

Std : X ഇൻഫർമേഷൻ ടെക്നോളജി ബേസിക് പ്രോഗ്രാമിൽ കൂടുതൽ വിവരങ്ങൾ

(നാം മുൻപ് പഠിച്ചത് , Std : VIII)†

1. അൽഗരിതം എന്നാൽ എന്ത് ?

ഒരു പ്രത്യേക പ്രവർത്തി ചെയ്യാൻ വേണ്ട അടിസ്ഥാനപരമായ നിർദ്ദേശങ്ങളുടെ ശ്രേണിയെയാണ് അൽഗരിതം എന്നു പറയുന്നത് .

2. കമ്പ്യൂട്ടർ പ്രോഗ്രാം എന്നാൽ എന്ത് ?

കമ്പ്യൂട്ടറിനെക്കൊണ്ട് ഒരു നിശ്ചിത പ്രവർത്തി ചെയ്യിക്കാനാവശ്യമായ നിർദ്ദേശങ്ങളുടെ സംഹിതയെയാണ് കമ്പ്യൂട്ടർ പ്രോഗ്രാം എന്നു പറയുന്നത് .

3. കമ്പ്യൂട്ടർ ഭാഷ എന്തെന്നു വ്യക്തമാക്കുക ?

പ്രോഗ്രാമുകൾ എഴുതാൻ സഹായിക്കുന്ന പദങ്ങളും ചിഹ്നങ്ങളും നിർദ്ദേശങ്ങളും അടങ്ങിയതാണ് കമ്പ്യൂട്ടർ ഭാഷ .

4. കമ്പ്യൂട്ടർ ഭാഷയ്ക്ക് ഉദാഹരണങ്ങൾ എഴുതുക ?

BASIC,FORTRAN,COBOL,C,C++,( സി പ്ലസ് പ്ലസ് ) C# ( സി ഷാർപ്പ് ) ,ജാവ

5. BASIC ന്റെ പൂർണ്ണ രൂപമെഴുതുക ?

Beginners All purpose Symbolic Instruction Code

6. ബേസിക്കിലെ നിർദ്ദേശങ്ങൾ ഉദാഹരണ സഹിതം വ്യക്തമാക്കുക ?

**PRINT:** നമുക്ക് ലഭ്യമാകേണ്ട വിവരങ്ങൾ കമ്പ്യൂട്ടർ അതിന്റെ സ്ക്രീനിൽ കാണിച്ചുതരുന്നതിനാണ്

PRINT നിദ്ദേശം ഉപയോഗിക്കുന്നത്

ഉദാ:† (1) PRINT "8+6" ..... സ്ക്രീനിൽ 8+6 എന്നു കാണുന്നു

(2) PRINT 8+6.....സ്ക്രീനിൽ 14 എന്നു കാണുന്നു

(3) PRINT 3\*5.....സ്ക്രീനിൽ 15 എന്നു കാണുന്നു

(PRINT നിർദ്ദേശത്തിനുശേഷം ഒരു ഗണിതക്രിയ കൊടുത്താൽ അതിന്റെ ഉത്തരവും,കാട്ടേഷൻ ചിഹ്നത്തിനുള്ളിൽ കൊടുത്താൽ അതേപടിയും സ്ക്രീനിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കപ്പെടും)†

ഉദാ:† (1) PRINT "M=" ,2\*20 ..... സ്ക്രീനിൽ M= 40 എന്നു കാണുന്നു

(2) PRINT "25x25=" ; 25\*25.....സ്ക്രീനിൽ 25x25=625 എന്നു കാണുന്നു കോമക്കുപകരം

സെമികോളൻ (;)കൊടുത്തപ്പോൾ രണ്ടാമത്തെ ഭാഗം ആദ്യഭാഗത്തിനോട് കൂടുതൽ അടുത്തായി പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നു.†

**CLS :** സ്ക്രീനിൽനിന്ന് പഴയകാര്യങ്ങൾ തുടച്ചുകളഞ്ഞ് സ്ക്രീൻ വൃത്തിയാക്കി നാം ചെയ്തുകൊണ്ടിരിക്കുന്ന പ്രോഗ്രാമിന്റെ മാത്രം ഫലം പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നതിനാണ് CLS നിർദ്ദേശം ഉപയോഗിക്കുന്നത് .

**LET :** ഒരു ചരത്തിന് വില കൊടുക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു

**INPUT :** ഒരു ചരത്തിനു വില നിർവ്വചിക്കുന്നതിനുപകരം പ്രോഗ്രാം റൺ ചെയ്യുന്ന സമയത്ത് കീ ബോർഡ് വഴി ചരത്തിന്റെ വില സ്വീകരിക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്നു

**FOR-- NEXT :** ഏതെങ്കിലും ഒരു നിർദ്ദേശം ഒരു നിശ്ചിത തവണ ആവർത്തിക്കാൻ

ഉദാ: (1) WELCOME എന്ന പദം പത്തുതവണ സ്ക്രീനിൽ എഴുതിക്കാണിക്കുന്ന പ്രോഗ്രാം തയ്യാറാക്കുക

```
10 FOR N=1 TO 10
20 PRINT " WELCOME "
30 NEXT N
```

ഉദാ: (2) ഒന്നുമുതൽ പത്തുവരെയുള്ള സംഖ്യകൾ സ്ക്രീനിൽ പ്രിന്റ് ചെയ്യുന്നതിനുള്ള പ്രോഗ്രാം തയ്യാറാക്കുക

```
10 FOR N=1 TO 10
20 PRINT N
30 NEXT N
```

ഉദാ: (3) ഒന്നുമുതൽ 100 വരെയുള്ള സൊഖ്യകളുടെ വർഗ്ഗം കാണുന്നതിനുള്ള പ്രോഗ്രാം തയ്യാറാക്കുക

```
10 FOR X=1 TO 100
20 PRINT X*X
30 NEXT X
```

ഉദാ: (4) ഒന്നുമുതൽ 100 വരെയുള്ള സൊഖ്യകളുടെ വ്യൽക്രമം കാണുന്നതിനുള്ള പ്രോഗ്രാം തയ്യാറാക്കുക

```
10 FOR X=1 TO 100
20 PRINT 1/ X
30 NEXT X
```

ഉദാ: (5) ഒരു സംഖ്യയും അതിന്റെ വർഗ്ഗവും വ്യൽക്രമവും ഒരുമിച്ചു കാണുന്നതിനുള്ള പ്രോഗ്രാം തയ്യാറാക്കുക

```
10 FOR X=1 TO 100
20 PRINT X,X*X,1/ X
30 NEXT X
```

(NOTE: FOR --NEXT ലൂപ്പിൽ ലഭ്യമായിട്ടുള്ള മറ്റൊരു സംവിധാനം , എണ്ണൽ സംഖ്യകളെ തുടർച്ചയായി മാറ്റം വരുത്തുന്നതിനുപകരമായി പടിപടിയായി മാറ്റം വരുത്തുവാൻ കഴിയും എന്നതാണ് .ഇതിന് FOR N= 1 TO 10 എന്നതിനു പിന്നാലെ STEP എന്ന പദം കൂടി ചേർത്താൽ മതിയാകും)്

ഉദാ: (6) 1,3,5,7,9 എന്നീ സംഖ്യകൾ തുടർച്ചയായി സ്ക്രീനിൽ പ്രത്യക്ഷപ്പെടുന്നതിനുള്ള പ്രോഗ്രാം തയ്യാറാക്കുക

```
10 FOR N=1 TO 10 STEP 2
20 PRINT N
30 NEXT N
```

ഉദാ: (7) 1 മുതൽ പത്ത് വരെയുള്ള എണ്ണൽ സംഖ്യകൾ അവരോഹണക്രമത്തിൽ എഴുതുന്നതിനുള്ള പ്രോഗ്രാം തയ്യാറാക്കുക ?

```
10 FOR N=10 TO 1 STEP -1
20 PRINT N
30 NEXT N
```

**SCREEN 1 :** ചിത്രം വരക്കുന്നതിനാവശ്യമായ സ്ക്രീൻ ലഭിക്കുന്നതിന് ഉപയോഗിക്കുന്നു

**PSET:** ഒരു ബിന്ദു അടയാളപ്പെടുത്താൻ

**LINE :** രേഖാഖണ്ഡം വരക്കുന്നതിന് ഉപയോഗിക്കുന്നു. (ഉദാ:- LINE (100,50 ) -- (200,50 )

**CIRCLE :** വൃത്തം വരക്കുന്നതിന് ഉപയോഗിക്കുന്ന നിർദ്ദേശം (ഉദാ:- CIRCLE (150,100),50)

ഉദാ: (8) ഒരു ചതുരത്തിനുള്ളിൽ വൃത്തം വരക്കുന്നതിനുള്ള പ്രോഗ്രാം തയ്യാറാക്കുക ?

```
10 SCREEN 1
20 LINE (100,50)-- (200,50)
30 LINE (200,50)-- (200,150)
40 LINE (200,150)-- (100,150)
50 LINE (100,150)-- (100,50)
60 CIRCLE (150,100),50
70 END
```

**SOUND** : ശബ്ദം ഉണ്ടാക്കുന്നതിനുള്ള നിർദ്ദേശം (ഉദാ:- SOUND 2000,15 ഈ ഒറ്റവരി പ്രോഗ്രാം ആവശ്യപ്പെടുന്നത് 2000 Hz ഫ്രീക്വൻസിയുള്ള ശബ്ദം 15 സെക്കൻഡ് സമയത്തേക്ക് പുറപ്പെടുവിക്കാനാണ് .വിസിൽ പോലെയുള്ള ശബ്ദം നമുക്ക് കമ്പ്യൂട്ടറിൽനിന്നു കേൾക്കാം.†

ഉദാ:†(9) തംബുരു മൂളുന്നതിന്റെ ശബ്ദം കേൾക്കുന്നതിനുള്ള പ്രോഗ്രാം തയ്യാറാക്കുക

10 SOUND 300,15†

20 SOUND 450,15†

30 SOUND 600,15†

ഉദാ:†(10) 100 തവണ തംബുരു മീട്ടുന്നതിന്റെ പ്രോഗ്രാം തയ്യാറാക്കുക ?†

10 FOR N=1 TO 100†

20 SOUND 300,15†

30 SOUND 450,15†

40 SOUND 600,15†

50 NEXT N †

ഉദാ:†(11) മായാമാളവഗൗളത്തിന്റെ ആരോഹണം കേൾക്കുന്നതിനുള്ള പ്രോഗ്രാം തയ്യാറാക്കുക ?†

10 SOUND 300,15†

20 SOUND 320,15†

30 SOUND 375,15†

40 SOUND 399,15 †

50 SOUND 450,15 †

60 SOUND 480,15 †

70 SOUND 563,15†

80 SOUND 600,15†

ഉദാ:†(11) വ്യവസായശാലകളിലെ സൈറണിന്റെ ശബ്ദം കേൾക്കുന്നതിനുള്ള പ്രോഗ്രാം തയ്യാറാക്കുക ?

(പുറപ്പെടുവിക്കുന്ന ശബ്ദത്തിന്റെ ആവൃത്തി ക്രമേണ കൂട്ടുക എന്നതാണ് സൈറണിന്റെ പ്രത്യേകത )†

10 FOR N = 1000 TO 2000 STEP 100†

20 SOUND N,10†

30 NEXT N†

(ബ്ലാസിക് -- നാം മുൻപ് പഠിച്ചത് )

1. ഇന്റർപ്രട്ടറുകൾ എന്നാലേന്ത് ? ഉദാഹരണമെഴുതുക ?

ബേസിക് ഭാഷയിലെ പ്രോഗ്രാമുകൾ കമ്പ്യൂട്ടർ മനസ്സിലാക്കി പ്രവർത്തനങ്ങൾ ചെയ്ത് ഫലം കാണിക്കുന്നതിന് , ഇവ മെഷീൻ ഭാഷയിലേയ്ക്ക് മാറ്റേണ്ടതുണ്ട്. ഇങ്ങനെ ബേസിക് ഭാഷയിലെഴുതുന്ന പ്രോഗ്രാമുകൾ മെഷീൻ ഭാഷയിലേയ്ക്ക് മാറ്റുന്ന ദ്വിഭാഷി പ്രോഗ്രാമുകളാണ് ഇന്റർപ്രട്ടറുകൾ.്

ഉദാ:- ബ്ലാസിക്, ക്യൂ ബേസിക് ...

2. ബ്ലാസിക് എന്നാൽ എന്ത് ? അത് പ്രവർത്തിപ്പിക്കുന്നതെങ്ങനെ ?

ബേസിക് ഭാഷയ്ക്ക് അനേകം ഇന്റർപ്രട്ടറുകൾ ലഭ്യമാണ് .ഐറ്റി @ സ്കൂൾശാ / ലിനക്സ് ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുള്ള ഒരു ഇന്റർപ്രട്ടറാണ് ബ്ലാസിക് .്

(1)പ്രോഗ്രാം എഴുതിയ ശേഷം ബ്ലാസിക് ഇന്റർപ്രട്ടർ എടുത്ത് അതിൽ ' റൺ ' ചെയ്യിക്കുക അല്ലെങ്കിൽ (2) നേരിട്ട് ബ്ലാസിക്യിൽ പ്രോഗ്രാം എഴുതി ' റൺ ' ചെയ്യിച്ചാലും മതി.്

3. ബ്ലാസിക് ടെർമിനൽ തുറന്നു പ്രവർത്തിപ്പിക്കുന്നതെങ്ങനെ ?

Applications-->Programming-->Blassic്

4. Blassic ൽ പുതിയ ഒരു പ്രോഗ്രാം തുടങ്ങുന്നതെങ്ങനെ ?

പ്രോഗ്രാം തുടങ്ങുമ്പോൾ ലൈൻ നമ്പർ ഉപയോഗിക്കുക. പ്രോഗ്രാം പൂർത്തീകരിയ്ക്കുമ്പോൾ അവസാന വരിയിൽ END എന്ന് എഴുതേണ്ടതാണ് .ഈ വരിയ്ക്ക് ലൈൻ നമ്പർ ഇടേണ്ടതില്ല.END ടൈപ്പ് ചെയ്ത് കഴിഞ്ഞാൽ അടുത്ത വരിയിലായി OK തനിയെ വന്നുകൊള്ളും.്

5. Blassic ൽ പ്രോഗ്രാം സേവ് ചെയ്യുന്നതെങ്ങനെ ?

save എന്ന് ടൈപ്പ് ചെയ്ത് കൊട്ടേഷനിൽ ഫയലിന്റെ പേര് കൊടുത്താൽ മതി.( save "file name" ) ഇങ്ങനെ ചെയ്താൽ ഡസ്ക് ടോപ്പിൽ ഫയൽ സേവ് ചെയ്യപ്പെടുന്നു.്

6. Blassic ൽ നിർമ്മിച്ച ഒരു പ്രോഗ്രാം ഹോമിലുള്ള ഒരു യൂസറിൽ നിലവിലുള്ള ഒരു ഫോൾഡറിൽ സേവ് ചെയ്യുന്നതെങ്ങനെ ?

save"/home/user name / folder name / file name / " ഇത് ടൈപ്പ് ചെയ്യുക

7. Blassic ൽ സേവ് ചെയ്ത് പ്രോഗ്രാം പ്രവർത്തിപ്പിക്കുന്നതെങ്ങനെ ?

run എന്ന് ടൈപ്പ് ചെയ്ത് ശേഷം ഫയലിന്റെ പേര് ടൈപ്പ് ചെയ്യുക .(run"file name " )

തുടർന്ന് Enter ബട്ടൺ അമർത്തുക ..അപ്പോൾ പ്രോഗ്രാമിന്റെ ഫലം അതേ വിൻഡോയിൽ

തന്നെ അടുത്ത വരികളിലായി കാണാവുന്നതാണ് .

8. Blassic ൽ മുൻപ് സേവ് ചെയ്ത ഒരു പ്രോഗ്രാം വീണ്ടും തുറന്ന്

പ്രവർത്തിക്കുന്നതെങ്ങനെ ?

load എന്ന് ടൈപ്പ് ചെയ്ത് കൊട്ടേഴ്സനിൽ ഫയൽ നെയിം ടൈപ്പ് ചെയ്യുക .(load "file name") ശരിയായ പാതയാണ് ടൈപ്പ് ചെയ്തതെങ്കിൽ അടുത്ത വരിയിലായി OK പ്രത്യക്ഷപ്പെടും. തുടർന്ന് പ്രോഗ്രാം കാണുന്നതിനായി list എന്ന് ടൈപ്പ് ചെയ്യുക .

9. Blassic ൽ ഒരു പ്രോഗ്രാം Edit ചെയ്യുന്നതെങ്ങനെ ?

പ്രോഗ്രാമിലെ ഒരു വരി പുതുക്കുക , ഒഴിവാക്കുക ,വരികൾക്കിടയിൽ പുതുതായി ഒരു വരി ചേർക്കുക തുടങ്ങിയവയ്ക്ക് ഉപയോഗിക്കുന്നത് Edit നിർദ്ദേശമാണ് . ഒരു പുതിയ വരി ചേർക്കുന്നതിന് ( ഉദാഹരണമായി line No: 5 ) മേൽപ്പറഞ്ഞ പ്രോഗ്രാമിൽ അടുത്ത വരിയിലായി Edit 5 എന്ന് ടൈപ്പ് ചെയ്ത് Enter കീ അമർത്തുക. അതിനുശേഷം കർസർ പ്രത്യക്ഷപ്പെടുന്നിടത്ത് നമുക്ക് ചേർക്കേണ്ടത് ടൈപ്പ് ചെയ്ത് ചേർക്കുക .തുടർന്ന് പ്രോഗ്രാം ലിസ്റ്റ് ചെയ്ത് കാണാവുന്നതാണ് .പുതിയ നിർദ്ദേശം ചേർത്തുകണ്ടതിനുശേഷം സേവ് ചെയ്യുക .

10. ടെക്സ്റ്റ് എഡിറ്റർ ഉപയോഗിച്ച് ബേസിക് പ്രോഗ്രാം ചെയ്യുന്നതെങ്ങനെ ?

Applications-->Accessories-->Text editor.അപ്പോൾ ജി എഡിറ്റ് തുറന്നുവരും. അതിൽ പ്രോഗ്രാം ടൈപ്പ് ചെയ്ത് സേവ് ചെയ്യുക .ഇനി ഒരു ടെർമിനൽ തുറക്കുക (ടെർമിനൽ തുറക്കുവാൻ Applications--> System Tools--> Terminal .OR Desktop --> Right click -->Terminal) ഇങ്ങനെ തുറന്നുവരുന്ന ടെർമിനലിൽ cd Desktop എന്ന് ടൈപ്പ് ചെയ്യുക (ഫയൽ സേവ് ചെയ്തിരിക്കുന്ന ഡയറക്ടറിയിലേയ്ക്ക് മാറാനാണ് ഇങ്ങനെ ചെയ്യുന്നത് ) Enter കീ അമർത്തുക.

**ഇനി ബ്ലാസിക്‌യിൽ പ്രവേശിക്കണം.**

അതിനായി Desktop ൽ നിന്നുകൊണ്ട് blassic എന്ന് ടൈപ്പ് ചെയ്യുക .അപ്പോൾ ബ്ലാസിക് ടെർമിനൽ തുറന്നുവരും.

**അടുത്തതായി ഫയൽ ലോഡ് ചെയ്യണം .**സേവ് ചെയ്തിട്ടുള്ള ഫയൽ ബ്ലാസിക്‌യിലേയ്ക്ക് കൊണ്ടുവരുന്ന പ്രക്രിയയാണ് Load എന്നു പറയുന്നത് .load എന്ന വാക്കിനുശേഷം കൊട്ടേഴ്സനുള്ളിൽ ഫയലിന്റെ പേര് ചേർക്കണം. Load "file name" എന്ന് ടൈപ്പ് ചെയ്ത് Enter കീ അമർത്തുമ്പോൾ ഫയൽ ലോഡ് ചെയ്യപ്പെടുന്നു.

**ഇനി പ്രോഗ്രാം ലിസ്റ്റ് ചെയ്യണം .** ലോഡ് ചെയ്ത പ്രോഗ്രാം തുറന്നുകാണുന്നതിന് അടുത്ത വരിയിലായി list എന്ന് ടൈപ്പ് ചെയ്ത് Enter കീ അമർത്തുക.

**അവസാനമായി, പ്രോഗ്രാം റൺ ചെയ്യണം** പ്രോഗ്രാം പ്രവർത്തിച്ചുകാണുന്നതിന് run എന്ന് ടൈപ്പ് ചെയ്ത് Enter കീ അമർത്തുക.

### Std:10

1. സ്ട്രിങ്ങുകൾ (Strings) എന്തെന്നു വ്യക്തമാക്കുക ?

പേരുകൾ ,സ്ഥലപ്പേരുകൾ , ആളുകളുടെ പേരുകൾ മുതലായ അക്ഷരങ്ങളുടെ ശ്രേണിയെ സ്ട്രിങ്ങുകൾ എന്നു പറയുന്നു.സ്ട്രിങ്ങുകളെ പറ്റി പറയുമ്പോൾ അതിനെ ഡബ്ബിൾ കോട്ടിനുള്ളിൽ ("...") എഴുതണം . സ്ട്രിങ്ങുകളെ സൂക്ഷിക്കുന്ന ചരങ്ങളെ സ്ട്രിങ്ങ് ചരങ്ങൾ എന്നു പറയുന്നു.സ്ട്രിങ്ങ് ചരങ്ങളുടെ പേരുകൾ അവസാനിക്കുന്നത് \$ (ഡോളർ ) എന്ന ചിഹ്നത്തിലാവണം .ഉദാ:- A\$,K\$, MY NAME\$

2. സ്ട്രിങ്ങുകൾ ഉൾപ്പെടുന്ന ഒരു ലഘു പ്രോഗ്രാം തയ്യാറാക്കുക ?

```
10 CLS
20 A$ = "GOOD"
30 B$ = "MORNING"
40 C$ = A$+ B$
50 PRINT C$
60 END
```

3. നമ്മുടെ പേർ കീ ബോർഡ് വഴി സ്വീകരിച്ച് നമ്മോട് HELLO പറയുന്ന ഒരു പ്രോഗ്രാം തയ്യാറാക്കുക ?

```
10 PRINT " ENTER YOUR NAME "
20 INPUT A$
30 B$ = " Hello" + A$
40 PRINT B$
50 END
```

4. സ്ട്രിങ്ങ് ഫങ്ഷനുകൾ എന്നാലെന്ത് ?

ഒരു സ്ട്രിങ്ങ് തന്നിരുന്നാൽ അതിന്റെ നീളം കണ്ടുപിടിക്കുന്നതിനും സ്ട്രിങ്ങിന്റെ ഏതെങ്കിലും ഒരു

ഭാഗം മാത്രമായി വേർതിരിച്ചെടുക്കുന്നതിനും മറ്റുമായി ഉപയോഗിക്കുന്നവയെ സ്ട്രിങ്ങ് ഫങ്ഷനുകൾ എന്നു പറയുന്നു.

5. പ്രധാനപ്പെട്ട സ്ട്രിങ്ങ് ഫങ്ഷനുകൾ ഏവ?

LEN ( ) , LEFT\$ ( ) , RIGHT\$ ( ) , MID \$ ( )

6. LEN ( ) എന്തെന്ന് വ്യക്തമാക്കുക ?

ഒരു സ്ട്രിങ്ങിന്റെ നീളം എന്നത് അതിൽ അടങ്ങിയിരിക്കുന്ന അക്ഷരങ്ങളുടേയും സ്പേസിന്റേയും എണ്ണമാണ് . ഒരു സ്ട്രിങ്ങിന്റെ നീളം കണ്ടുപിടിക്കുന്നതിനാണ് LEN ( ) ഉപയോഗിക്കുന്നത് .

7. LEN ( ) ഉപയോഗിച്ചുള്ള ഒരു പ്രോഗ്രാം നിർദ്ദേശിക്കുക ?

10 A\$ = "BASIC PROGRAM"

20 L=LEN(A\$)

30 PRINT L

{A\$ എന്ന ചരത്തിൽ സൂക്ഷിച്ചിരിക്കുന്ന സ്ട്രിങ്ങിലെ അക്ഷരങ്ങളുടേയും സ്പേസിന്റേയും എണ്ണം 13 ആണ് . അതിനാൽ സ്ക്രീൻ ദൃശ്യം(ഔട്ട് പൂട്ട് ) 13 ആയിരിക്കും }

8. LEFT\$ ( ) എന്തെന്ന് വ്യക്തമാക്കുക ?

ഒരു സ്ട്രിങ്ങിന്റെ ഇടതുവശത്തുള്ള നിശ്ചിത ഭാഗം വേർതിരിച്ചെടുക്കാനാണ് ഇത് ഉപയോഗിക്കുന്നത് .

9. LEFT\$ ( ) ഉപയോഗിച്ചുള്ള ഒരു പ്രോഗ്രാം നിർദ്ദേശിക്കുക ?

10 A\$ = "BASIC PROGRAM"

20 B\$ = LEFT\$ ( A\$, 5)

30 PRINT B\$

{ ഇവിടെ LEFT\$ നു ശേഷം വന്ന ബ്രാക്കറ്റിൽ ആദ്യമായി ഏതു സ്ട്രിങ്ങിന്റെ ഭാഗമാണോ വേർതിരിച്ചെടുക്കേണ്ടത് അതിന്റെ പേരും ( A\$) പിന്നെ ഒരു കോമയ്ക്കു ശേഷം എത്ര അക്ഷരങ്ങളാണോ വേർതിരിച്ചെടുക്കേണ്ടത് എന്നും എഴുതിയിരിക്കുന്നു . മുകളിൽ പറഞ്ഞ പ്രോഗ്രാമിന്റെ ഔട്ട് പൂട്ട് BASIC എന്നാണ്.

10 RIGHT\$ ( ) എന്തെന്ന് വ്യക്തമാക്കുക?

ഒരു സ്ട്രിങ്ങിന്റെ വലതുവശത്തുള്ള നിശ്ചിത ഭാഗം വേർതിരിച്ചെടുക്കാനാണ് ഇത് ഉപയോഗിക്കുന്നത് .

11. RIGHT\$ ( ) ഉപയോഗിച്ചുള്ള ഒരു പ്രോഗ്രാം നിർദ്ദേശിക്കുക ?

10 A\$ = "BASIC PROGRAM"

20 B\$ = RIGHT\$ ( A\$, 7)

30 PRINT B\$

12. MID \$ ( ) എന്തെന്ന് വ്യക്തമാക്കുക ?

ഒരു സ്ട്രിങ്ങിന്റെ ഇടയിലുള്ള ഒരു നിശ്ചിത ഭാഗം വേർതിരിച്ചെടുക്കാനാണ് ഇത് ഉപയോഗിക്കുന്നത് .

13. MID \$ ( ) ഉപയോഗിച്ചുള്ള ഒരു പ്രോഗ്രാം നിർദ്ദേശിക്കുക ?

10 A\$ = "BASIC PROGRAM"

20 B\$ = MID\$ ( A\$, 9, 2)

30 PRINT B\$

{ഇവിടെ MID \$ ന് ശേഷം വന്ന ബ്രാക്കറ്റിൽ മൂന്നു കാര്യങ്ങളാണ് കൊടുത്തിരിക്കുന്നത്. ആദ്യമായി വരുന്ന A\$ എന്ന സ്ട്രിങ്ങിന്റെ പേരും , രണ്ടാമതായി വന്ന 9 എന്നത് എത്രാമത്തെ അക്ഷരം മുതലാണ് വേർതിരിച്ചെടുക്കേണ്ടത് എന്നും, മൂന്നാമതായി വരുന്ന 2 എന്നത് എത്ര അക്ഷരങ്ങളാണ് വേർതിരിച്ചെടുക്കേണ്ടത് എന്നും ആണ് . }

13. MOD എന്തെന്നു വ്യക്തമാക്കുക ?

ഒരു സംഖ്യയെ മറ്റൊരു സംഖ്യകൊണ്ട് ഹരിച്ചാൽ കിട്ടുന്ന ശിഷ്ടം കണ്ടുപിടിക്കുന്നതിന് ഉപയോഗിക്കുന്നു.

14. ഒരു സംഖ്യ തന്നിരുന്നാൽ അത് ഒറ്റ സംഖ്യയാണോ ഇരട്ട സംഖ്യയാണോ എന്ന് പരിശോധിക്കുന്നതിനുള്ള പ്രോഗ്രാം തയ്യാറാക്കുക ?

10 INPUT A

20 R = A MOD 2

30 IF R = 0 THEN PRINT " EVEN " ELSE PRINT " ODD " 40 END