



(MOHSIN GHORI PRESENTS)

STEP
BY
STEP

PRACTICAL'S SOLUTION FOR IX STUDENTS
(IN ENGLISH & URDU LANGUAGES)
(اردو اور انگریزی زبانوں میں)

Step	by	Step	Practical's
Solution	for	XI	Students
in / میں	English/انگریزی	and / اور	Urdu/ اردو

TO WHOM THIS BOOK IS FOR

Assalam Alykum, This book is specially for the

- ***Ninth-IX Computer Students***
- ***Matriculation-Part-I Computer students.***
- ***Computer Science students and***
- ***For all those people whom are new to the computer and want to learn GW-Basic Computer Programming Language.***

یہ کتاب کس کیلئے ہے

السلام علیکم!

یہ کتاب خصوصی طور پر

* نویں جماعت کے طلبہ اور طالبات

کیلئے

* میٹرک پارٹ-1 کے کمپیوٹر سائنس کے

طالب علموں کیلئے

* کمپیوٹر سائنس کے طالب علموں

کیلئے۔ اور

* ان تمام افراد کیلئے ہے جو کمپیوٹر کی

دنیا میں نئے ہیں اور کمپیوٹر پروگرامنگ

لینگویج " جی۔ ڈبلیو بیسک " کے حوالے

سے کچھ سیکھنا چاہتے ہیں۔

Preface

We take refuge to ALLAH from the Saitan the repelled. In the name of ALLAH the MOST BENEFICIENT and the MOST MERCIFUL. Let me say about this book, actually I was trying for very long period to write a book in English and Urdu (i.e single book with English and Urdu.). I have had various topics like in my mind to write a book e.g. MS-Word/MS-Excell/Power Point/Access, Programming language, Guide for intermediate and matriculation (part1- IX) students. As I hadn't have any experience of writing any book. So, I spent lots of time, once I started I just went into the depth of each and every topic in this way I failed several time to conclude the topic, as knowledge has no limit. My major problem was composing I wasn't only behind the concept I was composing (typing) the text to the book my-self in English and Urdu, so typing was also wasting my enormous amount of time specially in Urdu typing. Finally, I cope up with the solution that I must not go into the depth of topic and suspend my Urdu Chapter to limited time, with this idea I alhamdo LILLAH succeed in writing, this book as resultant of my solution. I am hopeful that this book will be helpful not only for the ninth-IX students but will also be helpful to the beginners of Computer programming.

دبیاجہ

میں اللہ کی پناہ چاہتا ہوں شیطان مردود کے شر سے۔ شروع کرتا ہوں اللہ کے نام سے جو بڑا مہربان نہایت رحم والا ہے۔ میں اس کتاب کے بارے میں یہ بتانا چاہتا ہوں کہ میں یہ کتاب کا فی پہلے سے اردو اور انگلش میں لکھنے کی کوشش کر رہا تھا (یعنی ایک ہی کتاب میں اردو اور انگلش)۔ میرے ذہن میں اس سے متعلق کئی عنوانات تھے جیسے مائیکروسافٹ ورڈ / ایکسل / پاور پوائنٹ / ایکسس ، پروگرامنگ لینگویج ، انٹر اور میٹرک پارٹ-1 (نویں) کے طلبہ کیلئے رہنماء کتاب وغیرہ وغیرہ۔ مگر مجھے اس کتاب سے پہلے ، کتاب لکھنے کا کسی بھی قسم کا کوئی تجربہ نہیں تھا۔ اسلئے مجھے بہت وقت لگا ، میں جونہی کوئی عنوان منتخب کرتا اسکی تحہ میں چلا جاتا کیونکہ کوشش ہوتی تھی کہ فارین کو زیادہ سے زیادہ معلومات فراہم کروں۔ اسلئے کئی بار ضرورت سے زیادہ گہرائی میں چلا گیا اور جب عنوان کو سمیٹنے کا وقت آیا تو ناکامی ہوئی۔ کتاب کے دیر سے شائع ہونے کے سلسلے میں ایک بڑی وجہ میری ٹائپنگ بھی رہی کیونکہ اس کتاب کی اردو اور انگریزی دونوں ٹائپنگ میں نے خود کیں اور خطیر وقت ضائع کیا۔ بالآخر میں اس کا حل نکالنے میں کامیاب ہو گیا کہ مجھے زیادہ گہرائی میں جانے کے بجائے معلومات کو ایک حد تک محدود کر دینا چاہیے۔ چونکہ میں نے اس پر عمل کیا اور الحمد للہ کامیاب ہوا جسکا نتیجہ یہ کتاب آپ کے سامنے ہے۔ میں پر امید ہوں کہ یہ کتاب نہ صرف نویں جماعت کے طلبہ کیلئے بلکہ اس کتاب کے پڑھنے والے ہر اس شخص کیلئے فائدہ مند ہوگی جو کمپیوٹر سائنس اور انفارمیشن ٹیکنالوجی میں نیا ہے اور کمپیوٹر پرانگ سیکھنا چاہتا ہے۔

ACKNOWLEDGEMENTاعتراف

The basic idea for creating this Practical book was taken from my friend's (Prof. Syed Imran Ali) Practical Book, he introduced this sort of book in his university for the ease of his students. So, I am following this concept for my students. I am thankful to Mr. Asher Saeed Alam, Mr. Ali Akber for their support for reviewing this book as an English and Urdu experts. I am also thankful to Mr. Asif Ali Sanghi, Mr. Shahzada Waseem Shahid, Mr. Jamshed Hashmi, Mr. Shaikh Saleem for providing me moral support for writing the book. I am grateful to all those people whom directly or in-directly supported me during the period of writing this book may ALLAH provide all of us the righteous way and show HIS blessing upon all of us (ameen).

اس کتاب کا بنیادی خیال میں نے اپنے ایک جامعہ ہمدرد کے دوست (پروفیسر سید عمران علی صاحب) سے لیا، انہوں نے اسی طرح کی کتاب جو انہوں نے انکی یونیورسٹی کے طلبہ کی آسانی کیلئے لکھی تھی اسے مجھ سے متعارف کرایا۔ اسلئے میں نے ان کے اس خیال کی پیروی میں اپنے طلبہ کی رہنمائی کیلئے یہ کتاب لکھی۔ میں شکر گزار ہوں جناب اشعر سعید عالم صاحب کا اور جناب علی اکبر صاحب کا جنہوں نے اپنی مصروفیات میں سے وقت نکال کر میری کتاب کی پروف ریڈنگ کی بحیثیت انگریزی اور اردو ایکسپرٹ۔ میں جناب شہزادہ وسیم صاحب، جناب آصف علی سانگھی صاحب، جناب جمشید ہاشمی صاحب، جناب شیخ سلیم صاحب کا بھی شکر گزار ہوں جنہوں نے میری کتاب کی تحریر اور اشاعت کے سلسلے میں حوصلہ افزائی کی۔ ان کے ساتھ ساتھ میں ان تمام افراد کا شکر گزار ہوں جنہوں نے کتاب کی تیاری کے دوران مجھے بلا واسطہ یا بل واسطہ رہنمائی دی یا مدد فراہم کی۔ اللہ تعالیٰ ہم سب کو سیدھے راستے کی طرف گامزن فرمائے اور ہم سب پر انعام فرمائے (آمین)

<i>Dedication</i>	
<i>This book is dedicated to Mother(late), Father, Wife and Sons</i>	یہ کتاب میں اپنی والدہ صاحبہ مرحومہ ، والد محترم اہلیہ اور بیٹوں کے نام کرتا ہوں ۔

محسن احمد خان غوری الیکٹرونکس

TABLE OF CONTENTS

Contents	عنوانات
Computer and it's parts	کمپیوٹر اور اسکے متعلقہ آلات
How to place Hand and it's fingers	ٹائپنگ کیلئے کئی بورڈ پر انگلیاں کس طرح رکھیں
How to Install GWBASIC Programming Language	ٹائپنگ کیلئے کس بٹن کو کس انگلی سے دبائیں۔
Opening GWBASIC Environment	شارٹ کٹ کیز کیا ہیں۔
GWBasic Commands	عملی سبق
GWBasic Statement	ایکسل
Writing GWBASIC First Program	مارکس کی تقسیم کس طرح سے ہے۔
Introduction to Flow Chart	
GWBasic Practicals in English and Urdu	
Viva Voce	

نشانات (مارکس) کی ترتیب

Marks Distribution

<u>Descriptions</u>	<u>Marks</u>	<u>مختصر تفصیل</u>
<i>Practical file</i>	08	عملی کام کی دستاویز
<i>Flow Chart</i>	02	پروگرام چلنے کی سمت کا چارٹ
<i>Source Program</i>	02	اصل جی ڈبلیو بیسک پروگرام
<i>Viva Vice</i>	10	عملی امتحان کے درمیان پوچھے گئے سوالات
<i>Output</i>	03	پروگرام کا نتیجہ / آؤٹ پٹ
<i>Total</i>	25	کل میزان

COMPUTER AND IT'S PARTS

Input Devices/ Output Devices/ Base Unit

ان پٹ کے آلات / آؤٹ پٹ کے آلات / بیس یونٹ



Base Unit



Monitor



Printer



Keyboard



Mouse

Computer Base(System) Unit from back side

عقبی (پچھلی) جانب سے کمپیوٹر کا بیس (سسٹم) یونٹ



PS/2 Ports

Serial Port

VGA Video

USB Ports

Audio Jacks

Power Supply

Parallel Port

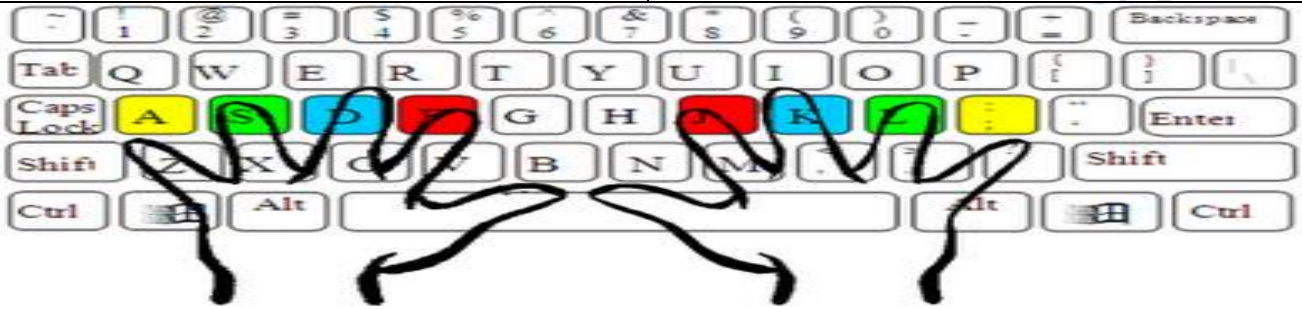
RJ45 NIC

56K Modem

HOW TO PLACE HAND & IT'S FINGERS AND HOW TO TYPE

Adopt following way to use a keyboard place fingers of Left hand on A S D F buttons and Fingers of Right hand on J K L ; buttons. These should be the home buttons for your fingers.

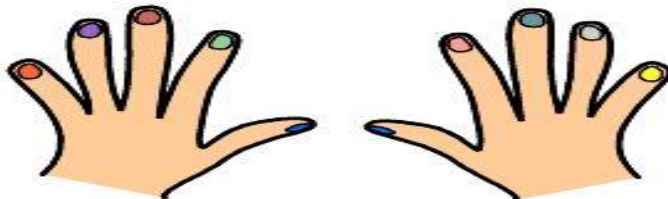
درجہ ذیل طریقے سے کمپیوٹر کی بورڈ پر انگلیاں رکھیں تاکہ تمام انگلیوں کا استعمال ہو اور کم سے کم سے کم وقت میں آپ زیادہ سے زیادہ رفتار کیساتھ ٹائپنگ کر سکیں۔ اپنی دائیں ہاتھ کی انگلیاں، جے، کے، ایل، سیمی کالن پر اور بائیں ہاتھ کی انگلیاں، اے، ایس، ڈی، ایف، پر اور دونوں انگوٹھے اسپیس پر، دوران ٹائپنگ رکھا کریں۔ جیسے نیچے دکھایا گیا ہے۔



Home Keys ASDF JKL;

Always press the button with relevant finger, match the color of nail of the finger to the button and use that particular finger to press that button with that particular finger as shown below. Always do this for your entire life in this way you can types as quick as possible which you can't do with one or two fingers.

ہمیشہ جس بھی بٹن کو پریس کرنا ہو۔ اسے متعلقہ انگلی سے ہی دبانا چاہیے۔ جیسے نیچے انگلی کے ناخن کے رنگ (کلر) کے ساتھ میچ (ملا کر) دکھایا گیا ہے۔ یعنی اگر پی کو، 0 کو، سیمی کالن کو دبانا ہو تو پیلے رنگ (یلو کلر) کے ناخن والی انگلی سے (جو کہ دائیں (سیدھے) ہاتھ کی چھوٹی انگلی ہے۔ اسی طرح اگر کیو، اے، ڈیڈ، 1، ٹیب، سٹ، کیپس لاک کو دبانا ہو تو نارنجی رنگ (اورنج کلر) کے ناخن والی بائیں (الٹے) ہاتھ کی چھوٹی انگلی سے۔ اور بلکل اسی طرح پورے کی بورڈ پر جو رنگ (کلر) دکھایا گیا ہے اسے اسی رنگ کے ناخن والی انگلی سے دبایا جائے تو ایک اچھی رفتار (اسپیڈ) کیساتھ ٹائپنگ کی جاسکتی ہے۔



OPENING GWBASIC ENVIRONMENT

Procedure in English Language

1. Assalam alykum, following procedure is for opening GW-BASIC software with the help of Mouse and Keyboard.

Switching-on Computer

1. Switch on your computer. Wait till the operating system "Windows" let you give access to interact with the computer.

2. With the help of mouse click "Start" Icon, generally present at bottom left side of the computer screen, as shown in figure "MakgFigure1.1"

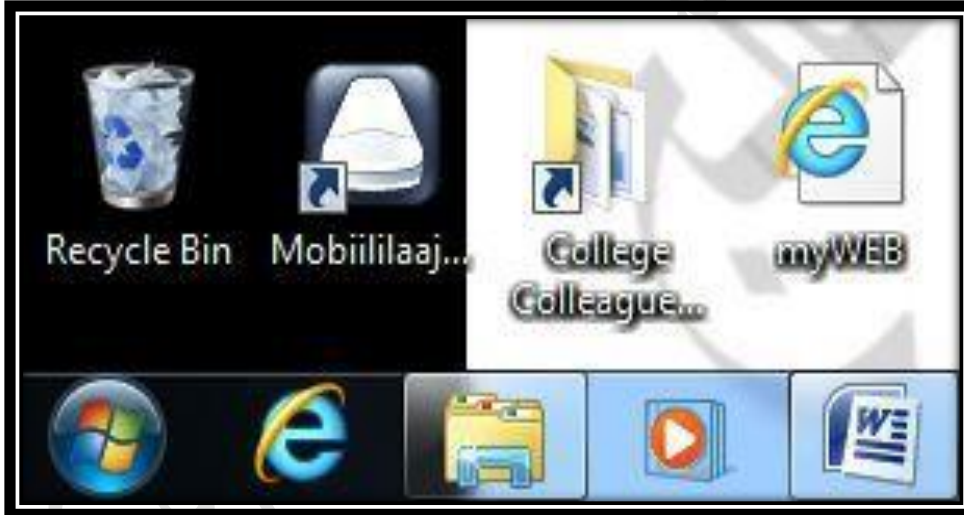
اردو زبان میں طریقہ کار

1- السلام علیکم، درجہ ذیل طریقہ سے آپکمپیوٹر پر پہلے سے موجود جی ڈیبلو بیسیک پروگرامنگ کا سافٹ ویئر تلاش کر کے چلا سکتے ہیں اور اسمیں پروگرامنگ کر سکتے ہیں۔

کمپیوٹر کھولنا:

1- کمپیوٹر کا بٹن کھولیں۔ انتظار کریں یہاں تک کہ "ونڈوز" اوپریٹنگ سسٹم آپکو کمپیوٹر کے استعمال کا موقعہ فراہم کر دے۔

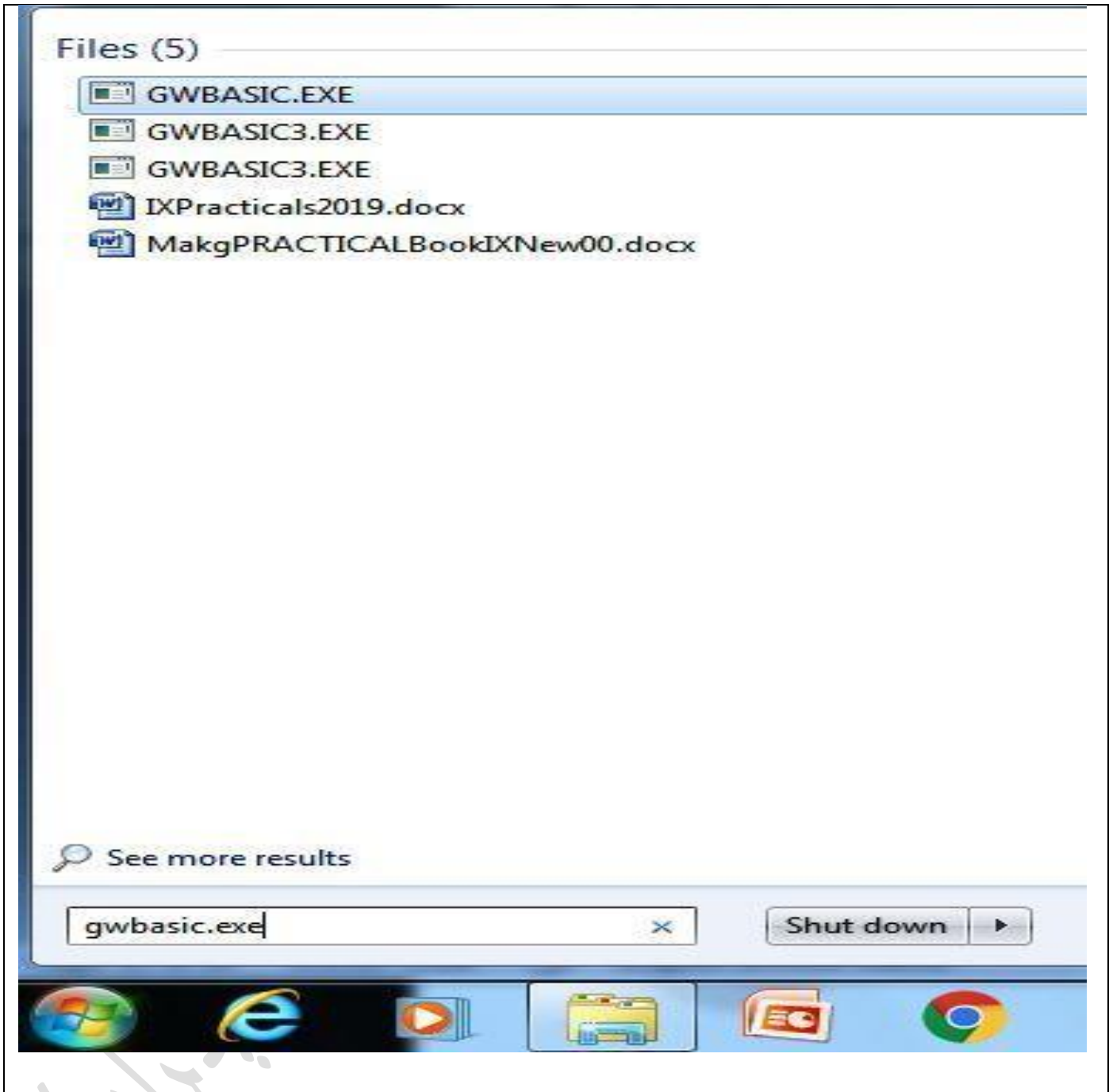
2- اب ماؤس کے ذریعے "اسٹارٹ" آئکن کو دبائیں، جو کہ عام طور سے کمپیوٹر اسکرین پر نیچے بائیں (الٹی) جانب موجود ہوتا ہے۔ جیسے کہ ذیل تصویر "ایم اے کے جی فیکر 1-1" میں دکھ رہا ہے۔



MakgFigure1.1

3. Use Mouse, click "Search Bar", type "GWBASIC.EXE" in it, with the help of computer keyboard to search "GWBASIC.Exe". Now click on the Gwbasic icon to open it. As shown in the figure "MakgFigure1.2".

3- ماؤس سے "سرچ بار" (تلاش کرنے والی جگہ) کو کلک کریں پھر کئی بورڈ کی مدد سے اس "سرچ بار" میں "جی ڈیبلو بیسیک" لکھ کر اسے تلاش کریں اور پھر دوبار (ڈبل کلک کر کے) اسے کھولیں۔ جیسے نیچے تصویر "ایم اے کے جی 1-2" میں دکھ رہا ہے۔



MakgFigure1.2

<p>FLOW CHART Shapes(Figures) Shape names and their purpose</p> <p>فلوچارٹ میں استعمال ہونے والی اشکال ان اشکال کے نام اور استعمال کرنے کے مقاصد</p>	<p>Purpose</p>	<p>SHAPES with Name/ شکل اور شکل کا نام</p>	<p>مقصد</p>
	<p>Start / Stop</p>	<p>Oval / بیضوی</p> 	<p>پروگرام کے شروعات اور اختتام کو ظاہر کرنے کیلئے</p>
	<p>Display / Input / Output</p>	<p>Parallelogram / متوازی الاضلاع</p> 	<p>اسکرین پر کچھ لکھنے اور لکھ کر اندراج لینے کیلئے</p>
	<p>Process/ Calculate box</p>	<p>Rectangle / مستطیل</p> 	<p>کسی بھی حساب / شماریات کیلئے</p>
	<p>Sub-Process box</p>	<p>Nested Rectangle / مستطیل کے اندر مستطیل</p> 	<p>کسی ذیلی پروگرام کو ظاہر کرنے کیلئے۔</p>
	<p>Decision / Selection / Condition</p>	<p>Diamond / بیرے کی شکل</p> 	<p>فیصلہ / شاخ / چناؤ کیلئے</p>
	<p>Line Connector</p>	<p>Circle / دائرہ</p> 	<p>کسی لائن کا کنٹرول کسی اور جگہ منتقل کرنے کیلئے</p>
	<p>Page Connector</p>	<p>Pentagon/ پانچ کونی</p> 	<p>صفحہ کا اختتام اور شروعات کیلئے</p>
	<p>Flow Direction</p>	<p>Arrow / تیر</p> 	<p>پروگرام چلنے کی سمت کیلئے</p>

Basic Commands

Purpose	Commands	مقصد
1. List: To list all or part of a program to the screen, line printer, or file.	LIST Press F1 د با نیں	جی ڈبلیو بیسک کے پروگرام کو جو کمپیوٹر کی میموری میں لوڈ (موجود) ہے کمپیوٹر اسکرین پر دیکھنے کیلئے۔
2. Run: To execute the program currently in memory, or to load a file from the diskette into memory and run it.	RUN Press F2	جی ڈبلیو بیسک کے پروگرام کو جو کمپیوٹر کی میموری میں لوڈ (موجود) ہے کمپیوٹر پر چلانے دیکھنے کیلئے۔
3. Load: To load a file from diskette into memory.	LOAD Press F3	سکینٹری اسٹوریج (ڈسک) پر موجود پروگرام کو کمپیوٹر کی ورکنگ میموری (ریم) میں ڈالنے کیلئے۔
4. Save: To save a program file on diskette.	SAVE Press F4	کمپیوٹر ورکنگ میموری (ریم) میں موجود پروگرام کو کمپیوٹر کی سکینٹری اسٹوریج پر سینو (اسٹور) کرنے کیلئے۔
5. Auto: To generate and increment line numbers automatically each time you press the RETURN key.	AUTO Press Alt+A	خود بخود پروگرام میں لائن نمبر لانے کیلئے۔ پروگرام میں استعمال ہونے والے تمام نمبرک ویری ایبلز کی ویلیو کو صفر (زیرو) کرنے کیلئے۔ اسٹرنگ ویری ایبلز کو خالی کرنے کیلئے اور تمام کھلی ہوئی فائلوں کو بند کرنے کیلئے تاکہ کمپیوٹر ورکنگ میموری خالی ہو کر اس میں جگہ بن جائے۔
6. CLEAR: To set all numeric variables to zero, all string variables to null, and to close all open files. Options set the end of memory and reserve the amount of string and stack space available for use by GW-BASIC.	CLEAR	جی ڈبلیو بیسک پروگرام میں موجود لائنز کو مٹانے کیلئے۔
7. Delete: To delete program lines or line ranges.	DELETE Press Alt+D	
8. New: To delete the	NEW	جی ڈبلیو بیسک میں نئے پروگرام کو شروع کرنے

<p>program currently in memory and clear all variables.</p>	<p>Press Alt+N</p>	<p>کیئے۔</p>
<p>9. Files: To print the names of the files residing on the specified drive.</p>	<p>FILES</p>	<p>موجودہ فولڈر میں موجود فائلز کے نام دیکھنے کیئے۔</p>
<p>10. Program lines.</p>	<p>PROGRAM LINES</p>	<p>پہلے سے موجود لائنز کو دیکھنے کیئے۔</p>
<p>11. Edit: To display a specified line, and to position the cursor under the first digit of the line number, so that the line may be edited.</p>	<p>EDIT</p>	<p>پہلے سے موجود لائنز میں ردوبدل/ تبدیلی کیئے۔</p>
<p>12. System: Close GW-Basic</p>	<p>SYSTEM</p>	<p>جی ڈ بلیو بیسک سے باہر نکلنے کیئے۔</p>

Basic Statements

Purpose

1. Clear the screen.
2. To output a display to the screen.
3. To print data at the line printer.
4. To terminate program execution, close all files, and return to command level.
5. To allow explanatory remarks to be inserted in a program.
6. To prepare the program for input from the terminal during program execution.
7. To assign the value of an expression to a variable.
8. To branch to one of several specified line numbers, depending on the value returned when an expression is evaluated.
9. IF - THEN: To make a decision regarding program flow based on the result returned by an expression.
10. FOR – NEXT: To execute a series of instructions a specified number of times in a loop.

Statements

CLS

PRINT

LPRINT

END

REM

INPUT

LET

GOTO

IF - THEN

FOR-NEXT

مقصد

- کمپیوٹر اسکرین کو صاف کرنے کیلئے۔
- کوئی بھی پیغام کمپیوٹر اسکرین پر لکھنے کیلئے۔
- کوئی بھی پیغام کمپیوٹر پرنٹر پر پرنٹ کرنے کیلئے۔
- ویجنوئل بیسک کے پروگرام کی آخری لائن (ستر) جو ظاہر کرتی ہے کہ پروگرام ختم ہوا۔
- پروگرام میں یادداشت اور رہنمائی کیلئے ریمارکس دینے کیلئے۔
- کمپیوٹر اسکرین پر کوئی بھی پیغام لکھ کر کسی بھی قسم کا اندراج (ان پٹ) لینے کیلئے۔
- کسی ویری ایبل میں ویلو ڈالنے کیلئے۔
- ترتیب سے ہٹ کر کسی مخصوص لائن نمبر پر پراگرام کا کنٹرول تبدیل کرنے کیلئے۔
- اگر ایک سے زیادہ امکانات ہوں تو فیصلہ کرنے کیلئے۔
- مخصوص لائنوں کو جو فار- نیکسٹ کے درمیان میں ہوں ان کو متعدد بار چالانے کیلئے۔

11. To set or retrieve the current time.

TIME\$

کپیوٹر کا ٹائم پڑھنے کیلئے اور اسے سیٹ کرنے کیلئے۔

12. To set or retrieve the current date.

DATE\$

کپیوٹر کی ڈیٹ (تاریخ) پڑھنے کیلئے اور اسے سیٹ کرنے کیلئے۔

13. To specify the maximum values for array variable subscripts and allocate storage accordingly

DIM

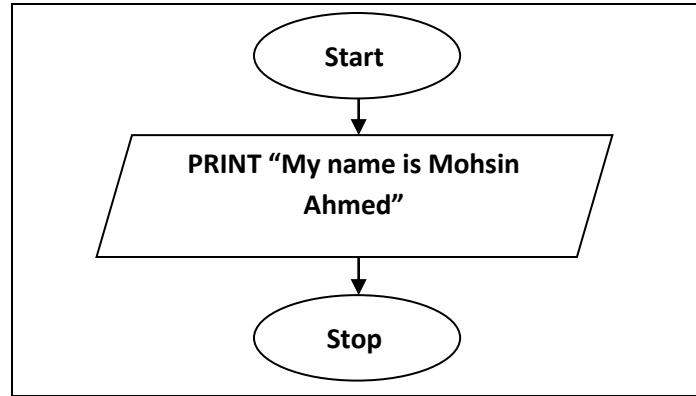
ایرے (ویری ایبل کی چین) کو پروگرام میں استعمال کرنے کیلئے۔

جی-ڈبلیو بیسک کے شارٹ کٹس (ٹوٹکے) SHORTCUT KEYS OF GWBASIC

ان شارٹ کٹس سے اب آپکو پورا لفظ لکھنے کی ضرورت نہیں ہوگی۔ صرف شارٹ کٹ بٹن(کی) دبائیں اور نیچے دیئے گئے حاشیے کہ مطابق لفظ خود بخود لکھا ہوا آجائے گا۔

You not need to type the full words, only use the shortcut keys(button) as shown in the following table to write the corresponding word.

<u>Keys</u>	<u>Purpose</u> Alt+ A means press Alt with A	<u>Keys</u>	<u>Purpose</u> (Alt+ A) کے معنی " آلٹر " بٹن اور "اے" بٹن ایک ساتھ دبائیں
Alt +A	AUTO	Alt +B	BSAVE
Alt +C	COLOR	Alt +D	DELETE
Alt +E	ELSE	Alt +F	FOR
Alt +G	GOTO	Alt +H	HEX\$
Alt +I	INPUT	Alt +J	J
Alt +K	KEY	Alt +L	LOCATE
Alt +M	MOTOR	Alt +N	NEXT
Alt +O	OPEN	Alt +P	PRINT
Alt +Q	Q	Alt +R	RUN
Alt +S	SCREEN	Alt +T	THEN
Alt +U	USING	Alt +V	VAL
Alt +W	WIDTH	Alt +X	XOR
Alt +Y	Y	Alt +Z	Z

**FIRST GWBASIC PROGRAM: (Printing Name)**

10 CLS

20 PRINT "Assalam Alykum, I am Mohsin
Ahmed "

30 END

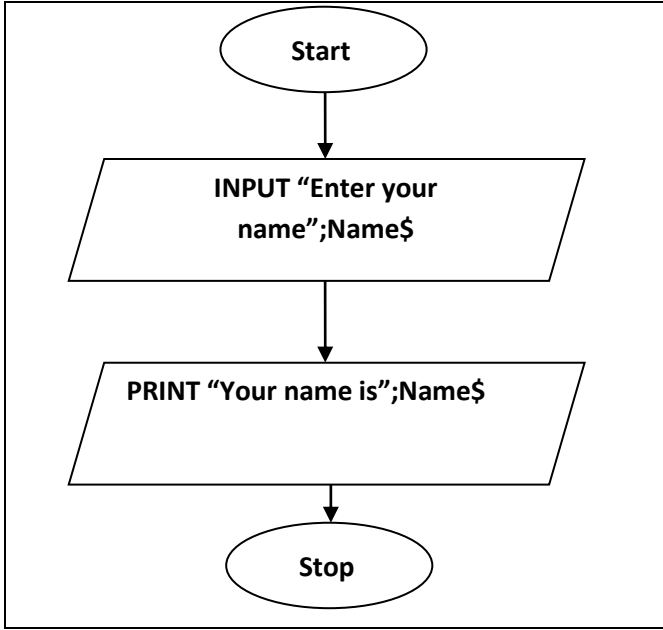
لائن نمبر

10 اسکرین کو صاف (کلیئر) کرے گی۔

20 کمپیوٹر کی اسکرین پر ان کے " "

درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔

30 پروگرام کو ختم کر دے گی۔



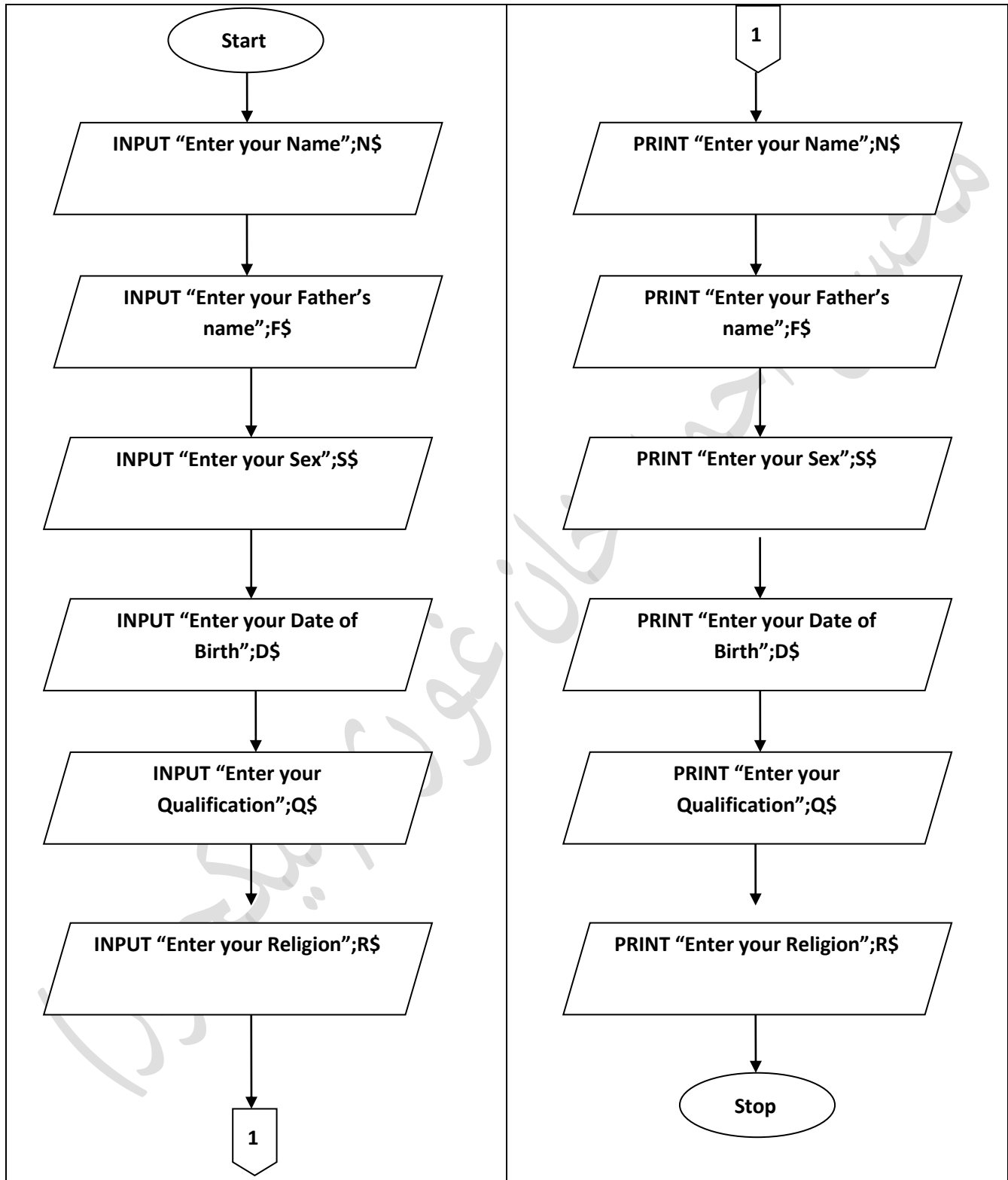
SECOND GWBASIC PROGRAM: (Asking and Printing Name)

```

10 REM * This program prints the
name*
20 CLS
30 INPUT "Enter your name";Name$
40 PRINT "Your name is ";Name$
50 END
  
```

لائن نمبر
 10 ریمکس دینے کیلئے ہے اسکو پروگرام سے متعلق بیان/یادداشت کیلئے استعمال کرتے ہیں۔
 20 اسکرین کو صاف (کلینر) کرے گی۔
 30 کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔ اور کمپیوٹر استعمال کرنے والے سے ایک اندراج کروائے گی اور ویری ایبل میں محفوظ کرلے گی۔
 40 کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو اسے ویری ایبل میں محفوظ شدہ کیساتھ پرنٹ کرے گی۔
 50 پروگرام کو ختم کر دے گی۔

Practical 1 Flow chart



PRACTICAL No.1:**(Bio-Data)**

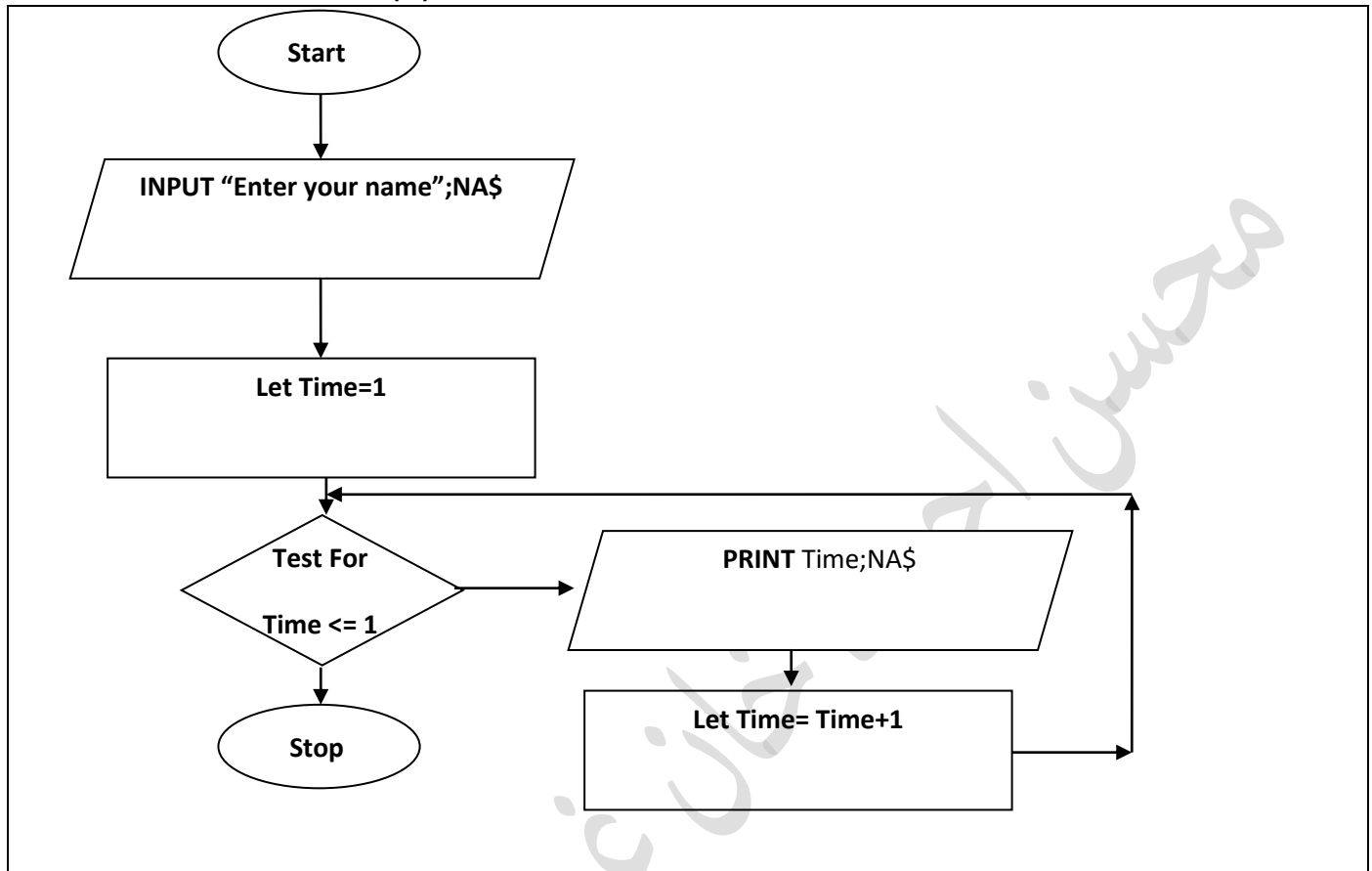
```

10 REM * This program prints the inputted
Bio-Data (CV) *
20 COLOR 15,0
30 CLS
40 INPUT "Enter Your Name ";N$
50 INPUT "Enter Your Father's Name ";F$
60 INPUT "Enter Your Sex ";S$
70 INPUT "Enter Your Date of Birth ";D$
80 INPUT "Enter Your Qualification ";Q$
90 INPUT "Enter Your Religion ";R$
100 INPUT "Enter Your Nationality ";NA$
110 CLS
120 PRINT Tab(10)"*** PRACTICAL NO.1
programmed by Mohsin Ghori for IX ***"
130 PRINT Tab(10)"Showing your inputted
Bio-Data"
140 PRINT
Tab(10)"*****"
*****"
150 PRINT Tab(10) "Your Good Name ";N$
160 PRINT Tab(10) "Your Father's Name ";F$
170 PRINT Tab(10) "Your Sex ";S$
180 PRINT Tab(10) "Your Date of Birth ";D$
190 PRINT Tab(10) "Your Qualification ";Q$
200 PRINT Tab(10) "Your Religion ";R$
210 PRINT Tab(10) "Your Nationality ";NA$
220 PRINT Tab(10) "*** End of Program ***"
230 PRINT
240 PRINT TAB(6) "Website->
www.MasterMohsin.com";Tab(6);"Email->
Makghori5x@gmail.com"
250 END

```

لائن نمبر
10 ریماکس دینے کیلئے ہے اسکو
 پروگرام سے متعلق بیان/یادداشت کیلئے
 استعمال کرتے ہیں۔
20 یہ کلر دینے کیلئے ہے۔ **15** الفاظ کے
 کلر کیلئے اور **0** پیچھے اسکرین کے کلر
 کیلئے۔
30 اسکرین کو صاف (کلینر) کرے گی۔
40 سے **100** تک کمپیوٹر کی اسکرین
 پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو
 پرنٹ کرے گی۔ اور کمپیوٹر استعمال
 کرنے والے سے ایک کے بعد ایک
 اندراج کروانے کی اور ہر ایک کو
 علیحدہ ویری ایبل میں محفوظ
 کرلے گی۔
110 اسکرین کو صاف (کلینر) کرے گی۔
120 اور **130** کمپیوٹر کی اسکرین پردس
 حروف (ورٹز) کا وقفہ دے گی پھر ان کے
 " " درمیان جو بھی
 لکھا ہو اسے اسکرین پر پرنٹ کرے گی۔
140 اور **220** کمپیوٹر کی اسکرین پردس
 حروف (ورٹز) کا وقفہ دے گی پھر ان کے
 " " درمیان جو بھی لکھا ہو اسے
 ویری ایبل میں محفوظ شدہ کیساتھ پرنٹ
 کرے گی۔
250 پروگرام کو ختم کر دے گی۔

Flow Chart Practical 2(a)



PRACTICAL No.2(a):**(Printing name 10 times with For-Loop)**

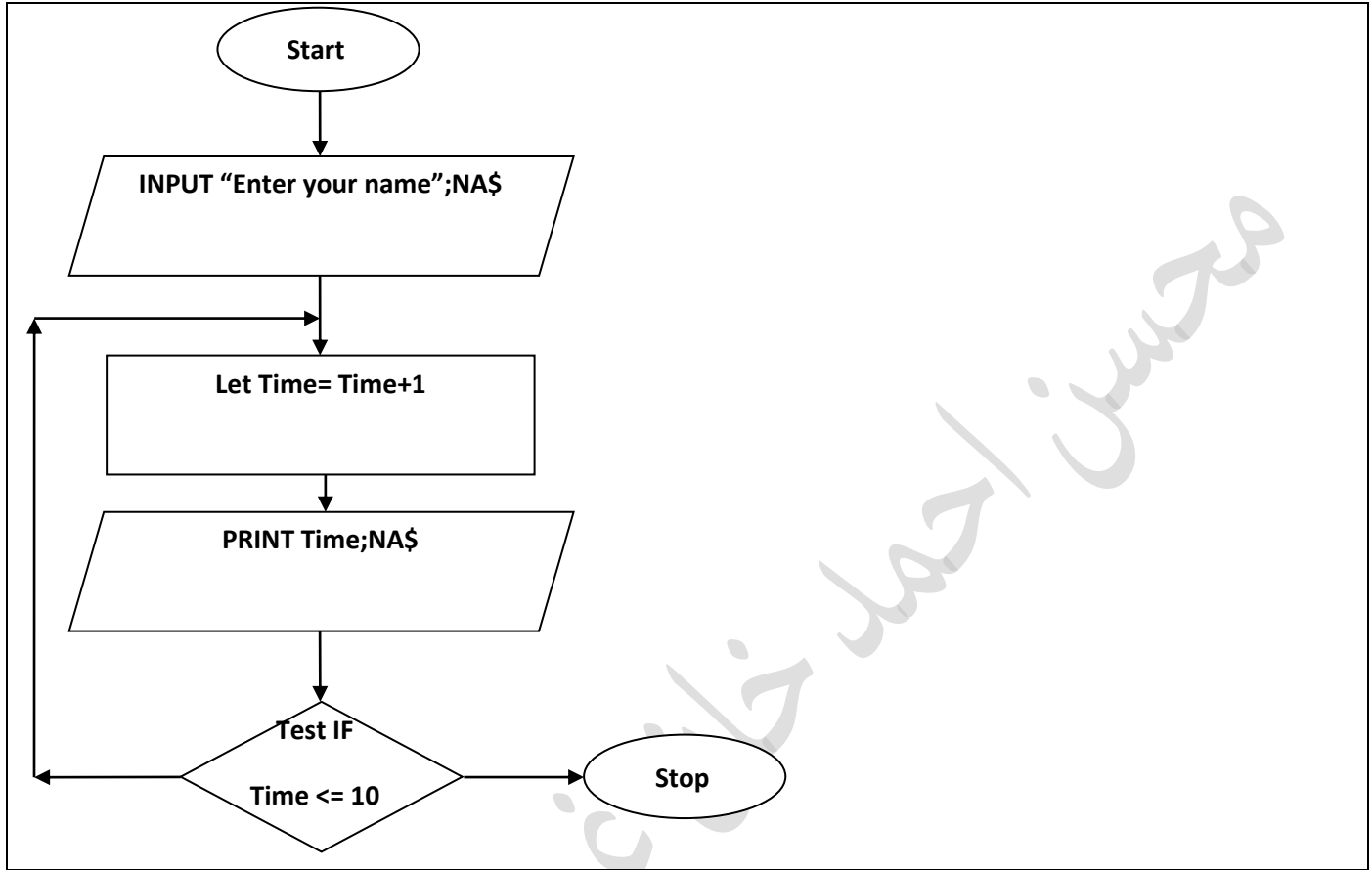
```

10 REM * This program prints the inputted
name 10 times using for loop*
20 COLOR 15,0
30 CLS
40 INPUT "Enter Name ";NA$
50 CLS
60 PRINT Tab(8)"*** PRACTICAL NO.2(a)
programmed by Mohsin Ghori for IX ***"
70 PRINT Tab(10)"Showing inputted name
80 PRINT
Tab(10)"*****
*****"
90 FOR Times=1 to 10
100 PRINT tab(20);Times;NA$
110 NEXT Times
120 PRINT Tab(20) "*** End of Practical 2
(a)***"
130 PRINT
140 PRINT TAB(6) "Website->
www.MasterMohsin.com";Tab(6);"Email->
Makghori5x@gmail.com"
150 END

```

لائن نمبر
10 ریماکس دینے کیلئے ہے اسکو پروگرام سے متعلق بیان/یادداشت کیلئے استعمال کرتے ہیں۔
20 یہ کلر دینے کیلئے ہے۔ 15 الفاظ کے کلر کیلئے اور 0 پیچھے اسکرین کے کلر کیلئے۔
30 اسکرین کو صاف (کلیئر) کرے گی۔
40 سے 100 تک کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔ اور کمپیوٹر استعمال کرنے والے سے ایک کے بعد ایک اندراج کروانے گی اور ہر ایک کو علیحدہ ویری ایبل میں محفوظ کر لے گی۔
50 اسکرین کو صاف (کلیئر) کرے گی۔
60 سے 80 تک کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔
90 میں لوپ کا استعمال کیا گیا ہے۔ لوپ کے درمیان میں موجود جتنی بھی لائنیں ہونگی وہ جب تک لوپ میں دی گئی شرط/شرائط درست رہیں گی بار بار چلتی رہیں گی۔
100 یہ بیس الفاظ کے خلاء کے بعد ویری ایبل ٹائم کی ویلیو (قدر) کو پرنٹ کرے گی پھر اسی کے ساتھ ویری ایبل این اے کی ویلیو (قدر) کو بھی پرنٹ کرے گی۔
110 یہ فار لوپ کی کو ختم کرنے کیلئے استعمال ہوتی ہے۔
120 سے 140 تک جو کچھ بھی پرنٹ اسٹیٹمنٹ کے ساتھ " " میں دیا جائے گا۔ اسے کمپیوٹر اسکرین پر پرنٹ کر دے گی۔
150 پروگرام کو ختم کر دے گی۔

Flow Chart Practical 2(b,c)

**PRACTICAL No.2(b):**

(Printing name 10 times with IF-Statement)

```

10 REM * This program prints the inputted
name 10 times using IF-THEN Statement*
20 COLOR 15,0
30 CLS
40 INPUT "Enter Name ";NA$
50 CLS
60 PRINT Tab(8)"*** PRACTICAL NO.2(b)
programmed by Mohsin Ghori for IX ***"
70 PRINT Tab(10)"Showing inputted name
10 times Using IF-THEN Statement"
  
```

نام کو دس بار "اف دین" کی اسٹیٹمنٹ کی مدد سے کمپیوٹر اسکرین پر پرنٹ کرنا

لائن نمبر
10 ریماکس دینے کیلئے ہے اسکو پروگرام سے متعلق بیان/یادداشت دینے کیلئے استعمال کرتے ہیں۔
20 یہ کلر دینے کیلئے ہے۔ 15 الفاظ کے کلر کیلئے اور 0 پیچھے اسکرین کے کلر کیلئے۔
30 اسکرین کو صاف (کلینر) کرے گی۔
40 کمپیوٹر کی اسکرین پر ان کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔ اور کمپیوٹر استعمال کرنے والے سے ایک نام

```

80 PRINT
Tab(10)"*****"
*****"
90 Times=Times+1
100 PRINT tab(20);Times;NA$
110 IF Times< 10 THEN GOTO 90
120 PRINT Tab(20) "*** End of Practical 2
(b) ***"
130 PRINT
140 PRINT TAB(6) "Website->
www.MasterMohsin.com";Tab(6);"Email->
Makghori5x@gmail.com"
150 END

```

کا اندراج کروائے گی اور اس نام کو ویری ایبل "این اے \$" میں محفوظ کر لے گی۔

50 اسکرین کو صاف (کلیئر) کرے گی۔

60 سے 80 تک کمپیوٹر کی اسکرین پر ان کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔

90 میں ایک ویری ایبل "ٹائمز" کو دکلیئر کرنے کے بعد اسمیں ایک کی رقم ڈال دے گی۔

100 یہ بیس الفاظ کے خلاء کے بعد ویری ایبل ٹائم کی ویلیو (قدر) کو پرنٹ کرے گی پھر اسی کے ساتھ ویری ایبل این اے کی ویلیو (قدر) کو بھی پرنٹ کرے گی۔

110 یہ اف کی شرط لکھنے کا طریقہ ہے یعنی اگر ٹائمز کی قدر (رقم/ویلیو) دس سے کم ہوگی تو پروگرام کو واپس لائن نمبر 90 پر بھیج دے گی۔

120 سے 140 تک جو کچھ بھی پرنٹ اسٹیٹمنٹ کے ساتھ " " میں دیا جائے گا۔ اسے کمپیوٹر اسکرین پر پرنٹ کر دے گی۔

150 پروگرام کو ختم کر دے گی۔

PRACTICAL No.2(c):

(Printing name 10 times with If-else)

```

10 REM * This program prints the inputted name 10 times using IF-THEN-ELSE
Statement *
20 COLOR 14,0
30 CLS
40 INPUT "Enter Name ";NA$
50 CLS
60 PRINT Tab(10)"*** PRACTICAL NO.2(c) programmed by Mohsin Ghori for IX
***"
70 PRINT Tab(10)"Showing inputted name 10 times Using IF-THEN ELSE

```

Statement"

80 PRINT

Tab(10)"*****
**"

90 Times=Times+1

100 PRINT tab(20);Times;NA\$

110 IF Times< 10 THEN GOTO 90 ELSE 120

120 PRINT Tab(20) "*** End of Practical 2(c) ***"

130 PRINT

140 PRINT TAB(6) "Website-> www.MasterMohsin.com";Tab(6);"Email->

Makghori5x@gmail.com"

150 END

پریکٹیکل نمبر 2 سی:

(نام کو دس بار "اف دین ایلس" کی اسٹیٹمنٹ کی مدد سے کمپیوٹر کی اسکرین پر پرنٹ کرنا)

لائن نمبر

10 ریماکس دینے کیلئے ہے اسکو پروگرام سے متعلق بیان/یادداشت دینے کیلئے استعمال کرتے ہیں۔

20 یہ کلر دینے کیلئے ہے۔ 15 الفاظ کے کلر کیلئے اور 0 پیچھے اسکرین کے کلر کیلئے۔

30 اسکرین کو صاف (کلیئر) کرے گی۔

40 کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔ اور کمپیوٹر

استعمال کرنے والے سے ایک نام کا اندراج کروائے گی اور اس نام کو ویری ایبل "این اے \$" میں محفوظ کرلے گی۔

50 اسکرین کو صاف (کلیئر) کرے گی۔

60 سے 80 تک کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔

90 میں ایک ویری ایبل "ٹائمز" کو دکلیئر کرنے کے بعد اسمیں ایک کی رقم ڈال دے گی۔

100 یہ بیس الفاظ کے خلاء کے بعد ویری ایبل ٹائم کی ویلیو (قدر) کو پرنٹ کرے گی پھر اسی کے ساتھ ویری ایبل این اے کی ویلیو (قدر) کو بھی پرنٹ کرے گی۔

110 یہ اف کی شرط لکھنے کا طریقہ ہے یعنی اگر ٹائمز کی قدر (رقم/ویلیو) دس سے کم ہوگی تو

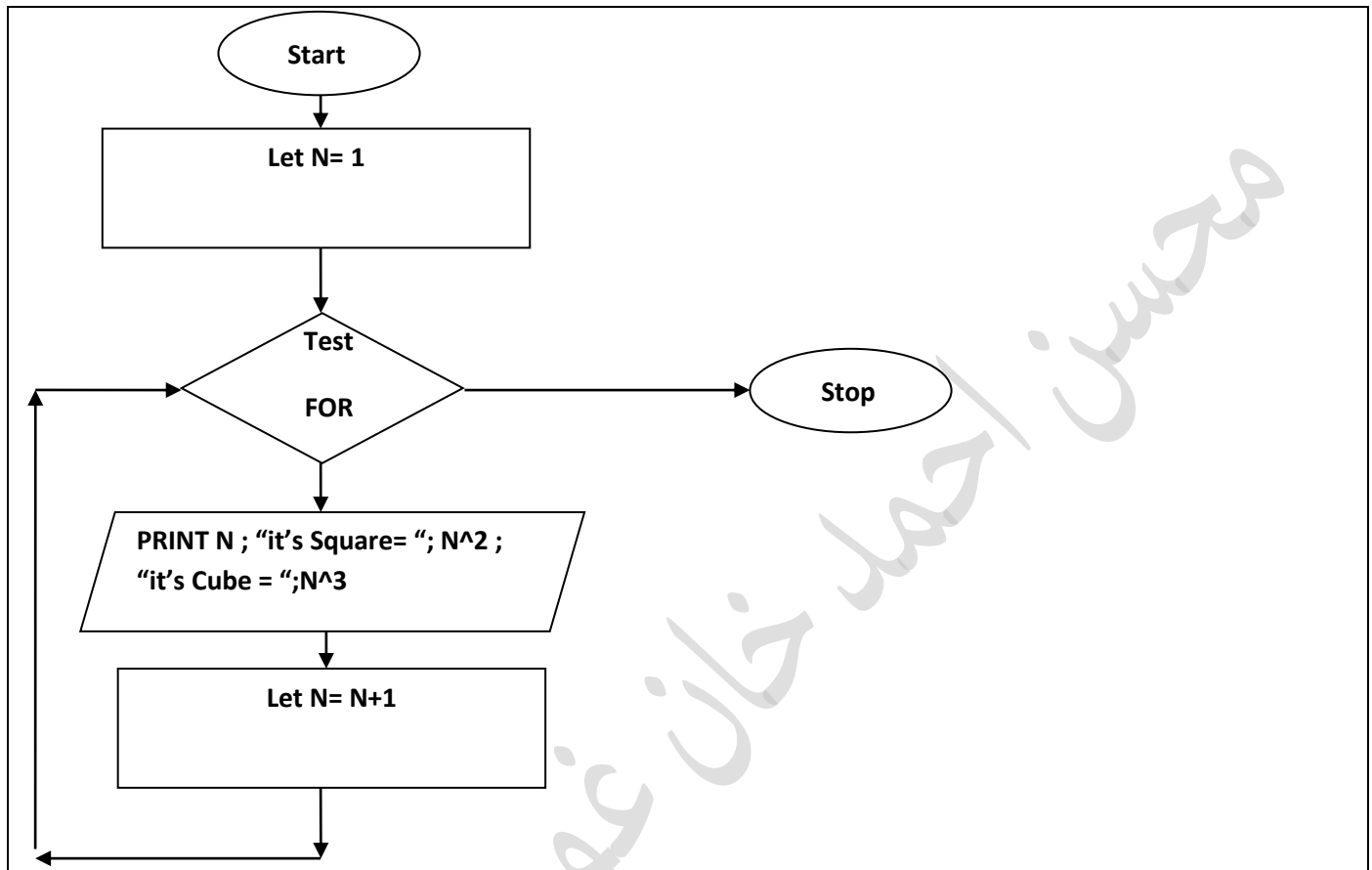
پروگرام کو واپس لائن نمبر 90 پر بھیج دے گی ورنہ اسکو لائن نمبر 120 پر بھیج دے گی۔

120 سے 140 تک جو کچھ بھی پرنٹ اسٹیٹمنٹ کے ساتھ " " میں دیا جائے گا۔ اسے کمپیوٹر

اسکرین پر پرنٹ کر دے گی۔

150 پروگرام کو ختم کر دے گی۔

Flow Chart Practical 3



PRACTICAL No.3:**(Printing square² & cubes³ from 1 to 10 numbers)**

```

10 REM * This program prints the square & Cubes of 1 to 10 number *
20 COLOR 15,0
30 CLS
40 PRINT Tab(10)"*** PRACTICAL NO.3 programmed by Mohsin Ghori for IX
***"
50 PRINT Tab(10)"Showing numbers, their squares & Cubes"
60 PRINT
Tab(10)"*****"
70 FOR N=1 to 10
80 PRINT Tab(13)N;" It's Square ";N^2;"It's Cube ";N^3
90 NEXT N
100 PRINT Tab(20) "*** End of Practical 3 ***"
110 PRINT
120 PRINT TAB(6) "Website-> www.MasterMohsin.com";Tab(6);"Email->
Makghori5x@gmail.com"
130 END

```

پریکٹیکل نمبر 3:

(ایک سے لیکر دس تک کے نمبروں کا اسکوائر اور کیوب کمپیوٹر اسکرین پر پرنٹ کرنا)

لائن نمبر

10 ریماکس دینے کیلئے ہے اسکو پروگرام سے متعلق بیان/یادداشت دینے کیلئے استعمال کرتے ہیں۔

20 یہ کلر دینے کیلئے ہے۔ 15 الفاظ کے کلر کیلئے اور 0 پیچھے اسکرین کے کلر کیلئے۔

30 اسکرین کو صاف (کلینر) کرے گی۔

40 سے 60 تک کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔

کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔ اور کمپیوٹر

استعمال 70 فار لوپ لکھنے کا طریقہ ہے اس کے نیچے جو بھی لائنیں "نیکسٹ" تک

ہونگی فار لوپ کا حصہ تصور ہونگی اور فار لوپ میں عائد کردہ شرط جب تک درست ہوگی

اس وقت تک یہ تمام لائنیں

بھی بار بار چلیں گی۔

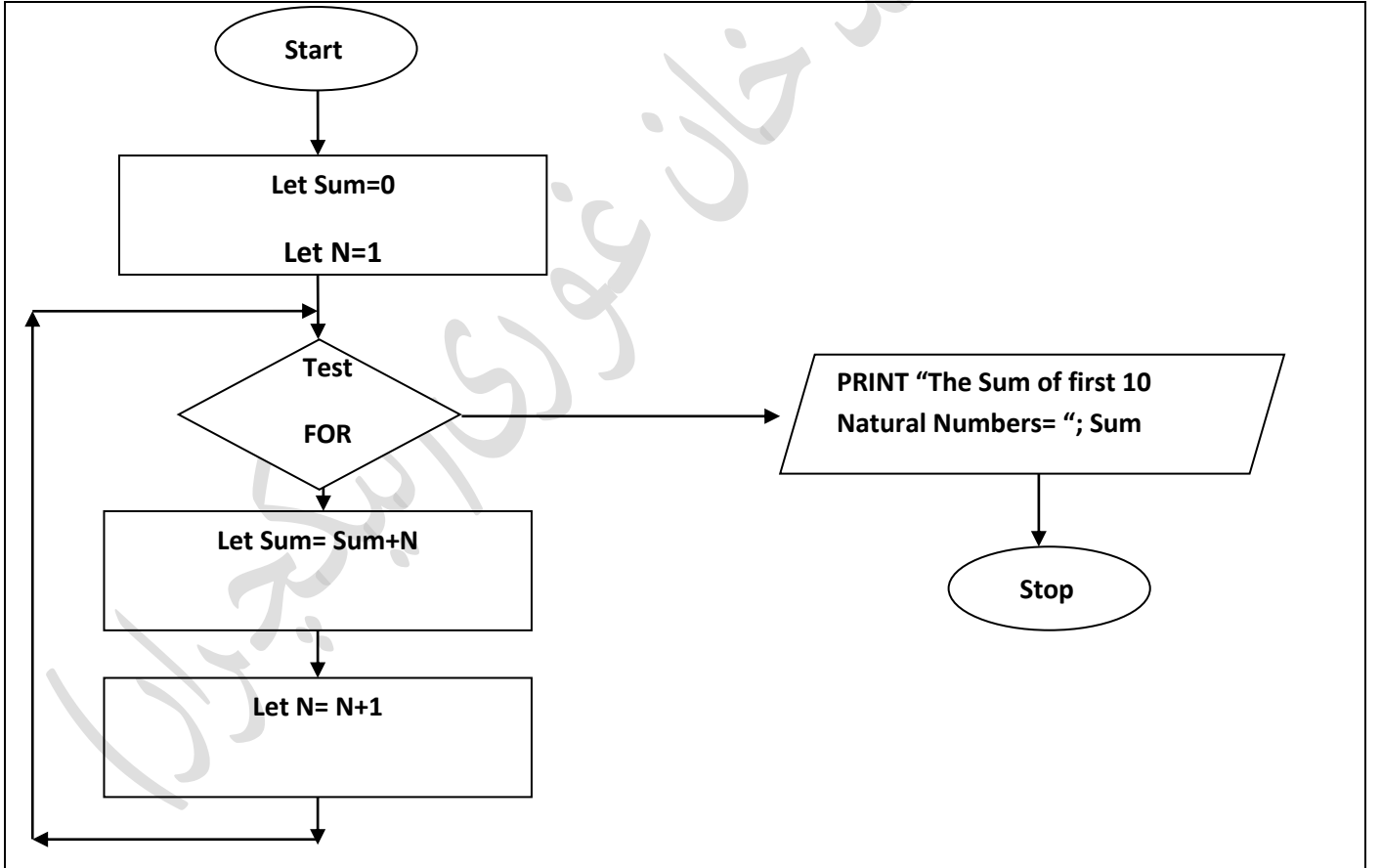
80 فار لوپ میں دیئے گئے ایک ویری ایبل "این" کو پھر اسکے اسکوائر کو پھر اسکے کیوب کو کمپیوٹر کی اسکرین پر پرنٹ کر دے گی۔

90 فار لوپ میں موجود ویری ایبل "این" میں ایک نمبر کا اضافہ کر کے لوپ کی ابتدا پر پروگرام کنٹرول ٹرانسفر کر دیتی ہے اور اس سے لوپ میں موجود لائنوں کا اختتام بھی ظاہر ہوتا ہے۔

100 سے 120 تک کمپیوٹر کی اسکرین پر ان کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔

130 پروگرام کو ختم کر دے گی۔

Flow Chart Practical 4



PRACTICAL No.4**(Printing sum of first 10 natural number)**

```

10 REM * Mohsin Ghori program that prints the sum of numbers *
20 COLOR 15,0
30 CLS
40 PRINT Tab(10)"*** PRACTICAL NO.4 programmed by Mohsin Ghori for IX
***"
50 PRINT Tab(20)"Showing you Sum of First 10 Natural Numbers"
60 PRINT Tab(20)"*****"
70 FOR Number=1 to 10
80 Sum=Sum+Number
90 Next Number
100 PRINT Tab(20) "The sum of first ten natural numbers is ";Sum
110 PRINT Tab(20) "*** End of Practical 4 ***"
120 PRINT
130 PRINT TAB(6) "Website-> www.MasterMohsin.com";Tab(6);"Email->
Makghori5x@gmail.com"
140 END

```

پریکٹیکل نمبر 4:

ایک سے لیکر دس تک کے نمبروں کا کل میزان (ٹوٹل) پرنٹ کرنا
لائن نمبر

10 ریماکس دینے کیلئے ہے اسکو پروگرام سے متعلق بیان/یادداشت دینے کیلئے استعمال کرتے ہیں۔

20 یہ کلر دینے کیلئے ہے۔ 15 الفاظ کے کلر کیلئے اور 0 پیچھے اسکرین کے کلر کیلئے۔

30 اسکرین کو صاف (کلیئر) کرے گی۔

40 سے 60 تک کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔
کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔ اور کمپیوٹر
استعمال

70 فار لوپ لکھنے کا طریقہ ہے اس کے نیچے جو بھی لائنیں "نیکسٹ" کی لائن نمبر تک
ہونگی فار لوپ کا حصہ تصور ہونگی اور فار لوپ میں عائد کردہ شرط جب تک درست ہوگی
اس وقت تک یہ تمام لائنیں بھی بار بار چلیں گی۔ فار لوپ دینے گئے ایک ویری ایبل "نمبر" کو

ایک سے شروع کرے گا پھر اسکو چیک کرے گا کہ وہ دس سے چھوٹا یا اسکے برابر ہے یا نہیں اگر چھوٹا ہوگا تونیچھے والی لائن نمبر 80 ورنہ "نیکسٹ" کے بعد والی لائن 100 چلے گی۔

80 ایک ویری ایبل "سم" میں "سم کی موجودہ رقم" کو دوسرے ویری ایبل "نمبر" کی رقم کیساتھ جمع کر کے اسکے نتیجے کو واپس ویری ایبل "سم" میں جمع کر دے گا۔ اور فار لوپ میں عائد کردہ شرط جب تک درست رہے گی۔ یہ سلسلہ جاری رہے گا۔

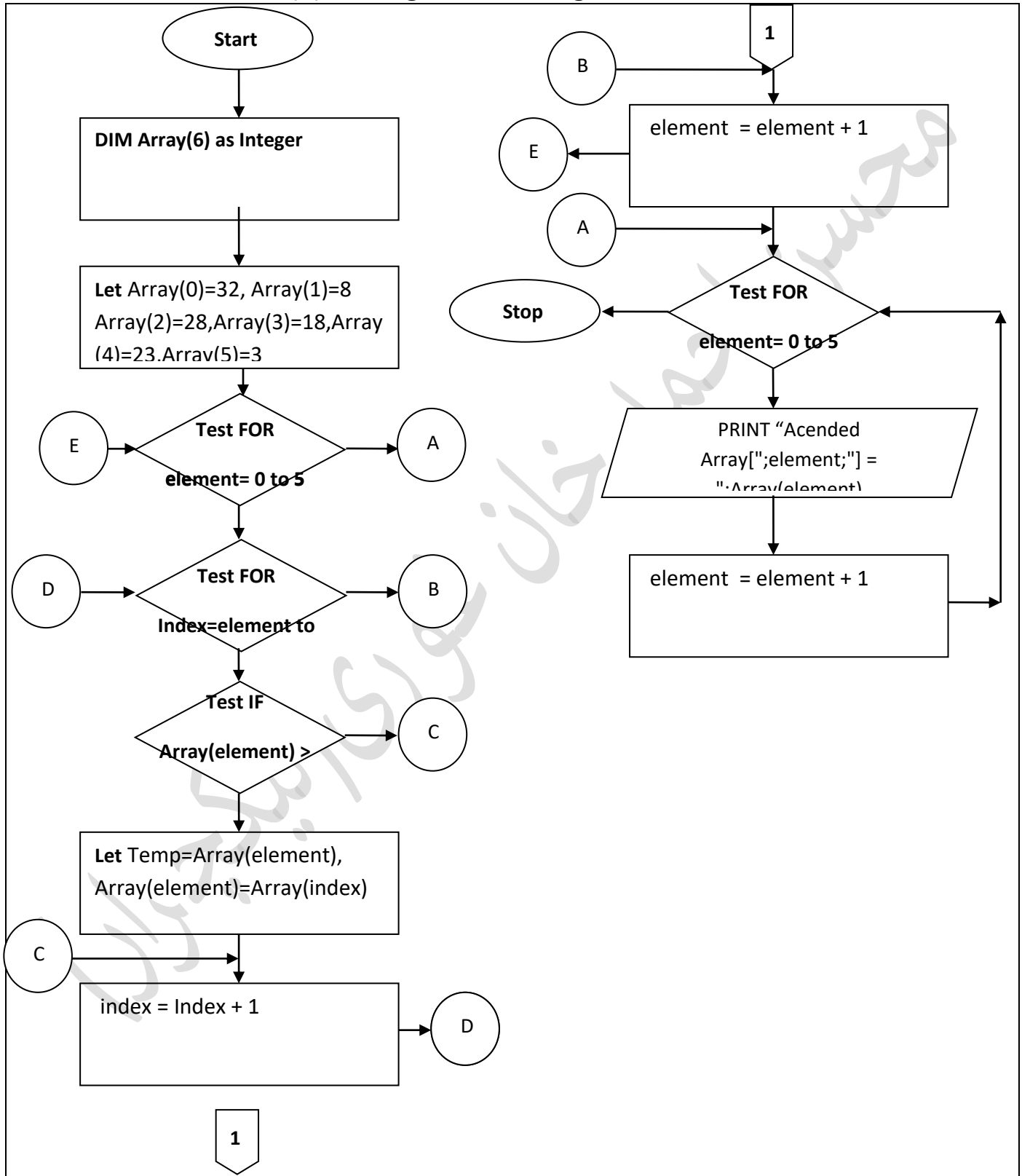
90 فار لوپ میں موجود ویری ایبل "نمبر" میں ایک نمبر کا اضافہ کر کے لوپ کی ابتدا پر پروگرام کنٹرول ٹرانسفر کر دیتی ہے اور اس سے لوپ میں موجود لائنوں کا اختتام بھی ظاہر ہوتا ہے۔

100 کمپیوٹر اسکرین پر یہ بیس الفاظ کے خلاء کے بعد اس کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کر کے پھر ویری ایبل "سم" کی ویلیو (قدر) کو پرنٹ کرے گی۔

110 سے 130 تک کمپیوٹر کی اسکرین پر ان کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔

130 پروگرام کو ختم کر دے گی۔

Flow Chart Practical 5(a) Sorting in Ascending Order



PRACTICAL No.5(a):**(Sorting given numbers in Ascending Order)**

```

10 REM * Mohsin Ghori program to sort 32,8,28,18,23,3 in Ascending Order *
20 COLOR 15,0
30 CLS
40 PRINT Tab(10)"*** PRACTICAL NO.5(a) programmed by Mohsin Ghori for IX ***"
50 PRINT Tab(20)"Showing you Given Numbers in Ascending Order"
60 PRINT Tab(20)"*****"
70 DIM Array(6)
80 REM * ***** *
90 Array(0)=32
100 Array(1)=8
110 Array(2)=28
120 Array(3)=18
130 Array(4)=23
140 Array(5)=3
150 FOR element=0 to 5
160 FOR index=element to 5
170 IF Array(element) > Array(index) THEN 180 else goto 210
180 Temp= Array(element)
190 Array(element)=Array(index)
200 Array(index)=Temp
210 NEXT index
220 NEXT element
230 FOR element=0 to 5
240 PRINT Tab(10) "Acended Array[";element;"] = ";Array(element)
250 NEXT element
260 PRINT Tab(20) "*** End of Practical 5(a) ***"
270 PRINT
280 PRINT TAB(6) "Website-> www.MasterMohsin.com";Tab(6);"Email->
Makghori5x@gmail.com"
290 END

```

پریکٹیکل نمبر 5 (اے):

دئیے گئے نمبروں کو چھوٹے سے بڑے کی مناسبت سے ترتیب دینا اور کمپیوٹر کی اسکرین پر پرنٹ کرنا

لائن نمبر

10 ریماکس دینے کیلئے ہے اسکو پروگرام سے متعلق بیان/یادداشت دینے کیلئے استعمال کرتے ہیں۔

20 یہ کلر دینے کیلئے ہے 15 الفاظ کے کلر کیلئے اور 0 پیچھے اسکرین کے کلر کیلئے۔

30 اسکرین کو صاف (کلینر) کرے گی۔

40 سے 60 تک کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔

70 ایک ایرے ویری ایبل جسکا نام بھی "ایرے" ہے اور سائز چھ ہے ڈکلیئر کرے گی۔

80 بھی ریماکس دینے کیلئے ہے۔

90 سے 140 تک کی لائنیں "ایرے" کے ایک ایک رکن (ایلیمنٹ) جو کے (0، 1، 2، 3، 4، 5)

ہیں ان میں بل ترتیب رقم (ویلیوز) 32، 8، 28، 18، 23، 13 ڈال دیں گی۔

150 فار لوپ لکھنے کا طریقہ ہے اس کے نیچے جو بھی لائنیں اسکے متعلقہ "نیکسٹ" تک

ہونگی وہ فار لوپ کا حصہ تصور ہونگی اور فار لوپ میں عائد کردہ شرط جب تک درست

ہوگی اس وقت تک یہ تمام لائنیں بھی بار بار چلیں گی۔ پہلا فار لوپ دینے گئے ایک ویری ایبل

"ایلیمنٹ" کو صفر سے شروع کرے گا پھر اسکو چیک کرے گا کہ وہ پانچ سے چھوٹا یا اسکے

برابر ہے یا نہیں اگر چھوٹا یا اسکے برابر ہوگا تو نیچھے والی لائن نمبر 160 چلے گی ورنہ

اسکے متعلقہ "نیکسٹ" کے بعد والی لائن 230 چلے گی۔

160 فار لوپ لکھنے کا طریقہ ہے اس کے نیچے جو بھی لائنیں اسکے متعلقہ "نیکسٹ" تک

ہونگی وہ فار لوپ کا حصہ تصور ہونگی اور فار لوپ میں عائد کردہ شرط جب تک درست

ہوگی اس وقت تک یہ تمام لائنیں بھی بار بار چلیں گی۔ دوسرا فار لوپ دینے گئے ویری ایبل

"انڈیکس" کو پہلے ویری ایبل "ایلیمنٹ" کی موجودہ رقم (ویلیو) سے شروع کرے گا پھر اسکو

چیک کرے گا کہ وہ پانچ سے چھوٹا یا اسکے برابر ہے یا نہیں اگر چھوٹا یا اسکے برابر ہوگا

تو نیچھے والی لائن نمبر 170 چلے گی ورنہ اسکے متعلقہ "نیکسٹ" کے بعد والی لائن 220

چلے گی۔

170 اف اسٹیٹمنٹ ہے جس میں شرط ہے کہ اگر ایرے (ایلیمنٹ) ، ایرے (انڈیکس) سے بڑا

ہوگا تو لائنیں 180، 190، 200 چلیں گی ورنہ 210 چلے گی۔

180 ایک ویری ایبل "ٹیمپ" میں ایرے (ایلیمنٹ) کی موجودہ رقم (ویلیو) ڈالے گی۔

190 ایرے (ایلیمنٹ) میں ایرے (انڈیکس) کی موجودہ اقم (ویلیو) ڈالے گی۔

200 ایرے (انڈیکس) میں ویری ایبل "ٹیمپ" کی رقم (ویلیو) دالے گی۔

210 ویری ایبل "انڈیکس" میں ایک کا اضافہ کر کے پروگرام کا کنٹرول لائن نمبر 170 پر بھیج دے گی۔

220 ویری ایبل "ایلیمنٹ" میں ایک کا اضافہ کر کے پروگرام کا کنٹرول لائن نمبر 160 پر بھیج دے گی۔

230 ایک بار پھر فارلوپ کو چلانے گی۔ فار لوپ ویری ایبل "ایلیمنٹ" کی موجودہ رقم (ویلیو)

کو صفر (زیرو) سے شروع کرے گا پھر اسکو چیک کرے گا کہ وہ پانچ سے چھوٹا یا اسکے برابر ہے یا نہیں اگر چھوٹا یا اسکے برابر ہوگا تونیچھے والی لائن نمبر 240 چلے گی۔ ورنہ اسکے متعلقہ "نیکسٹ" کے بعد والی لائن 260 چلے گی۔

240 کمپیوٹر اسکرین پر یہ دس الفاظ کے خلاء کے بعد اس کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ

کر کے پھر ویری ایبل "ایلیمنٹ" کی ویلیو (قدر) کو، اس کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ

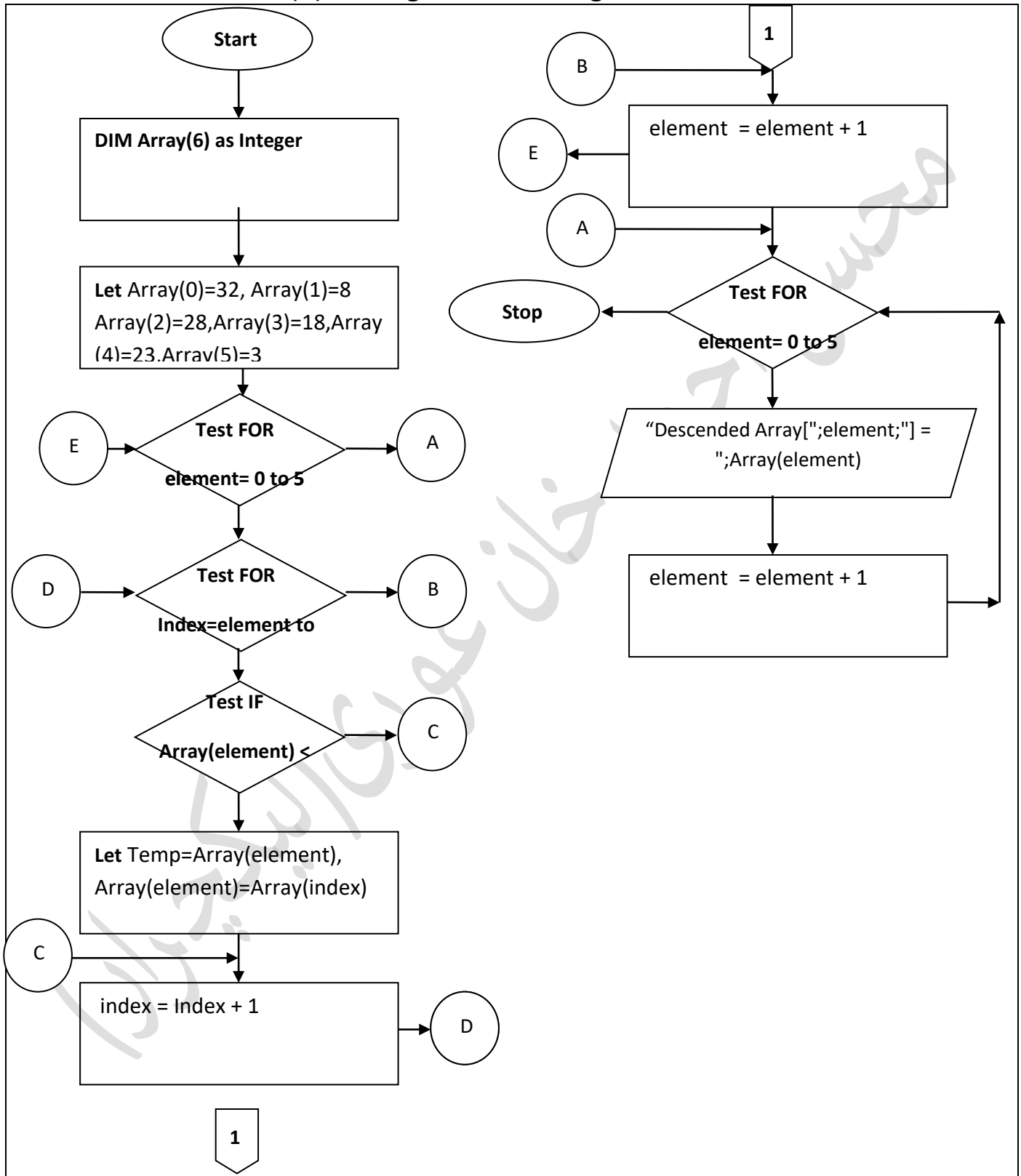
کر کے پھر ایرے ویری ایبل "ایرے (ایلیمنٹ)" کی ویلیو (قدر/رقم) کو پرنٹ کرے گی۔

250 ویری ایبل "ایلیمنٹ" کی رقم (ویلیو) میں ایک کا اضافہ کرے اسکو لائن نمبر 230 (فارلوپ کے آغاز) پر بھیج دے گی۔

260 سے 280 تک کمپیوٹر کی لائنیں اسکرین پر ان کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔

290 پروگرام کو ختم کر دے گی۔

Flow Chart Practical 5(b) Sorting in Descending Order



PRACTICAL No.5(B)**(Sorting given numbers in Descending Order)**

```

10 REM * Mohsin Ghori program to sort the numbers in Descending Order *
20 COLOR 15,0
30 CLS
40 PRINT Tab(10)"* PRACTICAL NO.5(b)programmed by Mohsin Ghori for IX"
50 PRINT Tab(20)"Showing you Given Numbers in Descending Order"
60 PRINT
Tab(20)"*****"
70 DIM Array(6)
80 REM * "*****" *
90 Array(0)=13
100 Array(1)=8
110 Array(2)=28
120 Array(3)=18
130 Array(4)=23
140 Array(5)=3
150 FOR element=0 to 5
160 FOR index=element to 5
170 IF Array(element) < Array(index) THEN 180 else goto 210
180 Temp= Array(element)
190 Array(element)=Array(index)
200 Array(index)=Temp
210 NEXT index
220 NEXT element
230 FOR element=0 to 5
240 PRINT Tab(10) "Descended Array[";element;"] = ";Array(element)
250 NEXT element
260 PRINT Tab(20) "*** End of Practical 5(b) ***"
270 PRINT
280 PRINT TAB(6) "Website-> www.MasterMohsin.com";Tab(6);"Email->
Makghori5x@gmail.com"
290 END

```

پریکٹیکل نمبر 5 (بی):

دئیے گئے نمبروں کو بڑے سے چھوٹے کی مناسبت سے ترتیب دینا اور کمپیوٹر کی اسکرین پر پرنٹ کرنا

لائن نمبر

10 ریماکس دینے کیلئے ہے اسکو پروگرام سے متعلق بیان/یادداشت دینے کیلئے استعمال کرتے ہیں۔

20 یہ کلر دینے کیلئے ہے۔ 15 الفاظ کے کلر کیلئے اور 0 پیچھے اسکرین کے کلر کیلئے۔

30 اسکرین کو صاف (کلیئر) کرے گی۔

40 سے 60 تک کمپیوٹر کی اسکرین پر ان کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔

70 ایک ایرے ویری ایبل جسکا نام بھی "ایرے" ہے اور سائز چھ ہے ڈکلیئر کرے گی۔

80 بھی ریماکس دینے کیلئے ہے۔

90 سے 140 تک کی لائنیں "ایرے" کے ایک ایک رکن (ایلیمنٹ) جو کے (0، 1، 2، 3، 4، 5)

ہیں ان میں بل ترتیب رقم (ویلیوز) 13، 8، 28، 18، 23، 3 ڈال دیں گی۔

150 فار لوپ لکھنے کا طریقہ ہے اس کے نیچے جو بھی لائنیں اسکے متعلقہ "نیکسٹ" تک

ہونگی وہ فار لوپ کا حصہ تصور ہونگی اور فار لوپ میں عائد کردہ شرط جب تک درست

ہوگی اس وقت تک یہ تمام لائنیں بھی بار بار چلیں گی۔ پہلا فار لوپ دینے کے ایک ویری ایبل

"ایلیمنٹ" کو صفر سے شروع کرے گا پھر اسکو چیک کرے گا کہ وہ پانچ سے چھوٹا یا اسکے

برابر ہے یا نہیں اگر چھوٹا یا اسکے برابر ہوگا تو نیچے والی لائن نمبر 160 چلے گی ورنہ

اسکے متعلقہ "نیکسٹ" کے بعد والی لائن 230 چلے گی۔

160 فار لوپ لکھنے کا طریقہ ہے اس کے نیچے جو بھی لائنیں اسکے متعلقہ "نیکسٹ" تک

ہونگی وہ فار لوپ کا حصہ تصور ہونگی اور فار لوپ میں عائد کردہ شرط جب تک درست

ہوگی اس وقت تک یہ تمام لائنیں بھی بار بار چلیں گی۔ دوسرا فار لوپ دینے کے ویری ایبل

"انڈیکس" کو پہلے ویری ایبل "ایلیمنٹ" کی موجودہ رقم (ویلیو) سے شروع کرے گا پھر اسکو

چیک کرے گا کہ وہ پانچ سے چھوٹا یا اسکے برابر ہے یا نہیں اگر چھوٹا یا اسکے برابر ہوگا

تو نیچے والی لائن نمبر 170 چلے گی ورنہ اسکے متعلقہ "نیکسٹ" کے بعد والی لائن 220

چلے گی۔

170 اف اسٹیٹمنٹ ہے جس میں شرط ہے کہ اگر ایرے (ایلیمنٹ) ، ایرے (انڈیکس) سے چھوٹا

ہوگا تو لائنیں 180، 190، 200 چلیں گی ورنہ 210 چلے گی۔

180 ایک ویری ایبل "ٹیمپ" میں ایرے (ایلیمنٹ) کی موجودہ رقم (ویلیو) ڈالے گی۔

190 ایرے (ایلیمنٹ) میں ایرے (انڈیکس) کی موجودہ رقم (ویلیو) ڈالے گی۔

200 ایرے (انڈیکس) میں ویری ایبل "ٹیمپ" کی رقم (ویلیو) دالے گی۔

210 ویری ایبل "انڈیکس" میں ایک کا اضافہ کر کے پروگرام کا کنٹرول لائن نمبر 170 پر بھیج دے گی۔

220 ویری ایبل "ایلیمنٹ" میں ایک کا اضافہ کر کے پروگرام کا کنٹرول لائن نمبر 160 پر بھیج دے گی۔

230 ایک بار پھر فارلوپ کو چلائے گی۔ فار لوپ ویری ایبل "ایلیمنٹ" کی موجودہ رقم (ویلیو) کو صفر (زیرو) سے شروع کرے گا پھر اسکو چیک کرے گا کہ وہ پانچ سے چھوٹا یا اسکے برابر ہے یا نہیں اگر چھوٹا یا اسکے برابر ہوگا تونیچھے والی لائن نمبر 240 چلے گی۔ ورنہ اسکے متعلقہ "نیکسٹ" کے بعد والی لائن 260 چلے گی۔

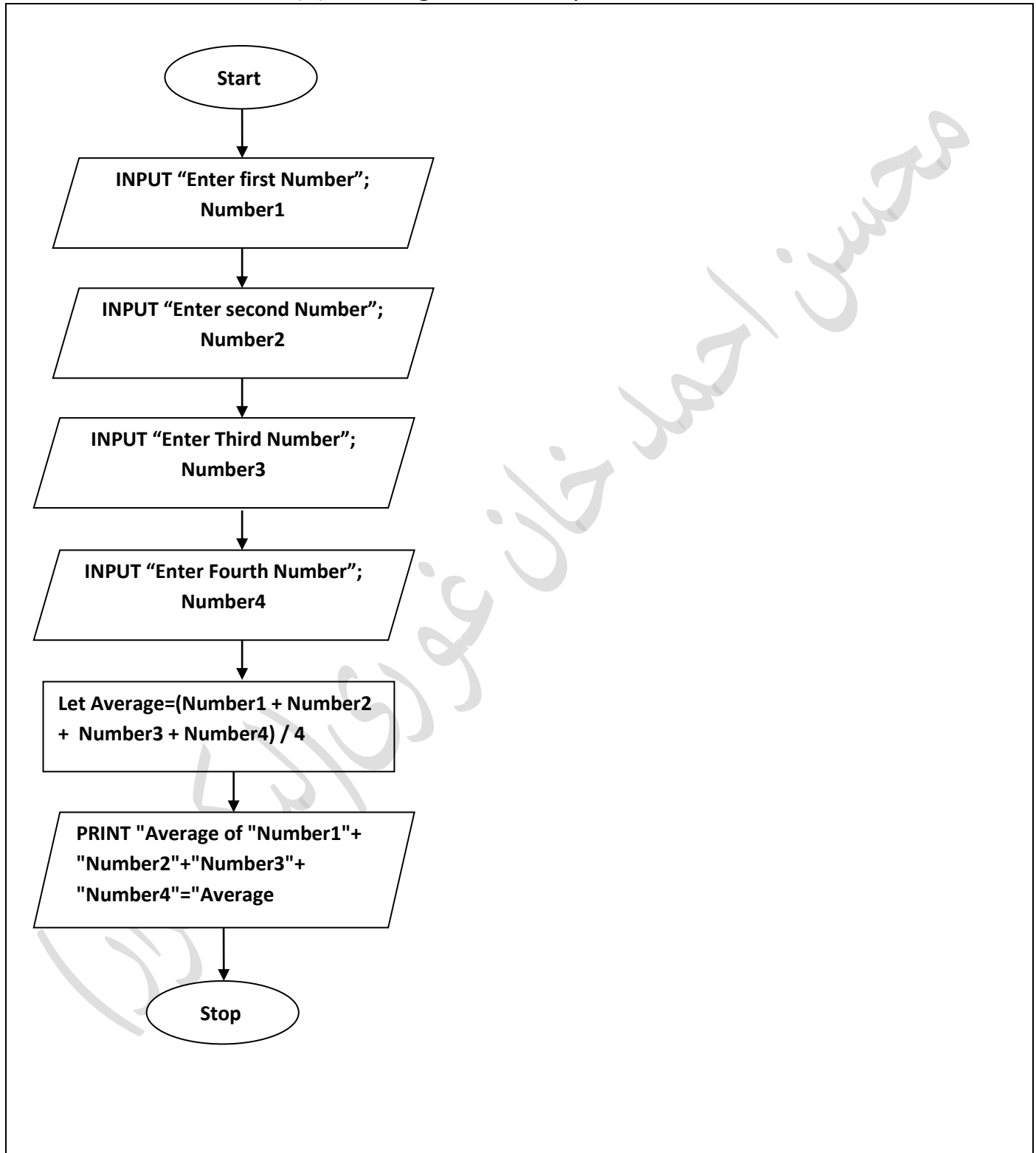
240 کمپیوٹر اسکرین پر یہ دس الفاظ کے خلاء کے بعد اس کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کر کے پھر ویری ایبل "ایلیمنٹ" کی ویلیو (قدر) کو، اس کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کر کے پھر ایرے ویری ایبل "ایرے (ایلیمنٹ)" کی ویلیو (قدر/رقم) کو پرنٹ کرے گی۔

250 ویری ایبل "ایلیمنٹ" کی رقم (ویلیو) میں ایک کا اضافہ کرے اسکو لائن نمبر 230 (فارلوپ کے آغاز) پر بھیج دے گی۔

260 سے 280 تک کمپیوٹر کی لائنیں اسکرین پر ان کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔

290 پروگرام کو ختم کر دے گی۔

Flow Chart Practical 6(a): Average of four inputted numbers



PRACTICAL No.6(a):**(Average of inputted 4 number)**

```
10 REM * Mohsin Ghori's program to calculate the average of inputted four
numbers *
20 COLOR 15,0
30 CLS
40 PRINT Tab(10)"*** PRACTICAL NO.6(a) programmed by Mohsin Ghori for IX
***"
50 PRINT Tab(20)"Showing you the Average of four Inputted number"
60 PRINT
Tab(20)"*****"
70 INPUT "Enter First Number ";Number1
80 INPUT "Enter Second Number ";Number2
90 INPUT "Enter Third Number ";Number3
100 INPUT "Enter Fourth Number ";Number4
110 Average=(Number1+Number2+Number3+Number4)/4
120 PRINT "AVERAGE OF
"NUMBER1"+"NUMBER2"+"NUMBER3"+"NUMBER4"="Average
130 PRINT Tab(20) "*** End of Practical 6(b) ***"
140 PRINT
150 PRINT TAB(6) "Website-> www.MasterMohsin.com";Tab(6);"Email->
Makghori5x@gmail.com"
160 END
```

پریکٹیکل نمبر 6(اے):

چار نمبروں کا اندراج لیکر ان کا اوسط پرنٹ کرنا۔

لائن نمبر

10 ریماکس دینے کیلئے ہے اسکو پروگرام سے متعلق بیان/یادداشت دینے کیلئے استعمال کرتے ہیں۔

20 یہ کلر دینے کیلئے ہے۔ 15 الفاظ کے کلر کیلئے اور 0 پیچھے اسکرین کے کلر کیلئے۔

30 اسکرین کو صاف (کلیئر) کرے گی۔

40 سے 60 تک کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔

70 کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔ اور کمپیوٹر

استعمال کرنے والے شخص سے پہلے نمبر کا انداج لے گی۔ پھر اسے ویری ایبل "نمبر1" میں محفوظ کرلے گی۔

80 کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔ اور کمپیوٹر

استعمال کرنے والے شخص سے دوسرے نمبر کا انداج لے گی۔ پھر اسے ویری ایبل "نمبر2" میں محفوظ کرلے گی۔

90 کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔ اور کمپیوٹر

استعمال کرنے والے شخص سے تیسرے نمبر کا انداج لے گی۔ پھر اسے ویری ایبل "نمبر3" میں محفوظ کرلے گی۔

100 کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔ اور کمپیوٹر

استعمال کرنے والے شخص سے چوتھے نمبر کا انداج لے گی۔ پھر اسے ویری ایبل "نمبر4" میں محفوظ کرلے گی۔

110 اوپر اندراج کینے گئے چاروں ویری ایبلوں کی ویلیوں (رقوم/قدروں) کو جمع کرکے اس کو

چار (04) سے تقسیم (ڈوائڈ) کرکے پھر اسے ویری ایبل "ایوریج" میں سیو کر دے گی۔

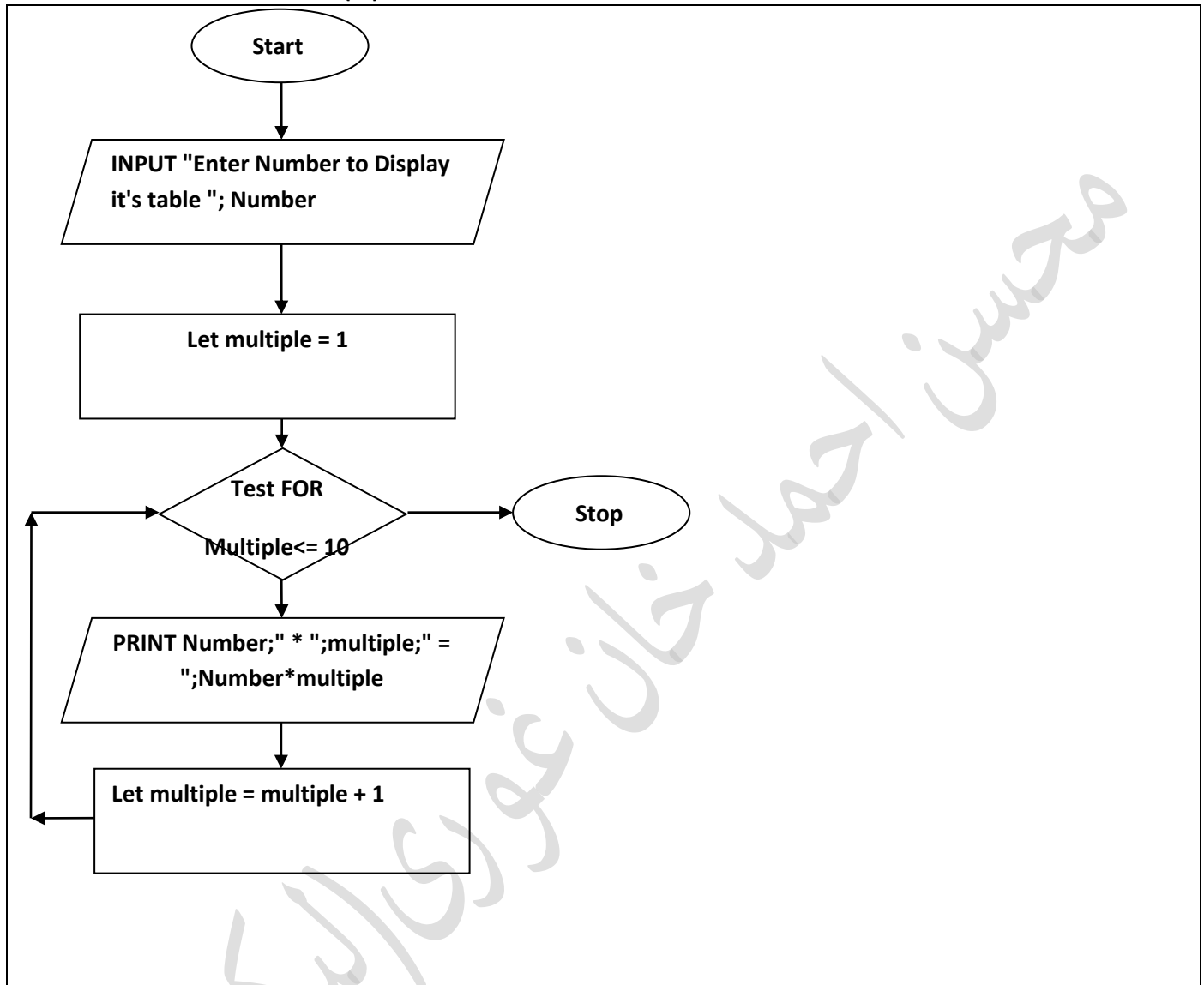
120 کمپیوٹر کی اسکرین پر جو بھی ان کے " " درمیان دیا جائے گا وہ ویری ایبلوں "نمبر1،

نمبر2، نمبر3، نمبر4 اور ایوریج" کی ویلیوں کیساتھ پرنٹ کر دے گی۔

130 سے 150 تک ہو بھی ان کے " " درمیان دیا جائے گا پرنٹ کر دے گی۔

160 پروگرام کا اختتام کر دے گی۔

Flow Chart Practical 6(b)



PRACTICAL No.6(b):**(Multiplication table of inputted number)**

```

10 REM * Mohsin Ghori program to display table of inputted number *
20 COLOR 15,0
30 CLS
40 PRINT Tab(10)"*** PRACTICAL NO.6(a) programmed by Mohsin Ghori for IX
***"
50 PRINT Tab(20)"Showing you the table of Inputted number"
60 PRINT Tab(20)"*****"
70 INPUT "Enter Number to Display it's table ";Number
80 FOR multiple=1 to 10
90 PRINT Tab(10);Number;" * ";multiple;" = ";Number*multiple
100 NEXT multiple
110 PRINT Tab(20) "*** End of Practical 6(a) ***"
120 PRINT
130 PRINT TAB(6) "Website-> www.MasterMohsin.com";Tab(6);"Email->
Makghori5x@gmail.com"
140 END

```

پریکٹیکل نمبر 6(بی):

اندراج کردہ نمبر کا پہاڑا (ٹیبل) پرنٹ کرنا۔

لائن نمبر

10 ریماکس دینے کیلئے ہے اسکو پروگرام سے متعلق بیان/یاداشت دینے کیلئے استعمال کرتے ہیں۔

20 یہ کلر دینے کیلئے ہے۔ 15 الفاظ کے کلر کیلئے اور 0 پیچھے اسکرین کے کلر کیلئے۔

30 اسکرین کو صاف (کلیئر) کرے گی۔

40 سے 60 تک کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔

70 کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔ اور کمپیوٹر

استعمال کرنے والے شخص سے ایک نمبر کا اندراج لے گی اور اسے ویری ایبل "نمبر" میں

محفوظ (سٹیو) کر دے گی۔

80 فار لوپ لکھنے کا طریقہ ہے اس کے نیچے جو بھی لائنیں اسکے متعلقہ "نیکسٹ" تک

ہونگی وہ فار لوپ کا حصہ تصور ہونگی اور فار لوپ میں عائد کردہ شرط جب تک درست

ہوگی اس وقت تک یہ تمام لائنیں بھی بار بار چلیں گی۔ یہ فار لوپ ایک ویری ایبل "ملٹیپل" کو ایک سے شروع کرے گا پھر چیک کرے گا کہ وہ دس سے چھوٹا یا اس کے برابر ہے یا نہیں؟ اگر شرط (دس کے برابر یا چھوٹا ہونے کی) درست ہوگی تو نیچے والی لائن 90 چلے گی ورنہ اس فار لوپ کی متعلقہ "نیکسٹ" اسٹیٹمنٹ کے بعد والی لائن چلے گی۔

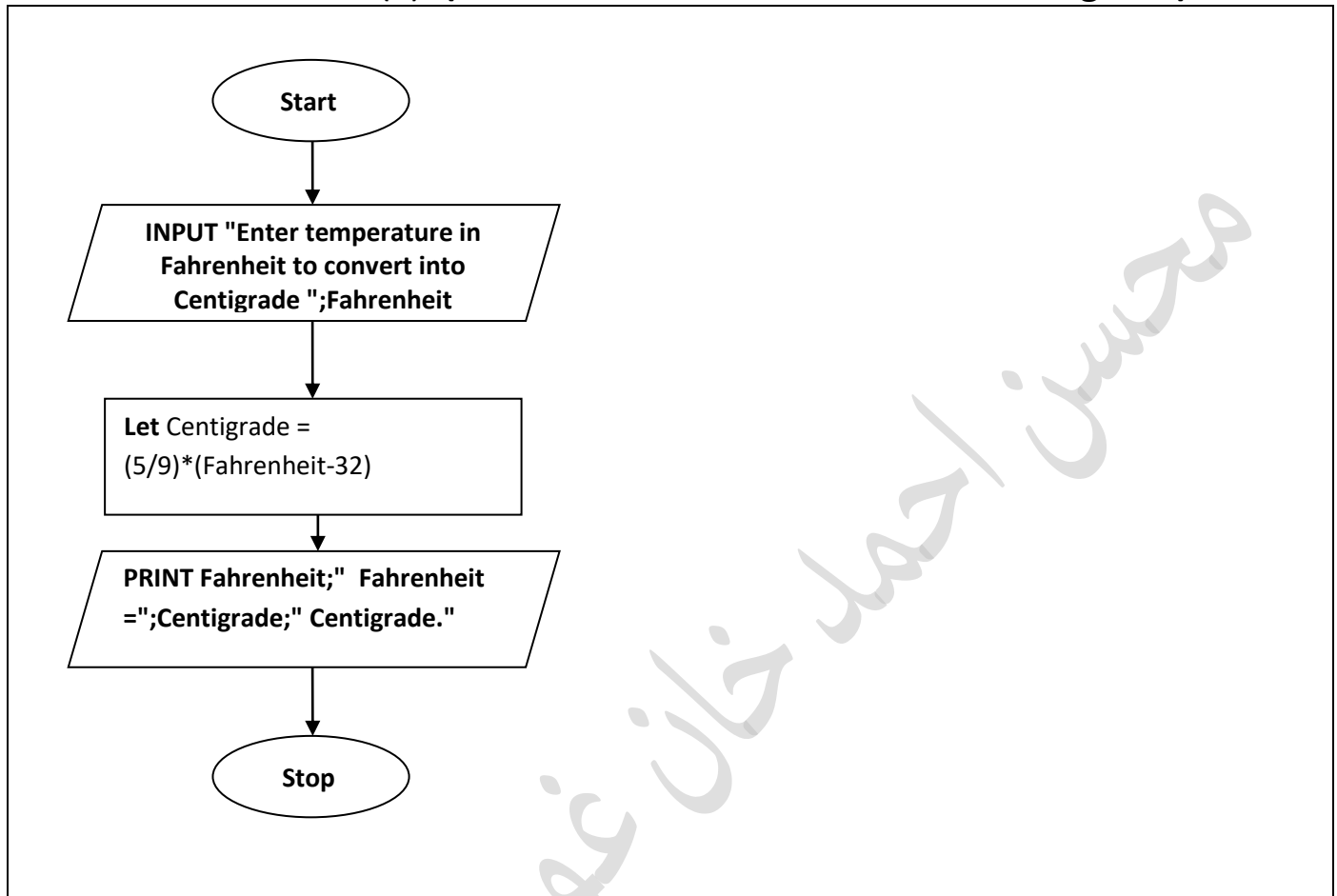
90 یہ لائن فار لوپ میں شمار ہوگی اور جب تک فار لوپ میں دی گئی شرط درست رہے گی۔ یہ بار بار چلتی رہے گی۔ یہ لائن ان کے " " درمیان جو بھی لکھا ہوگا کمپیوٹر کی اسکرین پر ویری ایبل "نمبر" اور "ملٹیپل" کی ویلیوں (رقموں) کیساتھ ایک کے بعد ایک لائن پہاڑے (ٹیبل) کی شکاک میں پرنٹ کر دے گی۔

100 فار لوپ میں موجود ویری ایبل "ملٹیپل" میں ایک نمبر کا اضافہ کر کے لوپ کی ابتدا پر پروگرام کنٹرول ٹرانسفر کر دے گی اور اس سے لوپ میں موجود لائنوں کا اختتام بھی ظاہر ہوتا ہے۔

110 سے 130 تک کمپیوٹر کی اسکرین پر ان کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔

140 پروگرام کو ختم کر دے گی۔

Flow Chart Practical 7(a): (Conversion from Fahrenheit to Centigrade)



PRACTICAL No.7(a):**(Conversion from Centigrade to Fahrenheit)**

```

10 REM * Mohsin Ghori's program to convert Fahrenheit to Centigrade*
20 COLOR 15,0
30 CLS
40 PRINT Tab(10)"*** PRACTICAL NO.7(a) programmed by Mohsin Ghori for IX
***"
50 PRINT Tab(20)"Conversion from Fahrenheit to Centigrade"
60 PRINT Tab(20)"*****"
70 INPUT "Enter temperature in Fahrenheit to convert into Centigrade
";Fahrenheit
80 Centigrade=(5/9)*(Fahrenheit-32)
90 PRINT Tab(10);Fahrenheit;" Fahrenheit =";Centigrade;" Centigrade."
100 PRINT Tab(20) "*** End of Practical 7(a) ***"
110 PRINT
120 PRINT TAB(6) "Website-> www.MasterMohsin.com";Tab(6);"Email->
Makghori5x@gmail.com"
130 END

```

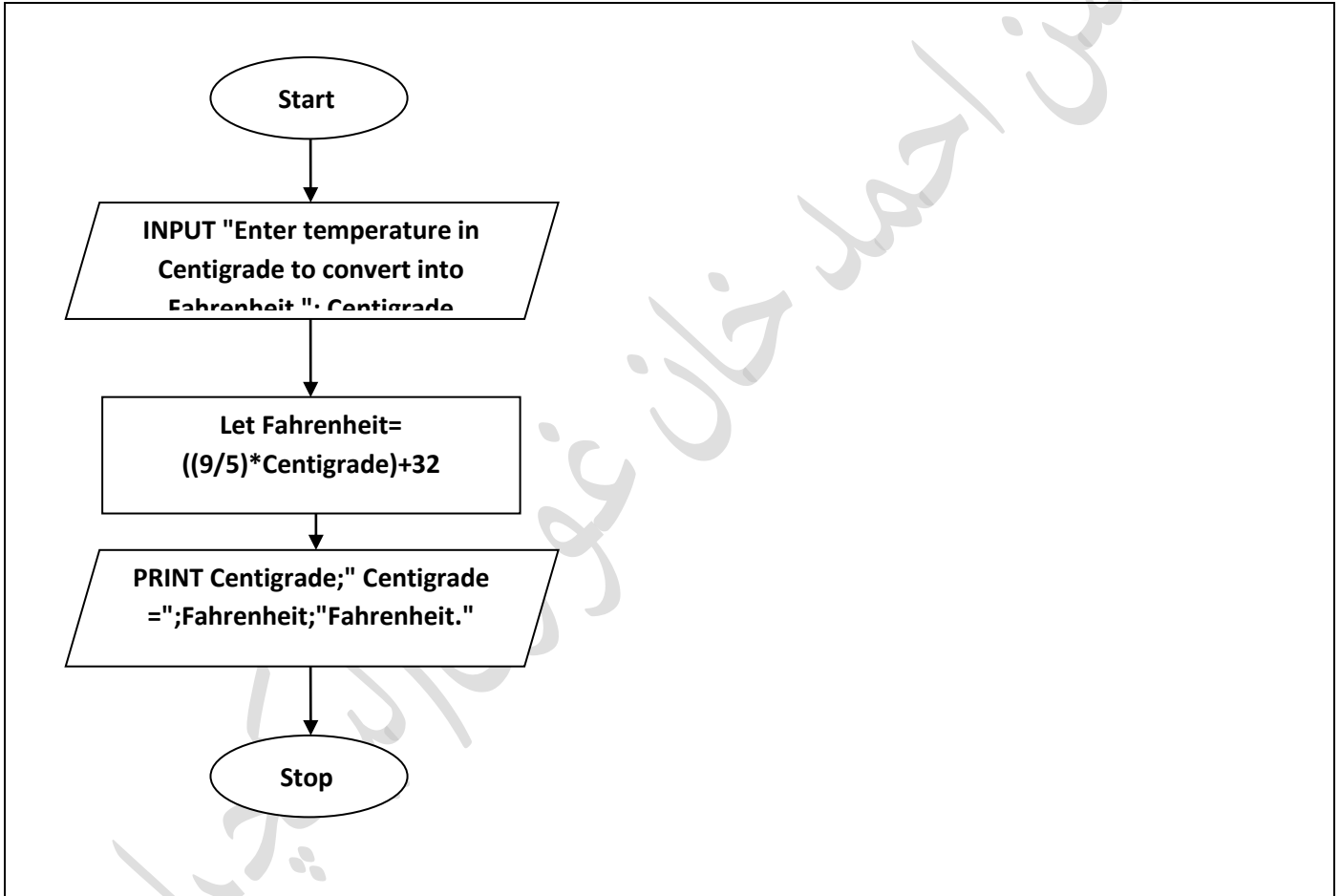
پریکٹیکل نمبر 7(اے):

درجہ حرارت کو فارن ہائٹ میں لیکر سینٹی گریڈ میں تبدیل کر کے پرنٹ کرنا
لائن نمبر

- 10 ریماکس دینے کیلئے ہے اسکو پروگرام سے متعلق بیان/یادداشت دینے کیلئے استعمال کرتے ہیں۔
- 20 یہ کلر دینے کیلئے ہے۔ 15 الفاظ کے کلر کیلئے اور 0 پیچھے اسکرین کے کلر کیلئے۔
- 30 اسکرین کو صاف (کلیئر) کرے گی۔
- 40 سے 60 تک کمپیوٹر کی اسکرین پر ان کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔
- 70 کمپیوٹر استعمال کرنے والے شخص سے درجہ حرارت کا اندراج فارن ہائٹ میں لیکر اسکو ویری ایبل " فارن ہائٹ" میں محفوظ (سٹیو) کر دے گی۔
- 80 اندراج کردہ ویری ایبل "فارن ہائٹ" کی ویلیو (رقم) پر سیٹی گریڈ میں تبدیل کرنے کا فرمولہ لگا کر اسکو ویری ایبل "سینٹی گریڈ" میں محفوظ کر دے گی۔
- 90 ویری ایبل "فارن ہائٹ" میں موجود ویلیو (رقم) کو ان کے " " درمیان لکھے ہوئے کو اور سینٹی گریڈ فارمولے سے حاصل شدہ نتیجے کو جو ویری ایبل "سینٹی گریڈ" میں محفوظ ہے

کمپیوٹر کی اسکرین پر پرنٹ کر دے گی۔
 100 سے 120 تک جو بھی ان کے " " کے درمیان لکھا ہوگا اسے کمپیوٹر کی اسکرین پر
 پرنٹ کر دے گی۔
 130 پروگرام کو ختم کر دے گی۔

Flow Chart Practical 7(b): (Conversion from Centigrade to Fahrenheit)



PRACTICAL NO. 7(b):**(Conversion from Fahrenheit to Centigrade)**

```

10 REM * Mohsin Ghori's program to convert Centigrade to Fahrenheit*
20 COLOR 15,0
30 CLS
40 PRINT Tab(10)"*** PRACTICAL NO.7(b) programmed by Mohsin Ghori for IX
***"
50 PRINT Tab(20)"Conversion from Centigrade to Fahrenheit"
60 PRINT Tab(20)"*****"
70 INPUT "Enter Temperature in Centigrade to convert into Fahrenheit
";Centigrade
80 Fahrenheit=(9/5)*Centigrade+32
90 PRINT Tab(10);Centigrade;" Centigrade =";Fahrenheit;"Fahrenheit."
100 PRINT Tab(20) "*** End of Practical 7(b) ***"
110 PRINT
120 PRINT TAB(6) "Website-> www.MasterMohsin.com";Tab(6);"Email->
Makghori5x@gmail.com"
130 END

```

پریکٹیکل نمبر 7(بی):

درجہ حرارت کو سینٹی گریڈ میں لیکر فارن ہائٹ میں تبدیل کر کے پرنٹ کرنا

لائن نمبر

10 ریمکس دینے کیلئے ہے اسکو پروگرام سے متعلق بیان/یادداشت دینے کیلئے استعمال کرتے ہیں۔

20 یہ کلر دینے کیلئے ہے۔ 15 الفاظ کے کلر کیلئے اور 0 پیچھے اسکرین کے کلر کیلئے۔

30 اسکرین کو صاف (کلینر) کرے گی۔

40 سے 60 تک کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔

70 کمپیوٹر استعمال کرنے والے شخص سے درجہ حرارت کا اندراج سینٹی گریڈ میں لیکر اسکو ویری ایبل " سینٹی گریڈ" میں محفوظ (سٹیو) کر دے گی۔

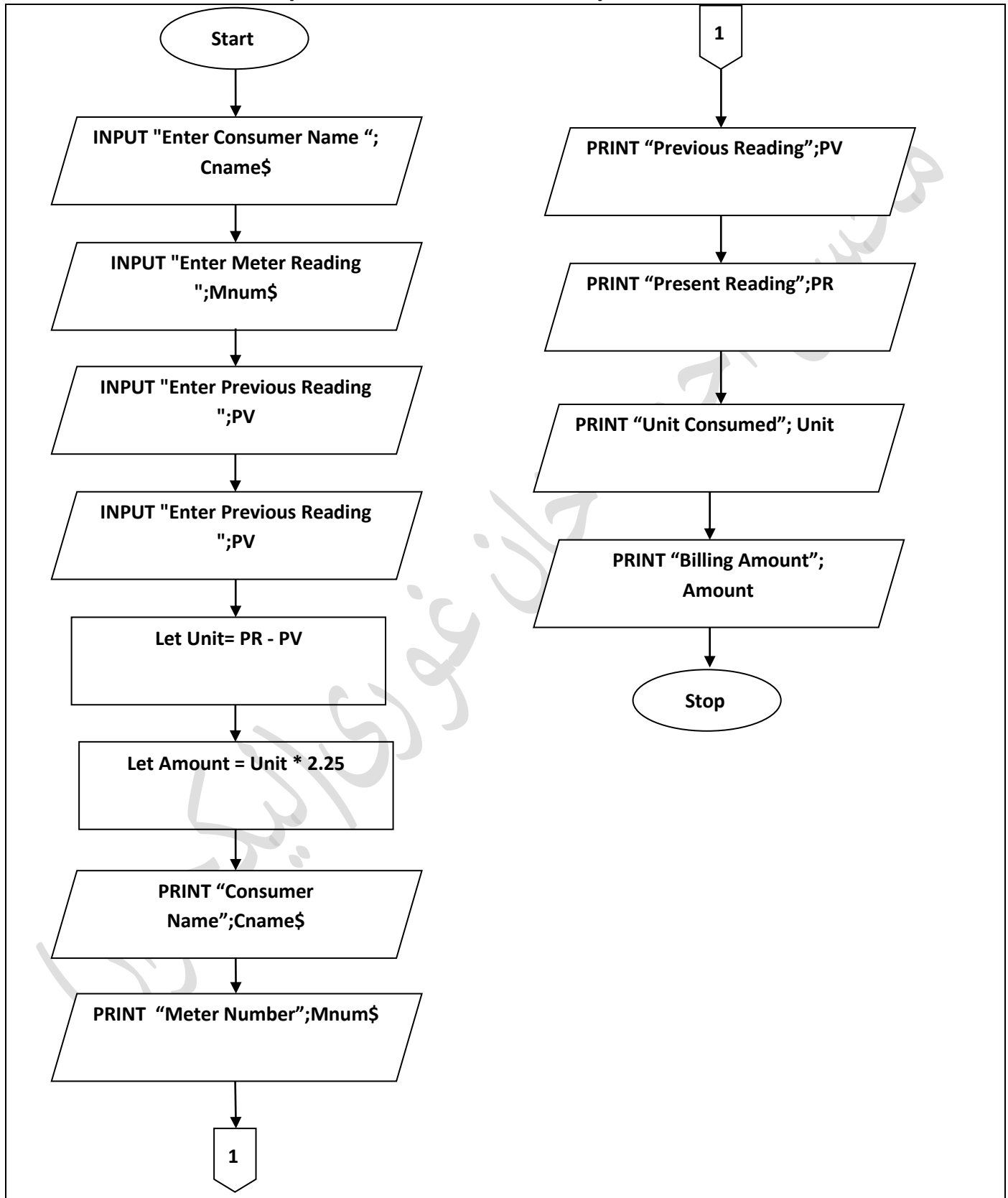
80 اندراج کردہ ویری ایبل "سینٹی گریڈ" کی ویلیو (رقم) پر فارن ہائٹ میں تبدیل کرنے کا فارمولا لگا کر اسکو ویری ایبل "فارن ہائٹ" میں محفوظ کر دے گی۔

90 ویری ایبل "سینٹی گریڈ" میں موجو ویلیو (رقم) کو ان کے " " درمیان لکھے ہوئے کو اور فارن ہائٹ فارمولے سے حاصل شدہ نتیجے کو جو ویری ایبل "فارن ہائٹ" میں محفوظ ہے کمپیوٹر کی اسکرین پر پرنٹ کر دے گی۔

100 سے 120 تک جو بھی ان کے " " کے درمیان لکھا ہوگا اسے کمپیوٹر کی اسکرین پر پرنٹ کر دے گی۔

130 پروگرام کو ختم کر دے گی۔

Flow Chart Practical 8(Electric Bill Calculation)



PRACTICAL No.8**(Electric Bill Calculation)**

```
10 REM * Mohsin Ghori's program to calculate Electric Bill*
20 COLOR 15,0
30 CLS
40 PRINT Tab(10)"*** PRACTICAL NO.8 programmed by Mohsin Ghori for IX
***"
50 PRINT Tab(20)"Calculating Electric Bill"
60 PRINT Tab(20)"*****"
70 INPUT "Enter Consumer Name ";Cname$
80 INPUT "Enter Meter Number ";Mnum$
90 INPUT "Enter Previous Reading ";PV
100 INPUT "Enter Present Reading ";PR
110 Unit= PR - PV
120 Amount = Unit * 2.25
130 CLS
140 PRINT Tab(10)"Consumer Name ";Cname$
150 PRINT Tab(10)"Meter Number ";Mnum$
160 PRINT Tab(10)"Previous Reading ";PV
170 PRINT Tab(10)"Present Reading ";PR
180 PRINT Tab(10) "Unit Consumed";unit
190 PRINT Tab(10) "Billing Amount =" Amount
200 PRINT Tab(20) "*** End of Practical 8 ***"
210 PRINT
220 PRINT TAB(6) "Website-> www.MasterMohsin.com";Tab(6);"Email->
Makghori5x@gmail.com"
230 END
```

پریکٹیکل نمبر 8:

ایک سے لیکر دس تک کے نمبروں کا کل میزان (ٹوٹل) پرنٹ کرنا
لائن نمبر

10 ریماکس دینے کیلئے ہے اسکو پروگرام سے متعلق بیان/یادداشت دینے کیلئے استعمال کرتے ہیں۔

20 یہ کلر دینے کیلئے ہے۔ 15 الفاظ کے کلر کیلئے اور 0 پیچھے اسکرین کے کلر کیلئے۔

30 اسکرین کو صاف (کلیئر) کرے گی۔

40 سے 60 تک کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔

70 کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔ اور کمپیوٹر استعمال کرنے والے شخص سے کنزیومر کے نام کا انداج لے گی۔ پھر اسے ویری ایبل "سی نیم\$" میں محفوظ کرلے گی۔

80 کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔ اور کمپیوٹر استعمال کرنے والے شخص سے میٹرنمبر کا انداج لے گی۔ پھر اسے ویری ایبل "ایم نمبر\$" میں محفوظ کرلے گی۔

90 کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔ اور کمپیوٹر استعمال کرنے والے شخص سے میٹرکی پچھلی ریڈنگ کا انداج لے گی۔ پھر اسے ویری ایبل "پی وی" میں محفوظ کرلے گی۔

100 کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔ اور کمپیوٹر استعمال کرنے والے شخص سے میٹرکی موجودہ ریڈنگ کا انداج لے گی۔ پھر اسے ویری ایبل "پی آر" میں محفوظ کرلے گی۔

110 ویری ایبل "پی آر" کی ویلیو (رقم) سے ویری ایبل "پی وی" کی ویلیو (رقم) نکال (ماننس) کر کے اسے ویری ایبل "یونٹ" میں محفوظ کر دے گی۔

120 ویری ایبل "یونٹ" کی ویلیو (رقم) کو 2-25 سے زرب (ملٹیپلائی) کر کے اسکے نتیجے کو ویری ایبل "ماؤنٹ" میں محفوظ کر دے گی۔

130 اسکرین کو صاف (کلیئر) کرے گی۔

140 کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو لکھا ہو اسے ویری ایبل "سی نیم\$" میں محفوظ کنزیومر کے نام کیساتھ پرنٹ کرے گی۔

150 کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو لکھا ہو اسے ویری ایبل "میٹرنمبر\$" میں محفوظ میٹر نمبر کیساتھ پرنٹ کرے گی۔

160 کمپیوٹر کی اسکرین پر ان کے " " درمیان جو لکھا ہو اسے ویری ایبل "پی وی" میں محفوظ میٹر کی پچھلی ریڈنگ کیساتھ پرنٹ کرے گی۔

170 کمپیوٹر کی اسکرین پر ان کے " " درمیان جو لکھا ہو اسے ویری ایبل "پی آر" میں محفوظ میٹر کی موجودہ ریڈنگ کیساتھ پرنٹ کرے گی۔

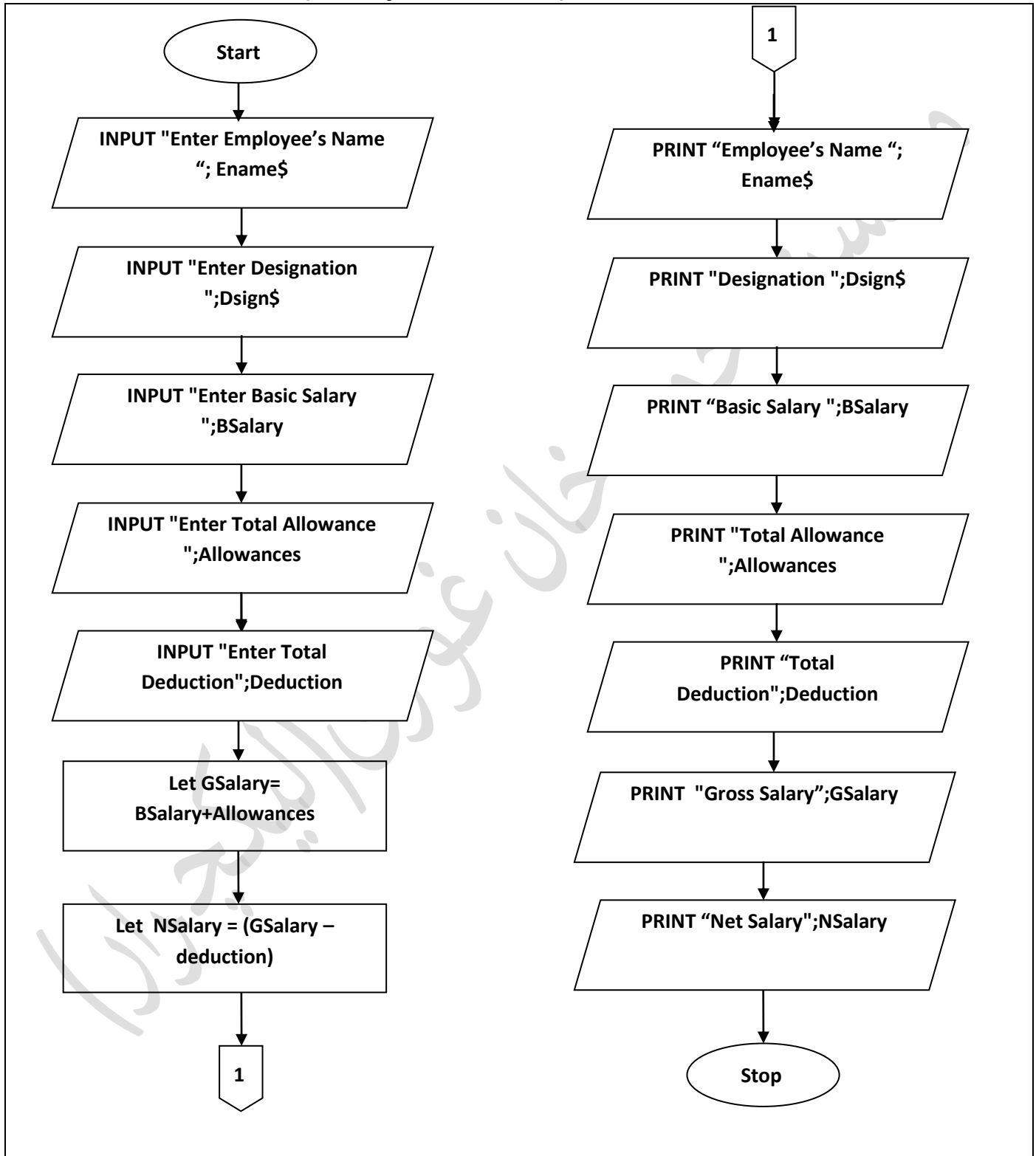
180 کمپیوٹر کی اسکرین پر ان کے " " درمیان جو لکھا ہو اسے ویری ایبل "یونٹ" میں محفوظ استعمال شدہ یونٹس کیساتھ پرنٹ کرے گی۔

190 کمپیوٹر کی اسکرین پر ان کے " " درمیان جو لکھا ہو اسے ویری ایبل "اماؤنٹ" میں محفوظ بل کے اماؤنٹ کیساتھ پرنٹ کرے گی۔

200 سے 220 تک کمپیوٹر کی اسکرین پر ان کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔

230 پروگرام کو ختم کر دے گی۔

Flow Chart Practical 9:(Salary Calculation)



PRACTICAL NO.9:**(Salary Calculation)**

```
10 REM * Mohsin Ghori's program to calculate Salary*
20 COLOR 15,0
30 CLS
40 PRINT Tab(10)"*** PRACTICAL NO.9 programmed by Mohsin Ghori for IX
***"
50 PRINT Tab(20)"Calculating the Salary Amount"
60 PRINT Tab(20)"*****"
70 INPUT "Enter Employee's Name ";Ename$
80 INPUT "Enter Designation ";Dsign$
90 INPUT "Enter Basic Salary ";BSalary
100 INPUT "Enter Total Allowances ";Allowances
110 INPUT "Enter Total deduction ";Deduction
120 GSalary= BSalary+Allowances
130 NSalary= GSalary - Deduction
140 CLS
150 PRINT Tab(20)"Salary Slip"
160 PRINT Tab(20)"*****"
170 PRINT Tab(10)"Employee's Name ";Ename$
180 PRINT Tab(10)"Designation ";Dsign$
190 PRINT Tab(10)"Basic Salary ";BSalary
200 PRINT Tab(10)"Allowances ";Allowances
210 PRINT Tab(10)"Tax and Other Deductions";Deduction
220 PRINT Tab(10)"Gross Salary ";GSalary
230 PRINT Tab(10)"Net Salary ";NSalary
240 PRINT Tab(20) "*** End of Practical 9 ***"
250 PRINT
260 PRINT TAB(6) "Website-> www.MasterMohsin.com";Tab(6);"Email->
Makghori5x@gmail.com"
270 END
```

پریکٹیکل نمبر 9:**تنخواہ کی اسٹیٹمنٹ**

لائن نمبر

10 ریماکس دینے کیلئے ہے اسکو پروگرام سے متعلق بیان/یادداشت دینے کیلئے استعمال کرتے ہیں۔

20 یہ کلر دینے کیلئے ہے۔ 15 الفاظ کے کلر کیلئے اور 0 پیچھے اسکرین کے کلر کیلئے۔

30 اسکرین کو صاف (کلینر) کرے گی۔

40 سے 60 تک کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔

70 کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔ اور کمپیوٹر استعمال کرنے والے شخص سے ایمپلائی کے نام کا انداج لے گی۔ پھر اسے ویری ایبل "ای نیم\$" میں محفوظ کرلے گی۔

80 کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔ اور کمپیوٹر استعمال کرنے والے شخص سے ایمپلائے کے عہدے (ڈیزکنیشن) کا انداج لے گی۔ پھر اسے ویری ایبل "ڈیسگن\$" میں محفوظ کرلے گی۔

90 کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔ اور کمپیوٹر استعمال کرنے والے شخص سے ایمپلائی کی نبیادی تنخواہ (بیسک سیلری) کا انداج لے گی۔ پھر اسے ویری ایبل "بی سیلری" میں محفوظ کرلے گی۔

100 کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔ اور کمپیوٹر استعمال کرنے والے شخص سے میٹرکی موجودہ ریڈنگ کا انداج لے گی۔ پھر اسے ویری ایبل "پی آر" میں محفوظ کرلے گی۔

110 ویری ایبل "پی آر" کی ویلیو (رقم) سے ویری ایبل "پی وی" کی ویلیو (رقم) نکال (ماننس) کرکے اسے ویری ایبل "یونٹ" میں محفوظ کر دے گی۔

120 ویری ایبل "یونٹ" کی ویلیو (رقم) کو 2-25 سے زرب (ملٹیپلائی) کرکے اسکے نتیجے کو ویری ایبل "اماؤنٹ" میں محفوظ کر دے گی۔

130 اسکرین کو صاف (کلینر) کرے گی۔

140 کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو لکھا ہو اسے ویری ایبل "سی نیم\$" میں محفوظ کنزیومر کے نام کیساتھ پرنٹ کرے گی۔

150 کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو لکھا ہو اسے ویری ایبل "میٹرنمبر\$" میں

محفوظ میٹر نمبر کیساتھ پرنٹ کرے گی۔

160 کمپیوٹر کی اسکرین پر ان کے " " درمیان جو لکھا ہو اسے ویری ایبل "پی وی" میں محفوظ میٹر کی پچھلی ریڈنگ کیساتھ پرنٹ کرے گی۔

170 کمپیوٹر کی اسکرین پر ان کے " " درمیان جو لکھا ہو اسے ویری ایبل "پی آر" میں محفوظ میٹر کی موجودہ ریڈنگ کیساتھ پرنٹ کرے گی۔

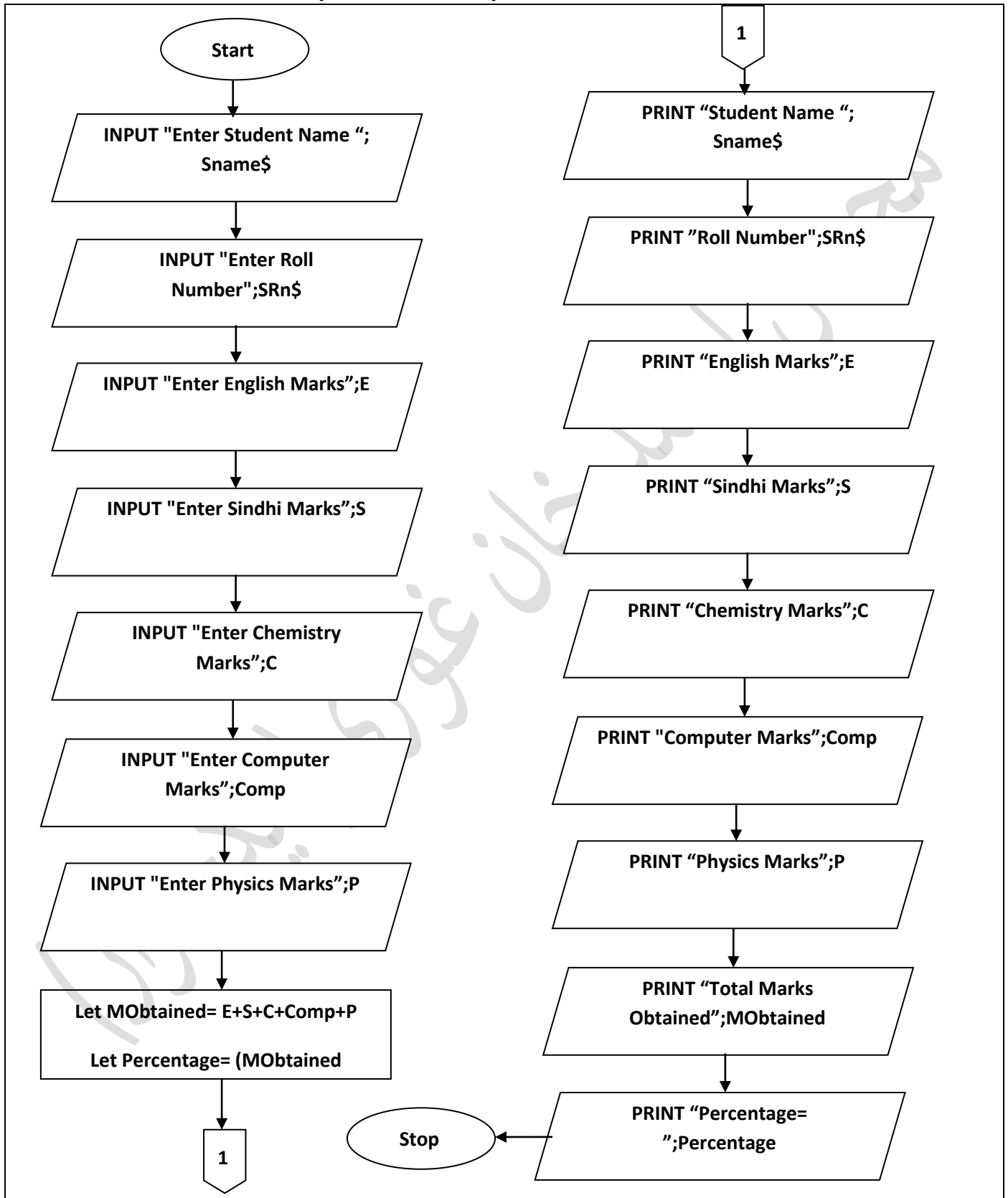
180 کمپیوٹر کی اسکرین پر ان کے " " درمیان جو لکھا ہو اسے ویری ایبل "یونٹ" میں محفوظ استعمال شدہ یونٹس کیساتھ پرنٹ کرے گی۔

190 کمپیوٹر کی اسکرین پر ان کے " " درمیان جو لکھا ہو اسے ویری ایبل "اماؤنٹ" میں محفوظ بل کے اماؤنٹ کیساتھ پرنٹ کرے گی۔

200 سے 220 تک کمپیوٹر کی اسکرین پر ان کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔

230 پروگرام کو ختم کر دے گی۔

Flow Chart Practical 10: (Marks Sheet)



PRACTICAL No.10:**(Marks Sheet)**

```

10 REM * Mohsin Ghori's Marksheet program of total & percentage*
20 COLOR 15,0
30 CLS
40 PRINT Tab(10)"*** PRACTICAL NO.10 programmed by Mohsin Ghori for IX "
50 PRINT Tab(20)"Marks Sheet Program"
60 PRINT Tab(20)"*****"
70 INPUT "Enter Student's Name ";Sname$
80 INPUT "Enter Roll Number ";SRn$
90 INPUT "Enter English Marks ";E
100 INPUT "Enter Sindhi Marks ";S
110 INPUT "Enter Chemistry Marks ";C
120 INPUT "Enter Computer Marks ";Comp
130 INPUT "Enter Physics Marks ";P
140 MObtained= E+S+C+Comp+P
150 Percentage= (MObtained * 100)/425
160 CLS
170 PRINT Tab(20)"MARKS SHEET"
180 PRINT Tab(15)"*****"
190 PRINT Tab(10)"Students's Name ";Sname$
200 PRINT Tab(10)"ROLL Number ";SRn$
210 PRINT Tab(10)"English Marks:";E
220 PRINT Tab(10)"Sindh Marks:";S
230 PRINT Tab(10)"Chemistry Marks:";C
240 PRINT Tab(10)"Computer Marks:";Comp
250 PRINT Tab(10)"Physics Marks:";P
260 PRINT Tab(10)"Total Marks Obtained="MObtained;"Out of 425"
270 PRINT Tab(10)"Percentage= ";Percentage
280 PRINT Tab(20) "*** End of Practical 10 ***"
290 PRINT
300 PRINT TAB(6) "Website-> www.MasterMohsin.com";Tab(6);"Email->
Makghori5x@gmail.com"
310 END

```

پریکٹیکل نمبر 10:

اسٹوڈینٹ (طالبہ علم) کی مارک شیٹ

لائن نمبر

10 ریماکس دینے کیلئے ہے اسکو پروگرام سے متعلق بیان/یادداشت دینے کیلئے استعمال کرتے ہیں۔

20 یہ کلر دینے کیلئے ہے۔ 15 الفاظ کے کلر کیلئے اور 0 پیچھے اسکرین کے کلر کیلئے۔

30 اسکرین کو صاف (کلیئر) کرے گی۔

40 سے 60 تک کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔

70 کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔ اور کمپیوٹر

استعمال کرنے والے شخص سے اسٹوڈینٹ (طالبہ علم) کے نام کا انداج لے گی۔ پھر اسے ویری ایبل "ایس نیم\$" میں محفوظ کرلے گی۔

80 کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔ اور کمپیوٹر

استعمال کرنے والے شخص سے طالبہ علم کے رول نمبر کا انداج لے گی۔ پھر اسے ویری ایبل "ایس آر این\$" میں محفوظ کرلے گی۔

90 کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔ اور کمپیوٹر

استعمال کرنے والے شخص سے طالبہ علم کے انگلش کے مارکس (نشانات) کا انداج لے گی۔ پھر اسے ویری ایبل "ای" میں محفوظ کرلے گی۔

100 کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔ اور کمپیوٹر

استعمال کرنے والے شخص سے طالبہ علم کے سندھی کے مارکس (نشانات) کا انداج لے گی۔ پھر اسے ویری ایبل "ایس" میں محفوظ کرلے گی۔

110 کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔ اور کمپیوٹر

استعمال کرنے والے شخص سے طالبہ علم کے کیمسٹری کے مارکس (نشانات) کا انداج لے گی۔ پھر اسے ویری ایبل "سی" میں محفوظ کرلے گی۔

120 کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔ اور کمپیوٹر

استعمال کرنے والے شخص سے طالبہ علم کے کمپیوٹر کے مارکس (نشانات) کا انداج لے گی۔ پھر اسے ویری ایبل "سی او ایم پی" میں محفوظ کرلے گی۔

130 کمپیوٹر کی اسکرین پران کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔ اور کمپیوٹر

استعمال کرنے والے شخص سے طالبہ علم کے فزکس کے مارکس (نشانات) کا انداج لے گی۔ پھر اسے ویری ایبل "پی" میں محفوظ کرلے گی۔

140 تمام مضمون (سبجیکٹوں) کے مارکس کے ویری ایبلوں میں موجود ویلیوں کو آپس میں جمع کر کے اسے ایک اور ویری ایبل "ایم اوپٹین" میں محفوظ کر دے گی۔

150 ویری ایبل "ایم اوپٹین" کو "سو" سے زرب "ملٹیپلائی" کر کے اسے ویری ایبل "پرسنٹایج" میں محفوظ کر دے گی۔

160 اسکرین کو صاف (کلینر) کرے گی۔

170 سے 180 تک کمپیوٹر کی اسکرین پر ان کے " " درمیان جو بھی لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔

190 کمپیوٹر کی اسکرین پر دس حروف کا وقفہ (گیپ) دے گی پھر ان کے " " درمیان جو لکھا ہو اسے ویری ایبل "ایس نیم\$" میں محفوظ طابہ علم کے نام کیساتھ پرنٹ کرے گی۔

200 کمپیوٹر کی اسکرین پر دس حروف کا وقفہ (گیپ) دے گی پھر ان کے " " درمیان جو لکھا ہو اسے ویری ایبل "ایس آر این\$" میں محفوظ طابہ علم کے رول نمبر کیساتھ پرنٹ کرے گی۔

210 کمپیوٹر کی اسکرین پر دس حروف کا وقفہ (گیپ) دے گی پھر ان کے " " درمیان جو لکھا ہو اسے ویری ایبل "ای" میں محفوظ انگریزی (انگلش) کے مارکس (نشانات) کیساتھ پرنٹ کرے گی۔

220 کمپیوٹر کی اسکرین پر دس حروف کا وقفہ (گیپ) دے گی پھر ان کے " " درمیان جو لکھا ہو اسے ویری ایبل "ایس" میں محفوظ سندھی کے مارکس (نشانات) کیساتھ پرنٹ کرے گی۔

230 کمپیوٹر کی اسکرین پر دس حروف کا وقفہ (گیپ) دے گی پھر ان کے " " درمیان جو لکھا ہو اسے ویری ایبل "سی" میں محفوظ کیمسٹری کے مارکس (نشانات) کیساتھ پرنٹ کرے گی۔

240 کمپیوٹر کی اسکرین پر دس حروف کا وقفہ (گیپ) دے گی پھر ان کے " " درمیان جو لکھا ہو اسے ویری ایبل "سی او ایم پی" میں محفوظ کمپیوٹر مارکس (نشانات) کیساتھ پرنٹ کرے گی۔

250 کمپیوٹر کی اسکرین پر دس حروف کا وقفہ (گیپ) دے گی پھر ان کے " " درمیان جو لکھا ہو اسے ویری ایبل "پی" میں محفوظ فزکس کے مارکس (نشانات) کیساتھ پرنٹ کرے گی۔

260 کمپیوٹر کی اسکرین پر دس حروف کا وقفہ (گیپ) دے گی پھر ان کے " " درمیان جو لکھا ہو اسے ویری ایبل "ایم اوپٹین" میں محفوظ کل حاصل کردہ مارکس (نشانات) کیساتھ پرنٹ کرے گی۔

270 کمپیوٹر کی اسکرین پر دس حروف کا وقفہ (گیپ) دے گی پھر ان کے " " درمیان جو لکھا ہو اسے ویری ایبل "پرسنٹایج" میں محفوظ طالبہ علم کی پرسنٹایج کیساتھ پرنٹ کرے گی۔

280 سے 300 تک کمپیوٹر کی اسکرین پر جوان کے " " درمیان جو لکھا ہو پرنٹ کرے گی۔
310 پروگرام کو ختم کر دے گی۔

Viva Voce

1. What will happen if we will write same line numbers in Basic?
A) Last line among those same line numbers will be taken as the correct line.
2. How we can give our numbers i.e 1,2,3 instead of 10,20,30 etc.
A) We can do this by typing following
Auto [starting point, step-up]
Auto [1,1] for 1,2,3
Auto [10,2] for 10,12,14
Auto [1,5] for 1,5,10,15,20 line numbers
3. What is the level of Basic language?
A) It is a high level language
4. When was Basic developed?
A) Basic was developed in 1963.
5. Who invented Basic?
A) DR. JOHN G KEMERY and DR. THOMAS KURTZ.
6. What is the range of line number in Basic?
A) 0 to 65535
7. In how many modes we can operate basic language?
A) There are two modes of Basic.
1) Direct Mode 2) Indirect Mode
8. What is meant by Direct Mode?

- A) In direct mode, commands and statements are written without line numbers. In this mode Basic acts like a calculator. The Enter key is used to execute the instructions.
9. What is Indirect Mode?
A) In Indirect mode, commands and statements are written in line numbers. This mode is used for writing Basic Programs.
10. Define programming language.
A) The means and techniques to communicate with the computer hardware in an efficient manner is known as programming language.
11. Define Natural language.
A) Natural languages are highly sophisticated programming languages, which can interact with humans and situations in natural way.
12. What is Debugging?
A) Debugging is the process of detecting locating and correcting errors (bugs) by running the program again and again.
13. What is the geometrical name of I/O box?
A) Parallelogram
14. What is the geometrical name of decision box?
A) Diamond
15. What is the geometrical name of process box?
A) Rectangle
16. What is the geometrical name of on page connector?
A) Circle
17. What is the geometrical name of off page connector?
A) Pentagon
18. What is a program?
A) Program is a set of instructions which are used to solve a problem.

19. Define Flowchart.

A) The pictorial, diagrammatically or graphical representation of the logic of the program is known as flow chart.

20. What is coding?

A) The transformation of Flowchart into an appropriate high level language is known as coding.

21. Define Basic Character set.

A) The set of characters recognized by Basic interpreter is known as Basic character set.

22. In how many ways we can categorize Basic Character Set?

A) It can be characterize in three groups. 1) Numeric character 2) Alphabetic character 3) Special character

23. What are reserve words?

A) Those words whose meaning has already been mentioned to the GWBASIC interpreter are called Reserved Words or Keywords.

24. Define Command.

A) Those instructions which are used to perform macro operations on the program i-e loading, saving, running etc are called commands.

25. List out various Command names?

A) LIST, RUN, LOAD, SAVE, NEW, AUTO

26. Define statement?

A) Those instructions which are used to perform specified tasks as a part of the program flow are called statements. The statements are usually entered in the indirect mode as part of program.

27. List out various Statement names?

A) PRINT, INPUT, LET, FOR-NEXT, READ

28. Statements are characterized in how many ways?

A) They are characterized as: 1) Executable
2) Non-executable

29. Define Constant.

A) A quantity in a certain program which does not change its value during the execution of the program is known as constant.

30. Define String Constant.

A) A constant which is used to represent non-numeric quantities such as names, addresses etc is known as string constant.

31. Define Numeric Constant.

A) A constant which is used to represent numeric quantities such as marks, percentage quantity etc is known as Numeric Constant.

32. Define Variable.

A) A space (location) in the computer's memory set aside for a certain kind of data is called variable.

33. What is the function of GOTO statement?

A) The GOTO statement breaks the control execution sequence and transfer control from one portion of the program to another unconditionally.

34. Define String Variable.

A) Memory locations that can store characters or string are known as string variable.

35. Which command is used to generate line numbers automatically?

A) AUTO

36. What is the function of DELETE command in BASIC?

A) Deletes program lines.

37. How many types of Loops are there?

A) Pre-test loop (counter loop) 2) Post-test loop (Controlled loop)

38. Give an example of Pre-test loop.

A) FOR.....NEXT

39. Give an example of Post-test loop.

A) WHILE.....END

40. What is nested loop?

A) A loop within a loop is known as nested loop.

41. What are conditional statements?

A) Those statements which depend upon certain condition for their execution are called **CONDITIONAL** statements.

42. What is the use of F1 key in basic?

A) To list the entire source code.

43. What is the use of F2 key in basic?

A) To run the program.

44. What is the use of F3 key in basic?

A) To load the program form the directory.

45. What is the use of F4 key in basic?

A) To save the program.

46. How to get the print of source code of basic?

A) F1 then F6

47. How to get the output of a program on paper?

A) Convert all the print statements to Lprint then press F2.

48. What is the use of RENUM command?

A) To arrange the sequence of line numbers.

49. What does BASIC means?

Ans: BASIC is the abbreviation of **B**eginner's **A**ll-Purpose **S**ymbolic **I**nstruction **C**ode. It is a language which was invented to teach students a fundamental concept of programming.

50. Who invented the BASIC Language?

Ans: In 1963 two Americans John Kemeny and Thomas Kurtz developed BASIC (Beginner's All-Purpose Symbolic Instruction Code) language for computers at Darmouth College.

51. What are the basic rules of a GW-BASIC program?

Every GW-BASIC program should have the following rules: 1-Every program statement

must begin with line number. 2-Every program should end with an END statement. 3-There should be no repetition of lines. 4-Every statement should be separated by (:) colon.

50. How many types of variables are used in GW-BASIC?

Ans: Two types of variables are used in GW-BASIC. They are called Numeric Variables and String Variables.

51. What are Numeric Variables?

Ans: Numeric Variables are those variables that can store numeric values.

52. What are String Variables?

Ans: String Variables are those variables that can store sequence of characters.

53. What is a constant ?

Ans: A Constant is a quantity whose value cannot be changed; it cannot be changed like a Variable. There are Numeric Constants and String Constants.

54. What is a Numeric Constant?

Ans: Numeric Constant consists of integers, single-precision or double-precision numbers.

55. What is a String Constant?

Ans: A String Constant is a sequence of alphanumeric characters enclosed in double quotation marks. The maximum length of a String Constant is 255 characters.

56. What is a Direct Mode?

Ans: When GW-BASIC is loaded, it shows OK message, it is in Direct Mode. In

this mode GW-BASIC commands are executed as they are typed. Results are displayed immediately but the commands themselves are lost after execution

57. What is an Indirect Mode? Ans: The Indirect mode is used to type the programs. The program loaded in memory is executed by entering RUN command.

58. What is a Flow Chart? Ans: Flowchart is the pictorial representation of an algorithm. We can present the flow of data in visual form with a Flowchart. The following symbols are used in a Flow chart.

59. What is an Algorithm? Ans: An Algorithm is a finite set of steps which, if followed, accomplish a particular task.

60. What are logical errors? Ans: Such errors are called Logical Errors that are caused in a program due to improper use of symbols and date or wrong use of formula.

61. What are Syntax Errors? Ans: Such errors that arise due to limitation of computer are called Syntax Errors.

62. What is a Loop?
Ans: Loop is a technique to execute a set of statements repeatedly.

64. What is an array?
Ans: Such collection of contiguous memory collections is called array which can store data of same type.

65. What are reserved words or Key words? Ans: IN GW-BASIC some words have fixed meanings and cannot be used

as a variable, such words are called Key Words or reserved Words. Such as, IF, THEN, NEXT, FOR.

66. What is the use of REM statement?

Ans: We use REM statement to add remarks in our GW-BASIC programs.

67. What is a Screen statement?

Ans: In GW-BASIC programming Screen statement is used to change the text mode into graphic mode or to change graphic mode into text mode.

68. Why we use Tab with print statement?

Ans: To provide space in left direction in the screen.

69. When we use dollar sign in gw basic?

Ans: Whenever we use any string data we use dollar sign with the variable.