවන්නේ,

- | | | | |
|---------------------|--------------------------|-------------------|-----------------|
| (1) ට්‍රොජන් අෂ්වයා | (2) පැතුරුම්පත් මෘදුකාංග | (3) පරිගණක වර්මස් | (4) පරිගණක වෛරස |
|---------------------|--------------------------|-------------------|-----------------|
- (2×10=20)

• පහත ප්‍රකාශ හරි නම් (✓) ද වැරදි නම් (x) ද යොදන්න.

- | | |
|--|---------|
| (11) මධ්‍ය සැකසුම් ඒකකය මව් පුවරුව තුළ ස්ථානගතව ඇත. | (.....) |
| (12) සිව්වන පරම්පරාවේ පරිගණකවල භාවිත වූයේ අනුකලිත පරිපථයි. | (.....) |
| (13) ලිනක්ස් යනු ජංගම දුරකතනවල භාවිත වන මෙහෙයුම් පද්ධතියකි. | (.....) |
| (14) WWW යනු අන්තර්ජාලයෙන් සපයනු ලබන සේවාවකි. | (.....) |
| (15) පිලි ඔත්තු(Spyware) මෘදුකාංග යනු අනිෂ්ට මෘදුකාංගයක් නොවේ. | (.....) |

(2×5=10)

• අ' කොටසට ගැලපෙන පිළිතුර 'ආ' කොටසින් තෝරා යා කරන්න.

- | අ | ආ |
|---|-------------|
| (16) නොමිලේ ඊ - තැපෑල සාදා ගත හැකි වෙබ් අඩවියකි | CCTV |
| (17) මෙමගින් විශ්වසනීය වෙබ් අඩවියක් හඳුනා ගත හැකිය. | UPS |
| (18) හදිසි විදුලි බිද වැටීමකදී උපකාරී වේ. | Gmail |
| (19) සොර සතුරු උවදුරු වලින් ආරක්ෂාවීමට යොදා ගත හැකි උපකරණයකි. | Recycle bin |
| (20) පරිගණකයෙන් මකා දමන ගොනු මෙහි තැන්පත් වේ. | https |
- (2×5=10)

B කොටස

ප්‍රශ්න සියල්ලටම පිළිතුරු සපයන්න.

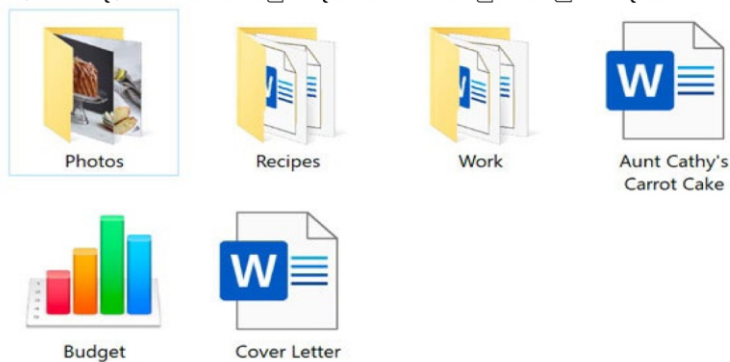
(1) (i) පහත දැක්වෙන ආවයන උපක්‍රම වර්ගකර දක්වන්න.

(Hard Disk, CD, DVD, Pen drive, memory Card)

චුම්භක මාධ්‍ය උපක්‍රම	ප්‍රකාශ මාධ්‍ය උපක්‍රම	ඝන තත්වයේ උපක්‍රම

(1×5=5)

(ii) පහත රූපයේ දැක්වෙන ගොනු දෙකක් හා ගොනු බහාලුම් දෙකක නම් වෙන් කර ලියන්න.



ගොනු :.....

ගොනු බහාලුම් :.....

(2×2=4)

(iii) මෙහෙයුම් පද්ධතිය ගොනුවක් සම්බන්ධයෙන් පවත්වාගෙන යන කරුණු 3 ක් ලියන්න

(1).....

(2).....

(3).....

(1×3=3)

(2) (i) පහත දෘඩාංග වර්ගීකරණය කරන්න.

(මව් පුවරුව, මූසිකය, සසම්භාවී ප්‍රවේශ මතකය (RAM) , සංදර්ශකය, නාදකය)

බාහිරින් දැකිය හැකි දෘඩාංග	පද්ධති ඒකකය තුළ පවතින දෘඩාංග

(1×5=5)

(ii) පරිගණක මෘදුකාංග සඳහා උදාහරණ 3ක් ලියන්න.

(1).....

(2).....

(3).....

(1×3=3)

(iii) උපස්ථ පිටපත්/අමතර පිටපත් (Backup) තබා ගැනීමේ වාසි 2ක් ලියන්න.

- (1).....
- (2)..... (2×2=4)

(3) (i) වදන් සැකසුම් මෘදුකාංගයක් ඇසුරින් සිදු කළ හැකි කාර්යයන් තුනක් ලියන්න.

- (1).....
- (2).....
- (3)..... (2×3=6)

(ii) පරිගණකය භාවිතා කිරීමේදී නිවැරදි ඉරියව් පවත්වා ගැනීමේ වැදගත්කම පිළිබඳව බිගුම් ශිෂ්‍යයා විසින් ප්‍රධාන රැස්වීමෙහි කතාවක් ඉදිරිපත් කරන ලදී. එහිදී ඔහු විසින් පරිගණකය භාවිත කිරීමේදී පවත්වා ගන්නා වැරදි ඉරියව් සඳහා උදහරණ කිහිපයක්ද පවසන ලදී. ඔහු විසින් පවසන්නට ඇතැයි ඔබ සිතන, වැරදි ඉරියව් තුනක් ලියන්න.

- (1).....
- (2).....
- (3)..... (2×3=6)

(4) යසසර ශිෂ්‍යයා තම නැගණියට Scratch මෘදුකාංගය යොදාගෙන සමපාද ත්‍රිකෝණයක් නිර්මාණය කර පෙන්වීමට සිතයි.ඒ සඳහා ඔහු විසින් අඳින ලද ගැලිම් සටහන පහත දැක්වේ. ප්‍රථම යසසරට එම නිර්මාණය කිරීමට උදව් කිරීමට ලබා දී ඇති උපදෙස් කාණ්ඩ අනුපිළිවෙලට අංක යොදා සකස් කරන්න.

```

graph TD
    Start([ආරම්භය]) --> GetRuler[/කඩදාසිය ලබා ගන්න./]
    GetRuler --> DrawLine1[තිරස් අතට පියවර 200ක ඉරක් අඳින්න.]
    DrawLine1 --> Turn1[අංශක 120ක් වාමාවර්ථව]
    Turn1 --> DrawLine2[පියවර 200ක ඉරක් අඳින්න.]
    DrawLine2 --> Turn2[අංශක 120ක් වාමාවර්ථව]
    Turn2 --> DrawLine3[පියවර 200ක ඉරක් අඳින්න.]
    DrawLine3 --> Triangle[/ත්‍රිකෝණය/]
    Triangle --> End([අවසානය])
        
```

move 200 steps

when clicked

clear

turn 120 degrees

move 200 steps

pen down

turn 120 degrees

move 200 steps

ත්‍රිකෝණය නිර්මාණය විය යුතු ආකාරය

Out put



(1.5×8=12)

- (5) (i) පහත දැක්වෙන්නේ html කේතයක් හා එහි වෙබ් පිටුවයි. එයට අදාළ නිවැරදි කේත දී ඇති පද ලැයිස්තුවෙන් තෝරා හිස්තැන් මත ලියන්න.

(html, center, /h3 ,body, title, /h1)

```
<html>

    <head>

        <.....>Welcome</title>

    </head>

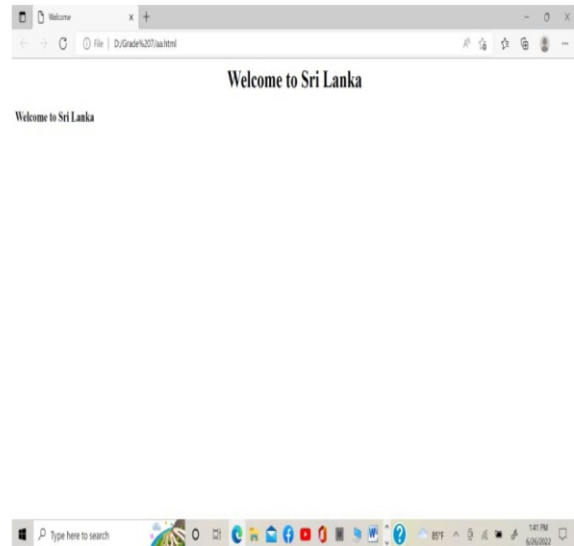
    <.....>

        <.....><h1>Welcome to Sri
        Lanka</h1></center>

        <h3>Welcome to Sri Lanka<.....>

    </body>

</html>
```



(1.5×4=6)

- (ii) අන්තර්ජාලයෙන් අපට ලබා ගත හැකි සේවා 2ක් ලියන්න.

1

2

(2×2=4)

- (iii) වීඩියෝ සම්මන්ත්‍රණ (Video Conferencing) පැවැත්වීමේ වාසි 2ක් ලියන්න.

1

2

(2×2=2)