

KeyBook

Magic Computer Book

Class
2

Project Director: Rana Fiaz Nadeem
Project Manager: Prof. Ch. Mudassir Fazil
Written By: Hina Iqbal
Proofread By: Nasir Mashhood
Designed By: MoonLight Designing Lab
Quality Controller: Nawaz Arshad
Printed By: Ahmed Naveed Printers
Published By:

MOONLIGHT
PUBLISHERS

Sale & Display Center: **MoonLight Publishers**
19-Main Urdu Bazar, Lahore.
MoonLight Research Lab.
Head Office: Aahata Shahadriyan,
22 - Urdu Bazar, Lahore.

24/7 | **03 - 111 - 186 - 786**

UAN: **042- 111 - 186 - 786**

KSA: **00966-561- 186 - 786**

Ph: +92- 42-37111000, 37114856

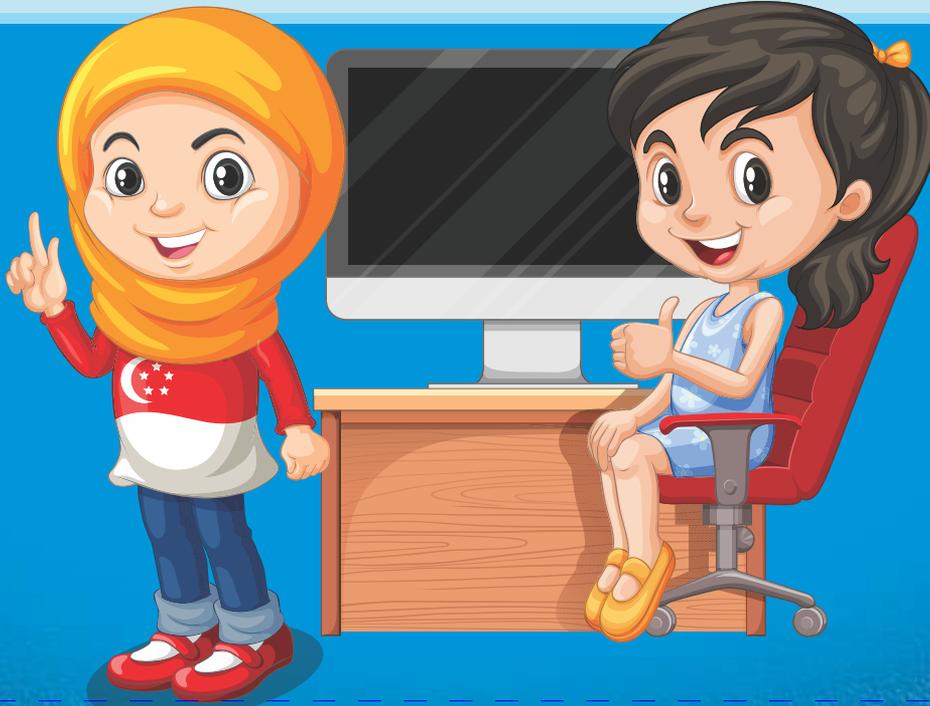
+92- 42-37114420

Fax: +92- 42-37210201

Web: www.moonlightpublishers.com

E-mail: info@moonlightpublishers.com

Join us: facebook.com/moonlightpublishers



PREFACE

In the past, the computer world was unfamiliar to most of the people in the globe, especially in the undeveloped countries like Pakistan. Now a days, we cannot perform our single task without its assistance, whether it's mathematical calculations, monthly budgets, salary sheets, or communication across the globe. We have become highly dependent on this machine due to its fast pace and efficient technology. The world has now comes to our doorstep due to this wonderful machine. Due to its immense significance, it has become mandatory to learn and understand computer skills so that we could do our tasks in daily life with much ease and perfection.

Our **Magic Computer** Series consists of seven books ranging from nursery to 5th grade. This series is customized for students in such a way that they can learn and make their computer concepts clear and understand the applications of software in a better way with clear the help of screen shots.

The objectives and ralient features of this series are as following:

- To equip the students with the latest technology in computer world.
- To enhance the knowledge of students and keep them up-to-date.
- To enable students to utilize their computer skills in their daily life's activities.
- To make computer concepts easy to understand without cramming them.

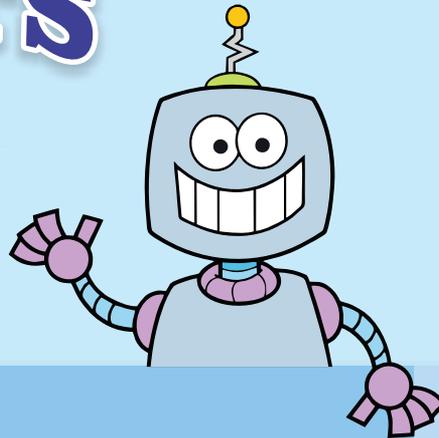
Each chapter is designed according to the demands of latest world technology and customized with "Do you know?"

I hope that this series will pave way for better future of students and make them bright stars. Wish you good luck for your future endeavors. May Allah accomplish the objectives of this series and guide every student to reach its full potential, which is its true purpose indeed!

(Ameen)

Publishers

CONTENTS



	Lessons	Pages
01	Everyday Computer	04
02	Parts Of Computer System	16
03	Let's Learn "Input Devices"	26
04	Let's Learn "Output Devices"	33
05	Launching MS Paint	39
06	Let's Learn More About MS Paint	48



Everyday Computer

۱

یہ کمپیوٹر کا دور ہے۔ ہم روزانہ کمپیوٹر کے ساتھ منسلک ہوتے ہیں۔ آج کل ہمیں دنیا میں تقریباً ہر جگہ کمپیوٹر مل سکتے ہیں۔ آٹو موبائلز، مائیکرو ویو اوون، تھر موٹیٹس اور حتیٰ کہ کلائی کی گھڑیوں میں کمپیوٹر چپ موجود ہوتی ہے۔

کمپیوٹر کیا ہے:

کمپیوٹر ایک برقی آلہ ہے جو ڈیٹا (معلوماتی مواد) کو پروسیس (پر عمل) کرتا ہے اور اسے معلومات میں تبدیل کر دیتا ہے۔ کمپیوٹر پروگرامز کو چلاتا ہے جو ڈیٹا (معلوماتی مواد) کو پروسیس (پر عمل) کرتے ہیں اور کام سرانجام دیتے ہیں۔

کمپیوٹر کی تاریخ:

جیسا کہ ہم جانتے ہیں کہ انسان کی پیدائش کے ساتھ ہی شماریات (حساب، کتاب) کی ضرورت محسوس ہوئی۔ کمپیوٹر کی ایجاد کی مختصر تاریخ نیچے دی گئی ہے۔

گنتارا

گنتارا کو تقریباً 600 B.C میں تیار کیا گیا تھا۔ اسے پہلا حسابی آلہ (شماریاتی مشین) تصور کیا جاتا ہے۔ ہزاروں سال پہلے، چینی گنتارا استعمال کیا کرتے تھے۔ یہ لکڑی کا ایک چھوٹا ڈھانچہ تھا۔ اس میں لکڑی کی چھڑیوں میں منکے ہوتے تھے۔ منکوں کو حرکت دینے سے جمع، تفریق، ضرب اور تقسیم کر سکتے ہیں۔

جون نیپیر کی کیلکولیٹنگ ڈیوائس:

لکڑی کی چھڑیاں استعمال کرتے ہوئے جون نیپیر نے ایک کیلکولیٹنگ ڈیوائس (حساب کتاب کرنے والی مشین) بنائی۔ یہ کیلکولیٹنگ ڈیوائس (حسابی کتاب کرنے والی مشین) Napier's bones کہلاتی ہے۔ یہ arithmetic calculations کے لیے استعمال کی جاتی تھی۔ نیپیر کی کیلکولیٹنگ ڈیوائس 1890 تک استعمال میں رہی۔

بلیس پاسکل کی کیلکولیٹنگ ڈیوائس:

بلیس پاسکل نے ابتدائی مکینیکل کیلکولیٹنگ مشین دریافت کی۔ اس نے اسے "Pascaline" کیلکولیٹر کا نام دیا۔ یہ پہلی یا گیزرز کے سلسلے پر مشتمل تھی۔ ہر پہیہ یا گیزر 0 سے 9 تک اعداد کو ظاہر کرتا تھا۔ یہ جمع اور تفریق کے عوامل سرانجام دے سکتا تھا۔

گوٹ فرائیڈوون لیبنیز کی کیلکولیٹنگ ڈیوائس:

گوٹ فرائیڈوون لیبنیز نے ایک کیلکولیٹنگ مشین بنائی۔ یہ پاسکل کی کیلکولیٹنگ مشین جیسی تھی۔ تاہم، وون لیبنیز کی کیلکولیٹنگ مشین زیادہ قابل اعتماد اور صحیح تھی۔

چارلس بیچ کی کیلکولیٹنگ مشین:

چارلس بیچ نے 1822 میں ایک کیلکولیٹنگ مشین بنائی۔ اس کا نام "Difference Engine" رکھا گیا۔ وہ ایک معیاری مشین بنانا چاہتا تھا اس نے 1842ء میں ایک نئی کیلکولیٹنگ مشین کا خاکہ تیار کیا۔ اس کا نام "Analytical Engine" رکھا گیا۔ یہ پہلا آٹومیٹک پروگرام ایبل کمپیوٹر تھی۔



کمپیوٹر کی جزییشن: (فرسٹ جزییشن (1942-1955)

فرسٹ جزییشن کمپیوٹرز میں ویکيوم ٹیوب استعمال ہوتی تھی۔ ویکيوم ٹیوب شیشے کا بنا آکھ ہے۔ یہ الیکٹرانک سگنلز کو کنٹرول اور ان کی طاقت کو بڑھا سکتے ہیں۔
MARK-1, UNIVAC-1, ENIAC فرسٹ جزییشن کمپیوٹر کی مثالیں ہیں۔

سیکنڈ جزییشن (1955-1964):

سیکنڈ جزییشن کمپیوٹر میں ٹرانسسٹریکٹنا لوجی استعمال ہوتی تھی۔ ٹرانسسٹریکٹنا سے چلنے والا ایک پرزہ ہے۔ سیکنڈ جزییشن کمپیوٹر کے فائدے درج ذیل ہیں۔
☆ ویکيوم ٹیوب سے سستے ہیں۔ ☆ ویکيوم ٹیوب سے چھوٹے ہیں۔ ☆ کم حرارت پیدا کرتے ہیں وغیرہ۔

تھرڈ جزییشن (1964-1975):

IC (تکمیلی دور) تھرڈ جزییشن کمپیوٹرز میں استعمال ہوئی۔ پہلا IC، 1961ء میں ایجاد اور استعمال ہوا تھا۔
تھرڈ جزییشن کمپیوٹرز کے فوائد مندرجہ ذیل ہیں۔

☆ یہ سائز میں چھوٹا ہے۔ ☆ کمپیوٹر کے کام میں بہت تیزی ہے۔ ☆ اس میں ذخیرہ (محفوظ) کرنے کی استعداد زیادہ ہوتی ہے۔
IBM System 360 اور UNIVAC 1108, UNIVAC 9000 وغیرہ تھرڈ جزییشن کمپیوٹر کی مثالیں ہیں۔

چوتھا دور: (1975- موجودہ)

مائیکرو پروسیسرز چپس پر مکمل پروسیسنگ سرکٹری (تاروں کے جال جیسے) بنے ہوتے ہیں جیسا کہ Intel 4004 اور Apple Macintosh اور PC IBM وغیرہ اس کی مثالیں ہیں۔

VLSI اور LSI Chip ٹیکنالوجیز کی مدد سے چھوٹے سائز کا طاقتور کمپیوٹر بنا دیا گیا۔ فور تھ جزییشن کمپیوٹر مائیکرو پروسیسرز کو بھی استعمال کرتے ہیں۔ مائیکرو ویو اوون اور کلائی کی گھڑی اس چپ ٹیکنالوجی کو استعمال کرتے ہیں۔ اپیل سیریز، ہنی ویل سیریز، سائبر 205، کو موڈ وراور IBM PC'S فور تھ جزییشن کمپیوٹر کی مثالیں ہیں۔

پانچواں دور: (مصنوعی ذہانت)

پانچویں دور کے کمپیوٹر مصنوعی ذہانت رکھتے ہیں۔ آواز کی پہچان، جائزہ لینے والے آلات، حساس ڈیٹا کی ترتیب، مختلف زبانوں میں ترجمہ کی سہولت، تشخیص جانچ وغیرہ پانچویں دور کے کمپیوٹر کی بہترین حاصلات ہیں۔

کمپیوٹر کی اقسام:

مارکیٹ میں کمپیوٹر کی بہت سی اقسام دستیاب ہیں، تاہم ماہرین کمپیوٹر کو چھ قسموں میں تقسیم کرتے ہیں۔
ان کے نام نیچے دیئے گئے ہیں۔

- | | | |
|-----------------------|----------------------|-------------------------|
| (i) Personal Computer | (ii) Mobile Computer | (iii) Embedded Computer |
| (iv) Servers | (v) Main frames | (vi) Super Computer |
| (vii) Game Consoler | | |

پرسنل کمپیوٹر Personal Computer

Personal Computer یا PC بہت عام ہے اور یہ گھر اور چھوٹے دفاتر کے لیے موزوں ہے۔ Personal Computer کی مزید اقسام desktop اور notebook کمپیوٹر ہیں۔



ڈیسک ٹاپ کمپیوٹر Desktop Computer

یہ ایک ڈیسک ٹاپ کمپیوٹر ہے۔ یہ ڈیسک پر رکھا جاتا ہے۔ یہ ان پٹ / آؤٹ پٹ آلات اور دوسرے آلات رکھتا ہے۔

نوٹ بک کمپیوٹر Notebook Computer

یہ ایک لیپ ٹاپ ہے نوٹ بک کمپیوٹر کو لیپ ٹاپ بھی کہا جاتا ہے۔ یہ ایک قابل انتقال ذاتی کمپیوٹر ہے جو کہ اس طرح ڈیزائن کیا گیا ہے کہ آپ کی گود میں پورا آسکے۔

پام ٹاپ کمپیوٹر Palmtop Computer

پام ٹاپ کمپیوٹر تقریباً تمام فنکشنز کے ساتھ چھوٹا ترین کمپیوٹر ہے۔

ٹیبلٹ پی سی Tablet PC

Tablet PC خط کے سائز کی سلیٹ جیسا دکھتا ہے۔ یہ ایک ڈیجیٹل پین کی مدد سے چلتا ہے اور اس کو استعمال کرنے والا ڈیجیٹل پین کی مدد سے اس پر لکھتا یا خاکے بناتا ہے۔

اسمارٹ فون Smart phone

اسمارٹ فون، فون کی بنیادی صلاحیتوں کے ساتھ PDA فنکشنز اور انٹرنیٹ چلانے کی صلاحیت بھی رکھتا ہے۔ انٹرنیٹ کے ذریعے دنیا بھر میں معلومات بھیج اور وصول کر سکتے ہیں۔

گیم کنسولز: Game Consoles

گیم کنسولر ایک موبائل کمپیوٹنگ ڈیوائس ہے جو کہ اکیلے کھلاڑی کے استعمال کے لیے ڈیزائن کیا گیا ہے۔ تین مشہور ماڈلز مائیکروسوفٹ ایکس بکس 360، نین ٹینڈوز اور سونی کے پلے اسٹیشنز معیاری گیم کنسولز میں ایک ان پٹ آکھ کے طور پر ہاتھ سے پکڑ کر استعمال کرنے والا کنٹرولر لگایا جاتا ہے۔

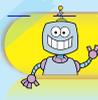
سپر کمپیوٹرز Super Computers

یہ ایک سپر کمپیوٹر ہے۔ سپر کمپیوٹرز تیز ترین کمپیوٹر ہیں۔ زیادہ تر انجینئرز اور سائنسدان سپر کمپیوٹر استعمال کرتے ہیں۔ سپر کمپیوٹرز آن لائن بینکنگ، موسم کی پیش گوئی، میڈیسن، ایرو اسپیس، نیوکلیئر انرجی ریسرچ وغیرہ کے لیے استعمال ہوتے ہیں۔

کمپیوٹر اپلیکیشنز

کمپیوٹر تھوڑی سی مدد سے ڈیٹا کو پروسیس کر سکتا ہے۔ کمپیوٹر اپلیکیشنز کی کچھ مثالیں درج ذیل ہیں۔

- ☆ زمین پر اترتا ہوا جہاز
- ☆ ٹریکنگ انونٹریز
- ☆ خاص وقت پر لائنس جلانا
- ☆ خلائی پروازوں کو کنٹرول کرنا



Exercise

A Answer the following questions.

1. Name any three places where we use computers.

Ans:

We use computers at home, in offices and banks.

2. What is a computer?

Ans:

A computer is an electronic device that processes data and converts it into information.

3. Name any two computer applications.

Ans:

(i) Landing Aeroplanes (ii) Controlling Space flights

4. What did Gottfried Von Leibniz invent?

Ans:

Gottfried Von Leibniz developed a calculating machine. It was similar to Pascal's calculating machine.

5. What is an abacus?

Ans:

Abacus is considered the first calculating device. It was a wooden frame. It had rods with beads.

6. Who was Blaise Pascal and what did he invent?

Ans:

Blaise Pascal was a French mathematician. He invented an early mechanical calculating machine, the "Pascaline" calculator.

7. Give two examples of second generation computers.

Ans:

(i) IBM 1401 (ii) IBM 7090

B Fill in the blanks.

1. This is the era of Computer.
2. Computer runs Programs.
3. In 1617, John Napier created a device using rods called Napier's bones.
4. Blaise pascal developed the first mechanical calculating machine in 17th century.
5. John Napier was a Scotish mathematician.

C Write names of the following.



Note Book Computer



Desktop Computer



Xbox



Smart phone



Palmtop Computer

D Encircle the correct option.

1. Two popular types of personal computers are _____ and _____.
 a Notebook b Desktop c PC d both (a) & (b)
2. Supercomputers are capable of processing more than trillion instructions in a second.
 a 135 b 136 c 137 d 138

3. _____ is / are examples of game console.

- a** Xbox 360 **b** play Station **c** Nintendo's Wii **d** all of above

4. Fifth generation computers are base on _____.

- a** circuits **b** wooden frame **c** integrated circuits **d** artifitial intelligence

5. Abacus was developed about _____ B.c.

- a** 700 B.c **b** 800 B.c **c** 600 B.c **d** 1000 B.c

E Match the Columns.

Column A

Column B

- | | | | |
|-----------------------------|---|---|-----------------------------|
| 1. Smaller than vacuum tube | ● | ● | first generation computers |
| 2. The fastest computers | ● | ● | Play-Station |
| 3. Vacuum tubes | ● | ● | second generation computers |
| 4. Game console | ● | ● | Super computers |

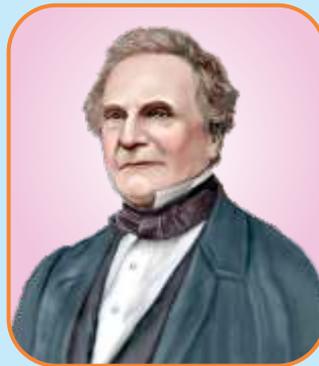
F Write down the names of inventors.



Gottfried Von Leibniz



John Napier



Charles Babbage



Blaise Pascal



Parts of Computer System

2

کمپیوٹر ایک آلہ ہے جو ڈیٹا وصول کرتا ہے اور مربوط ہدایات پر مشتمل نتائج کے لیے اس پر عمل کرتا ہے۔ کمپیوٹر میں ڈیٹا ذخیرہ کرنے کے ذرائع اور اندرونی یادداشت کے پروگرامز شامل ہوتے ہیں۔ کمپیوٹر مشینوں کی مدد سے علم اعداد کو حل کرنے کا مرحلہ اور منطقی طریقہ کار الیکٹرونک ڈیٹا پروسیسنگ (EDP) کہلاتا ہے۔

کمپیوٹر سسٹم کے حصے

کمپیوٹر کے حصوں کی بنیادی طور پر دو اقسام ہیں۔ (i) کمپیوٹر ہارڈ ویئر (ii) کمپیوٹر سافٹ ویئر

کمپیوٹر ہارڈ ویئر

کمپیوٹر کا یہ حصہ کمپیوٹر کے مادی حصوں پر مشتمل ہوتا ہے۔ ان کو چھوا اور محسوس کیا جاسکتا ہے۔ کمپیوٹر ہارڈ ویئر کو مندرجہ ذیل تین حصوں میں تقسیم کیا جاسکتا ہے۔ (i) ان پٹ یونٹ (ii) آؤٹ پٹ یونٹ (iii) سسٹم یونٹ

ان پٹ یونٹس

یہ حصہ ان پٹ آلات پر مشتمل ہوتا ہے۔ مثال کے طور پر کی بورڈ ٹیکسٹ ڈیٹا کو داخل کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔ سکیزن تصویریری ڈیٹا داخل کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔ کی بورڈ، ماؤس، سکیزن

آؤٹ پٹ یونٹس

یہ حصہ آؤٹ پٹ آلات پر مشتمل ہوتا ہے۔

مانیٹر ٹیکسٹ اور تصویروں کو اسکرین پر ظاہر کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔

اسپیکر آواز کو وصول کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔

سی پی یو یا سسٹم یونٹ

کمپیوٹر کا ایک مستطیلی حفاظتی خول ہوتا ہے جس میں سسٹم یونٹ بند ہوتا ہے۔ کمپیوٹر کے خول کی دو اقسام ہیں۔

افتقی شکل کا حفاظتی خول "Desktop Casing" کہلاتا ہے اور عمودی شکل کا حفاظتی خول "tower casing" کہلاتا ہے۔

ایک سخت سرکٹ بورڈ جو "Mother board" کہلاتا ہے سسٹم یونٹ کا اہم اور حساس حصہ ہے۔ CPU مدد بورڈ پر واقع ہوتا ہے۔ سسٹم یونٹ

کے دوسرے حصے ہارڈ ڈسک ڈرائیو، فلاپی ڈسک ڈرائیو، مائیکرو پروسیسر اور RAM وغیرہ ہیں۔

سافٹ ویئر

سافٹ ویئر ایک خاص اصطلاح ہے جو کہ ڈیٹا اور ہدایات کے منظم مجموعے کے لیے استعمال ہوتی ہے۔

کمپیوٹر پروگرامز کو سافٹ ویئر بھی کہا جاتا ہے

کمپیوٹر سافٹ ویئر کی دو اقسام درج ذیل ہیں۔ (1) سسٹم سافٹ ویئر (2) ایپلیکیشن سافٹ ویئر



سسٹم سافٹ ویئر

ایک کمپیوٹر پروگرام ہوتا ہے جو کمپیوٹر کے آپریشنز کی کنٹرول کرتا ہے۔

اپلیکیشن سافٹ ویئر

یہ ایک پروگرام پر مشتمل ہوتا ہے جیسا کہ Image viewer یا پروگرامز کا مجموعہ جیسے:

سپریڈ شیٹس	□	ورڈ پروسیسنگ	□
ڈرائنگ اور گرافکس	□	ڈیٹا بیس مینجمنٹ سسٹم	□

کمپیوٹر کے بنیادی حصے

1 کی بورڈ:

کی بورڈ کمپیوٹر کا ان پٹ آلہ ہے۔ جس طرح پنسل، ربرٹنوٹ بک پر استعمال ہوتے ہیں، کمپیوٹر کو معلومات لکھنے اور ڈیلیٹ کرنے کے لیے کی بورڈ کی ضرورت ہوتی ہے۔ اس کی بہت سی keys (حروف کی کلید) ہوتی ہیں۔

2 ماؤس:

ماؤس ایک ان پٹ آلہ ہے جو کہ مانیٹر کی اسکرین پر cursor (علامتی نشان) کو حرکت دینے کے لیے کمپیوٹر کے ساتھ جڑا ہوتا ہے۔ / Cursor Printer ایک تیر کا نشان ہے جو کہ اسکرین پر چیزوں کو حرکت دینے میں ہماری رہنمائی کرتا ہے۔
ماؤس کمپیوٹر کو ہدایات دینے میں ہماری مدد کرتا ہے۔ ماؤس کے بنیادی طور پر تین حصے ہوتے ہیں۔ جو دی گئی تصویر میں دکھائے گئے ہیں۔

3 اسپیکر:

یہ آواز، میوزک اور گانے وغیرہ سننے کے لیے استعمال ہوتے ہیں۔ یہ بھی ایک آؤٹ پٹ ڈیوائس ہے۔

4 ہیڈ فونز:

ہیڈ فونز ریکارڈ کی گئی آواز FM اور دوسرا میوزک سننے کے لیے استعمال ہوتے ہیں۔

5 مائیکروفونز:

یہ آواز اور آپ کی بات چیت ریکارڈ کرنے کے لیے استعمال ہوتے ہیں۔

6 سی پی یو:

سنٹرل پروسیسنگ یونٹ کو CPU کہا جاتا ہے۔ اس کو کمپیوٹر سسٹم کا دماغ سمجھا جاتا ہے۔ CPU، Mother Board، پرو واقع ہوتا ہے۔ یہ ڈیٹا فنکشنز اور معلومات وغیرہ کو ذخیرہ اور کنٹرول کرتا ہے۔

7 مدر بورڈ Mother board:

یہ سسٹم یونٹ کا سب سے اہم حصہ ہے۔ یہ ایک سخت مستطیلی سرکٹ بورڈ ہے۔



سی ڈی اور ڈی وی ڈی روم CD and DVD ROM

اسٹنڈرل پروسیڈنگ یونٹ سی ڈی اور ڈی وی ڈی روم رکھتا ہے۔ ہم اپنی سی ڈیز اس ڈرائیو میں ڈالتے ہیں اور فوراً فلم نمودار ہو جاتی ہے۔ ہم CD پر بھی اپنا Data ذخیرہ کر سکتے ہیں۔

سی ڈی = کمپیکٹ ڈسک
ڈی وی ڈی = ڈیجیٹل ویڈیو ڈسک

پرینٹر:

یہ ٹیکسٹ یا تصویروں کو کاغذ یا شیٹ پر پرینٹ کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔ یہ مشین ایک اہم آلہ ہے جو کہ ایک آؤٹ پٹ آلہ بھی ہے۔

میموری یونٹ:

کمپیوٹر کا ایک حصہ جو ڈیٹا اور معلومات کو ذخیرہ کرتا ہے میموری یونٹ کہلاتا ہے۔

اسکنر Scanner

ایک سکنر معلومات کے ذخیرے سے ڈیٹا براہ راست حاصل کر سکتا ہے اور اسے کمپیوٹر میں ڈیجیٹل فارم (اعداد کی صورت) میں محفوظ کر سکتا ہے۔ سکنر اچھے ہوئے میٹریل جیسا کہ ٹیکسٹ، تصویریں اور گرافکس کو تبدیل کرتا ہے جو کہ کمپیوٹر میں داخل کیا جاتا ہے۔

مانیٹر:

مانیٹر کسی شے کو ظاہر کرنے والا آلہ ہے۔ یہ ڈی وی کی اسکرین جیسا دکھائی دیتا ہے۔ یہ ڈیٹا کو ٹیکسٹ، تصاویر اور ویڈیوز کی صورت میں اسکرین پر دکھاتا ہے۔



Exercise

A Answer the following questions.

1. What is the brain of computer? Write its name.

Ans: Central Processing Unit is termed as CPU. This is considered as the brain of computer system.

2. Write two main parts of a computer system.

Ans: Keyboard and Motherboard are two main parts of a computer system.

3. Define Monitor.

Ans: Monitor is a display device, It looks like a TV screen, It is used to display data on screen in the form of text, images and videos.

4. Write three classes of computer hardware.

Ans: Computer hardware is classified into following three units;

- (i) Input unit (ii) Output unit (iii) System unit

5. What is a memory unit?

Ans: A part of computer that stores data and information is called memory unit.

6. Why do we use “Printer”?

Ans: It is used to print text or pictures on paper or sheet.

7. Why do we use “Headphones”?

Ans: The headphones are used for listening recorded sounds, FM and other music etc.

8. What is a Motherboard?

Ans: It is the most important component of a system unit. It is rigid rectangular circuit board.

C Write names of the following.



Key board



head phones



CPU



Microphone



Monitor



Printer

B Fill in the blanks.

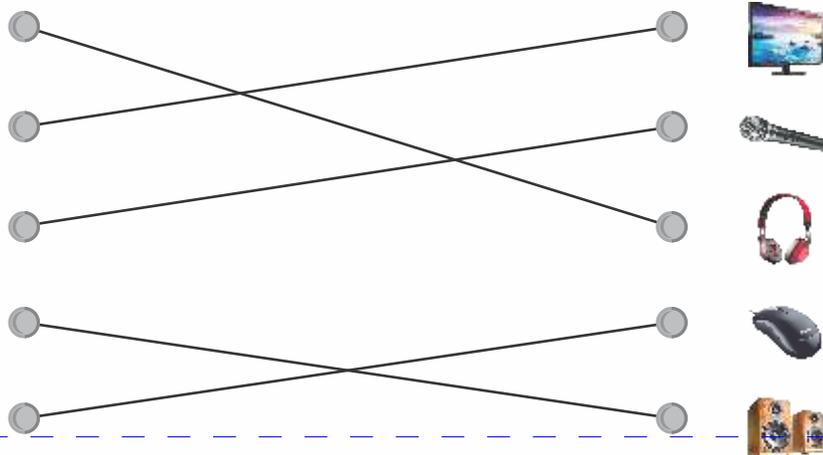
1. Physical parts of a computer that can be touched are called _____.
(Software, Hardware) ✓
2. Computer software is also known as _____.
(Data, Program) ✓
3. Speakers is an _____ device.
(Input, Output) ✓
4. Mouse is an _____ device.
(Input, Output) ✓

D Match the Columns.

Column A

Column B

- 1.
- 2.
- 3.
- 5.
- 6.



E Encircle the correct option.

- _____ is a device that accepts, data and processor it for some results.
a Keyboard **b** CPU **c** ✓ Computer **d** Window
- There are _____ parts of a computer system.
a 4 **b** 3 **c** ✓ 2 **d** 1
- CPU stands for:
a Central Part Unit **b** Central Program Unicode
c ✓ Central Processing Unit **d** Central Programming Universal
- A rigid rectangular circuit board is known as _____.
a keyboard **b** CPU **c** ✓ Motherboard **d** Monitor
- _____ is attached to the CPU of a computer.
a Mouse **b** Keyboard **c** Printer **d** ✓ all of these
- We play our CD and DVD's in _____.
a computer **b** monitor **c** ✓ CD / DVD ROM **d** none of these
- Computer softwares are of _____ kinds.
a four **b** three **c** ✓ two **d** one

F label the parts of a computer.





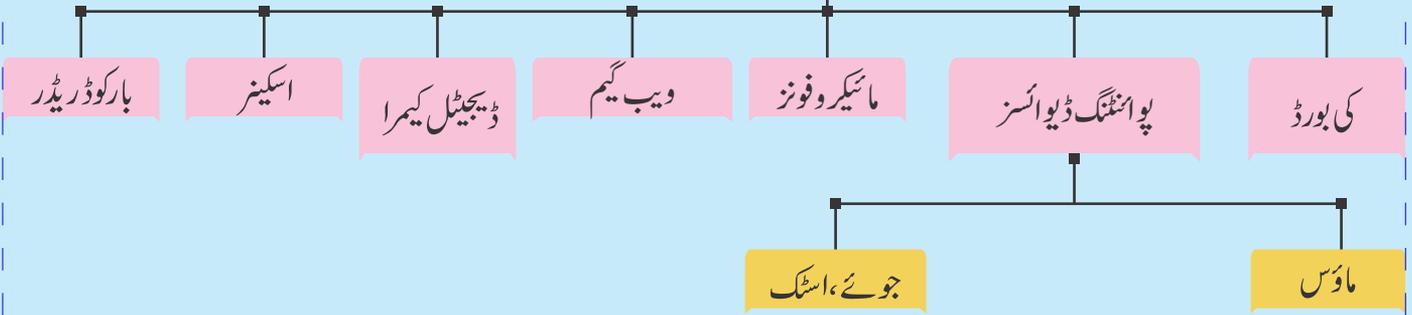
Let's Learn "Output Devices"

۳

ان پٹ ڈیوائس

ان پٹ ڈیوائس (آلہ) ہارڈ ویئر کے حصوں کی ایک قسم ہے جو استعمال کنندگان کو کمپیوٹر میں ڈیٹا (مواد) اور ہدایات داخل کرنے کی اجازت دیتا ہے۔

ان پٹ ڈیوائسز



کی بورڈ

کی بورڈ سب سے زیادہ عام استعمال ہونے والا ان پٹ آلہ ہے۔ یہ ٹائپ رائٹر کی طرح دکھائی دیتا ہے۔ یہ کمپیوٹر میں ڈیٹا اور ہدایات داخل کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔ ایک کی بورڈ کی کچھ keys (حروف کی کلید) ہوتی ہے جیسے:

- | | |
|-----------------|-----------------------|
| Function keys | فنکشنز کیوز |
| Numeric keys | نمبروں والی کیوز |
| Alphabetic keys | حروف تہجی والی کیوز |
| Arrow keys | تیر کے نشان والی کیوز |

ماؤس

ماؤس ایک چھوٹا سا ہاتھ سے پکڑنے والا آلہ ہے۔ یہ (اسکرین پر) نشان دہی کرنے والا آلہ ہے۔ ماؤس استعمال کرنا بہت آسان ہے یہ اسکرین پر cursor (علامتی نشان) یا پوائنٹر کو کنٹرول کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔

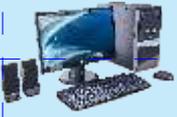
ماؤس بٹن Mouse Button

ایک ماؤس کے دو بٹن ہوتے ہیں۔

- ۱- ماؤس کا دایاں بٹن
- ۲- ماؤس کا بائیں بٹن

ماؤس کا دایاں بٹن

ماؤس کا دایاں بٹن مطلوبہ عبارت (Pop-up Menu) کو ظاہر کرتا ہے۔



ماؤس کا بایاں بٹن

ماؤس کا بایاں بٹن کمپیوٹر کی اسکرین پر Icon (کسی پروگرام کی شناختی علامت) کا انتخاب کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔

سکرول وہیل

Scroll wheel بھی ماؤس کا ایک حصہ ہے۔ یہ اسکرین پر کھینچنے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔

جوائے اسٹیک

یہ ایک نشاندہی کرنے والا آلہ ہے۔ یہ لیور کے جیسا ہے جو چاروں سمتوں میں حرکت کرتا ہے اور حرکات کو کنٹرول کرتا ہے۔ یہ گیمرز (کھیل) کھیلنے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔

ویب کیمر

ویب کیمر (webcam) ایک ان پٹ آلہ ہے جو کہ استعمال کنندہ گان کی تصویریں اور تصورات کو کیمرے میں مفید (capture) کرنے کے قابل بناتا ہے۔ یہ ویڈیو ٹیلیفون کالز کرنے کے لیے بھی استعمال ہوتا ہے ایک ویب کیمرہ عموماً مانیٹر کے اوپر والے حصے پر لگا ہوتا ہے۔

مانیکر فون

مانیکر فون ایک ان پٹ آلہ ہے جو کہ کمپیوٹر میں بولنے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔ مانیکر فون استعمال کنندہ گان کو دنیا بھر میں فون کالز کے ذریعے بات چیت میں مدد دیتا ہے۔

ڈیجیٹل کیمر

ڈیجیٹل کیمر استعمال کنندہ گان کو تصویروں کو پرانی اور روایتی فلمی تصاویر کی پٹی کی بجائے ہندسوں کی شکل (Digital format) میں بنانے کی اجازت دیتا ہے۔ ڈیجیٹل کیمرے میں اسٹورج کیپسٹی یا میموری کارڈ ہوتے ہیں جو تصویریں، امیجز اور ویڈیو وغیرہ محفوظ کرنے میں مدد دیتے ہیں۔

اسکینر

اسکینر ایک ان پٹ آلہ ہے جو چھپے ہوئے تحریری مواد کو اعداد کی صورت (ڈیجیٹل فارم) میں تبدیل کرتا ہے۔ اسکینرز ہاتھوں کی مدد سے ڈیٹا داخل نہ کرنے کی وجہ سے استعمال کنندگان کا وقت بچاتا ہے اور کام کو آسان بنا دیتا ہے۔ استعمال کنندہ کو کمپیوٹر میں ٹائپ کرنا، بولنا یا لکھنا نہیں پڑتا۔ اسکینر کی چار اقسام ہیں جو نیچے دیئے گئے ہیں۔

Flat Bed Scanner

Handheld Scanner

Sheet Fed Scanner

Drum Scanner

بارکوڈ ریڈر (Barcode Reader)

بارکوڈ ریڈر ایک آپٹیکل (بصری) ریڈر ہے۔ اسے بارکوڈ اسکینر بھی کہتے ہیں۔ یہ پروڈکٹس پر لکھے گئے بارکوڈ کو پڑھنے کے لیے لیزر نیم استعمال ہوتا ہے۔ یہ بارکوڈ کو پڑھتا ہے اور اسے ڈیجیٹل سگنلز میں تبدیل کر دیتا ہے۔



Exercise

A Answer the following questions.

1. What is an input device?

Ans: An input device is a type of hardware components that allow users to enter data and instructions into the computer.

2. What do you know about keyboard?

Ans: Keyboard is the most commonly used input device. It is used to enter data and instructions into computer.

3. What is a mouse?

Ans: A mouse is a small hand held device. It is used to control the cursor or pointer on screen.

4. Define right mouse button and its function.

Ans: Right mouse button gives you a pop-up menu of choices.

5. Define webcam.

Ans: A webcam is an input device that enables users to capture images and ideas.

6. What is a digital camera?

Ans: Digital camera allows user to capture pictures in digital format instead of old and filmstrips.

7. Define barcode reader.

Ans: A barcode reader is an optical reader. It is used for reading barcodes printed on the products.

8. What is joy-stick?

Ans:

A joy-stick is a pointing device that is used for playing games.

9. What for a microphone is used?

Ans:

Microphone allows user to speak into the computer. It also helps the user to communicate world wide by making phone calls.

B Fill in the blanks.

1. Keyboard looks like a _____. (TV, Typewriter) ✓
2. A mouse has _____ parts. (Three, One) ✓
3. _____ enables user to capture images. (Microphone, Webcam) ✓
4. Joystick is used for _____. (Writing words, Playing games) ✓

C Encircle the correct option.

1. _____ is an input device.
 a mouse b keyboard c both (a) & (b) d printer
2. Hardware components of computer are those that can be:
 a touched b seen c both (a) & (b) d heard
3. Keyboard is used to enter _____.
 a picture b data & instructions c audio d files
4. _____ is an arrow on screen, that helps us to move and select items on screen.
 a cursor b pointer c both (a) & (b) d none of these
5. Right mouse button is used to show:
 a audio b pop-up menu c program d output

D

Tick (✓) those input devices that you use with computer.





Launching MS Paint

4

آؤٹ پٹ ڈیوائسز

پروسیسڈ ڈیٹا (ایسا مواد جس پر عمل ہو چکا ہو) آؤٹ پٹ کہلاتا ہے۔ آؤٹ پٹ ڈیوائسز کمپیوٹر سے آؤٹ پٹ حاصل کرنے کے لیے استعمال ہوتی ہیں۔

□ مانیٹر □ پرنٹر □ اسپیکر □ فیکس مشین □ ڈیٹا پروجیکٹر

مانیٹر

مانیٹر پرسنل کمپیوٹر میں آؤٹ پٹ ڈیوائس کے طور پر استعمال ہوتا ہے۔ یہ کسی شے کو ظاہر کرنے والا آلہ ہے۔ یہ ہمارے آؤٹ پٹ کو ٹیکسٹ، تصویروں اور ویڈیوز کی شکل میں ظاہر کرتا ہے۔ مانیٹر کی مختلف اقسام درج ذیل ہیں۔

- (i) LCD Monitor (ii) CRT Monitor

ایل سی ڈی مانیٹر

LCD "Liquid Crystal Display" کا مخفف ہے۔ یہ ایک ڈیسک ٹاپ کمپیوٹر ہے۔

سی آئی مانیٹر

CRT "Cathode Ray Tube" کا مخفف ہے۔ یہ "Cathode Ray Tube" رکھتا ہے۔

پرنٹر

پرنٹر سب سے زیادہ عام طور پر استعمال ہونے والا آؤٹ پٹ آلہ ہے۔ یہ تحریری دستاویزات کو کاغذ پر چھاپنے کے لیے استعمال ہوتے ہیں۔ کاغذ پر چھپا ہوا آؤٹ پٹ ہارڈ کاپی کہلاتا ہے۔

پرنٹر کی اقسام

پرنٹر کی دو اقسام ہیں:

- ۱۔ امپیکٹ پرنٹر
۲۔ نان امپیکٹ پرنٹر

1

ایک پرنٹر جو ایک پرنٹ ہیمر کو سیاہی والے فیتے کے مخالف سمت میں مارنے سے کاغذ پر آؤٹ پٹ حاصل کرتا ہے امپیکٹ پرنٹر کہلاتا ہے۔ یہ ٹائپ رائٹر کی طرح کام کرتا ہے۔

نان امپیکٹ پرنٹر:

2

ایک پرنٹر جو کاغذ پر ضرب لگائے بغیر کاغذ پر آؤٹ پٹ حاصل کرتا ہے۔ نان امپیکٹ پرنٹر کہلاتا ہے۔ نان امپیکٹ پرنٹر تیز ترین پرنٹرز ہیں۔

اسپیکرز

اسپیکرز کمپیوٹر سے آواز کا آؤٹ پٹ حاصل کرنے کے لیے استعمال ہوتے ہیں۔ یہ ایک آؤٹ پٹ آلہ ہے۔

فیکس مشین

فیکس مشین تحریری دستاویزات یا تصویروں کو ایک جگہ سے دوسری جگہ منتقل کرنے کے لیے استعمال ہوتی ہیں۔ فیکس مشین عموماً دفاتر میں دستیاب ہوتی ہیں۔



ڈیٹا پروجیکٹر ایک آؤٹ پٹ آلہ ہے۔ پروجیکٹر کی مدد سے ہم معلومات کو بڑی اسکرین پر ظاہر کر سکتے ہیں۔
ڈیٹا پروجیکٹر اسکولوں، کالجوں اور یونیورسٹیوں میں تعلیمی مقاصد کے لیے استعمال ہوتے ہیں۔
یہ پیکچرز دینے کا بہت آسان، موثر اور تیز طریقہ ہے۔

❏ LCD (Liquid Crystal Display Projectors)

❏ DPL (Digital light Processing Projector)

ڈیٹا پروجیکٹر کی اہم اقسام مندرجہ ذیل ہیں:

Exercise

A Answer the following questions.

1. What is an output device?

Ans:

The processed data is known as output. Output devices are used to get output from the computer.

2. What is a monitor?

Ans:

Monitor is commonly used as an output device in personal computers. It is a display device.

3. What is the difference between monitor and LCD?

Ans:

Monitor	LCD
Monitor is commonly used as an output device personal computer. It is a display device	LCD stands for "Liquid Crystal Display". It is a desktop monitor.

4. What do you know about printer?

Ans:

Printers are most commonly used output devices. They are used to print documents on paper.

5. Write two sentence about speakers.

Ans:

Speakers are used to receive audio output from computer. It is an output device.

6. What is the difference between impact and non-impact printers?

Ans:

Impact Printer

It produces output on paper with striking a print hammer against inked ribbon.

Non-Impact Printer

It produces output on paper without striking the paper.

7. What is a fax machine?

Ans:

Fax machines are used to transfer text documents or photos from one place to another.

8. Define data projector.

Ans:

A data projector is an output device. With the help of a projector, we can display information on large screen.

B Fill in the blanks.

1. Examples of text based output are _____. (Picture, E-mail) ✓
2. Monitors are _____ devices. (Input, Output) ✓
3. Printer has _____ types. (Two, One) ✓
4. LCD and monitor are _____ devices. (Input, Output) ✓
5. _____ is a desktop monitor. (CRT, LCD) ✓

C Encircle the correct option.

1. Monitor is of _____ types.
a one **b** ✓ two **c** three **d** five
2. The output printed on the paper is called _____.
a soft copy **b** ✓ hard copy **c** processing **d** none
3. There are _____ types of printer.
a one **b** ✓ two **c** six **d** four
4. LCD stands for:
a Light Emitting Diode **b** ✓ Liquid Crystal Display
c Low Cast Device **d** None

5. Fax machines usually available in _____.

a home

b school

c ✓ offices

d library

D Tick (✓) those output devices that you use with computer.





Launching MS Paint

بہ
آئی

کمپیوٹر کا ڈرائنگ اور رنگ کرنے والا سافٹ ویئر MS-Paint یا Microsoft Paint کہلاتا ہے۔ پینٹ تصویری خاکے بنانے اور ان میں رنگ بھرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔ پینٹ خوبصورت تصویر بنانے اور ان میں رنگ بھرنے کی اجازت دیتا ہے۔

پینٹ کا مختصر جائزہ:

مائیکروسافٹ پینٹ بنیادی طور پر ونڈو کا ڈیفالٹ سافٹ ویئر ہے۔ پینٹ کسی چیز کا خاکہ بنانے میں ہماری مدد کرتا ہے جیسے:

پھول پھول پھول
پھل پھل پھل
مختلف شکلیں وغیرہ

پینٹ پروگرام کیسے شروع کرتے ہیں:

آپ ان چار مراحل کے ذریعے پینٹ پروگرام کو شروع کر سکتے ہیں۔

- 1- ٹاسک بار میں ”اسٹارٹ بٹن“ پر کلک کریں۔
- 2- اب ”All Program“ پر کلک کریں جس میں سے آپ ”Accessories“ پر کلک کریں گے۔
- 3- یہاں ”Accessories“ میں آپ ”Paint“ دیکھیں گے
- 4- اب ”Paint“ پر کلک کریں۔

ایم ایس پینٹ ونڈو اور اس کے اجزاء:

ایم ایس پینٹ ٹولز: (پینٹ کرنے والے آلات)

ایم ایس پینٹ ٹولز ڈرائنگ، شکلیں اور تصویریں بنانے کے لیے ہمیشہ دستیاب ہوتے ہیں۔

Select Tool

سلیکٹ ٹول تصویروں کو نئے سرے سے ترتیب دینے اور ان میں تبدیلیاں کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔

Pencil Tool

پینسل ٹول تصویریں اور شکلیں بنانے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔

Text Tool

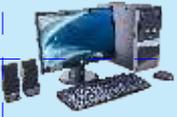
ٹیکسٹ ٹول لکھا ہوا مواد ٹائپ کرنے میں ہماری مدد کرتا ہے۔

Fill with colour Tool

فل وڈنگر ٹول منتخب کی گئی شکل کو رنگ سے بھرتا ہے۔

Colour Pick Tool

کلر پک ٹول منتخب کی گئی شکل سے رنگ لے لیتا ہے۔



Eraser: (مٹانے والا آلہ)

مٹانے والا آلہ ربڑ کی طرح کام کرتا ہے اور یہ ڈرائنگ کیا گیا حصہ مٹا سکتا ہے۔

Magnifier: (کسی چیز کو بڑھا کر دکھانے والا آلہ)

میگنیفائر منتخب کئے گئے علاقے کو زوم (تیزی سے پاس لے کر آنے) کرنے کے لیے اور ڈرائنگ کو بڑے سائز میں دیکھنے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔

شکلیں

ایم ایس پینٹ ونڈو میں شکلیں موجود ہوتی ہیں جیسے:

بیضوی خط	□	منحنی خط	□	لائن	□
ستارہ	□	مثلث	□	مستطیل	□
کثیر الاضلاع	□	خمیس	□	تیر	□

Colour Palette رنگوں کا سلسلہ

ایک Colour Palette میں مختلف رنگ ہوتے ہیں colour Palette (رنگوں کا سلسلہ) ڈرائنگ کے لیے رنگوں کا انتخاب کرنے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔ یہ بالکل رنگ کی پنسلوں والے ڈبے کی طرح کا ہوتا ہے۔ آپ تصویروں کو خوبصورت رنگوں سے بھرنے کے لیے colour Palette سے رنگ کا انتخاب کر سکتے ہیں۔

برش (Brushes)

پینٹ میں نو برش ہوتے ہیں۔ ان کے نام نیچے دیئے گئے ہیں۔

1	برش	2	خوش خط لکھنے والا برش 1	3	خوش خط لکھنے والا برش 2
4	ایئر برش (رنگ کی پھو ہار ڈالنے کی پچکاری)	5	آئل برش	6	رنگین چاک
7	مارکر	8	پنسل	9	واٹر کلر برش

یہ برش ڈرائنگ پر منتخب کئے گئے برش کے مطابق مختلف تاثر دیتے ہیں۔

برش ٹول استعمال کرنے کے مراحل:

ایم ایس پینٹ میں مختلف قسم کے برش موجود ہوتے ہیں۔

"Home tab" پر کلک کریں اور ٹول بکس میں "Brush menu" پر کلک کریں۔

اپنی پسند کے برش اور سائز کا انتخاب کریں۔

رنگ 1 اور رنگ 2 کا انتخاب کریں۔

تیر کے نشان کو شکل بنانے کے لیے ڈرائنگ والی جگہ پر کھینچیں۔

مستطیل اور مربع بنانے کے مراحل

"Home tab" پر کلک کریں اور ٹول بکس میں سے "مستطیلی آلہ (Rectangle tool)" پر کلک کریں۔



ماؤس کے نشان کو ورک ایریا میں لائیں اور مستطیل بنانے کے لیے کلک کریں اور کھینچیں۔
مربع بنانے کے لیے ڈرائنگ ایریا میں ماؤس کو کھینچتے ہوئے "Shift Key" کو دبا کر رکھیں۔
ایک مربع بن جائے گا جیسا کہ نیچے شکل میں دکھایا گیا ہے۔

بیضوی شکل، دائرہ، تیرکان نشان اور ستارہ بنانے کے مراحل:

ٹول بکس میں اشکال کی فہرست سے "بیضوی آلہ" (Oval tool) پر کلک کریں۔
بیضوی شکل بنانے کے لیے ماؤس کو ڈرائنگ ایریا میں کھینچیں۔
دائرہ، تیرکان نشان اور ستارہ بنانے کے لیے ماؤس کو ڈرائنگ ایریا میں کھینچتے ہوئے "Shift key" کو دبا کر رکھیں۔

اپنے کام کو محفوظ کرنے اور پینٹ کو بند کرنے کے مراحل

ہم مستقبل میں اپنی ڈرائنگ کو استعمال کرنے کے لیے محفوظ کر سکتے ہیں۔
"Paint" پر کلک کریں۔ ایک فہرست نمودار ہوگی۔
"Save" پر کلک کریں۔ ایک ڈائلاگ باکس نمودار ہوگا۔
ڈرائنگ کا نام ٹائپ کریں۔
"Save button" پر کلک کریں۔
دوبارہ "Paint" پر کلک کریں۔ ایک فہرست نمودار ہوگی۔
"Exit" پر کلک کریں۔ پینٹ ونڈو بند ہو جائے گی۔

MS Paint کے فوائد

MS Paint ایک کمپیوٹر پروگرام ہے۔ پینٹ Paint استعمال کر کے آپ سادہ یا پیچیدہ ڈرائنگ بنا سکتے ہیں۔
آپ مستقبل میں استعمال کے لیے اپنی ڈرائنگ محفوظ کر سکتے ہیں۔
آپ کاغذ پر بھی ڈرائنگ چھاپ سکتے ہیں۔

 **Exercise**

A Answer these questions.

1. What is MS Paint Software?

Ans: The drawing and colouring software of computer is called MS-Paint or Microsoft Paint.

2. Write four components of MS Paint?

Ans:

(i) Ribbon Tabs	(ii) Tittle Bar
(iii) Ribbon	(iv) Help Button

3. How is MS Paint started?

Ans: You can start a paint program by following these four steps:

- 1** Click on the "**Start Button**" on the task bar.
- 2** Now click on the "**All Program**" in which you will click on "**Accessories**".
- 3** Here in "**Accessories**" you will see "**Paint**".
- 4** Now click on "**Paint**".

4. Name any four tools of MS Paint?

Ans: Pencil tool, Text tool, Colour Pick tool, Fill with colour tool.

5. How can you select a tool?

Ans: By clicking on it.

6. Where is start button?

Ans: On the taskbar.

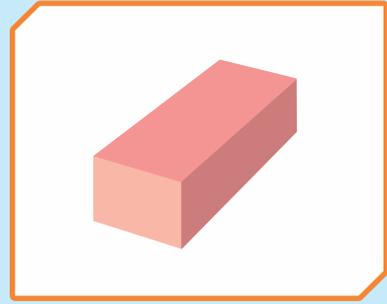
B Write the names of tool as shown.



Fill with colour tool



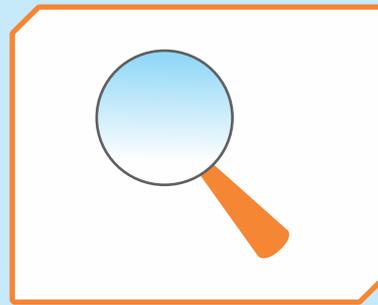
Pencil tool



Eraser



Rectangle



Magnifier

C Fill in the blanks.

1. The symbol  stands for **Pencil** tool.
2. **A** is **text** tool.
3. A title bar shows **name** of current program.
4. Drawing and colouring software is called **MS Paint**.
5. There are **Nine** brushes in Paint.

D Match the Columns.

Column A

Column B

1. Drawing Area

2. Shapes

3. Colours

4. Pencil tool

5. Magnifier



Space where we make drawing.



1. Status bar shows the _____ of drawing area.

a Length

b Width

c Size

d Drawing

2. _____ shapes are already available in paint program.

a Rectangle

b Triangle

c Oval

d all of these

3. Magnifier _____ the selected area and helps us to work on drawing.

a Increase

b Decrease

c Zoom in

d none of these

4.  is called _____.

a colour tool

b rectangle tool

c eraser tool

d fill with colour

5.  is called _____.

a pencil tool

b eraser

c Crayon

d None



Let's Learn More About MS Paint

۶

آپ پچھلے سبق میں ایم ایس پینٹ کے بارے میں پہلے ہی پڑھ چکے ہیں۔ ایم ایس پینٹ میں تصویریں بنانے اور ان میں رنگ بھرنے کے لیے استعمال ہونے والے ٹولز کے بارے میں پڑھ چکے ہیں۔ آؤ ایم ایس پینٹ کے بارے میں مزید سیکھیں۔ ایم ایس پینٹ میں مندرجہ ذیل ٹولز مزید پریکٹس کے لیے دیئے گئے ہیں۔

Polygone Tool (کثیر الاضلاع بنانے والا آلہ) کیسے استعمال کرتے ہیں؟

ہم پولی گون ٹول کو استعمال کر کے جو شکلیں پہلے سے موجود ہیں اس کے علاوہ مختلف شکلیں بنا سکتے ہیں۔ ان مراحل کی پیروی کریں:

"Polygone tool" کو کلک کریں۔

سیدھی لائن بنانے کے لیے ماؤس کو ڈرائنگ ایریا میں گھسیٹیں۔

ہر اس نقطہ پر کلک کریں جہاں آپ اضافی اطراف ظاہر کرنا چاہتے ہیں۔

90 یا 45 ڈگری کے زاویوں کے ضلع حاصل کرنے کے لیے shift کو دبا کر ضلع بنائیں۔

آخری لائن کو پہلی لائن سے ملائیں۔

ہم اوپر دیئے گئے مراحل کی پیروی کر کے مطلوبہ شکل حاصل کر سکتے ہیں۔

آؤٹ لائن (ابتدائی خاکہ) کیسے بنا سکتے ہیں؟

پنسل ٹول کو استعمال کرتے ہوئے آپ شکل کے گرد مختلف آؤٹ لائن (ابتدائی خاکہ) بنا سکتے ہیں۔ ان مراحل کی پیروی کریں۔

"Size tool" پر کلک کریں۔ ایک فہرست نمودار ہوگی۔

آؤٹ لائن کے لیے مطلوبہ سائز پر کلک کریں۔

آپ آؤٹ لائن کے لیے آؤٹ لائن کا مطلوبہ سائز حاصل کر لیں گے۔

Foreground Colour کو کیسے استعمال کرتے ہیں

ان مراحل کی پیروی کریں۔

"Foreground colour" کا انتخاب کریں (رنگ 1)

cursor (تیر کے نشان) کو ڈرائنگ ایریا میں کھینچیں۔ ڈرائنگ ایریا میں منتخب کئے گئے ایریا میں رنگ ظاہر کرتا ہے۔

Background colour کا انتخاب کیسے کر سکتے ہیں

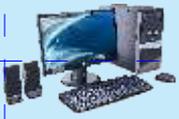
ان مراحل کی پیروی کریں۔

"Background colour" کا انتخاب کریں (رنگ 2)

cursor (تیر کے نشان) کو ڈرائنگ ایریا میں کسی جگہ کھینچیں۔

ماؤس پر دایاں بٹن دبائیں اور cursor کو کھینچیں۔

ڈرائنگ ایریا ڈریگڈ ایریا (وہ حصہ جہاں تیر کا نشان کھینچا گیا ہو) پر رنگ ظاہر کرتا ہے۔



ایک آجیکٹ کو copy اور Paste کیسے کیا جاسکتا ہے؟

اگر آپ منتخب کئے گئے ایریا کے لیے copy اور paste کا آپشن استعمال کرنا چاہتے ہیں۔ ان مراحل کی پیروی کریں۔

مستطیلی یا Free form (ایسا علاقہ جس کی کوئی خاص حدود نہ ہو) علاقے کا انتخاب کریں۔

کلپ بورڈ ٹول گروپ میں سے "Copy Option" پر کلک کریں۔

اب کلپ بورڈ ٹول گروپ میں سے "Paste option" پر کلک کریں۔

پیسٹ ایریا (جس جگہ کوئی چیز کاپی کر کے لائی گئی ہو) کو جہاں آپ دیکھنا چاہتے ہیں وہاں کھینچ کر لے آئیں۔

Pasted Area کے باہر والے حصہ پر کلک کریں۔ Pasted Area امیج میں تبدیل ہو جاتا ہے۔

MS Paint کے مزید اجزاء:

ونڈوز کو کنٹرول کرنے والے بٹن:

یہ بٹن ونڈوز کو گھٹانے، بڑھانے اور بند کرنے کے لیے استعمال ہوتے ہیں۔

زوم سلائیڈر:

زوم سلائیڈر ایم ایس پینٹ ونڈوز میں منظر کو انتہائی قریب اور انتہائی دور کرنے کے قابل بناتا ہے۔

Ribbon Tabs

وہ Home اور view کے آپشنز ظاہر کرتا ہے Home پر کلک کرنے سے نیافیتا نمودار ہوتا ہے جبکہ view پر کلک کرنے سے ایک

دوسرا Ribbon (فیتا) نمودار ہوتا ہے۔

مددگار بٹن Paint help button

یہ بٹن دبانے سے ڈائلاگ کا ڈبانا نمودار ہوگا۔ آپ سرچ بکس (تلاش کرنے والا ڈبانا) میں سوال یا موضوع ٹائپ کر کے مدد لے سکتے ہیں۔ دوسرے

متعلقہ عنوانات بھی یہاں موجود ہوتے ہیں۔ یہ آپشن نئے استعمال کرنے والوں کے لیے بہت مفید ہے جیسا کہ یہ تصویریں بنانے میں مدد کرتا ہے اور

MS Paint کا تعارف کرواتا ہے۔

میگنیفائر ٹول کو کیسے استعمال کرتے ہیں؟

میگنیفائر ٹول کو استعمال کر کے تصویر کو بڑا کر کے دکھانے کے لیے ان مراحل کی پیروی کریں۔

"Home Tab" پر کلک کریں۔

"Magnifier Tool" پر کلک کریں۔

ڈرائنگ ایریا میں اس آجیکٹ پر جس کو آپ بڑا کرنا چاہتے ہیں ماؤس کا بائیں بٹن دبائیں امیج بڑا ہو جائے گا۔



Exercise

A Answer these questions.

1. What is window control button?

Ans:

These buttons are used to minimize, maximize and close Paint window.

2. What is the function of zoom slider?

Ans:

Zoom slider enables you to "Zoom in" and "Zoom out" MS Paint window.

3. How to use background colour?

Ans:

Follow these steps:

-  Select the "**Background colour**". (colour 2)
-  Point the cursor some where in the drawing area.
-  Right click the "**mouse**" and drag the "**cursor**"
-  Drawing area shows colour in the dragged area.

4. What do you mean by "Tool Groups"?

Ans:

Pencil, Paint brush, Text, Eraser, colour picker and magnifier are called basic tools or tool groups.

5. Write steps to draw a polygon tool?

Ans:

Follow these steps:

-  Click the "polygon tool"
-  Drag the mouse in drawing area to get a straight line.
-  Click on each point where you want additional sides to show.
-  Press "Shift" key while creating a side to get sides at 45 or 90 degree angles.
-  Connect the last line to the first line.

We can get desired shape by following above mentioned steps.

B Fill in the blanks.

1. Making an object bigger in size, we use magnifier tool.
2. Draw a default shape, we click shape button.
3. MS Paint is the default program of windows.
4. Shapes like rectangle, oval, triangle etc are already available in MS Paint.

C Match the Columns.

Column A

Column B

1.  Zoom in and Zoom out
2. Zoom Slider Windows Control Buttons
3.  Paint help Button
4. Guides to draw pictures and gives introduction to paint. to copy an object

D Encircle the correct option.

1. Magnifier tool can make _____ an object.
 a small / large b colour c fill in colour d none of these
2. In MS Paint, default shapes are:
 a rectangle b oval c triangle d all of these
3. Foreground colour is used for:
 a lines b Shapes c text d all of these
4. Background colour is used for:
 a make drawing b fill in shapes c lines d none of these