

परीक्षार्थी के लिए निर्देश

1. परीक्षार्थी को अपना अनुक्रमांक/विषय/माध्यम/दिनांक एवं प्रश्न-पत्र का कोड (समूह) मुख पृष्ठ पर अंकित करना अनिवार्य है। अन्यत्र कहीं भी नहीं लिखा जाएगा।
2. अनुक्रमांक नीचे दिये गए उदाहरण अनुसार लिखा जाए :-

1	8	2	4	3	9	5	6	8
एक	आठ	दो	चार	तीन	नौ	पाँच	छः	आठ
3. उत्तर पुस्तिका के दोनों ओर पृष्ठों में लिखें। बीच में रिक्त स्थान न छोड़ें। मूल से छूटा/रिक्त स्थान तथा शेष खाली पृष्ठों को क्रास किया जाए।
4. परीक्षार्थी प्रश्न पत्र हल करते समय ही, कवर पृष्ठ पर दी गई तालिका में प्रश्न क्रमांक के सम्मुख वाले कालम में उत्तरपुस्तिका का वह पृष्ठ क्रमांक अनिवार्य रूप से अंकित करें जिस पर प्रश्न का उत्तर लिखा गया है। यदि पूरक उत्तरपुस्तिका का उपयोग किया गया हो, तो उस पर 25 से प्रारंभ करते हुए पृष्ठ क्रमांक परीक्षार्थी द्वारा स्वयं डाले जाएँ।

परीक्षक के लिए निर्देश

1. केवल उन्हीं उत्तरपुस्तिकाओं का मूल्यांकन करें जिन पर होलो क्राफ्ट स्टीकर चस्पा है।
2. उत्तरपुस्तिका का मूल्यांकन होलो क्राफ्ट स्टीकर को चस्पा स्थिति में यथावत् रखते हुए ही किया जाये।
3. बिना होलो क्राफ्ट स्टीकर वाली तथा फटे हुए होलो क्राफ्ट स्टीकर वाली सभी उत्तरपुस्तिकाएँ मूल्यांकन हेतु परीक्षा नियंत्रक, माध्यमिक शिक्षा मण्डल, मध्यप्रदेश, भोपाल को व्यक्तिशः रूप से भेजी जाये।

मूल्यांकन केन्द्र के लिए निर्देश

1. **O.M.R. SHEET** पर प्राप्तांक की प्रविष्टि करने हेतु केवल वही उत्तरपुस्तिकाएँ प्राप्त करें, जिनका मूल्यांकन होलो क्राफ्ट स्टीकर को चस्पा स्थिति में यथावत् रखते हुए ही किया गया है। यदि होलो क्राफ्ट स्टीकर फटा हुआ पाया जाता है तो ऐसी उत्तरपुस्तिकाएँ मूल्यांकन केन्द्र अधिकारी को पृथक से सौपी जाएँ। ऐसे प्रकरणों के प्राप्तांकों की प्रविष्टि **O.M.R. SHEET** में नहीं की जाए। मूल्यांकन केन्द्र अधिकारी ऐसी उत्तरपुस्तिकाएँ पुनः मूल्यांकन के लिये परीक्षा नियंत्रक, माध्यमिक शिक्षा मण्डल, मध्यप्रदेश, भोपाल को व्यक्तिशः रूप से सौपेंगे।
2. उत्तरपुस्तिका के मुख्य पृष्ठ में अंकों एवं शब्दों में अंकित प्राप्तांकों को मिलान कर **O.M.R. SHEET** में अंकों की सटीक प्रविष्टि करें।
3. **O.M.R. SHEET** पर प्रमाणीकरण कर हस्ताक्षर करें।

3



योग पूर्व पृष्ठ

+



प्राकृतिक अंक

=



द्वारा अंक



* प्रश्न क्रमांक (1) उत्तर *

(अ)

~~UNDROP~~

(ब)

INSTR

(ग)

UMI

(द)

COMMIT

(इ)

Base type

S
E
M
P

* प्रश्न क्रमांक (2) उत्तर *

(अ)

Rename

(ब)

6.0 Version

(ग)

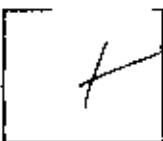
.Frm

(द)

Function

(इ)

tool



पृष्ठ के अंकों का योग

4

7

+

9

=

16

योग पूर्व पृष्ठ

पृष्ठ 4 के अंक

कुल अंक



प्रश्न क्रमांक (3) उत्तर

(अ) असत्य ✓

(ब) असत्य ✓

(स) असत्य ✓

(द) सत्य ✓

(इ) असत्य ✓

XXXX

प्रश्न क्रमांक (4) उत्तर

(अ) OLE कण्ट्रील ✓ ~~MAID~~ OOX

(ब) रिटर्न बैल्यू नहीं होती ✓ सब प्रोसेसिंग्स

(स) किसी सिद्धांत के निश्चित क्लैमर का सबसिद्धांत देना ✓ ~~OOX~~ MAID

(द) डारा अवेयर कंट्रोलस ✓ Check box

(इ) कलास लाइब्रेरी ✓ MAID

XXXX

B
S
E
M
P

पृष्ठ के अंकों का योग

5

16

+

0

=

16

योग पूर्व पृष्ठ

पृष्ठ 5 के अंक

कुल अंक



खण्ड - "ब"

प्रश्न क्रमांक (5) उत्तर

ड्राबैस के व्यावसायिक प्रयोग :-

(1) इन्वेंट्री कंट्रोल :- इन्वेंट्री से लापर्श है व्यवसाय में उपस्थित वस्तुओं की सूची। ड्राबैस के द्वारा यह ध्यान रखा जाता है कि कितना कल्यां भाल है, किलने की आवश्यकता है आदि।

B
S
E
M
P

NAME :- SHIRTS		NAME	DEBIT	Total Amo.
DEBIT :- 5000	INTERFACE	SHIRTS	5000	5000
AMOUNT :- 5000				

(2) फाइनेंसियल अकाउंटिंग :- इससे लापर्श है व्यवसाय के वित्तिय लैखे। किसी भी बहिष संख्या द्वारा क्रियु गणु बिजनेस के कारण लैखे जैसे "प्रॉफिट प्रणु लॉसे अकाउंट " " पिशुहा " आदि इस छैणी में आले हैं।

U

पृष्ठ के अंकों का योग

6

16

+

4

=

20

योग पूर्व पृष्ठ

पृष्ठ के अंक

कुल अंक



NAME :- Gupta & Sons		NAME	Amount	Credit
AMOUNT :- 20000	INTERFACE	Gupta & Sons	20000	20000
Credit :- 20000				

उ. इन्वॉयसिंग मैनेजमेंट :- इस प्रकार के सिस्टम के अंतर्गत जितने भी लैन-इन अन्य संस्थाओं से हुए हैं उन्हें लिखा जाता है ये लेखे लगभग 5 वर्ष तक संभाल कर रखे जाना चाहिए।

Invoice :- 20		Invoice Particular	Amount
Particular :- Shirts	INTERFACE	20 Shirts	20000
Amount :- 20000	FACE		

द. पर्सनल मैनेजमेंट सिस्टम :- इसके अंतर्गत व्यवसाय के मानव संसाधन पर जो भी कार्य आदि किए जाते हैं, उनका इन्वॉयस करते हैं जैसे परफॉर्मेंस इवॉल्यूमेंट, आर्गेनाइजेशन इवॉल्यूमेंट, कंवरेंसीसन्, आदि पर कार्य इसमें आते हैं।

B
S
E
M
P

4

4

पृष्ठ के अंकों का योग

7



पृष्ठ पूर्व पृष्ठ

+



पृष्ठ 7 के अंक

=



कुल अंक



Activity :- HRD		Activity	exp.	Credit
exp. :- 20000	INTER	HRD	20000	10000
Credit :- 10000	FACE			

~X~

सबन फुमाक (6) उत्तर

प्रदीक्षुट :- मुन्टीरी की विशेषता बताने वाले आब्जेक्ट्स प्रदीक्षुट कहे जाते हैं। मुन्टीरी की प्रदीक्षुटसु के समुह के द्वारा भी दर्शाया जाता है। मुन्टीरी के शुभों को बताने वाले आब्जेक्ट प्रदीक्षुट कहे जाते हैं। इसे सामान्य "○" चिह्न द्वारा दर्शाते हैं।

प्रदीक्षुटसु के प्रकार

सिगल एवं काली प्रदीक्षुट	सिम्पल एवं कांघोजित	की-प्रदीक्षुट	डिस्टाइल प्रदीक्षुट
--------------------------	---------------------	---------------	---------------------



पृष्ठ के अंकों का योग

B
S
E
M
P

8

20

+

4

=

24

योग पूर्व पृष्ठ

पृष्ठ 8 के अंक

कुल अंक



1. सिंगल एवं मल्टीवैल्यूड इट्रीब्यूट :- जिस इट्रीब्यूट में
 एन्टीटी का एक ही
 सैट हो उसे सिंगल और जिसमें एक से
 अधिक हो उसे मल्टीवैल्यूड इट्रीब्यूट कहते हैं।
 इसे "O" चिह्न द्वारा दर्शाते हैं।

2. सिम्पल एवं कम्पोजिट इट्रीब्यूट :- जिस इट्रीब्यूट
 के सब इट्रीब्यूट
 संभव नहीं हो व सिम्पल तथा जिसके
 एक इट्रीब्यूट संभव हो, उसे कम्पोजिट इट्रीब्यूट
 कहते हैं। इसे "O" ओवल शीप द्वारा दर्शाते हैं।

3. की - इट्रीब्यूट :- जिस इट्रीब्यूट में
 प्राथमरी की होती है,
 उसे की - इट्रीब्यूट कहते हैं। इसे शब्द
 के नीचे अंडरलाइन करके दर्शाते हैं।
 जैसे :- "RV"

4. डिस्टैंड इट्रीब्यूट :- जिन इट्रीब्यूट्स की अन्य
 इट्रीब्यूट की मदद से
 दर्शाते हैं या जो अन्य इट्रीब्यूट पर आधारित
 होते हैं, उन्हें डिस्टैंड इट्रीब्यूट कहते हैं।
 इन्हें उबेचु ओवल शीप द्वारा दर्शाते हैं।
 जैसे :- "O"

B
S
E
M
P
4

4
पृष्ठ के अंकों का योग

X

9

24

+

0

=

24

योग पूर्व पृष्ठ

पृष्ठ 9 के अंक

कुल अंक



प्रश्न क्रमांक (4) उत्तर

डाटा डिक्शनरी :- ऐसा डाटा-सूत्रचर जो मैरा - डेटा को संग्रह करता है डाटा-डिक्शनरी कहलाता है। इसे हम निम्न तरह से समझ सकते हैं :-

1. प्रसिद्ध यूटिलिटी सॉफ्टवेयर :- डाटा डिक्शनरी प्रसिद्ध यूटिलिटी सॉफ्टवेयर हैं जो प्रोग्रामर्स, डिजाइनर्स, प्रोग्रामिनिस्ट्स आदि के द्वारा उपयोग की जाती हैं।
2. स्वतः अपडेशन :- अधिक डाटा डिक्शनरी स्वतः अपडेशन का गुण भी रखती हैं।

3. सूचनाओं के संग्रहण हेतु :- डाटा डिक्शनरी विभिन्न प्रकार के सूचनाओं के संग्रह करने का भी स्थान हैं।

4. विभिन्न श्रुतियों का संग्रहण :- डाटा डिक्शनरी में टेबल के लक्षण, नाम, पैज नं. आदि श्रुतियों का भी संग्रहण होता है।

B
S
E
M
P

0

पृष्ठ के अंकों का योग

10

24

योग पूर्व पृष्ठ

+

14

पृष्ठ 10 के अंक

=

28

कुल अंक



5. मेरा-उरा का संग्रह :- हाथ डिक्शनरी में मेरा उरा का भी संग्रह किया जाता है

6. उरा की विस्तृत जानकारी :- उरा डिक्शनरी के माध्यम से हम हाथ के बारे में विस्तृत जानकारी प्राप्त कर सकते हैं

~X~

सबनकृमांक (8) उत्तर

1. वैरिग्रबल के स्कोप :-
 → प्राथमिक
 → माइग्रलर लेवल
 → पब्लिक

10) साथवेट :- इसमें वैरिग्रबल को उसी प्रोसीजर में कॉल किया जा सकता है जहाँ उसी परिभाषित किया है

11) माइग्रलर लेवल :- इसमें वैरिग्रबल को उसी प्रोसीजर में कॉल कर सकते हैं जिसके प्रोसीजर में वह परिभाषित किया गया है

B
S
E
M
P

पृष्ठ के अंकों का योग

11

28

+

3

=

31

योग पूर्व पृष्ठ

पृष्ठ 11 के अंक

कुल अंक



10) पतिलेख :- इसमें वैरिप्रबल को सभी प्रोसीजरस तथा सभी माइशुल में कॉल किया जा सकता है।

11) इश्यूशन :- वैरिप्रबल के इश्यूशन से तात्पर्य वैरिप्रबल के स्थायित्व से होता है वैरिप्रबल में इश्यूबायल्टी लेना आवश्यक है इससे उसका उपयोग अधिक समय तक किया जा सकता है।

12) लोकेशन :- वैरिप्रबल को लोकेशन से तात्पर्य वैरिप्रबल की वर्तमान में उसकी स्थिति से है अर्थात् कर्मचारी वैरिप्रबल किस लाइन, किस पेज आदि पर है, उसे वैरिप्रबल की लोकेशन कहते हैं।

~

प्रश्न क्रमांक (9) उत्तर :-

3

पृष्ठ के अंकों का योग

SDI फॉर्म की विशेषताएं

- (i) इसमें कई फॉर्म होते हैं
- (ii) एक ही विंडो प्रदर्शन
- (iii) Note Pad SDI फॉर्म
- (iv) एक ही डॉक्यूमेंट पर कई
- (v) पुराना डॉक्यूमेंट बचत: बंद
- (vi) MAC में परिवर्तन
- (vii) कम उपयोग

B
S
E
M
P

12

37

+

9

=

35

योग पूर्व पृष्ठ

पृष्ठ 12 के अंक

कुल अंक



1. कई फॉर्म होते हैं :- SDR में कई फॉर्म उपस्थित होते हैं क्योंकि इसमें एक समय में एक ही फॉर्म दिखता है।

2. एक ही विंडो प्रदर्शित :- SDR में एक समय में एक ही विंडो दिखाई देती है।

3. एक समय में एक डाक्यूमेंट पर वर्क :- SDR में एक समय में एक ही डाक्यूमेंट पर वर्क किया जाता है।

4. पुराना डाक्यूमेंट स्वतः बंद :- SDR में हम जब नया डाक्यूमेंट खोलते हैं तो पुराना स्वतः बंद हो जाता है।

5. उदाहरण :- SDR का उदाहरण Non-PDF, Word, PPT हैं।

6. माटा में परिवर्तन :- SDR काम-काजी माटा फॉर्म में भी बदला जा सकता है।

B
S
E-
M
P

4

4

पृष्ठ के अंकों का योग

13

35

+

.0

=

35

योग पूर्व पृष्ठ

पृष्ठ 13 के अंक

कुल अंक



(vii) उपयोग :- डेटा फार्म का उपयोग माता की अपेक्षा कम होता है

~X~

प्रश्न क्रमांक (10) उत्तर

ADO (Active X Data Object) :-

यह

“ डेटा - बाऊण्ड - कंट्रोल ” और “ डेटा - प्रोवाइडर्स ” के मध्य एक कनेक्शन मैपड है

यह माइक्रोसॉफ्ट कंपनी द्वारा लांच की गई सबसे नई कनेक्शन मैपड है, जो ADO और ODBC को रिप्लेस करके लाई गई है

यह एक TX-रॉयल होती है

इसकी सहायता से विभिन्न एप्लिकेशन को डेटा बेस के साथ कनेक्ट किया जाता है यह सबसे नयी, शक्तिशाली और उपयोगी मैपड है

यह निम्न दो भाग में विभक्त है

(i) Data environment

(ii) Data Report

(i) डेटा इन्वायरमेंट :- बिना किसी प्रोग्रामिंग आवश्यकता के डेटाबेस से कनेक्शन करना तथा Record प्राप्त करना तथा environment कहलाता है

B
S
E
M
P

0

पृष्ठ के अंकों का योग

14

35

+

4

=

39

योग पूर्व पृष्ठ

पृष्ठ 14 के अंक

कुल अंक



(ii) Data Report :- डेटा रिपोर्ट के माध्यम से डेटाबेस की किसी भी environment से किसी भी Record Source को डेटा प्राप्त किया जा सकता है।

Syntax :- Data Environment . ActiveX
Data Object [Schema - Name]
Record Source ;

प्रश्न क्रमांक (11) उत्तर

फिजिकल मिडिया ड्ररर्स :- कंप्यूटर के उपकरणों जैसे प्रिंटर, कन्वर्टर, स्कैनर, माउस आदि के बवबाब होने से जो ड्ररर्स सामने आती हैं, उन्हें फिजिकल मिडिया ड्ररर्स कहते हैं।

फिजिकल मिडिया ड्ररर्स सामान्यतया सुपर के द्वारा फिक्स अपॉसिबल सुधार पाना कठिन

B
S
E
M
P

4

पृष्ठ के अंकों का योग

15

39

+

4

=

43

योग पूर्व पृष्ठ

पृष्ठ 15 के अंक

कुल अंक



कार्य होता है इसके लिए प्रोग्राम में उसे टूट
उपरिष्कृत होना चाहिए जिनकी सहायता से
फिजिकल मिडिया उबर आने पर प्रोग्राम से
आसानी से बाहर निकला जा सके।

प्रोग्राम कोड प्रवर्ष :- प्रोग्राम कोड प्रवर्ष वे
मुख्य होती है जो प्रोग्राम
में कोड लिखते समय सामान्य रूप से पाई
जाती है।

प्रोग्राम कोड प्रवर्ष को प्रोग्रामर
द्वारा फिक्स कर पाना अर्थात् सुधार पाना
टैवी रबीर मतलब बहुत कठिन कार्य है।

इसके लिए हमें प्रोग्राम
इंजिनियरिंग को कॉल करना चाहिए तथा
सुरक्षित प्रोग्राम से बाहर आ जाना चाहिए।

प्रोग्राम कोड प्रवर्ष
के आने पर Resume, Exit की की
समान कार्य करता है अतः हम यदि उबर
ने सुधार पाए तो Resume की सहायता
से प्रोग्राम से बाहर आ जाना चाहिए।

~*~

B
S
E
M
P

4

4

पृष्ठ के अंकों का योग

16

43

+

0

=

43

योग पूर्व पृष्ठ

पृष्ठ 16 के अंक

कुल अंक



सबसे कम अंक (12) उत्तर

SQL Queries :- SQL Queries से

लाभकारी SQL Commands तथा SQL स्टेटमेंट्स में होता है। SQL क्वेरीज SQL स्टेटमेंट्स की मदद से विभिन्न कार्य जैसे \rightarrow Selecting, updating, inserting, deleting आदि करती हैं।

SQL Queries Processing :- क्वेरी प्रोसेसिंग से लाभकारी डेटाबेस से डेटा को प्राप्त करने की प्रक्रिया को ही कॉन्सिडर किया जाता है।

- (i) पारसिंग
- (ii) ऑप्टिमाइजेशन
- (iii) इक्विजुडेशन

SQL QUERIES STATEMENTS :- साधारण

क्वेरी के स्टेटमेंट्स निम्न हैं :-

Select, Update, Delete, Merge, Create, ALTER आदि स्टेटमेंट्स।

B
S
E
M
P

0

पृष्ठ के अंकों का योग

17

43

+

3

=

46

योग पूर्व पृष्ठ

पृष्ठ 17 के अंक

कुल अंक



निम्न पर क्यूरी प्रोसेस की जाती है :-

- (i) वह डटा जो डेटाबेस से आंतरिक संबंध रखता है
- (ii) वह डटा जो मेमोरी से आंतरिक संबंध रखता है
- (iii) वह डटा जो डेटाबेस से बाह्य संबंध रखता है

QUERY SYNTAX :- SELECT * Table Name;

UNION क्यूरी :- यूनियन क्यूरी से तात्पर्य सभी प्रकार की क्यूरी को संग्रह करने से होता है क्यूरी का कार्य डटा को प्राप्त करना होता है तथा UNION क्यूरी से आशय सभी क्यूरीज का संग्रह होता है

INTERSECT क्यूरी :- INTERSECT क्यूरीज से तात्पर्य संकलित क्यूरी को उपयोग करना है क्यूरी के आंतरिक भाग में जो डटा संकलित है उसे बढ़ाया जाय तथा उसका उपयोग करना INTERSECT क्यूरी कहलाता है

B
S
E
M
P

3

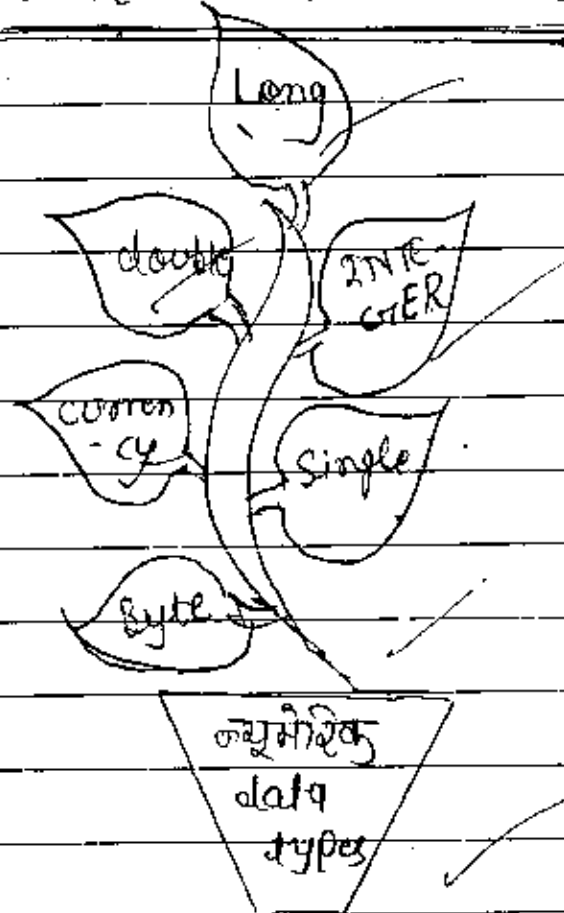
3

पृष्ठ के अंकों का योग

X~



प्रश्न क्रमांक (13) उत्तर

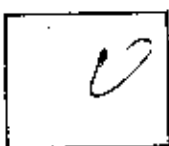


B
S
E
M
P

डेटा टाइप

Bytes

i) Byte	⇒	1 Byte
ii) INTEGER	⇒	2 Byte
iii) LONG	⇒	4 Byte
iv) SINGLE	⇒	4 Byte
v) DOUBLE	⇒	8 Byte
vi) CURRENCY	⇒	8 Byte



पृष्ठ के अंकों का योग

1. Byte :- यह सबसे छोटी इकाई होती है इसका उपयोग भी न्यूमेरिक डेटा टाइप में ही किया जाता है

19

46

+

6

=

52

योग पूर्व पृष्ठ

पृष्ठ 19 के अंक

कुल अंक



2. INTEGER :-

इस न्यूमेरिक डेटा टाइप का उपयोग सबसे अधिक होता है इसका उपयोग संख्याओं को दर्शाने में होता है

जैसे :-

Dim Age as INTEGER ;

3. LONG :- इस न्यूमेरिक डेटा टाइप का उपयोग अधिक लंबी संख्याओं को दर्शाने में होता है

4. SINGLE :- इसका उपयोग single नम्बर दर्शाने में होता है यह अधिक बड़ी संख्याओं को नहीं दर्शाता है

5. DOUBLE :- इसका उपयोग अधिक बड़े संख्या वाले संख्याओं को दर्शाने में होता है

जैसे :- Dim Age as Double ;

6. Currency :-

इसका प्रयोग विभिन्न मुद्रा को दर्शाने में होता है जैसे डॉलर, आदि। इसका उपयोग न्यूमेरिक डेटा टाइप के रूप में ही होता है

B
S
E
M
P
6

6

पृष्ठ के अंकों का योग

X ~

20

52

+

0

=

52

योग पूर्व पृष्ठ

पृष्ठ 20 के अंक

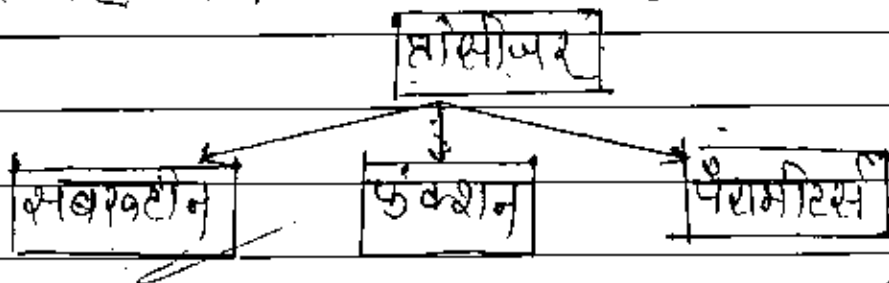
कुल अंक



प्रश्न क्रमांक (14) उत्तर

प्रोसीजर को हार्ड प्रोसीजर कहते हैं, क्योंकि हार्ड प्रोसीजर से लापरवाही विभिन्न प्रकार के प्रोसीजरों के समूह से है।

प्रोसीजर तीन प्रकार के होते हैं :-



(i) सबकटीन :- सबकटीन्स को छोटे-से प्रोग्राम्स के रूप में समझा जा सकता है सबकटीन्स वैल्यू रिटर्न नहीं करते हैं।

(ii) फंक्शन :- फंक्शन भी सबकटीन्स की ही तरह होते हैं परन्तु वे वैल्यू रिटर्न करते हैं, अर्थात् कॉलिंग प्रोग्राम को रिजल्ट देते हैं।

(iii) पैरामीटर :- इसमें निम्न तीन शामिल हैं :-
(a) शैट पैरामीटर (b) लैट पैरामीटर
(c) गैट पैरामीटर

B
S
E
M
P

0

पृष्ठ के अंकों का योग

52

योग पूर्व पृष्ठ

+

6

पृष्ठ 21 के अंक

=

58

कुल अंक



प्रोसीजर को स्टोर्ड प्रोसीजर कहने का एक और कारण स्टोर्ड प्रोसीजर के निम्न विशेषताएं भी हैं :-

(i) सिन्क्रिटी :- स्टोर्ड प्रोसीजर फंक्शनल जो और मॉड्यूल्स को डेटा प्रकसेस करने पर नियंत्रण रखता है।

(ii) इंटीग्रेटी :- इंटीग्रेटी तथा कंसिस्टेंसी स्टोर्ड प्रोसीजर की मुख्य विशेषता है।

(iii) प्रोजेक्टिविटी :- इसमें हम प्लेन को डेटा ब्लॉक का प्रयोग करके कोडिंग में उभरी लाकर प्रोजेक्टिविटी को बढ़ा सकते हैं।

(iv) मेमोरी अलोकेशन :- इसमें अनेक एयर डक ही समय में अनेक कार्य कर सकते हैं।

(v) परफॉर्मेंस :- इसमें नेश्वर्क ट्रैफिक कम रहता है। अतः यह अच्छा परफॉर्मेंस करता है।

स्टोर्ड प्रोसीजर को क्रियेट करना :-

Example :-

```
Parameter Get STORD Procedure
Procedure ID ;
< Code to execute >
END Parameter ;
```

B
S
E
M
P



पृष्ठ के अंकों का योग

Handwritten signature

22

56

+

0

=

56

योग पूर्व पृष्ठ

पृष्ठ 22 के अंक

कुल अंक



प्रश्न क्रमांक (15) उत्तर

इम्प्लीसिट तथा एक्सप्लिसिट कर्सर में अंतर

इम्प्लीसिट कर्सर

एक्सप्लिसिट कर्सर

01. इम्प्लीसिट कर्सर

01. एक्सप्लिसिट कर्सर

Select statement द्वारा
एक ही रिटर्न करने
पर बनते हैं

Select statement द्वारा
अनेक Row रिटर्न करने
पर बनते हैं

02. यह कर्सर DML
स्टेटमेंट क्रियान्वित
होने पर बनते हैं

02. यह कर्सर DML स्टेटमेंट
क्रियान्वित होने पर नहीं
बनते हैं

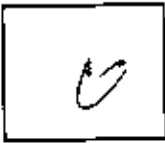
03. इम्प्लीसिट कर्सर
उद्देश्य के द्वारा हम
DML स्टेटमेंट्स की
स्टेटस जानते हैं

03. एक्सप्लिसिट कर्सर उद्देश्य
के द्वारा हम प्रोग्राम की
प्रोसीसिंग की बात
जानते हैं

04. इनसे ज्ञात होता है कि
कितनी ही रिटर्न हुए हैं तथा
कितने ही एक्सेस हुए
हैं

04. इन उद्देश्य से ज्ञात
होता है कि प्रोग्राम में
कोई एरर है या
नहीं

B
S
E
M
P



पृष्ठ के अंक का योग

23

58

+

5

=

63

योग पूर्व पृष्ठ

पृष्ठ 23 के अंक

कुल अंक



B
S
E
M
P

05. यह कर्सर डिक्लैरेशन
स्केम में परिभाषित
जुमा आवश्यक नहीं है

05. जबकि प्रस्तावित कर्सर
की डिक्लैरेशन स्केम
में परिभाषित जुमा आवश्यक
है

06. Syntax :-

```
Select emp-name ;
into :v emp-name
from employee ;
BEGIN debt-No. ;
END Select.
```

06. Syntax :-

```
DECLARE
Cursor AS C1 INTEND
Select emp-name
from employee
BEGIN emp-id ;
END Select.
```

07. इस कर्सर के इरीक्ट
% FOUND , % ROW
COUNT , % NOT FOUND
आदि हैं

07. इस कर्सर के इरीक्ट
% FOUND ,
% ISOPEN , % NOT
FOUND आदि हैं

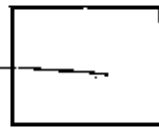
5

पृष्ठ के अंकों का योग

24

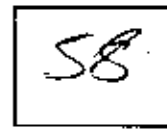


योग पूर्व पृष्ठ



पृष्ठ 24 के अंक

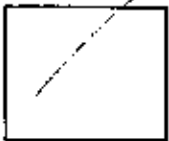
=



कुल अंक



B
S
E
M
P



पृष्ठ के अंकों का योग