

## INSTRUCTIONS TO CANDIDATES

1. **IMPORTANT** :CANDIDATES TO NOTE THAT ADDITIONAL SHEETS WILL NOT BE SUPPLIED AND CANDIDATES TO WRITE THEIR ANSWERS JUDICIOUSLY. CANDIDATES TO WRITE THEIR REGISTRATION NUMBER IN SPECIFIED SPACE ON FRONT PAGE ONLY. WRITING NUMBER OR NAME IN ANY OTHER PART OR MAKING SPECIFIC MARKS IS TREATED AS DELIBERATE ATTEMPT TO INFLUENCE EXAMINER AND WILL BE DEALT SERIOUSLY AS PER UNIVERSITY RULES(MALPRACTICE IN EXAMINATION).
2. Write on both sides. Do not write in the margin space.
3. Enter all details with Registration No., Programme, Semester etc. in the front page and do not write anything in any other space. Registration No. should be written legibly and shade the Corresponding circle in the OMR clearly with black/blue ball pen.
4. Candidates are required to put their signature and left hand thumb impression in the specified places.
5. No sheet shall be torn of from the answer-book provided, if any page is spoiled/damaged, put a line across it.
6. Do not leave any blank page between your answers. Answers written beyond blank pages may not be assessed, if by accident a page is left blank write on it "P.T.O" in bold letters.
7. At the end of the examination, answer-book whether written or blank, must be handed over to the Room Superintendent.
8. Nothing shall be written on the question paper or the blotting paper.
9. See that the answer-book supplied to you bear the signature of the Room Superintendent and date.
10. Write the question numbers (specifying the sub question, if any) in the margin and leave sufficient space after completion of answer to each question.
11. Exchange of writing materials, Communicating with other students, is strictly prohibited.
12. You will not be permitted to leave the examination hall until half an hour after the question papers are distributed.
13. During the last thirty minutes, you will not be allowed to leave the hall.
14. A Candidate is liable to be expelled from the examination hall and his/her case will be reported to the Registrar / Concerned officer of the University, if he / she
  - (i) Brings any book, notes, mobiles any electronic instruments etc., into the examination hall,
  - (ii) Speaks to or communicates in any other way with any other candidate while the examination is going on,
  - (iii) Or takes with him/her any answer-book written or blank or Question Papers, while leaving the examination hall during examination,
  - (iv) If found giving or receiving assistance, or copying from any paper book or notes or allowing any other candidates to copy from his/her answer book etc.
  - (v) Writes either on blotting paper or any other paper clues or points which might possibly be of help to any other candidates during the examination,
  - (vi) Uses or attempts to use in any other unfair means like smuggling in any other answer-book written outside or found guilty of impersonation,
  - (vii) Discloses his/her identity or makes peculiar marks in his/her answer-book,
  - (viii) Or uses abusive or obscene language or is guilty of any other misconduct of a serious nature.
15. A warning bell will be given ten minutes before the close of the examination. At the second bell, You must stop writing and be ready to hand over answer-book to the Room Superintendent. You must not leave your seat until all answer-books are collected by the Room Superintendent.
16. Candidates are forbidden to smoke or to take tea, coffee etc. In the Examination Hall, Drinking water will be supplied at the seat itself, if necessary.
17. Candidates who are not in their seats by the time notified, will not be admitted to the examination. The Chief Superintendent may however, at his discretion admit those who give him a satisfactory reason for the delay not exceeding 30 minutes after the commencement of examination.
18. A candidate who disobeys any instructions issued by the Chief Superintendent or Room Superintendent, or who is guilty of rude or disobedient behavior, is liable to be instantly expelled.
19. Use either blue or black ink pen or ballpoint pen. Do not change the color of ink in any condition. In case you are compelled to change the color do not forget to take the signature of Room Superintendent explaining him/her the situation.

## PART - A

1.

a) Variable is the meaningful name given to the data location in the computer memory is called variable. Variable can be characters like (a, b, c, ...).  
 int (a, b) Here a and b are the variables

b)

- |                         |                      |
|-------------------------|----------------------|
| 1) Arithmetic operator  | 5) Equality operator |
| 2) Relational operator  | 6) Logical operator  |
| 3) Conditional operator |                      |
| 4) Assignment Operator  |                      |

c)

ASCII codes is the type of file in which text files which are in the human readable format.  
 The value of A :- character constant

d)

elements array name [Size] = {value1, value2, ...};

e)

printf is the display the output on the screen  

```
#include <stdio.h>

int main() {
    printf("Hello world!\n");
    scanf("%d", &id);
}
```

```
return 0;
}
```

- f) Structure is the collection of the Var. that variable that can be stored and processed under one single variable name is called structure

Syntax

```
Struct Struct name;
```

```
{
```

```
data type 1 : member 1;
```

```
data type 2 : member 2;
```

```
...
```

```
data type N : member N;
```

```
} ;
```

Ex:- Struct Student {

```
int Roll  
name;
```

```
char name[20];
```

```
float marks;
```

```
} ;
```

- g) pointer is a variable that can store the address of another variable

Syntax

```
type * Variable name
```

int x = 10;

Pointer •

pointer Variable = & variable;

& → It gives the address of variable

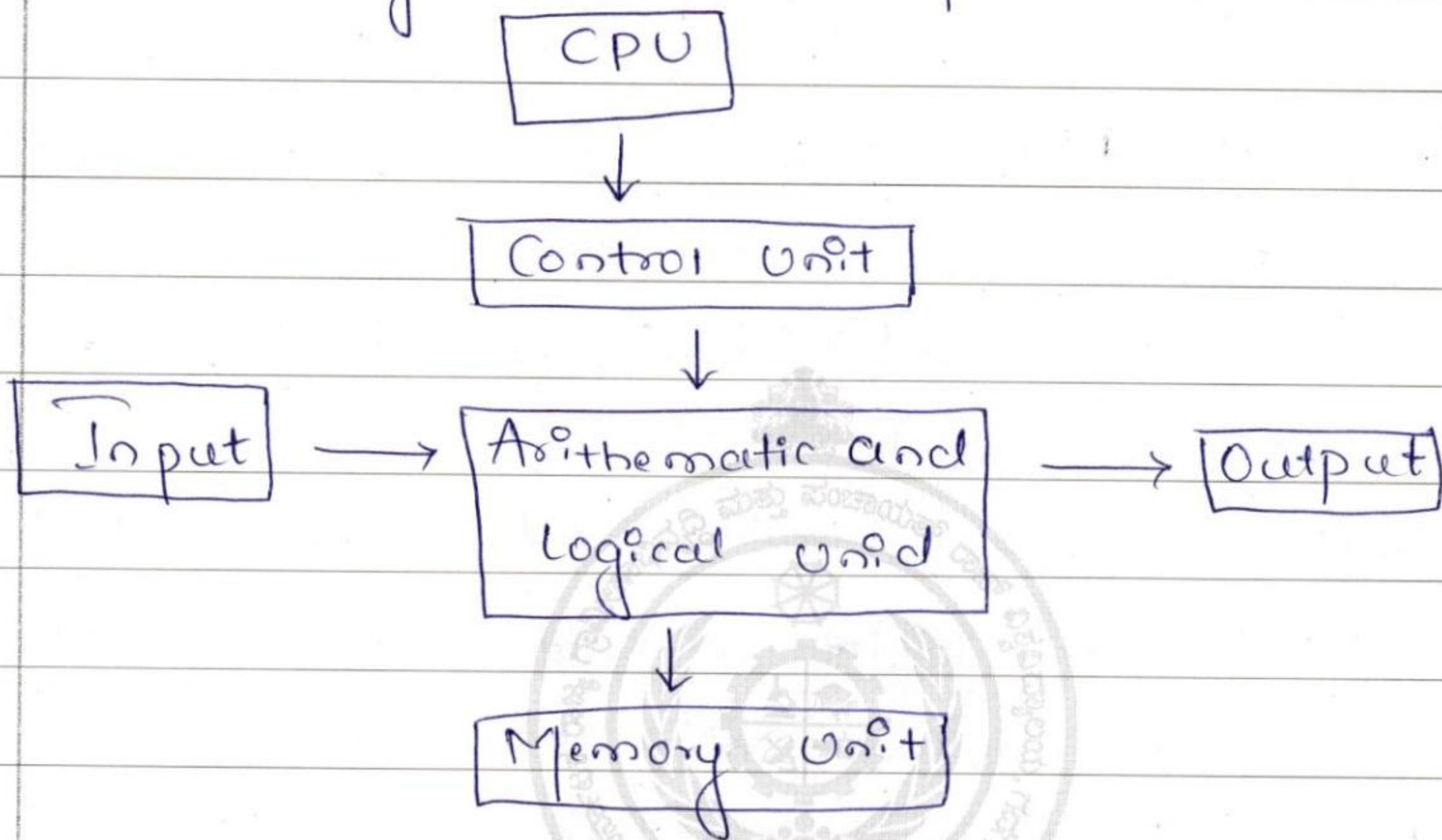
## PART - B

2. Computer are used in everywhere & but it has some limitations

- No Emotions :- Computers can perform the task very speed and highly accuracy but they not have an emotion unlike humans.
- Lack of Intelligence :- The human operates the computer than it will work otherwise no use.
- Hardware and Software :- Computers which depends on the system software and hardware upon these working or operating system which can be good work of the programmer.
- Dependency :- Computer are depends on the human when they are operate the computer it will work otherwise not use (rest mode)
- Excitable :- Computers are not excitable when switch on work otherwise not works
- Very high cost → depends on the programmer's work.

- Accuracy :- When the User enters a wrong input it will show wrong output without having any concise errors.
- Do not have the capability of error solving techniques.

### 3. Block diagram of a Computer



**Input Unit :-** That takes the information or data from the users like mouse, and keyboard etc.

**CPU [Central processing Unit] →** It is the brain of the computer

**i. Arithmetic and logical Unit →** It performs calculation or task in the computer system

**ii. Logical Unit :-** It will manage the data flow and management of program.

Memory / Storage Unit : It will store the amount of data in the computer

Ques There are 2 Types

i) RAM (Random Access memory) also called primary memory  
 permanent memory (Not permanent)  
 temporary

ii) ROM (Secondary memory)

like HDD / SSD

Permanent memory

Output Unit : That will print or display the data on the screen like as digitizers and scanners.

H. While loop

It is one of the iterative looping statement

```
#include <stdio.h>
```

```
int main() {
```

```
    i = 1;
```

```
    printf("Hey there\n");
```

```
    scanf("%d", &i);
```

```
    while (i <= 3)
```

```
        i++; // i = i + 1
```

```
    return 0;
```

```
}
```

$i$  is the variable that is declared inside the loop

$i$  is equivalent to  $i = i + 1$

Whenever enter the output then it will check the condition if it is true then the loop run if condition is false loop is terminates

It is until the done whenever the test condition become true.

Syntax

while (expression) {

// the loop body

};

The Output for the given program

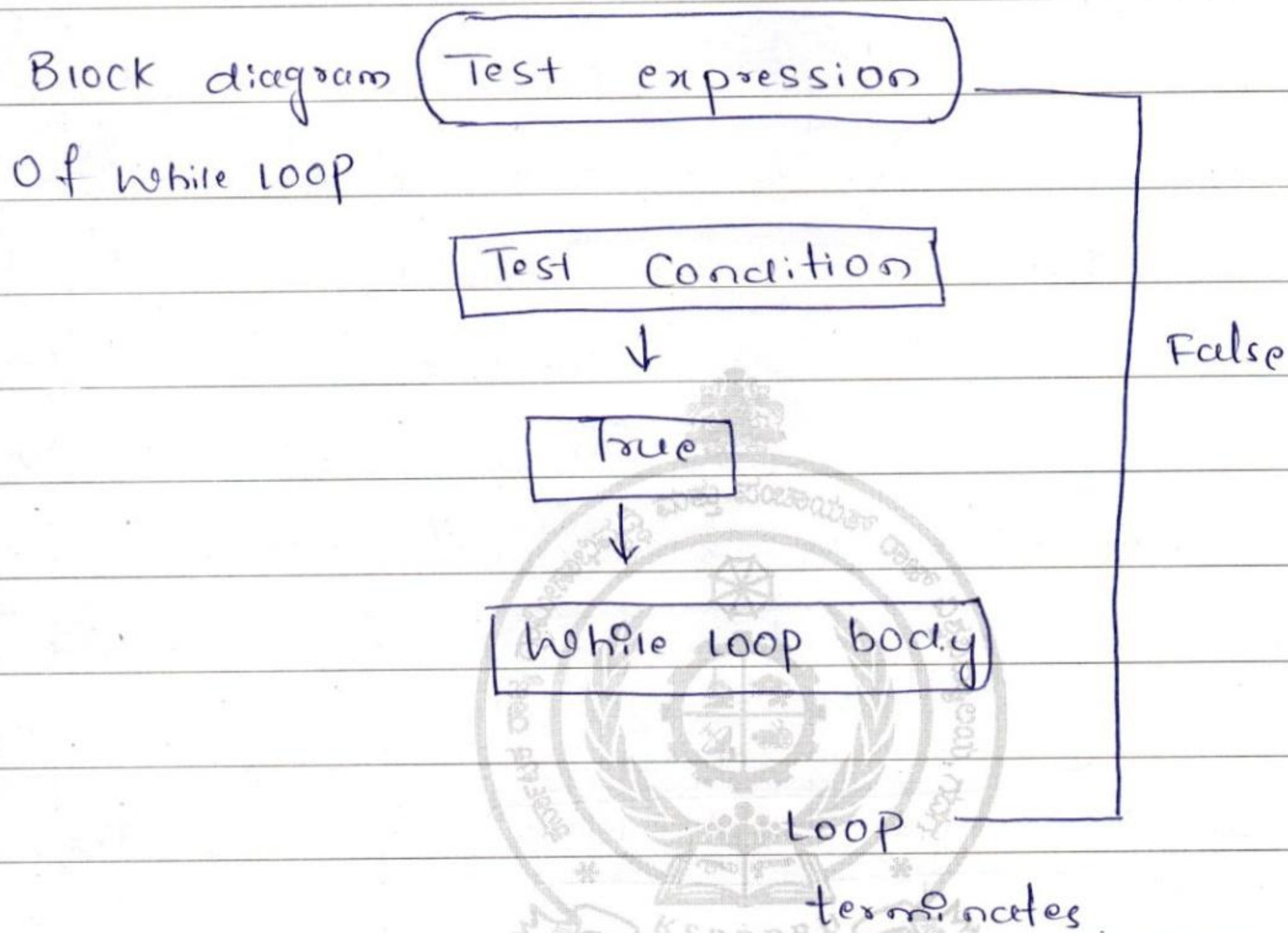
Hey there

Hey there

Hey there

| Iteration | $i$ value | $i \leq 3$ | Condition                                     |
|-----------|-----------|------------|-----------------------------------------------|
| Ist       | 1         | true       | Hey there is<br>printed 1 is<br>increase to 2 |
| II nd     | 2         | true       | Hey there is<br>printed 2 is<br>increase to 3 |

|      |   |       |                                                |
|------|---|-------|------------------------------------------------|
| III  | 3 | true  | Hey there is printed<br>and 3 increase to<br>4 |
| IVth | 4 | false | Loop terminates                                |



do-while loop

It is also type of iterative statements

Syntax

do {

// do something

};

while (test expression)

```
#include <stdio.h>
```

```
int main()
```

```
    int i;
```

```
    do {
```

```
        printf("%d\n", i);
```

```
    }
```

```
    while (i ≤ 5)
```

```
    return 0;
```

```
}
```

Explanation

Output :-

1 2 3 4 5

When we write the do

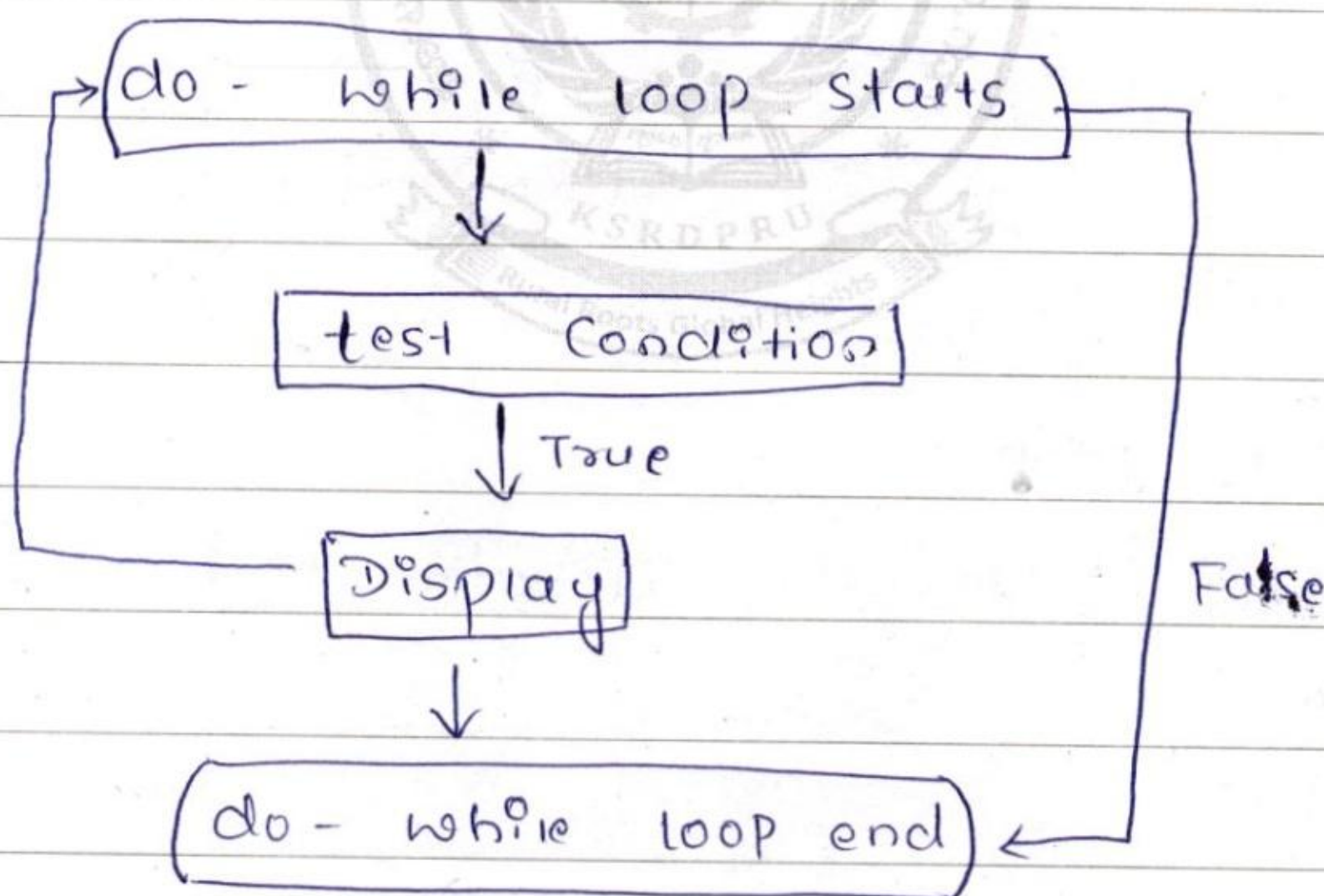
- while loop Condition

first go to do condition

it is true it is printed

When it become false it go  
to while condition then it is

true Output will be printed



Block diagram of do-while loop

## PART - C

### 8. Decision Control Statements in C programming language

These are also known as Conditional statements

The programmers are always followed the sequence but when we want these part of the code will be executed and this is not then we use decision control statements.

This help to the programmers what part of the code will be executed or not

There are four decision control statements

1) if statement

2) if-else statement

3) if-else-if statement

4) Switch statement

#### 1) if - Statement

It is one of the most simple decision making statements which use widely.

Syntax

if (expression) {

Statement 1

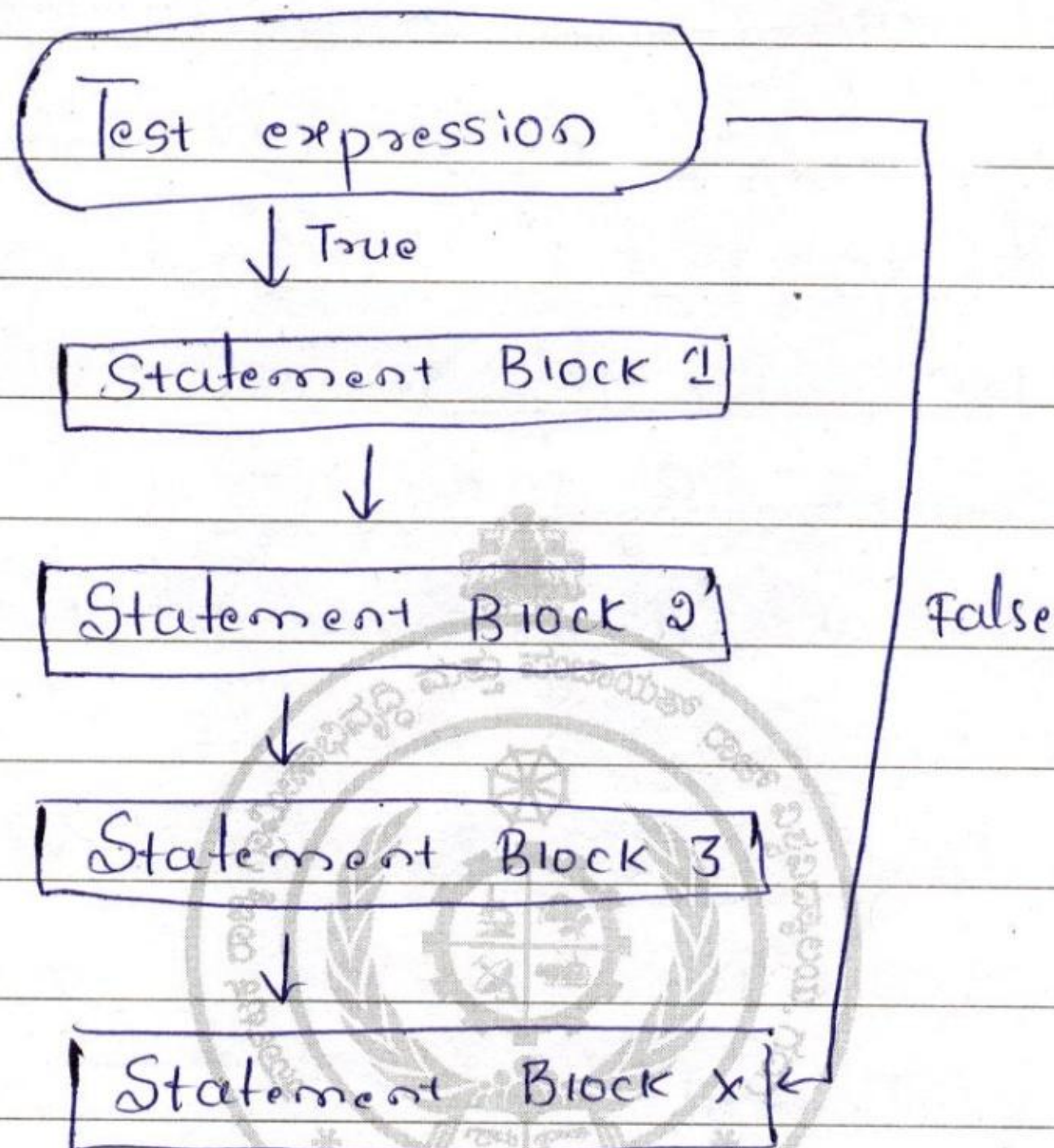
Statement 2

!

Statement x;

}

Block diagram of if - statement



Whenever writing the if statement it will check the test condition if it is true then it gives output if it is false then it will skip the statement.

```
#include <stdio.h>
```

```
int main() {
```

```
    int n;
```

```
    printf("Enter a number : ");
```

```
    scanf("%d", &n);
```

```
    printf("The entered number : ");
```

```

    if (n > 100)
        printf ("you entered a highest number : %.d\n");
        return 0;
}

```

Output

Enter a number : 101  
is a highest number.

or if - else statement

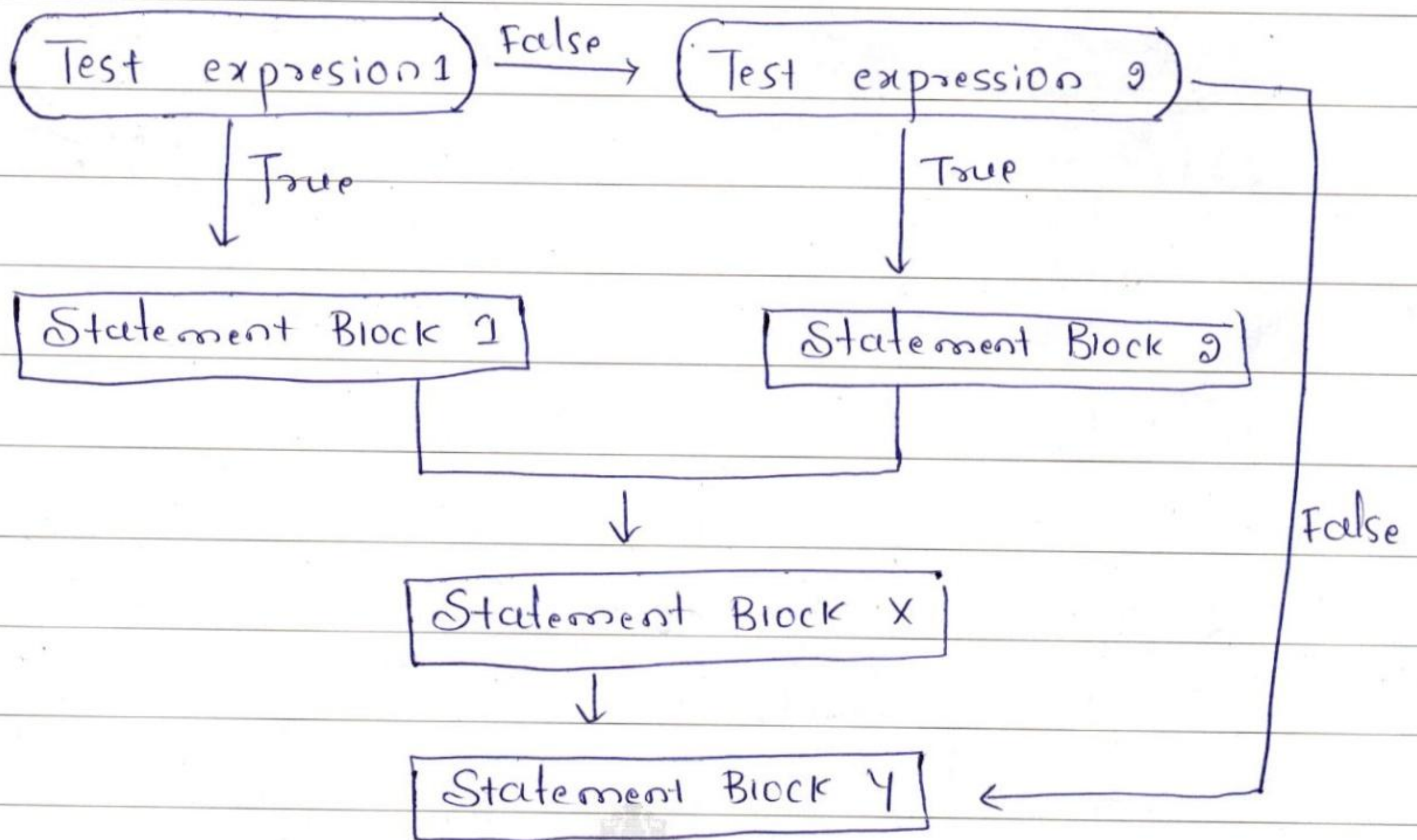
It is one of decision control statements

```

if (test expression) {
    Statement block 1;
}
else (test expression) {
    Statement block X;
}; Statement block Y;

```

When we write the program if test condition is true at if block it will be print then it will become false it will go to else statement then check the test condition again.



```
#include <stdio.h>
```

```
int main () {
```

```
    int num;
```

```
    if (number >= 0) {
```

```
        printf ("Number is positive or zero.\n");
```

```
        else scanf ("%d", &number);
```

```
    } else
```

```
        printf ("Number is negative.\n");
```

```
    return 0;
```

```
}
```

Enter a number : 5

positive or zero

It works if ( <sup>True</sup> number >= 0 )

then it printed if statement

Enter a number : -5

Negative      False  
if (number >= 0)

↳ it will print the else statement

To check even or odd

```
#include <stdio.h>
```

```
#include <conio.h> {
```

```
int num;
```

If number is perfectly divisible by 2

```
if (num % 2 == 0)
```

```
printf ("Even number : ");
```

```
scanf ("%d", &num);
```

```
else
```

```
printf ("Odd number : ");
```

```
return 0;
```

```
}
```

Output

Enter a number : 2

Even Number

Enter a number : 3

Odd Number

33) if - else - if statements

It is the type of decision control statements

```
#include <stdio.h>
```

```
int main() {
```

```
    int n;
```

```
    if (number > 0)
```

```
        printf ("positive. \n");
```

```
    scanf ("%d", &num);
```

```
    else if (number == 0)
```

```
        printf ("Zero. \n");
```

```
    if (number < 0)
```

```
        printf ("Negative. \n");
```

```
    return 0;
```

```
}
```

Enter a number : 0

Zero

Syntax

```
if (test expression) {
```

```
    Statement block 1;
```

```
else if (test expression)
```

```
{    Statement block 2;
```

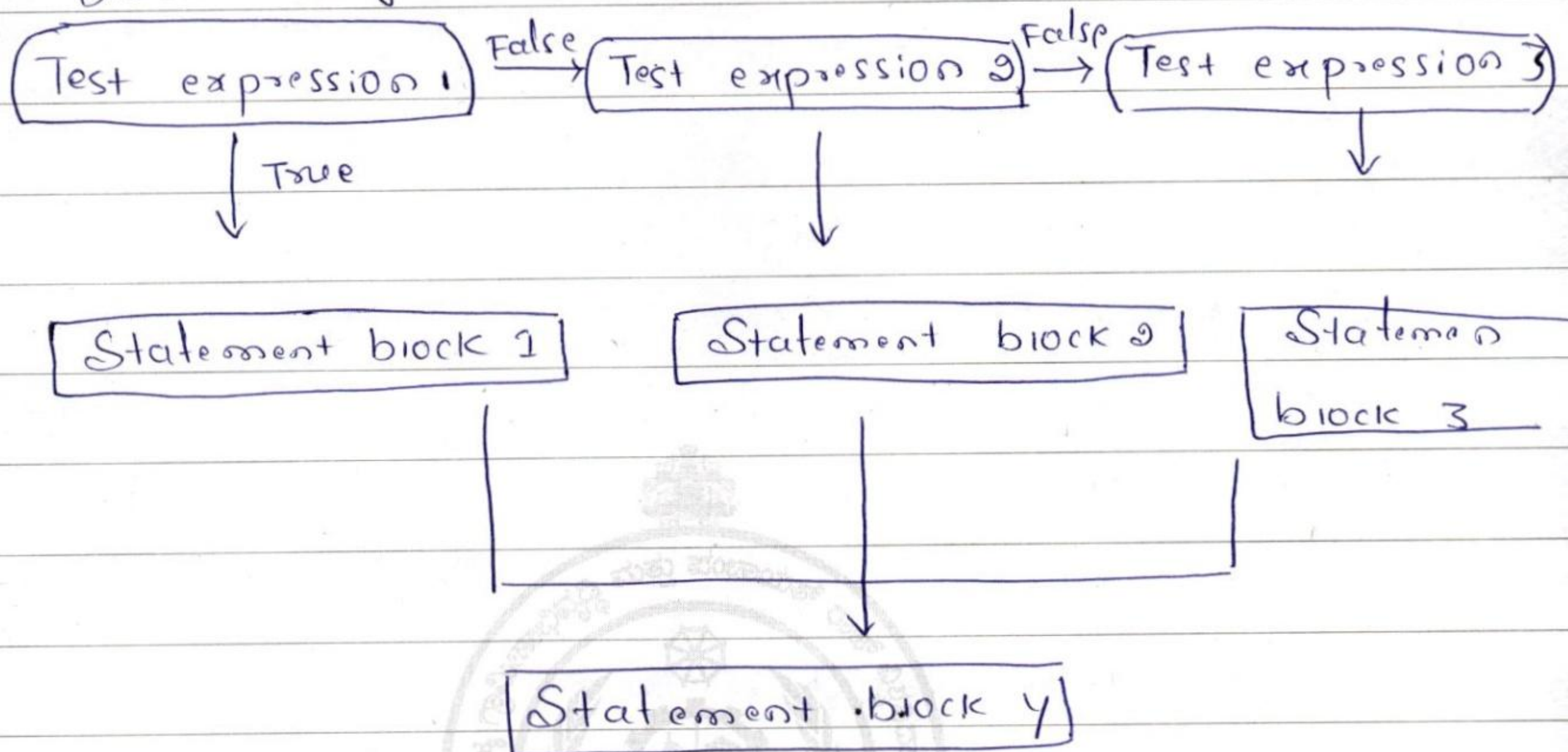
```
    if (test expression3)
```

2

Statement block 3

Statement block y:

Block diagram of if-else-if statements



```
#include <stdio.h>
```

```
int main () {
```

```
    int n1 = 10, n2 = 75, n3 = 200;
```

```
    if (n1 > n2) && (n1 > n3)
```

```
        printf ("The number entered : %d", n1);
```

```
    else if
```

```
        (n2 > n1) && (n2 > n3)
```

```
        printf ("The number entered : %d", n2);
```

```
    if
```

```
        printf ("The highest number entered : %d", n3);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

Switch → it is multi-way decision control statements

Switch (expression) {

Case 1 : Statement 1 ;

Statement 2 ;

Statement N ;

}

{ Case 2 : Statement 1 ;

Statement 2 ;

Statement N ;

}

break ;

default :

Statement block ;

}

```
#include <stdio.h>
```

```
int main () {
```

```
char ch;
```

```
printf ("Enter any character : ");
```

```
scanf ("%c", &ch);
```

```
Switch (ch)
```

```
Case 1 : 'A'
```

Case 1 : 'a'

Case 3 : 'E'

Case 4 : 'e'

Case 5 : 'I'

Case 6 : 'i'

Case 7 : 'O'

Case 8 : 'o'

Case 9 : 'U'

Case 10 : 'u'

printf ("vowel : %c\n", ch);

break;

default

~~printf~~ printf ("Not a vowel : %c\n", ch);  
return 0;  
}

Output enter :-

Enter any character : c  
is a Not a vowel

Block diagram of Switch case:



29947

11. Functions are allowed to the programmers to break the program into different segments are known as functions.

Functions can declared independently of each other.

### Syntax

return dat type Function name (data type variable, dat type variable & ---);

In it should be a valid return dat type and function name should be meaningful

### Function Declaration

It is also known as Function prototype

It gives

1) The name of function

2) data type

3) passing arguments in the function

Ex:-

```
float (int x, int y);
```

```
void (void n);
```

Swapping of two integers

```
float    bonus (int x, int y);
```

data      function      arguments  
type      name

The variables are written inside the functions  
are known as <sup>passing</sup> variables or arguments  
parameters

like (data type variable, data type variable)

Whenever defined the function the argument  
which are at the time declaration that  
are also in the defining function

### Calling function

Whenever the function is invoked the  
function calling will takes place.

```
#include <stdio.h>
```

```
int Sum(int int n); // declaring Function
```

```
int main() {
```

```
    int n;
```

```
    printf("The value of 'a' before calling function: %d", a);
```

```
    a = Sum(a); // Function definition
```

```
}    printf("The value of 'a' after calling function: %d", a);
```

```
    int Sum(int n) { // calling function
```

```
        n = n + 20
```

```
    printf("The value 'n' entered: %d", n);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

Output:-

The value of 'a' before calling function = 5

The value of 'a' after calling function = 25

The value 'n' entered = 25

12. Pointer is the variable that can store the address of another variable without affecting the actual value.

It gives flexibility to the programmers

Syntax

type - \*Var name;

type should be valid C data type and variable name should be pointer variable

\* → to represent the pointer sign

It is also used for multiplication

pointer variable = &variable;

#include <stdio.h>

```
int main() {
```

```
    int x = 10;
```

```
    printf ("The address of x : %d", x);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

Output

10

## 13. Break

Is used to jump to loop

Break at 4

```
#include <stdio.h>
```

```
int main()
```

```
for (i = 0 ; i <= 10 ; i++);
```

```
break;
```

```
return 0;
```

```
}
```

```
#include <stdio.h>
```

```
int main()
```

```
int week (Sunday, Monday, Tuesday,  
Wednesday, Thursday, Friday, Saturday);
```

```
printf("Enter a day: ");
```

```
scanf("%d", &week);
```

```
break;
```

```
return 0;
```

```
}
```

Output

Enter a day : 1

It will show Sunday

And then it will break at Sunday only

Continue

It is used to continue the iterative statements

```
#include <stdio.h>
```

```
int main () {
```

```
    for (i = 0; i ≤ 10; i++);
```

```
        continue;
```

```
    return 0;
```

```
}
```

It will return the value until the condition continue and satisfied.

Goto Statement

It is used to jump the some part of code

```
#include <stdio.h>
```

```
int main () {
```

```
    int num
```

```
    if (num % 2 == 0)
```

```
        printf ("Even : %.d", n);
```

```
    // goto not even
```

```
    else
```

```
        printf ("odd : %.d", n);
```

```
    // goto not odd
```

```
    return 0;
```

```
}
```

## PART - B

5b

### Array

It is the collection of items of a variable which can store multiple values

1D array is in sequence or order wise

```
#include <stdio.h>
```

```
int main()
```

```
{
```

```
int arr[5] = {1, 2, 3, 4, 5}
```

```
printf("Sum of elements : ");
```

```
scanf("%d", &sum);
```

```
return 0;
```

```
}
```

Elements are

```
int arr[5] = {1, 2, 3, 4, 5}
```

↓

↓

Elements

data

type

array  
name

size

|                         |                         |                         |                         |                         |
|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|
| 1 <sup>st</sup> element | 2 <sup>nd</sup> element | 3 <sup>rd</sup> element | 4 <sup>th</sup> element | 5 <sup>th</sup> element |
|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|

0

1

2

3

4

← Index →  
Starts from 0

Array is the Variable it can store a multiple values.

```
int arr[5] = {1, 2, 3, 4, 5};
```

It include both declaration and initialization of an array

6. #include <stdio.h>

```
int main()
```

```
{
```

```
    // Length of string
```

```
    printf("Enter a string : ");
```

```
    scanf("%s", &string);
```

```
    return 0;
```

```
}
```

Output

Enter a string : Hello

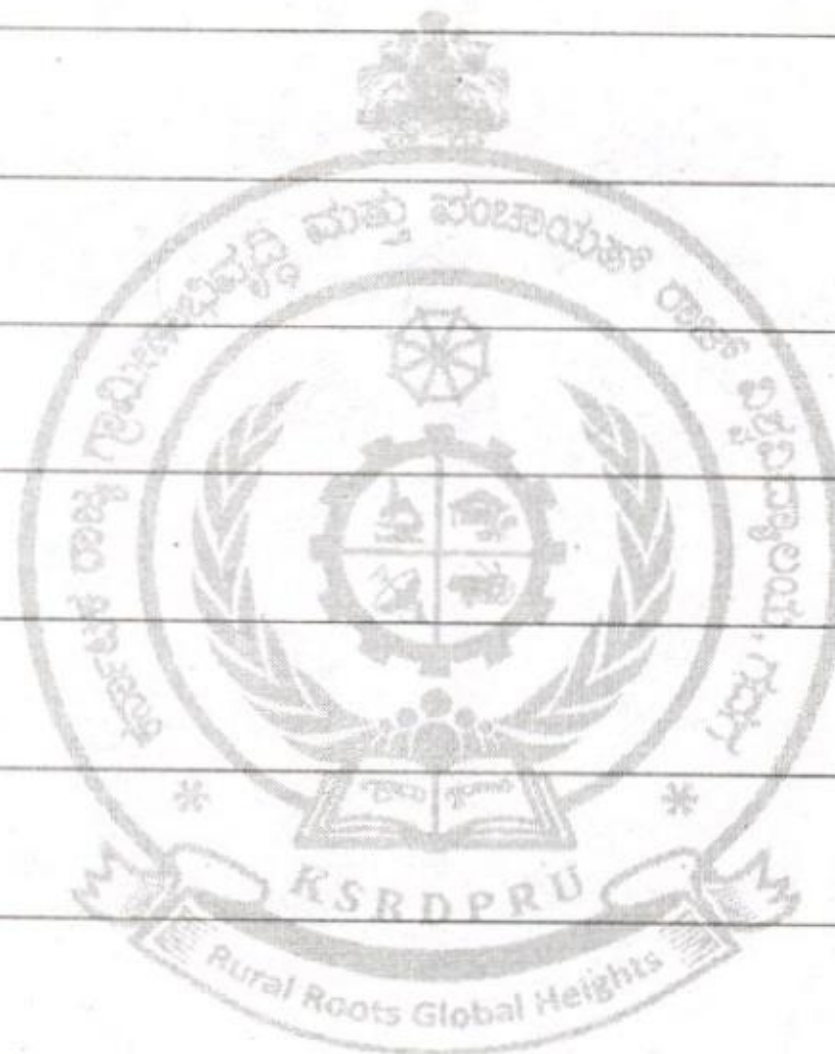
5

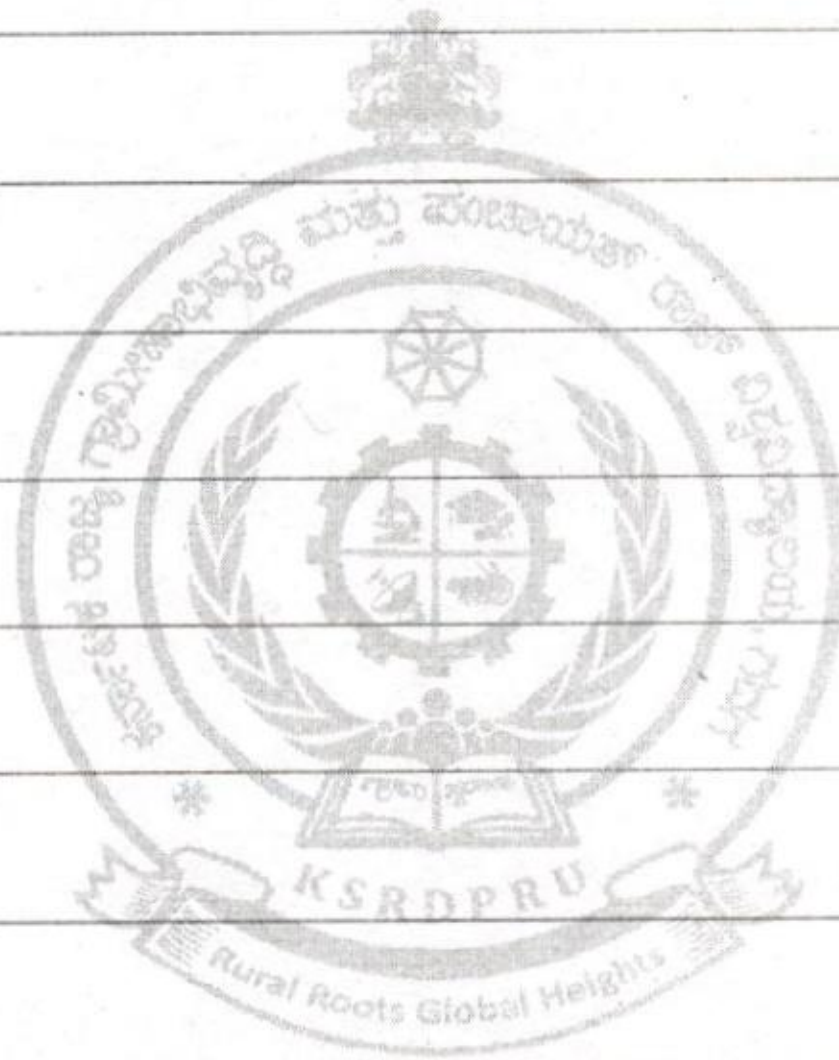
7. <sup>for length of string used</sup>  
 i) strlen → Used to number of vowels, constants, <sup>Special</sup> Characters  
 String is Used to Store text / character

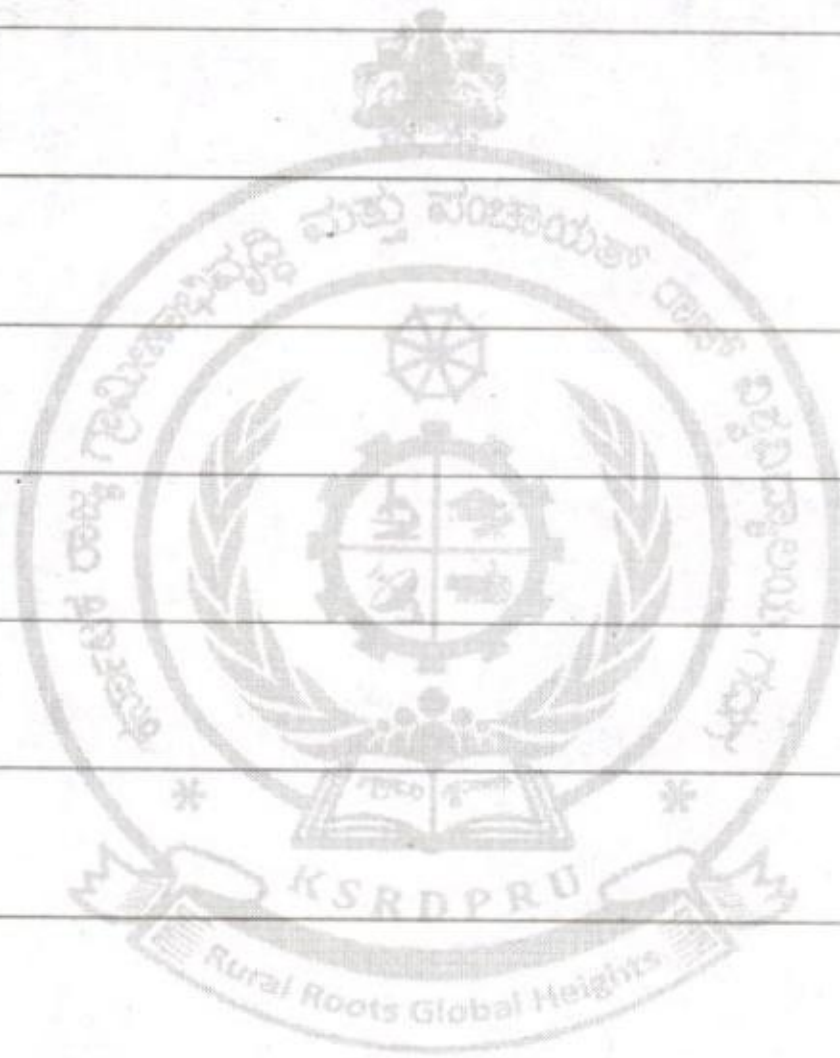
ii) stract()

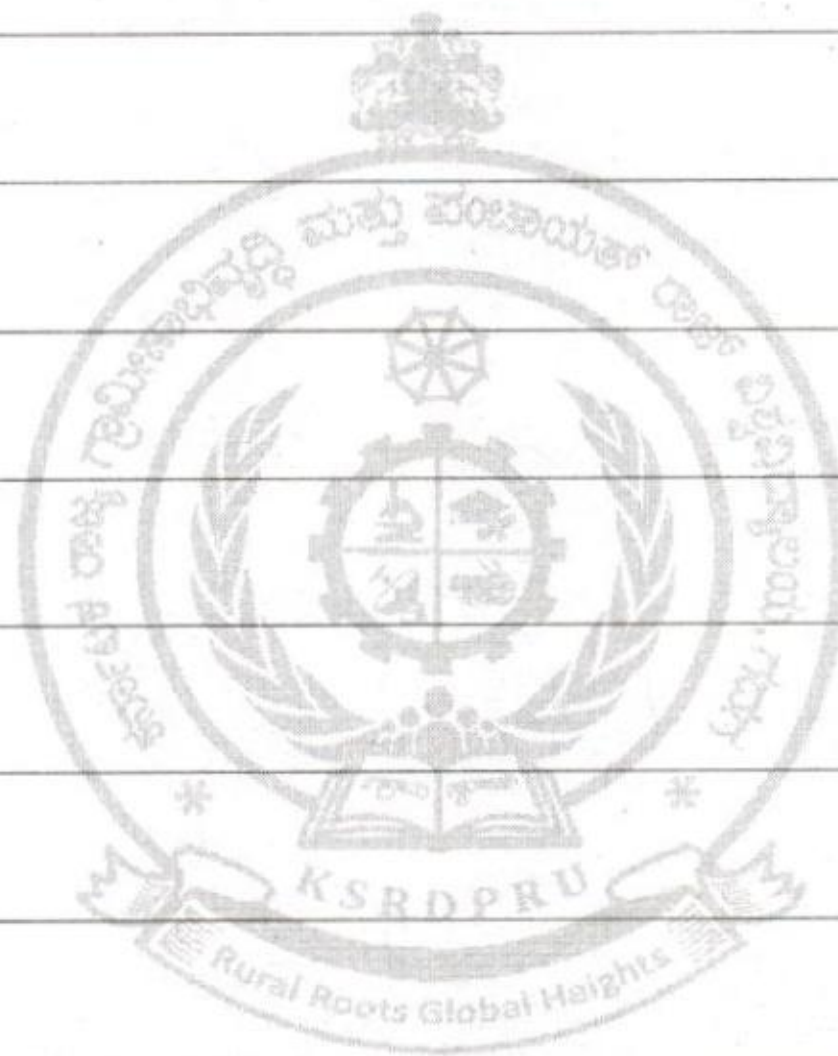
it is string handling function

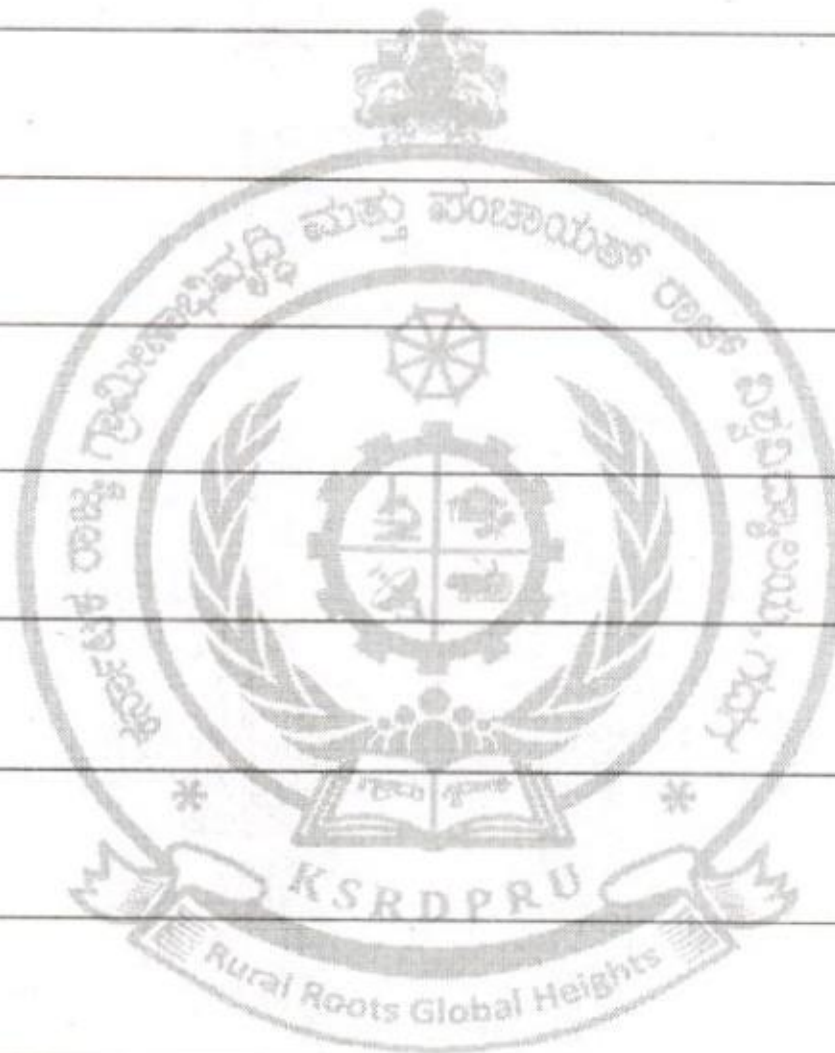
how to Store the Variable, constants, or the characters

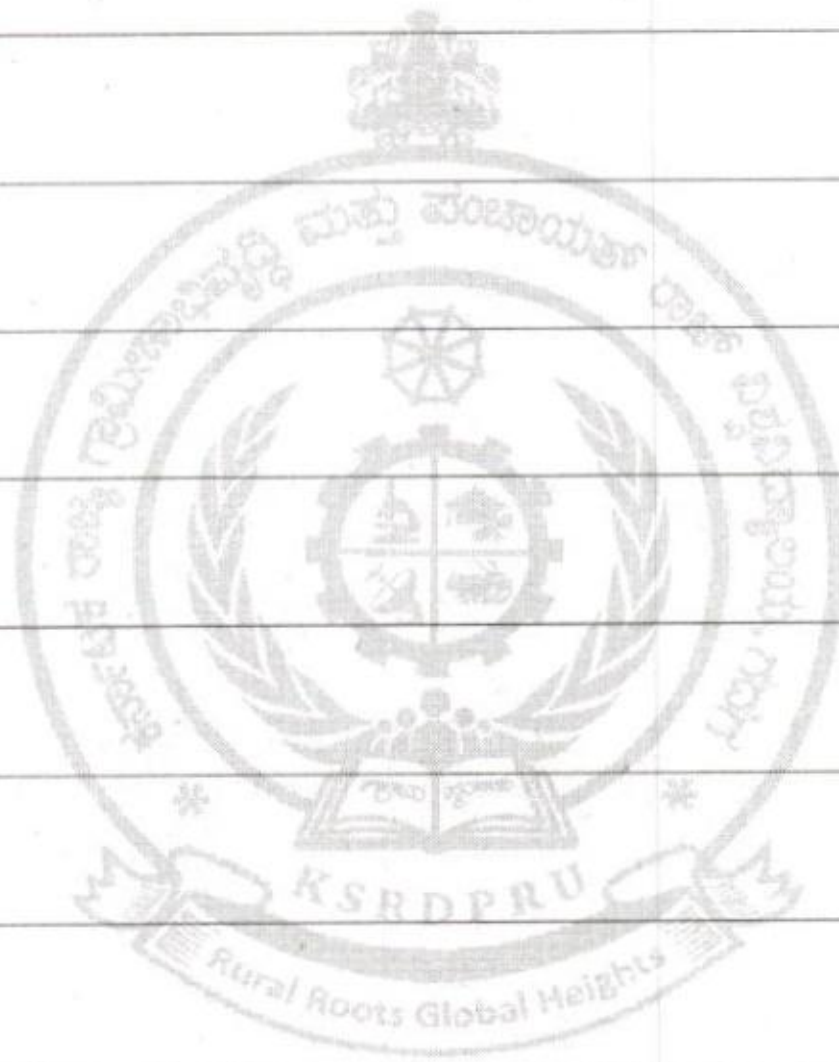


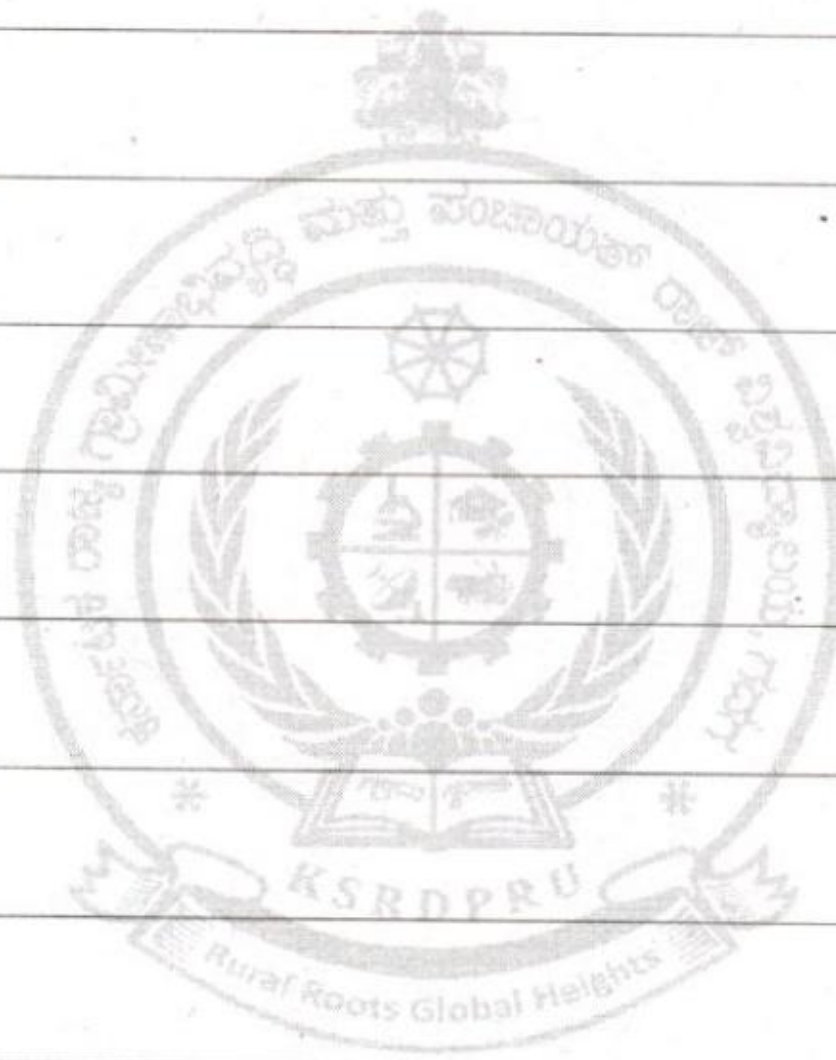


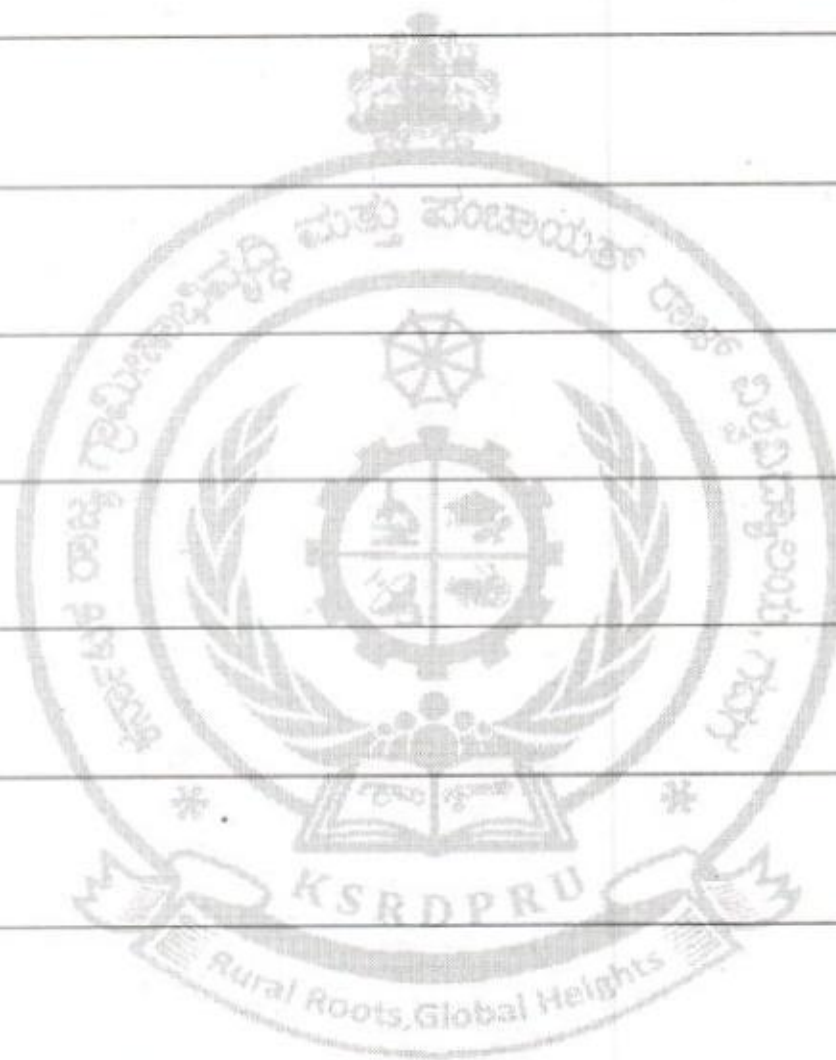


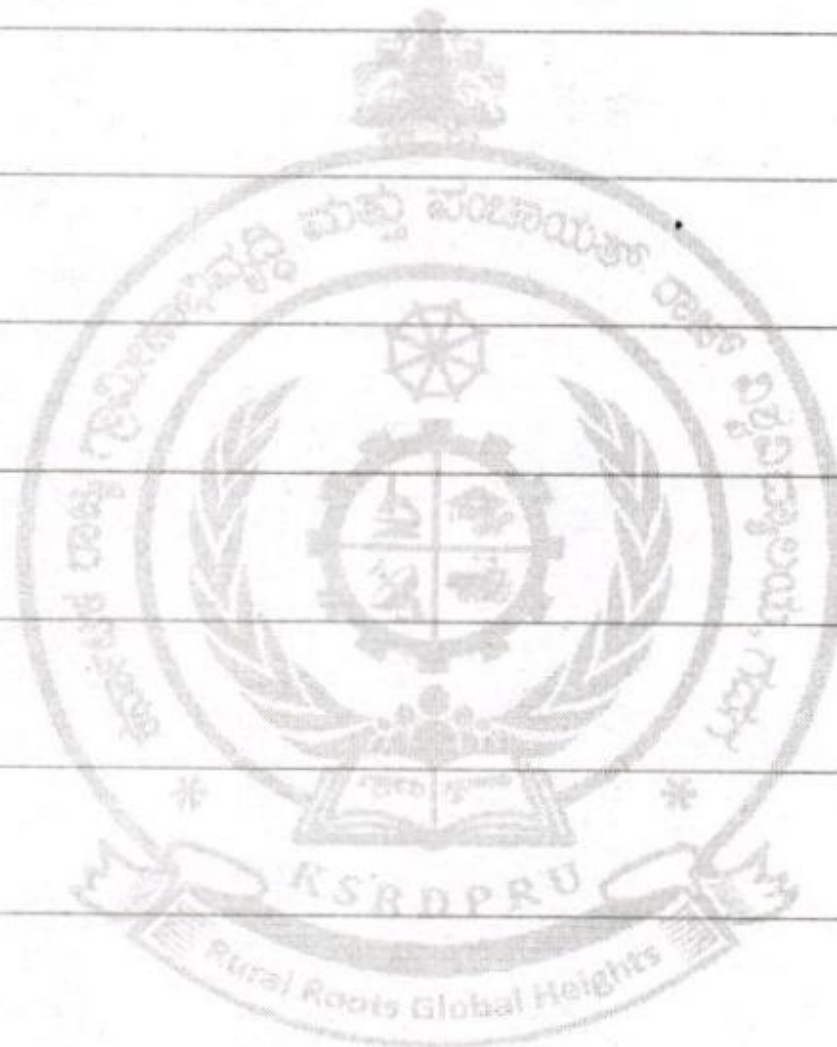


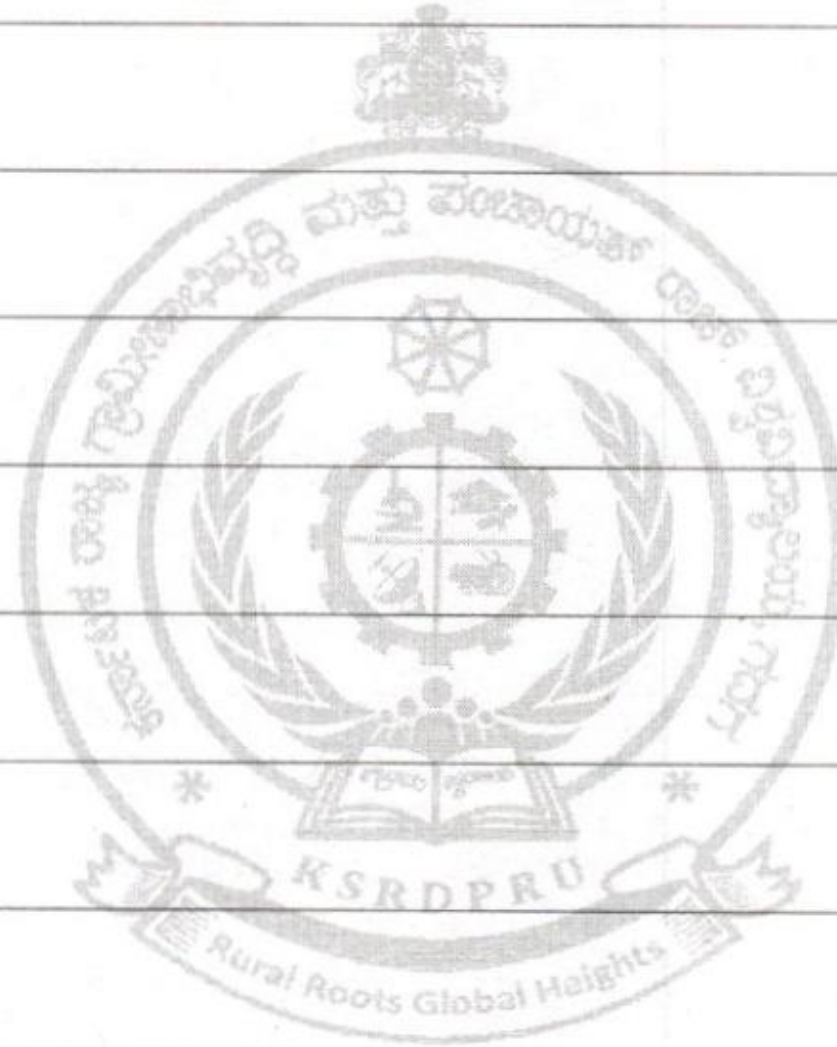


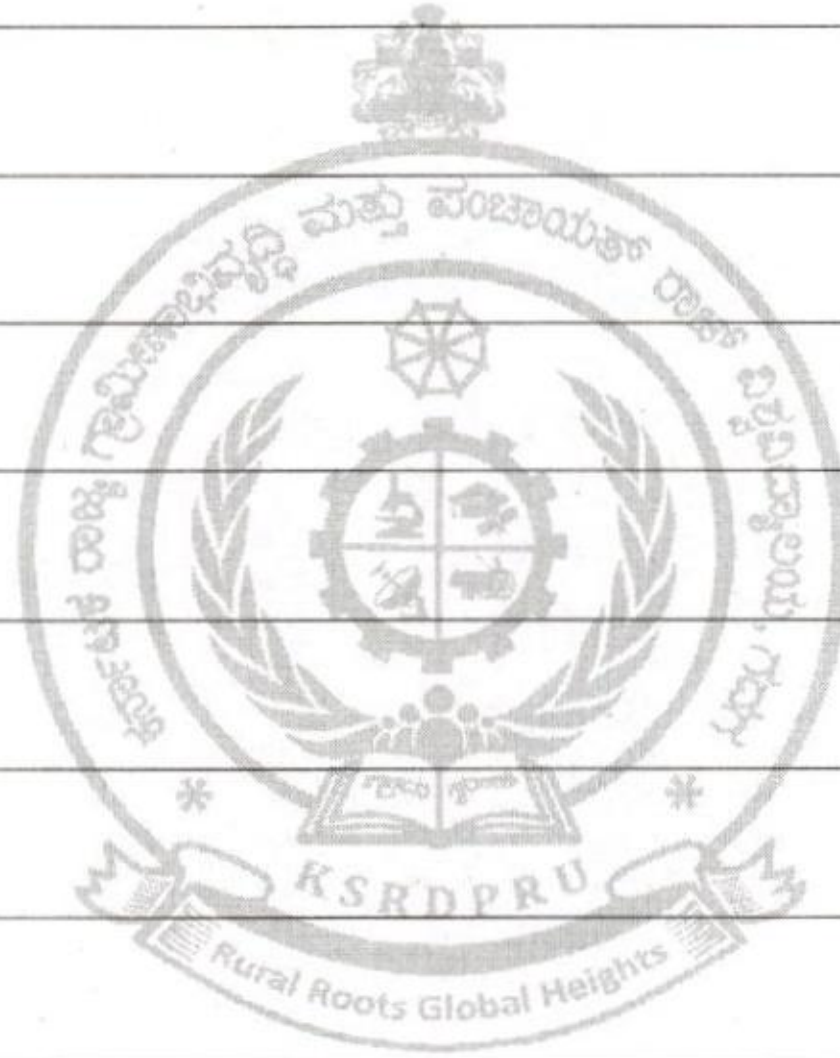












## Work Sheet

---

### ಪರೀಕ್ಷಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಸೂಚನೆಗಳು

1. ನಿಮಗೆ ಕೊಟ್ಟ ಉತ್ತರ ಪತ್ರಿಕೆಗಿಂತ ಯಾವುದೇ ಹೆಚ್ಚುವರಿ ಪುಟಗಳನ್ನು ಕೊಡಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಆದ್ದರಿಂದ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಉತ್ತರ ಬರೆಯುವಾಗ ಪುಟಗಳ ಸದುಪಯೋಗದ ಬಗ್ಗೆ ಗಮನಿಸಬೇಕು. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ತಮ್ಮ ಸ್ಥಳಾಂಕವನ್ನು ಮೊದಲನೇ ಪುಟದಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿಯೇ ಬರೆಯತಕ್ಕದ್ದು ಮತ್ತು ಸ್ಥಳಾಂಕವನ್ನಾಗಲೀ ಹೆಸರನ್ನಾಗಲೀ ಬೇರೆ ಯಾವುದೇ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಬರೆದರೆ, ಪರೀಕ್ಷಕರ ಸವಲತ್ತಿಗಾಗಿ ಸೂಚಿಸುತ್ತೀರೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಿ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದ ಕಾಯ್ದೆ (ಪರೀಕ್ಷೆ ಅವ್ಯವಹಾರ ಅಪರಾಧಕ್ಕಾಗಿ) ಯನುಸಾರ ಶಿಕ್ಷೆಗೆ ಗುರಿಪಡಿಸಲಾಗುವುದು.
2. ಉತ್ತರ ಪತ್ರಿಕೆಯ ಎರಡೂ ಬದಿಗೆ ಉತ್ತರಗಳನ್ನು ಬರೆಯತಕ್ಕದ್ದು. ಮಾರ್ಜಿನ್‌ನಲ್ಲಿ ಉತ್ತರ ಬರೆಯತಕ್ಕದ್ದಲ್ಲ.
3. ಉತ್ತರ ಪತ್ರಿಕೆಯ ಮೇಲಿನ ಪುಟದಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಪರೀಕ್ಷಾ ನೋಂದಣಿ ಸಂಖ್ಯೆ, ಕಾರ್ಯಕ್ರಮ, ಸೆಮಿಸ್ಟರ್, ಇತ್ಯಾದಿ ಎಲ್ಲಾ ವಿವರಗಳನ್ನು ನಮೂದಿಸಬೇಕು ಹಾಗೂ ಯಾವುದೇ ಕಾರಣಕ್ಕೂ ಬೇರೆ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಏನನ್ನೂ ಬರೆಯಬಾರದು. ನೋಂದಣಿ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಬರೆದು ಅದಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಓ.ಎಂ.ಆರ್ ವೃತ್ತವನ್ನು ನೀಲಿ ಅಥವಾ ಕಪ್ಪು ಬಣ್ಣದ ಬಾಲ್ ಪೆನ್ನಿನಿಂದ ಗುರುತಿಸತಕ್ಕದ್ದು.
4. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ತಮ್ಮ ಸಹಿ ಹಾಗೂ ಎಡಗೈ ಹೆಬ್ಬಟ್ಟಿನ ಗುರುತನ್ನು ನಮೂದಿಸಿದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಹಾಕಬೇಕು.
5. ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಉತ್ತರ ಪತ್ರಿಕೆಯ ಪುಟವನ್ನು ಹರಿಯಬಾರದು ಒಂದು ವೇಳೆ ಯಾವುದೇ ಪುಟವು ಹಾಳಾಗಿದ್ದಲ್ಲಿ ಅದರ ಮೇಲೆ ಕತ್ತರಿಯ ಗುರುತು ಹಾಕಬೇಕು.
6. ಉತ್ತರ ಪತ್ರಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಖಾಲಿಯಾಗಿ ಪುಟಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಮುಂದಿನ ಪುಟದಲ್ಲಿ ಉತ್ತರಗಳನ್ನು ಬರೆದರೆ ಅವುಗಳನ್ನು ಗಣನೆಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಒಂದು ವೇಳೆ ಕಣ್ ತಪ್ಪಿನಿಂದ ಸಂಭವಿಸಿದ್ದಲ್ಲಿ ಹಿಂದಿನ ಪುಟದ ಮೇಲೆ ಪುಟ ತಿರುವಿ (ಪು.ತಿ.ನೋ) ಎಂದು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ದಪ್ಪ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ನಮೂದಿಸಬೇಕು.
7. ಪರೀಕ್ಷಾ ಸಮಯ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಉತ್ತರ ಪತ್ರಿಕೆಯನ್ನು ಖಾಲಿಯಾಗಿರಲಿ ಇಲ್ಲವೇ ಉತ್ತರಗಳನ್ನು ಬರೆದಿರಲಿ ಅದನ್ನು ಕೋಣೆಯ ಮೇಲ್ವಿಚಾರಕರಿಗೆ ಒಪ್ಪಿಸತಕ್ಕದ್ದು.
8. ಪ್ರಶ್ನೆ ಪತ್ರಿಕೆಯ ಅಥವಾ ಬ್ಲಾಟಿಂಗ್ ಪೇಪರ್ ಮೇಲೆ ಏನನ್ನೂ ಬರೆಯತಕ್ಕದ್ದಲ್ಲ.
9. ಮೇಲ್ವಿಚಾರಕರು ಉತ್ತರ ಪತ್ರಿಕೆಯ ಮೇಲೆ ತಮ್ಮ ಹಸ್ತಾಕ್ಷರ ಹಾಗೂ ದಿನಾಂಕವನ್ನು ನಮೂದಿಸಿದರೆ ಬಗ್ಗೆ ಗಮನ ಹರಿಸಬೇಕು.
10. ಪ್ರಶ್ನೆಗಳ ಹಾಗೂ ಉಪಪ್ರಶ್ನೆಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಉತ್ತರ ಪತ್ರಿಕೆಯ ಮಾರ್ಜಿನ್‌ನಲ್ಲಿ ನಮೂದಿಸತಕ್ಕದ್ದು. ಪ್ರತಿ ಪ್ರಶ್ನೆಯ ಉತ್ತರ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಸೂಕ್ತ ಸ್ಥಳ ಬಿಡುವುದು.
11. ಉತ್ತರ ಬರೆಯುವ ಸಾಧನಗಳನ್ನು ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರಿಗೆ ಬದಲಿಸುವುದನ್ನಾಗಲಿ ಹಾಗೂ ಮಾತನಾಡುವುದನ್ನಾಗಲಿ ನಿಷೇಧಿಸಿದೆ.
12. ಪರೀಕ್ಷೆ ಪ್ರಾರಂಭವಾದ ನಂತರ ಪ್ರಶ್ನೆ ಪತ್ರಿಕೆ ನೀಡಿದ ಅರ್ಧ ತಾಸಿನವರೆಗೆ ಪರೀಕ್ಷಾ ಕೊಠಡಿಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಹೊರಗೆ ಹೋಗುವಂತಿಲ್ಲ.
13. ಪರೀಕ್ಷೆಯ ಕೊನೆಯ ಮೂವತ್ತು ನಿಮಿಷಗಳಲ್ಲಿ ಪರೀಕ್ಷಾ ಕೊಠಡಿಯಿಂದ ಹೊರಗೆ ಹೋಗುವಂತಿಲ್ಲ.
14. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಈ ಮುಂದೆ ತಿಳಿಸಿದ ಯಾವುದಾದರೂ ಅಪರಾಧಗಳನ್ನು ಮಾಡಿದ್ದಲ್ಲಿ ಅವರನ್ನು ಪರೀಕ್ಷಾ ಕೊಠಡಿಯಿಂದ ಹೊರಗೆ ಹಾಕಲಾಗುವುದು ಹಾಗೂ ಸದರಿ ವಿಷಯವನ್ನು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದ ಕುಲಸಚಿವರು/ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟ ಅಧಿಕಾರಿಗಳಿಗೆ ಸೂಕ್ತ ಕ್ರಮಕ್ಕಾಗಿ ವರದಿ ಮಾಡಲಾಗುವುದು.
  - (i) ಪರೀಕ್ಷಾ ಕೊಠಡಿಗೆ ನಕಲು ಪ್ರತಿಗಳಾದ ಪುಸ್ತಕ, ನೋಟ್ಸ್, ಚೀಟಿ, ಮೊಬೈಲ್ ಅಥವಾ ಇಲೆಕ್ಟ್ರಾನಿಕ್ಸ್ ಉಪಕರಣಗಳನ್ನು ತಂದರೆ.
  - (ii) ಪರೀಕ್ಷೆ ನಡೆಯುವ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಬೇರೆ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಮಾತನಾಡಿದರೆ ಅಥವಾ ಯಾವುದೇ ವಿಷಯ ತಿಳಿಸಿದರೆ.
  - (iii) ಪರೀಕ್ಷೆ ನಡೆಯುವ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಬರೆದ ಉತ್ತರ ಪತ್ರಿಕೆ ಅಥವಾ ಖಾಲಿ ಉತ್ತರ ಪತ್ರಿಕೆ ಅಥವಾ ಪ್ರಶ್ನೆ ಪತ್ರಿಕೆಯನ್ನಾಗಲಿ ಪರೀಕ್ಷಾ ಕೊಠಡಿಯಿಂದ ಹೊರಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡುಹೋದರೆ.
  - (iv) ಪರೀಕ್ಷೆ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಬೇರೆ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಂದ ಪರೀಕ್ಷೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಯಾವುದೇ ನಕಲು ಪ್ರತಿಗಳನ್ನು ಕೊಡುವುದಾಗಲಿ/ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದಾಗಲಿ ಅಥವಾ ತಮ್ಮ ಉತ್ತರ ಪತ್ರಿಕೆಯಿಂದ ನಕಲು ಮಾಡಲು ಅನುವು ಮಾಡುವುದಾಗಲಿ ಮಾಡಿದರೆ.
  - (v) ಪರೀಕ್ಷೆ ನಡೆಯುವ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಬೇರೆ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಅನುಕೂಲವಾಗುವಂತೆ ಬ್ಲಾಟಿಂಗ್ ಪೇಪರ್ ಅಥವಾ ಯಾವುದೇ ಪೇಪರ್ ಮೇಲೆ ಸುಳಿವು ಅಥವಾ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ಬರೆದರೆ.
  - (vi) ಪರೀಕ್ಷಾ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಅಥವಾ ಬೇರೆಯವರ ಉತ್ತರ ಪತ್ರಿಕೆಯನ್ನು ಕದ್ದು ತರುವುದನ್ನಾಗಲೀ, ಹೊರಗೆ ಒಯ್ಯುವುದನ್ನಾಗಲೀ ಮತ್ತು ಬೇರೆಯವರ ಪರವಾಗಿ ಉತ್ತರ ಪತ್ರಿಕೆ ಬರೆಯುವುದನ್ನು ಮಾಡಿದರೆ.
  - (vii) ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯು ಉತ್ತರ ಪತ್ರಿಕೆಯಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಗುರುತಿನ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ನೀಡಿದರೆ ಅಥವಾ ವಿಶಿಷ್ಟ ಗುರುತುಗಳನ್ನು ಮಾಡಿದರೆ.
  - (viii) ಅಥವಾ ನಿಂದಾತ್ಮಕ ಭಾಷೆಯನ್ನು ಬಳಸಿದರೆ ಅಥವಾ ಅಶ್ಲೀಲ ಭಾಷೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಿದರೆ ಅಥವಾ ಇತರೆ ಯಾವುದೇ ಗುರುತರವಾದ ಅಪರಾಧಗಳನ್ನು ಮಾಡಿದರೆ.
15. ಪರೀಕ್ಷೆ ಮುಗಿಯುವುದಕ್ಕೆ 10 ನಿಮಿಷ ಮುಂಚಿತವಾಗಿ ಮೊದಲ ಗಂಟೆ ಬಾರಿಸಲಾಗುವುದು. ಎರಡನೇ ಗಂಟೆ ಬಾರಿಸಿದ ಕೂಡಲೇ ಉತ್ತರಗಳನ್ನು ಬರೆಯುವುದನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಕೊಠಡಿ ಮೇಲ್ವಿಚಾರಕರಿಗೆ ಉತ್ತರ ಪತ್ರಿಕೆಯನ್ನು ಸಲ್ಲಿಸಲು ಸಿದ್ಧರಾಗಿರಬೇಕು. ಎಲ್ಲರ ಉತ್ತರ ಪತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನು ಪಡೆಯುವವರೆಗೆ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಕೊಠಡಿಯಿಂದ ಹೊರಗೆ ಹೋಗತಕ್ಕದ್ದಲ್ಲ.
16. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಪರೀಕ್ಷಾ ಕೊಠಡಿಯಲ್ಲಿ, ಚಹಾ/ಕಾಫಿ ಕುಡಿಯುವುದಾಗಲಿ, ಸಿಗರೇಟು ವಗೈರೆ ಸೇರುವುದಾಗಲಿ ನಿಷೇಧಿಸಲಾಗಿದೆ. ಅವಶ್ಯವಿದ್ದರೆ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಕುಡಿಯುವ ನೀರನ್ನು ಅವರಿದ್ದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿಯೇ ಪೂರೈಸಲಾಗುವುದು.
17. ನಿಗದಿಪಡಿಸಿದ ವೇಳೆಗೆ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಅವರ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿದ್ದರೆ ಅವರಿಗೆ ಪರೀಕ್ಷೆಗೆ ಹಾಜರಾಗಲು ಅನುಮತಿಸಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಸರಿಯಾದ ಕಾರಣಗಳಿದ್ದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಅನುಮತಿಯನ್ನು ನೀಡಲು ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಮುಖ್ಯ ಮೇಲ್ವಿಚಾರಕರಿಗೆ ವಿವೇಚನಾ ಅಧಿಕಾರವನ್ನು ನೀಡಲಾಗಿದೆ.
18. ಮುಖ್ಯ ಅಥವಾ ಕೊಠಡಿ ಮೇಲ್ವಿಚಾರಕರು ನೀಡಿರುವ ಯಾವುದೇ ಸೂಚನೆಗಳಿಗೆ ಅವಿಧೇಯತೆ ತೋರುವ ಅಥವಾ ಒರಟಾಗಿ ನಡೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಅಥವಾ ಅವಿಧೇಯತೆಯಿಂದ ವರ್ತಿಸುವ ಅಭ್ಯರ್ಥಿಯನ್ನು ಆ ಕೂಡಲೇ ಪರೀಕ್ಷಾ ಕೊಠಡಿಯಿಂದ ಹೊರ ಕಳಿಸಲಾಗುವುದು.
19. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಉತ್ತರ ಪತ್ರಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಕೇವಲ ನೀಲಿ/ಕಪ್ಪು ಶಾಹಿಯ (ಇಂಕ್) ಪೆನ್ನನ್ನು ಅಥವಾ ಬಾಲ್ ಪೆನ್ನನ್ನು ಮಾತ್ರ ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು. ಯಾವುದೇ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಶಾಹಿಯ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವ ಹಾಗಿಲ್ಲ. ಒಂದು ವೇಳೆ ಅನಾನುಕೂಲತೆಯಿಂದಾಗಿ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಬದಲಿಸುವುದಾದರೆ ಉತ್ತರಗಳನ್ನು ಬರೆಯುವುದಕ್ಕಿಂತ ಮೊದಲು ವಿಷಯವನ್ನು ಕೊಠಡಿಯ ಮೇಲ್ವಿಚಾರಕರಿಗೆ ತಿಳಿಸಿ ಅವರ ಸಹಿಯನ್ನು ಪಡೆಯಲು ಮರೆಯದಿರಿ.