



# 1

## පරිගණකයේ වැදගත්කම

### 1.1 පරිගණකය හඳුනා ගනිමු



මම ඔයාලාගේ එදිනෙදා ජීවිතයට දවසින් දවස සමීප වන මිතුරා. මාව නිවෙස, කාර්යාලය, පාසල ආදී සියලුම ස්ථානවල දකින්නට පුළුවන්.

මගේ නම **පරිගණකය**. පුංචි යාළුවනේ ඔයාලා කැමතියි නේද මං ගැන දැන ගන්න?

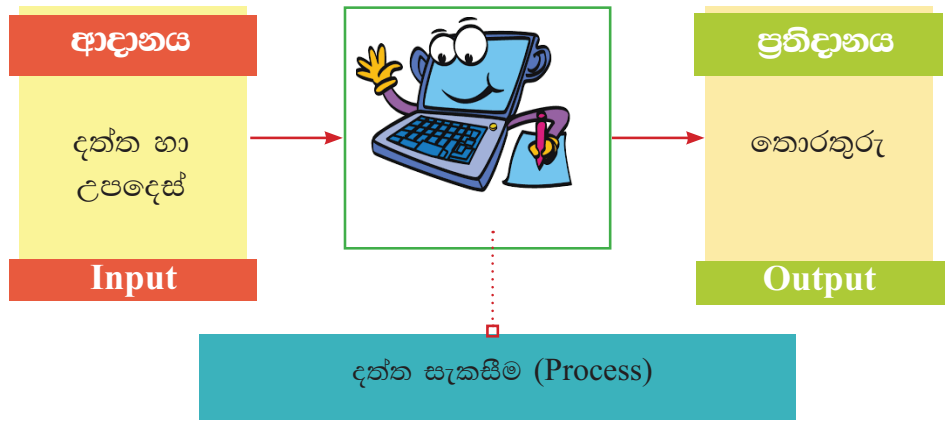
මම ඔයාලාගේ අවශ්‍යතා සපුරා ගැනීම සඳහා නිපදවන ලද වේගවත් ඉලෙක්ට්‍රොනික යන්ත්‍රයකි. සංකීර්ණ කාර්ය කාර්යක්ෂමතාවෙන් හා වඩාත් නිවැරදි ලෙස මගේ සහයෙන් කර ගත හැකි යි. මට ඔයාලාට වගේ මහන්සි දැනෙන්නෙන් නැහැ. එකම වේගයෙන් බොහෝ වේලාවක් වැඩ කිරීමට මට හැකියාව ඇත.


### 1.1.1 පරිගණකයේ කාර්ය

පරිගණකයක මූලික කාර්ය වන්නේ දත්ත ඇතුළත් කිරීම, දත්ත සැකසීම හා එම සැකසූ දත්ත (තොරතුරු) පිටතට ලබා දීම වේ.




1.1 රූපය - පරිගණකයෙහි මූලික කාර්ය

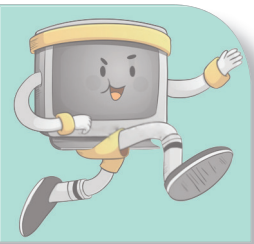


 ක්‍රියාකාරකම 1 - වැඩිපොතේ 1.1 ඛණ්ඩ


**1.1.2 පරිගණකයේ ලාක්ෂණික ගුණාංග**

**වේගය හා කාර්යක්ෂමතාව (Speed and Efficiency)**

 ලබා දෙන ඕනෑම කාර්යයක් ඉතා කෙටි කාලයකින් නිම කළ හැකි ය. (තත්ත්වපරයක් තුළ දී ක්‍රියාවන් බිලියන ගණනක් වුව ද සිදු කළ හැකි ය).




**නිරවද්‍යතාව (Accuracy)**


 නිවැරදි ව දත්ත හා උපදෙස් ඇතුළු කළ විට නිවැරදි තොරතුරු ලබා දිය හැකි ය.



**විශ්වසනීයතාව (Reliability)**

 ක්‍රියාවලිය හා ප්‍රතිදානය කෙරෙහි විශ්වාසය තැබිය හැකි ය.

**නියත බව (Consistency)**

 කිසියම් ක්‍රියාවලියකට අදාළව එක ම ආදානය ලබා දෙන සෑම අවස්ථාවකදී ම ලැබෙන ප්‍රතිදානය සමාන වේ.

**ආවයන ධාරිතාව**  
(Storage capacity)

දත්ත විශාල ප්‍රමාණයක් ගබඩා කර තබා ගැනීමට හැකි අතර ඒවා යම් ක්‍රියාවලියකට අවශ්‍ය ඕනෑම අවස්ථාවක දී ලබා ගැනීමට ද හැකි ය.

**ඊර්වය**  
(Cost)

මිලදී ගැනීමට වැඩිපුර මුදලක් වැය වෙනවා වුවත් ඉන්පසු නඩත්තු කිරීමට විශාල මුදලක් අවශ්‍ය නොවේ.

**බුද්ධිමය බව**  
(Intelligence)

ලබා දෙන උපදෙස් අනුව ම කටයුතු කිරීමට හැකි ය. එනමුත් මිනිසෙකු තරමට තනිව ම තීරණ ගැනීමට නොහැකි ය.

**1.1.3 නිහිත පරිගණක සහිත උපාංග**



සීයා දන්නවාද?  
අමල්ගේ ගෙදර තියෙනවා රෙදි සෝදන යන්ත්‍රයක්. රෙදි ටික දැමීමාම ඉබේම සේදීලා වේලිලා එනවා.

ඒ කොහොමද පුත්?

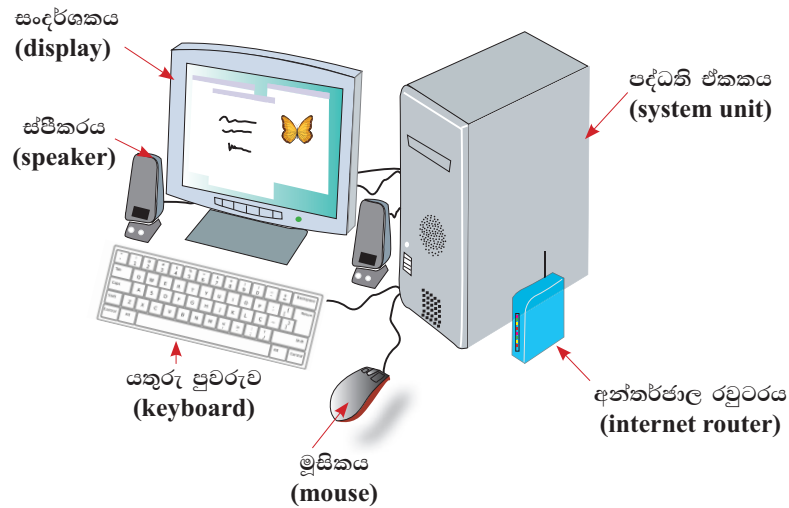
ඒ යන්ත්‍රය වැඩ කරන්නේ පරිගණක වැඩසටහනකින්ද...

රෙදි සෝදන යන්ත්‍ර, සුහුරු (smart) ජංගම දුරකථන, නූතන මෝටර් රථ, නූතන රූපවාහිනී යන්ත්‍ර ආදී උපකරණ පරිගණක වැඩසටහන් ආශ්‍රයෙන් ක්‍රියාත්මක වේ. එම උපකරණවල ඇතුළත් කර ඇති පරිගණක වැඩසටහන් නිහිත (embedded) පරිගණක පද්ධති ලෙස හඳුන්වනු ලැබේ.



1.2 රූපය - නිහිත පරිගණක සහිත උපකරණ කිහිපයක්

## 1.2 පරිගණක සංරචක හඳුනා ගනිමු



1.3 රූපය - පරිගණකයක ප්‍රධාන සංරචක කිහිපයක්

පරිගණකය යනු කොටස් ගණනක එකතුවකි. එම කොටස් යොදා ගන්නා කාර්යයේ ස්වභාවය අනුව සංරචකවලට වෙන් කළ හැකි ය.

- ආදාන උපකුම (input devices)
- ප්‍රතිදාන උපකුම (output devices)
- මධ්‍ය සැකසුම් ඒකකය (central processing unit)
- ප්‍රධාන මතකය (main memory)
- ආවයන උපකුම (storage devices)
- සන්නිවේදන උපකුම (communication devices)

● ආදාන උපකුම (input devices)

පරිගණකයට දත්ත හා උපදෙස් ලබා දීම සඳහා භාවිත කරන උපාංග ආදාන උපකුම ලෙස හඳුන්වයි.



මූසිකය (mouse)

යතුරු පුවරුව (keyboard)

මයික්‍රොෆෝනය (microphone)

වෙබ් කැමරාව (web camera)

කීරු කේත කියවනය (barcode reader)

ස්කෑනරය (scanner)

1.4 රූපය - ආදාන උපකුම කිහිපයක්

● ප්‍රතිදාන උපකුම (output devices)

පරිගණකය තුළ සකස් කළ දත්ත, තොරතුරු පිටතට ලබා ගැනීම සඳහා භාවිත කරන උපකුම ප්‍රතිදාන උපකුම ලෙස හඳුන්වයි.



පරිගණක තිරය/ සන්දර්ශකය (computer monitor/ display)

මුද්‍රණ යන්ත්‍රය (printer)

ගබ්ඳ විකාශක (speakers)

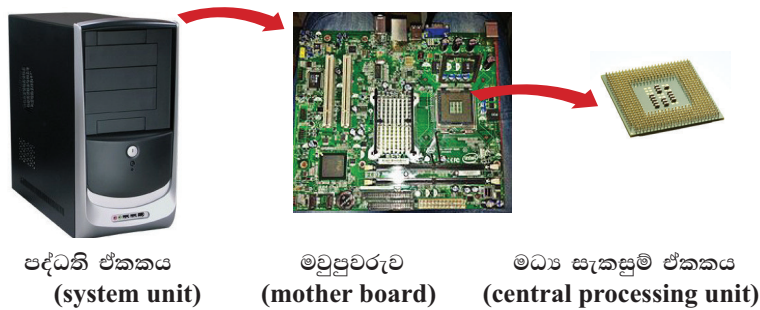
බහු මාධ්‍ය ප්‍රක්ෂේපණ යන්ත්‍රය (multimedia projector)

1.5 රූපය - ප්‍රතිදාන උපකුම කිහිපයක්

- මධ්‍ය සැකසුම් ඒකකය (central processing unit-CPU)

පරිගණකය මෙහෙයවීමේ ක්‍රියාවලිය හා ලබා දෙන ලද උපදෙස්වලට අනුකූලව දත්ත සකස් කිරීමේ ක්‍රියාවලිය මධ්‍ය සැකසුම් ඒකකය මගින් සිදු කරනු ලැබේ.

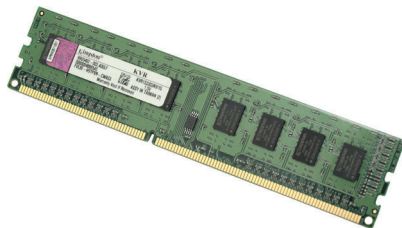
මධ්‍ය සැකසුම් ඒකකය පරිගණකයේ පද්ධති ඒකකය (system unit) තුළ පවතී. එය බාහිරින් නිරීක්ෂණය කළ නොහැකි ය.



1.6 රූපය - මධ්‍ය සැකසුම් ඒකකයේ පිහිටීම

- ප්‍රධාන මතකය (main memory)

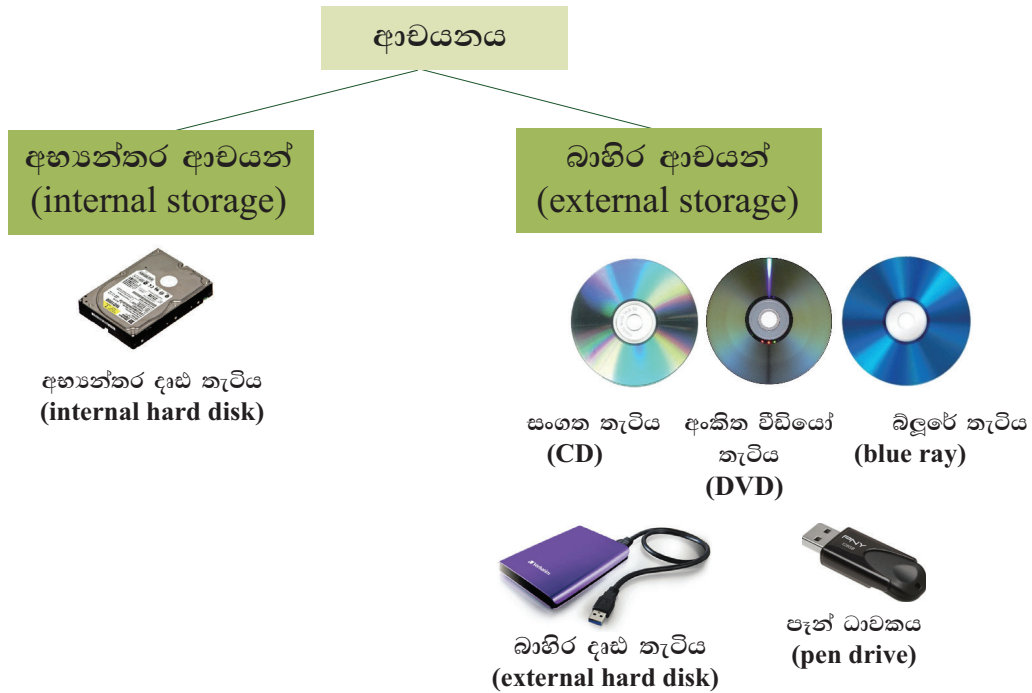
පරිගණකය ක්‍රියාත්මකව පවතින විට දත්ත, තොරතුරු හා උපදෙස් තාවකාලිකව රඳවා තබා ගන්නා උපාංගය පරිගණකයේ ප්‍රධාන මතකය හෙවත් ප්‍රාථමික මතකය ලෙස හඳුන්වයි. මෙය සසම්භාවී ප්‍රවේශ මතකය ලෙස ද හැඳින්වේ.



1.7 රූපය - සසම්භාවී ප්‍රවේශ මතකය (random access memory -RAM)

- ආවයන උපක්‍රම (storage devices)

නැවත ප්‍රයෝජනයට ගැනීම සඳහා තොරතුරු, දත්ත හා උපදෙස් ගබඩා කර ගැනීමට භාවිත කරන උපක්‍රම ආවයන උපක්‍රම ලෙස හඳුන්වයි.



1.8 රූපය - ආවයන උපකෘම කිහිපයක්

● **සන්නිවේදන උපකෘම (communication devices)**

පරිගණකය තුළ ඇති දත්ත, තොරතුරු වැනි දෑ හුවමාරුව සඳහා භාවිත කරන උපකෘම සන්නිවේදන උපකෘම ලෙස හඳුන්වයි.



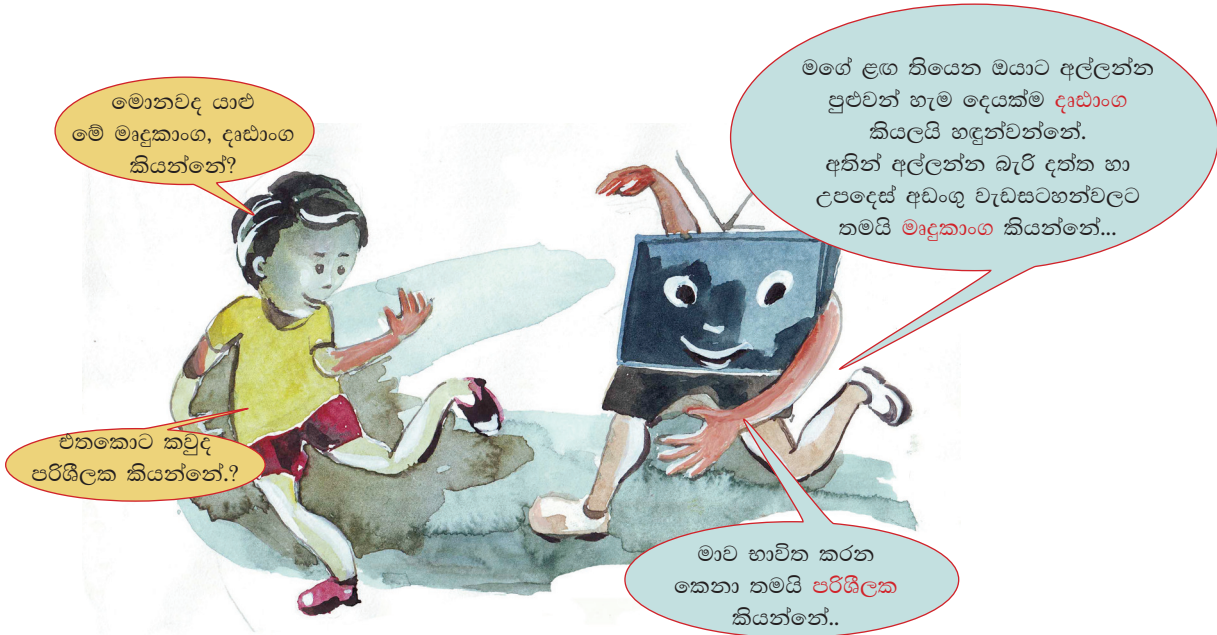
1.9 රූපය - සන්නිවේදන උපකෘම කිහිපයක්

### 1.3 මෘදුකාංගවල අවශ්‍යතාව

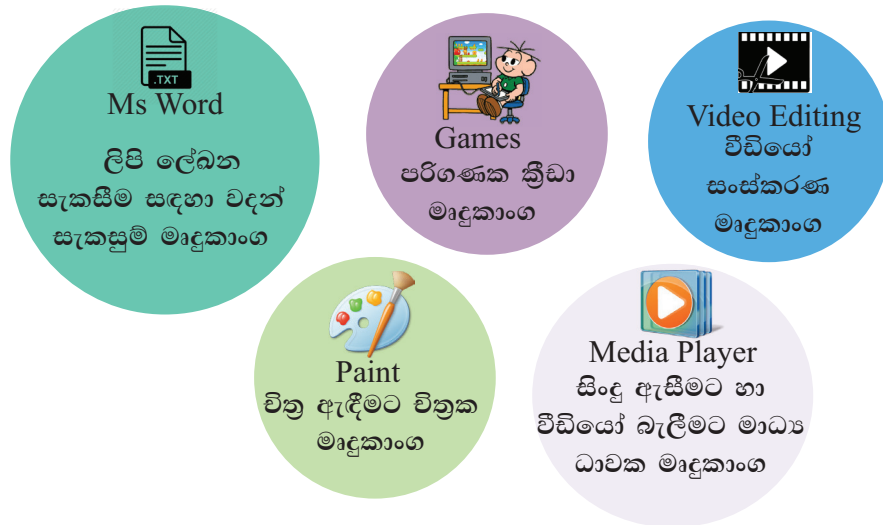
පරිගණකය භාවිත කරමින් යම් කාර්යයක් ඉටුකර ගැනීම සඳහා සකස් කර ඇති පරිගණක වැඩසටහන් මෘදුකාංග ලෙස හැඳින්වේ.



#### ක්‍රියාකාරකම 2 - වැඩපොතේ 1.2 බලන්න



මෘදුකාංග මගින් පරිශීලකයාට අවශ්‍ය විවිධ කාර්ය ඉටු කර ගැනීමට හැකි වේ. මෙලෙස පරිශීලකයාට අවශ්‍ය කාර්ය ඉටු කර ගැනීමට බොහෝ මෘදුකාංග වර්ග තිබේ.

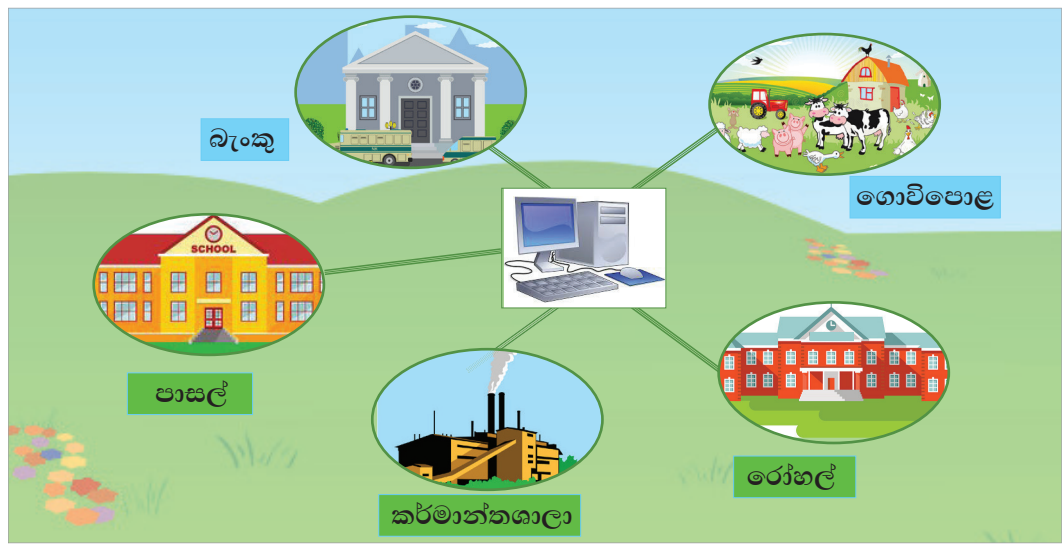


1.10 රූපය - මෘදුකාංග සඳහා උදාහරණ කිහිපයක්

මේ පිළිබඳ වැඩිදුර තොරතුරු ඉදිරි පරිච්ඡේදවල දී ඔබට දැනගත හැකි ය.

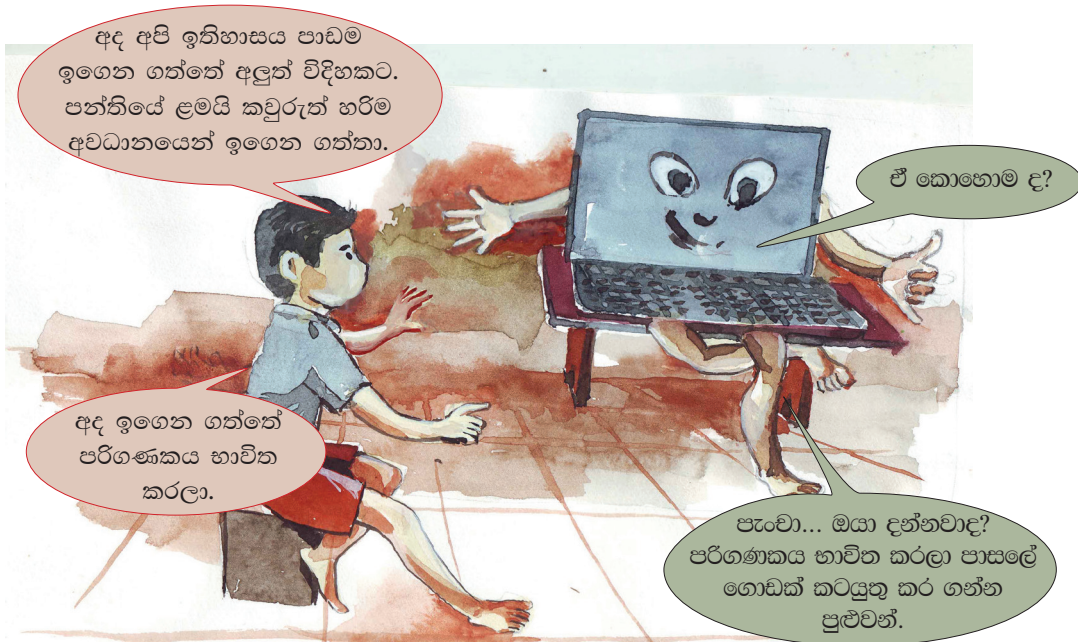
### 1.4 පරිගණක පද්ධති විවිධ ක්ෂේත්‍ර තුළ යොදා ගෙන ඇති ආකාරය

නූතනයේ පරිගණකය භාවිතය නිසා සෑම ක්ෂේත්‍රයක ම වැඩ කටයුතු පහසු වී ඇත. පහත දැක්වෙන්නේ එවැනි ක්ෂේත්‍ර සඳහා උදාහරණ කිහිපයකි.



1.11 රූපය - පරිගණකය යොදා ගන්නා ක්ෂේත්‍ර කිහිපයක්

1.4.1 පාසල



පාසල් පද්ධතියේ කාර්යාලයීය කටයුතු පහසුවෙන් හා කාර්යක්ෂමව කර ගැනීමට පරිගණකය යොදා ගැනීම.

1.12 රූපය - පරිගණක ආශ්‍රයෙන් පාසල් කාර්යාලයේ කටයුතු සිදු කිරීම

පාඩම් ඉගැන්වීමට කළු ලෑල්ල සහ පොත වෙනුවට පරිගණකය භාවිත කිරීම.



1.13 රූපය - සිසුන් පරිගණක ආශ්‍රයෙන් ඉගෙන ගන්නා පන්ති කාමරයක්



1.14 රූපය - අන්තර්ජාලය ඔස්සේ දැනුම ලබා ගැනීම

අන්තර්ජාලය භාවිත කරමින් පාසල් විෂයයන්ට අදාළ අමතර කරුණු ලබා ගැනීම

### 1.4.2 බැංකු

බැංකු කටයුතු සඳහා පරිගණකය බහුල ලෙස භාවිත වේ.



1.15 රූපය - ATM යන්ත්‍රයක්

මුදල් තැන්පත් කිරීම හා මුදල් ලබා ගැනීම සඳහා ස්වයංක්‍රීය ටෙලර් යන්ත්‍ර (ATM) භාවිතය

භාණ්ඩ මිල දී ගැනීමේ දී බිල්පත් ගෙවීම සඳහා ඉලෙක්ට්‍රොනික කාඩ්පත් භාවිතය



1.16 රූපය - ඉලෙක්ට්‍රොනික කාඩ්පත් භාවිතයෙන් බිල්පත් ගෙවීම



1.17 රූපය - අන්තර්ජාල බැංකුකරණය

අන්තර්ජාල බැංකුකරණය (internet banking) හා ජංගම බැංකුකරණය (mobile banking) බැංකු පද්ධතිය තුළ පරිගණක භාවිතයේ නව ප්‍රවණතාවකි.

### 1.4.3 රෝහල්

රෝහල් තුළ පරිගණක පද්ධති භාවිත කරන අවස්ථා රැසක් දැකිය හැකි ය.



1.18 රූපය - උණ කටුව

අංකිත (digital) උණකටුව නිවසේ සිටම වුව ද භාවිත කළ හැකි නිහිත පරිගණක සහිත උපාංගයකි.

දැඩි සත්කාර ඒකකයක් තුළ පරිගණක සහ නිහිත පරිගණක සහිත උපාංග භාවිතය.



1.19 රූපය - පරිගණක භාවිත කරන දැඩි සත්කාර ඒකකයක්



1.20 රූපය - පරිගණක භාවිත කරන ශල්යාගාරයක්

ශල්යාගාරයක් තුළ පරිගණක හා නිහිත පරිගණක සහිත උපාංග භාවිතය.

### 1.4.4 කර්මාන්තශාලා



1.21 රූපය - රොබෝ තාක්ෂණය භාවිතය

- මිනිස් ශ්‍රම භාවිතය අවම කර ඒ වෙනුවට පරිගණක උපාංග භාවිත කරයි. මේ නිසා නිෂ්පාදනය වැඩි කර ගැනීමට හැකි වී ඇත.
- කර්මාන්තශාලා තුළ රොබෝ තාක්ෂණය යොදා ගනිමින් කටයුතු පහසු කර ගැනීමට මේ වන විට හැකියාව ලැබී තිබේ.

## 1.4.5 ගොවිපොළ



අස්වනු නෙළීම, වල් පැළ ඉවත් කිරීම, ජල සැපයුම ආදී බොහෝ කාර්යයන් සඳහා නිහිත පරිගණක සහිත උපකරණ යොදා ගනී. ඒමගින් ගොවිපොළ නිෂ්පාදන පිරිවැය අවම වී ඵලදායීතාව වර්ධනය වී ඇත.

1.22 රූපය - ගොවිපොළ තුළ නවීන තාක්ෂණය භාවිතයෙන් ජලය හා පොහොර යෙදීම

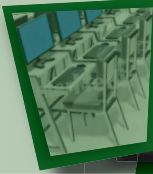


### ක්‍රියාකාරකම 3 - වැඩපොතේ 1.3 බලන්න



#### සාරාංශය

- ★ පරිගණකයේ ප්‍රධාන කාර්ය වන්නේ ආදානය, සැකසීම සහ ප්‍රතිදානයයි.
- ★ පරිගණකයේ ප්‍රධාන සංරචක ලෙස ආදාන උපක්‍රම, මතකය, මධ්‍ය සැකසුම් ඒකකය, ප්‍රතිදාන උපක්‍රම, සන්නිවේදන උපක්‍රම හඳුනා ගත හැකි ය.
- ★ පරිශීලකයාට විවිධ කාර්ය ඉටු කර ගැනීම සඳහා මෘදුකාංග අවශ්‍ය වේ.
- ★ නිහිත පරිගණක පද්ධති ඇතුළත් උපකරණ සඳහා උදාහරණ ලෙස සුහුරු ජංගම දුරකථන, නූතන රූපවාහිනී, රෙදි සෝදන යන්ත්‍ර ආදිය හඳුනා ගත හැකි ය.
- ★ විවිධ කටයුතු සඳහා පරිගණක භාවිත කරයි.



# 2

## පරිගණක විද්‍යාගාරය ආරක්ෂිතව භාවිතය

### 2.1 පරිගණක විද්‍යාගාරය හඳුනා ගනිමු



ඔයාලා හැම දෙනා ම පරිගණක විද්‍යාගාරයට සාදරයෙන් පිළිගන්නවා. මේ ඔයාලා ඉන්න පරිගණක විද්‍යාගාරය අපේ පාසල සතු වටිනා ම සම්පතක්. පුංචි ඔබට මේක අලුත් තැනක්. ඒ නිසා මේ පරිගණක විද්‍යාගාරය ගැන වගේ ම එය පරිහරණය කළ යුතු ආකාරය ගැනත් ඔබ ඉතා හොඳින් දැනුම්වත් විය යුතුයි.

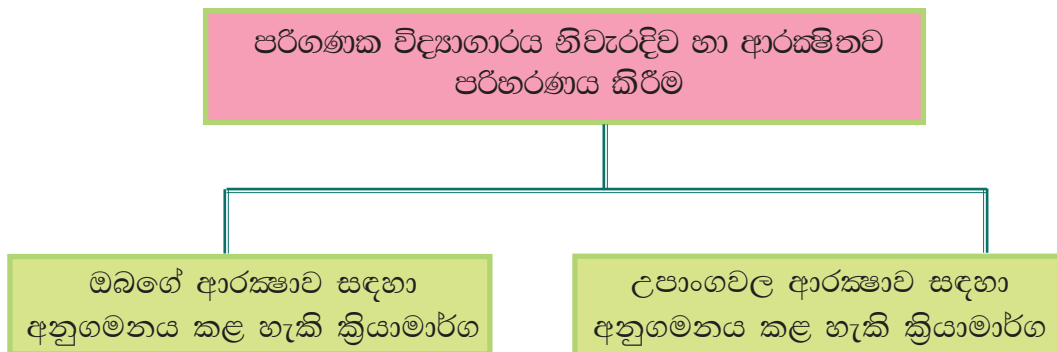
පරිගණක හා ඊට අදාළ උපාංග පරිගණක විද්‍යාගාරය තුළ ස්ථාපනය කර තිබේ. උපාංග සඳහා උදාහරණ ලෙස මුද්‍රණ යන්ත්‍ර (printers), සුපරීක්ෂක (scanners), බහු මාධ්‍ය ප්‍රකේෂණ යන්ත්‍ර (multi-media projectors), ආදිය දැක්විය හැකි ය.

පරිගණක විද්‍යාගාරයක් සතු පරිගණක යන්ත්‍ර සහ අනෙකුත් බොහෝ උපාංග ඉතා වටිනා ඒවා වේ. මෙම උපාංගවලට කිසියම් හානියක් සිදු වුවහොත් නැවත යථා තත්ත්වයට පත් කිරීමට හෝ අලුතින් උපකරණයක් මිල දී ගැනීමට විශාල මුදලක් වැය කිරීමට සිදු වේ. එම නිසා ඒවා නිවැරදිව භාවිත කරමින් ආරක්ෂිතව තබා ගැනීම ඔබගේ වගකීමයි.



2.1 රූපය - පරිගණක විද්‍යාගාරයක්

### 2.1.1 පරිගණක විද්‍යාගාරය නිවැරදිව පරිහරණය කරමු



**ඔබගේ ආරක්ෂාව සඳහා...**



රැහැන් සහ කෙවෙනි වැනි විදුලියට සම්බන්ධ වන උපාංග ඇල්ලීමේ දී ප්‍රවේශම් විය යුතු ය.



විද්‍යාගාරයෙන් පිටවන දොරටු පිළිබඳ දැනුම්වත් විය යුතු ය.



ගිනි නිවන උපකරණ ඇත්නම් ඒ පිළිබඳ දැනුවත් විය යුතු ය.

පරිගණක විද්‍යාගාරය තුළ දුව පැන සෙල්ලම් කිරීමෙන් වැළකිය යුතු ය.



**උපාංගවල ආරක්ෂාව සඳහා...**



නිවැරදි උපදෙස් නොමැතිව උපාංගවලට විදුලි බලය සැපයීම නොකළ යුතු ය.



විද්‍යාගාරය හා සියලු උපකරණ දුඹුවිල්ලෙන් තොරව පිරිසිදුව තබා ගත යුතු ය.



භාවිතයෙන් පසු සියලු උපකරණ නිසි පරිදි ක්‍රියා විරහිත කළ යුතු ය.



භාවිත කළ උපකරණ නිසි පරිදි අදාළ ස්ථානවල තැබිය යුතු ය.



දූවිලි අවම කිරීම සඳහා පාවහන් ගලවා පිටත තබා විද්‍යාගාරයට ඇතුළු විය යුතු ය.



දියර වර්ගවලින් උපකරණවලට හානි සිදුවිය හැකි බැවින් විද්‍යාගාරය තුළට ආහාර, ජලය හෝ වෙනත් දියර වර්ග රැගෙන ඒමෙන් වැළකිය යුතු ය.



බාහිර ආවයන උපාංග පරිගණකයට සම්බන්ධ කිරීමේදී වයිරස් පරීක්ෂාව (virus scanning) කළ යුතු ය.



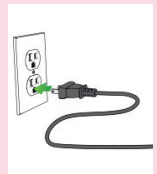
## ක්‍රියාකාරකම 1 - වැඩපොතේ 2.1 බලන්න

### 2.2.1 පරිගණකය ක්‍රියාත්මක කරමු

නිවැරදි ව පරිගණකය ක්‍රියාත්මක කිරීමට අප කුඩා කල සිට ම හුරු විය යුතු ය. ඒ සඳහා පහත දැක්වෙන සරල පියවර අනුගමනය කළ හැකි ය.

1

පළමු ව බිත්තියේ පරිගණකය සම්බන්ධ කර ඇති ස්විච්චය ක්‍රියාත්මක කොට විදුලි බලය ලබා දෙන්න.



2

පරිගණකය නිර්බාධක ජව සැපයුමකට (un-interrupted power supply - UPS) සම්බන්ධ කර තිබේ නම් එය පණ ගැන්විය (turn on) යුතු ය.



3

ඉන්පසුව පද්ධති ඒකකය (system unit) පණ ගැන්විය යුතු ය.



4

අවසාන වශයෙන් පරිගණක සංදර්ශකය (monitor) පණ ගැන්විය යුතු ය.



නමුත් සෑම උපාංගයක් ම එකම බොත්තමකින් පණ ගැන්විය හැකි උකුල් පරිගණක (laptop computers) වැනි නවීන පරිගණක යන්ත්‍රවල දී මෙම පියවර වෙනස් විය හැකි ය.



ඔබගේ විද්‍යාගාරයට අදාළ ව මෙම පියවර වෙනස් විය හැකි බැවින් හැමවිට ම ගුරුවරයාගේ උපදෙස් අනුව කටයුතු කරන්න.



භාවිත කරමින් සිටි පරිගණකය ක්‍රියා විරහිත කිරීමත් නිසි පිළිවෙළට කළ යුතු ය. එසේ නොවුණහොත් පරිගණකයට හානි සිදු විය හැකි ය.

පළමුවෙන් ම කිසියම් වැඩ සටහනක් විවෘත කොට තිබුණා නම් එයින් ඉවත් විය යුතු ය.

ඉන් පසුව වසා දැමීමේ (shut down) විධානය තෝරා ක්ලික් (click) කළ යුතු ය.

සන්දර්ශකය කළු පැහැවෙන තුරු හිඳීමෙන් පසුව එහි on/off බොත්තම මගින් ක්‍රියා විරහිත කළ යුතු ය.

ඉන් පසුව පිළිවෙළින් නිර්බාධක ජව සැපයුමක් (UPS) විදුලි බලය සැපයූ ස්විච්චයක් (wall switch) ක්‍රියා විරහිත කළ යුතු ය.

### 2.2.2 පුංචි අපටත් පරිගණක ආචාර ධර්ම

“මහත් සෙන් වඩවන  
 සිරිත් මල්දම් බලමන  
 සිරිත් හොඳ දැනගෙන  
 මහත් යසසිරි ලබනු දෙලොවින්”  
 - සිරිත් මල්දම

පුංචි ඔබට නිවසේදීත්, පාසලේදීත් නිතර ම හොඳ ළමයෙක් වන්නට අවශ්‍ය උපදෙස් ලැබේ. මෙම උපදෙස් ආචාර ධර්ම, සාරධර්ම හෙවත් හොඳ සිරිත් ලෙස හැඳින්වේ.

ඔබගේ යහ පැවැත්මට හොඳ සිරිත් ඉවහල් වන්නා සේ ම පරිගණකය හොඳින් පරිහරණය කිරීමට අදාළවත් යහපත් පුරුදු පද්ධතියක් තිබේ.

ඒවා 'පරිගණක ආචාර ධර්ම' ලෙස හඳුන්වනු ලැබේ.



**ක්‍රියාකාරකම 2 - වැඩපොතේ 2.2 බලන්න**

මෙම ආචාර ධර්ම පරිගණක භාවිතය නිසි අයුරින් සිදු කිරීම සඳහා මග පෙන්වන යෝජනා මාලාවක් ලෙස ද දැක්විය හැකි ය.



**පරිගණක විද්‍යාගාරය භාවිත කරන අපි...**

අන් අයට බාධාවක් නොවන ලෙස අපගේ පරිගණකය භාවිත කළ යුතු ය.

අන් අයගේ පරිගණක ක්‍රියාකාරකම්වලට අනවසරයෙන් මැදිහත් වීම නොකළ යුතු ය.

මුදල් ගෙවා භාවිත කළ යුතු මෘදුකාංග (වාණිජ මෘදුකාංග) එසේ නොකොට වංචනික ලෙස භාවිත කිරීම හෝ පිටපත් කිරීම් නොකළ යුතු ය.

අන් අයගේ පරිගණක ගොනු හා ලිපි රහස්‍ය බැලීමෙන් හා උපුටා ගැනීමෙන් වැළකිය යුතු ය.

පරිගණක උපාංග නිසි උපදේශයකින් තොරව නඩත්තු කිරීම නොකළ යුතු ය.

ගුරු හවතුන්ගේ අධීක්‍ෂණයෙන් තොරව අන්තර්ජාලය භාවිත නොකළ යුතු ය.

ගුරුහවතුන්ගේ උපදෙස්වලින් තොරව පරිගණකය තුළ ස්ථාපිත කිසි ම වැඩසටහනක් මකා දැමීම හෝ වෙනස් කිරීම නොකළ යුතු ය.

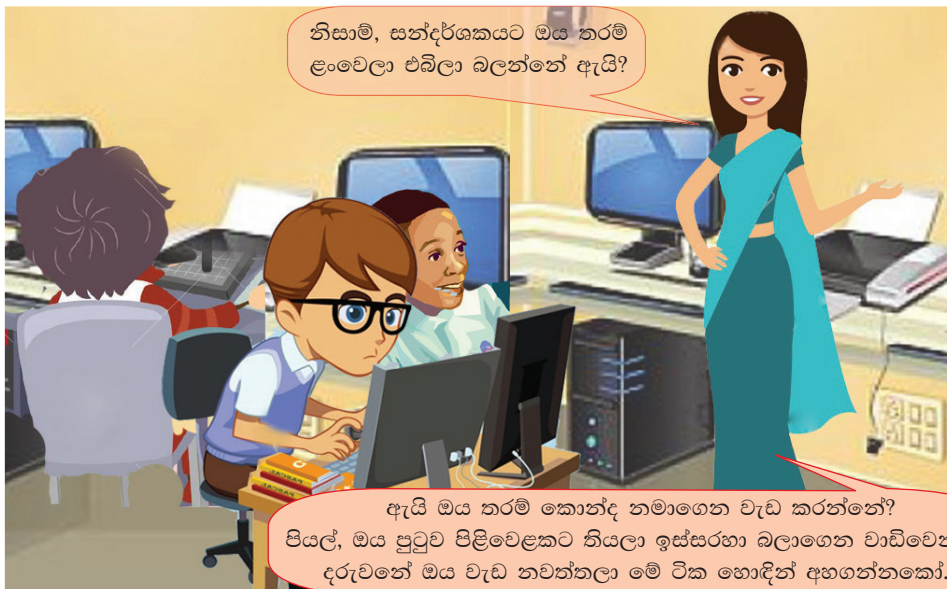
මීට අමතරව ඔබගේ විද්‍යාගාරයට අදාළ වෙනත් රීති ද තිබිය හැකි ය.

6 ශ්‍රේණියේ ඔබට අදාළ වන සරල ආචර ධර්ම ලැයිස්තුවක් ඉහතින් දක්වන ලද අතර ඉදිරි ශ්‍රේණිවලදී පරිගණක ආචර ධර්ම පිළිබඳ සවිස්තරව අධ්‍යයනය කිරීමට ඔබට අවස්ථාව ලැබෙනු ඇත.

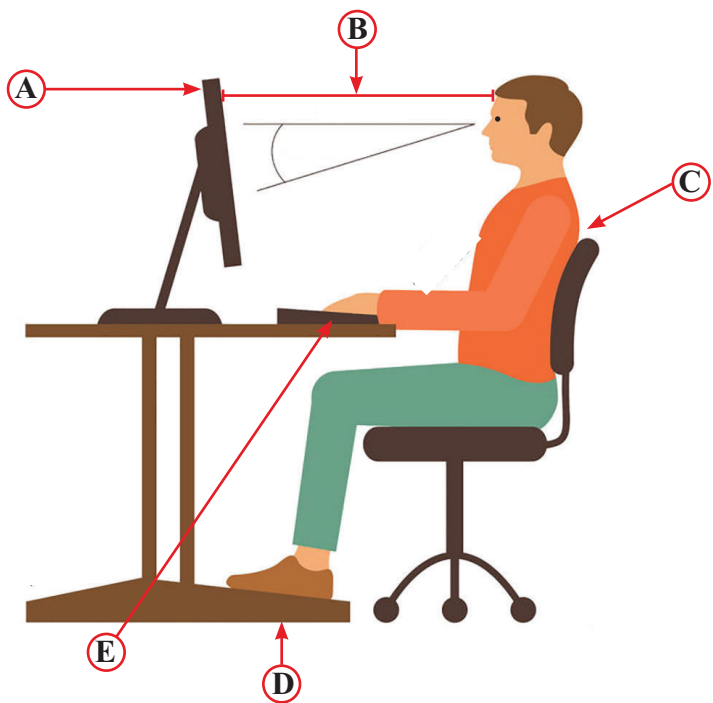


### ක්‍රියාකාරකම 3 - වැඩපොත් 2.3 බලන්න

#### 2.2.3 පරිගණකය භාවිතයේ දී නිවැරදි ඉරියවු අනුගමනය කරමු



පරිගණකයක් සමග දිගින් දිගට ම කටයුතු කිරීමේ දී නිවැරදි ඉරියවු පවත්වා නොගැනීම නිසා විවිධ සෞඛ්‍ය ගැටලු ඇති වීම සුලභ සිදුවීමක්. බොහෝමයක් රෝගී තත්ත්වයන් ඇති වන්නේ නිවැරදි ඉරියවු පවත්වා නොගැනීම නිසා ය. ඒ නිසා නිවැරදි ඉරියවු පවත්වා ගැනීමට අපි කුඩා අවධියේ සිට ම පුරුදු පුහුණු විය යුතු ය.



2.2 රූපය - පරිගණකය භාවිතයේ දී නිවැරදි ඉරියවු පවත්වා ගැනීම

පවත්වා ගත යුතු නිවැරදි ඉරියවු	නිවැරදි ඉරියවු පවත්වා නොගත් විට
A. සෑම විටම පරිගණක තිරය තම ඇස් මට්ටමට හෝ ඊට මදක් පහළින් තබා ගත යුතු ය.	ඇසේ වේදනාව, නිතර කඳුළු ගැලීම, ඇස් පෙනීමේ දුර්වලතා ඇති වෙයි.
B. ඇසත් පරිගණක තිරයත් අතර දුර අඟල් 18 සිට 28 අතර ප්‍රමාණයක තබා ගත යුතු ය.	
C. කොන්ද කෙළින් තබා පුටු ඇන්දට හොඳින් හේත්තු වී වාඩි විය යුතු ය.	කොන්දේ වේදනාව ඇති වෙයි.
D. පාද පොළොවට ලම්බකව හා පතුල් පොළොව මත ස්පර්ශ වී තබා ගත යුතු ය.	පාදවල අපහසුතා ඇති වෙයි.
E. යතුරු පුවරුව හා මූසිකය වැලමිට කෙළින් තබා ගත යුතු ය.	අතෙහි ඇඟිලි, වැලමිට ආදී ස්ථානවල වේදනා ඇති වෙයි.

එමෙන් ම, පරිගණක තිරයේ දීප්තිය (brightness) සහ ප්‍රභේදනය (contrast) ඇසට අපහසුවක් නොවන මට්ටමට සකස් කර ගත යුතු ය. දිගු වේලාවක් පරිගණකය සමඟ කටයුතු කරයි නම් විටෙන් විට ඇත බලමින් ඇසට විවේකය ලබා දිය යුතු ය.

නිවැරදි ඉරියවුවලින් පරිගණකය භාවිත නොකිරීමෙන් සෞඛ්‍ය ගැටලු ඇති විය හැකි නමුත් එය බැහැර කළ හැකි උපකරණයක් නොවේ. එමනිසා කළ යුත්තේ එවැනි ගැටලු උද්ගත නොවන පරිදි පරිගණකය නිවැරදිව භාවිත කිරීමයි.



**ක්‍රියාකාරකම 4 - වැඩපොත් 2.4 බලන්න**

**2.2.4 ඉලෙක්ට්‍රොනික අපද්‍රව්‍ය ආරක්ෂාකාරීව බැහැර කරමු**

පරිගණක දෘඪාංග සියල්ල ම ඒවායේ ක්‍රියාකාරී කාලය අවසන් වූ විට හෝ භාවිත කරන්නා එය භාවිතයෙන් ඉවත් කළ විට ඉලෙක්ට්‍රොනික් අපද්‍රව්‍ය ලෙස සලකනු ලැබේ.

මෙම උපකරණ තඹ, ඇලුමිනියම් හා ඊයම් වැනි විවිධ බැර ලෝහ වර්ග හා ප්ලාස්ටික්වලින් නිෂ්පාදන කර ඇති නිසා වැරදි ලෙස පරිසරයට මුදා හැරීමෙන් පරිසරයට මෙන් ම මිනිසාට ද විශාල හානි ඇති වේ.

මිනිසුන්ගේ සහ සතුන්ගේ ශරීරවලට මෙම අහිතකර ද්‍රව්‍ය ඇතුළු වීමෙන් මිනිසා විවිධ රෝගවලට ගොදුරු වේ. මෙම තත්ත්වය එදිනෙදා ඇති වන අපහසුතාවලින් පටන් ගෙන විවිධ දීර්ඝ කාලීන සුව කළ නොහැකි පිළිකා, වකුගඩු රෝග ආදිය ඇතිවීම දක්වා වර්ධනය විය හැකි ය.

- **ලෙඩ් (ඊයම්)**  
මොළය, අක්මාව සහ රුධිර ධාවනයේ විකෘති
- **බේරියම්**  
මොළයේ ඉදිමීම, මාංස පේශි දුර්වලතාව, හෘද හානිය
- **මර්කරි**  
ස්නායු ආබාධ, අක්මාව විනාශ වීම
- **බෙරලියම්**  
පෙනහැලි පිළිකා, හුස්ම ගැනීමේ අපහසුතා

2.3 රූපය - ඉලෙක්ට්‍රොනික අපද්‍රව්‍ය නිසා වැළඳිය හැකි රෝග තත්ත්ව කිහිපයක්



මෙලෙස ඇතිවන බලපෑම් පරම්පරා ගණනාවකට හානිදායක විය හැකි බැවින් මෙම අපද්‍රව්‍ය ඉතා ආරක්‍ෂාකාරීව බැහැර කිරීම කළ යුතු ය. ඒ සඳහා එක් පිළිගත් ක්‍රමයක් වන්නේ 3R ක්‍රමයයි.

2.4 රූපය - 3R ක්‍රමය

1. Reduce - භාවිතය අවම කිරීම

දැනට භාවිත කරන උපකරණ නිවැරදිව නඩත්තු කරමින් දිගු කාලයක් භාවිතයට ගැනීමෙන් නැවත නැවත අලුත් උපකරණ බොහෝමයක් මිල දී ගැනීම අඩු කර ගත හැකි ය. එමගින් පරිසරයට මුදා හැරෙන අපද්‍රව්‍ය ප්‍රමාණය අවම වේ.



ක්‍රියාකාරකම 5 - වැඩපොතේ 2.5 බලන්න

2. Reuse - නැවත ප්‍රයෝජනයට ගැනීම

අලුත් උපකරණ මිලට ගන්නා විට එතෙක් භාවිත කළ පැරණි උපකරණ ක්‍රියාකාරී තත්ත්වයේ පවතී නම් එය බැහැර නොකර තවත් අයෙකුට පරිත්‍යාග කිරීම හෝ විකිණීම හෝ කළ හැකි ය.



2.5 රූපය - ඉවත ලන පරිගණක අපද්‍රව්‍ය නැවත ප්‍රයෝජනයට ගත් අවස්ථාවක්

එසේ නැවත භාවිත කළ නොහැකි උපකරණ වෙනත් අවශ්‍යතාවක් සඳහා ආදේශ කොට භාවිත කළ හැකි ය.

මැද කොටස ඉවත් කරන ලද මොනිටර මල්පෝච්චියක් ලෙසත්, පද්ධති ඒකක කසල බඳුනක් ලෙසත් භාවිතයට ගත හැකි ය.

එවිට එම උපාංග නැවතත් කාලයක් භාවිතයට ගැනෙන නිසා පරිසරයට මුදා හැරෙන අපද්‍රව්‍ය ප්‍රමාණය අවම වේ.

### 3. Recycle - ප්‍රතිචක්‍රීකරණය

අලුත්වැඩියා කළ නොහැකි හා නැවත භාවිත කළ නොහැකි ඉවත් කළ යුතු ම තත්ත්වයේ පවතින උපකරණ ප්‍රතිචක්‍රීකරණය කළ යුතු ය. ඒ සඳහා එම අපද්‍රව්‍ය විද්‍යුත් අපද්‍රව්‍ය එකතු කරනු ලබන ආයතනයක් වෙත භාර දිය යුතු ය.



අපද්‍රව්‍ය ලෙස බැහැර කරන දේවල් අලුත් දෙයක් බවට පත්කිරීමේ ක්‍රියාවලිය ප්‍රතිචක්‍රීකරණය ලෙස හඳුන්වයි. එහි දී අපද්‍රව්‍ය කුඩා කොටස්වලට වෙන් කර යන්ත්‍රානුසාරයෙන් අලුත් අමුද්‍රව්‍යයක් බවට පත් කරයි.



ක්‍රියාකාරකම 6 - වැඩපොතේ 2.6 බලන්න

### 2.2.5 පරිගණකයේ ආරක්ෂාව සඳහා මුරපද භාවිත කරමු

පරිගණකයට භෞතික වශයෙන් වගේ ම තාර්කික ආරක්ෂාවත් ලබා දිය යුතු යි.





රහස් වචනයක් භාවිත කොට දොරටු විවෘත කරන අවස්ථා සුරංගනා කතාවලදී ඔබ කොතෙකුත් දැක ඇත. එසේ ම ඔබේ නිවසේ ප්‍රධාන දොරටුව විවෘත කිරීමට යතුරක් තිබේ. එම යතුර නැති විට දොර විවෘත කළ නොහැකියි නේද?



පරිගණකය තුළ ගබඩා කර ඇති තොරතුරු පිටස්තර පුද්ගලයින්ට ලබාගත නොහැකි වන පරිදි ආරක්ෂා කර තබා ගැනීම සඳහා පරිගණකයට රහස් වචනයක් ලබා දිය හැකි ය. එය 'මුරපදය' (password) ලෙස හැඳින්වේ.

එවිට එම පරිගණකයට ඇතුළු වීමට පෙර මුරපදය ලබා දී අවසර ලබා ගත යුතු ය. මුරපදය වැරදි නම් පරිගණකය විවෘත නොවේ.

**පරිගණකයට මුරපදයක් ලබා දීමේ දී මේ ගැනත් සැලකිලිමත් වන්න**

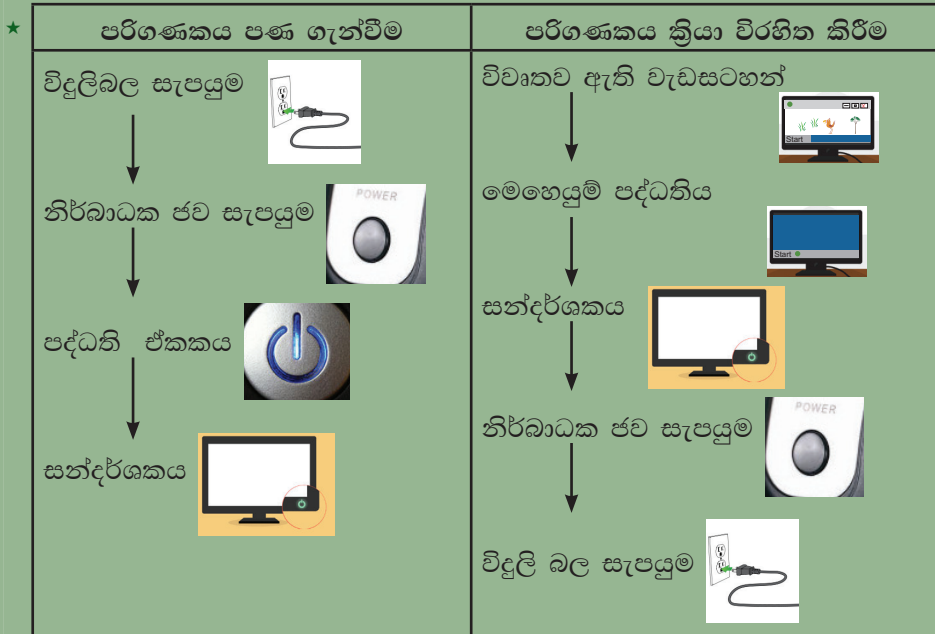
- මුරපදය අකුරු (A-Z), සංඛ්‍යා (0-9), සංකේත (@, #, \$) ආදියේ එකතුවක් විය යුතු ය. එය අවම වශයෙන් අනුලක්ෂණ (characters) අටකින් (8) සමන්විත විය යුතු අතර ඉහත සඳහන් කළ අනුලක්ෂණ වර්ග එකකින් එකක්වත් ඇතුළත් විය යුතු ය.
- එම මුරපදය ඔබේ නම හෝ උපන් දිනය වැනි අනුමාන කළ හැකි දෙයක් නොවිය යුතු ය.
- මුරපද ඉඟියක් (password hint) ලබා දිය හැකි ය. කෙසේ හෝ මුර පදය අමතක වූ අවස්ථාවක එය නැවත සිහි කැඳවීමට උදවු වන වචනයක් හෝ ප්‍රකාශයක් ලබා දීම කළ හැකි ය.
- විද්‍යුත් තැපැල් ලිපිනයක් ලබා දීම මගින් මුරපදය නැවත සිහිකැඳවා ගත හැකි ය.



**ක්‍රියාකාරකම 7 - වැඩපොතේ 2.7 බලන්න**

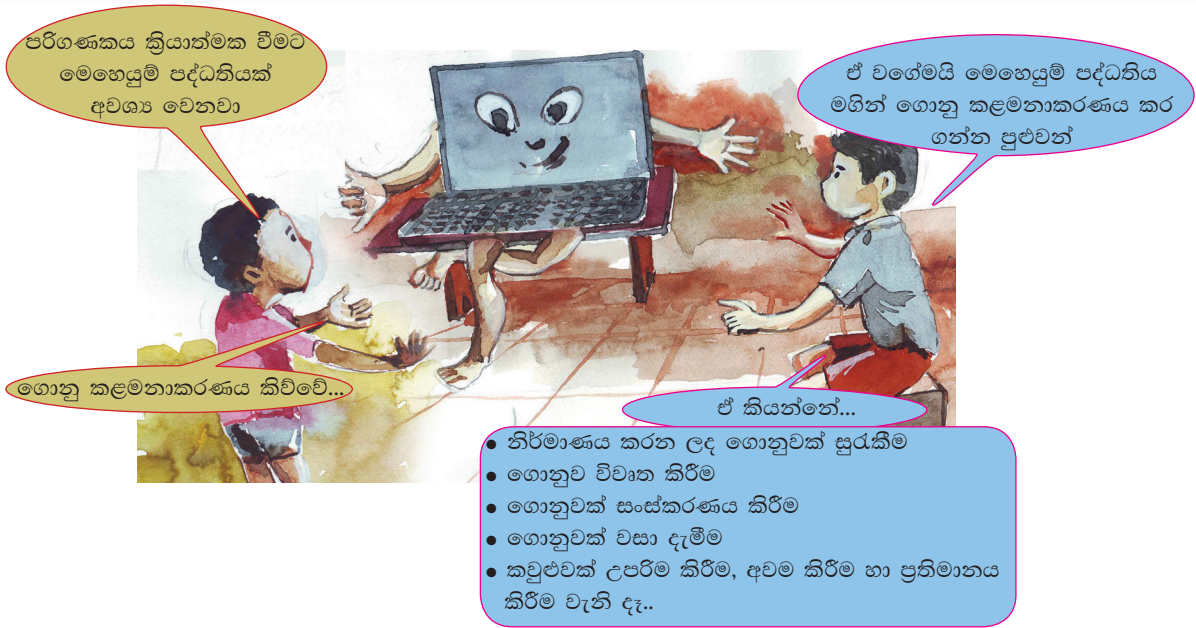


### සාරාංශය



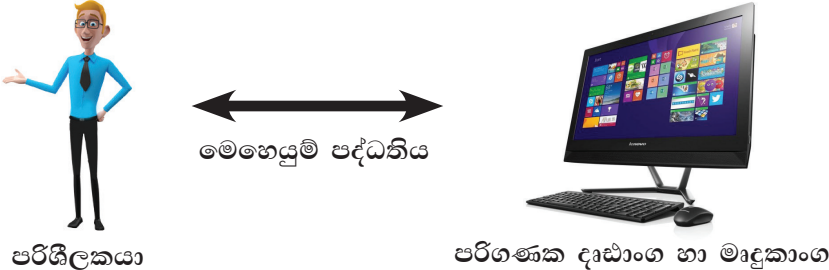
- ★ පරිගණක විද්‍යාගාරය තුළ ඇති කිසිදු උපකරණයකට හානි නොවන ලෙස කටයුතු කිරීම අපගේ වගකීමයි.
- ★ පරිගණකයේ ආරක්ෂාව සඳහා මුරපද භාවිත කළ හැකි ය.
- ★ ඉලෙක්ට්‍රොනික අපද්‍රව්‍ය බැහැර කිරීමේ දී පරිසරයට හානිකර නොවන සේ බැහැර කිරීමට වගබලා ගත යුතු ය.
- ★ පරිගණකය භාවිතයේ දී නිවැරදි ඉරියව්‍ව පවත්වා ගැනීම මගින් ඵදිනෙදා ඇති වන ශාරීරික අපහසුතාවලින් සහ දීර්ඝකාලීන සෞඛ්‍ය ගැටලුවලින් අත්මිදිය හැකි ය.

# 3 මෙහෙයුම් පද්ධති හා ගොනු හැසිරවීම



## 3.1 මෙහෙයුම් පද්ධතිය හඳුනා ගනිමු

පළමු පාඩමේ දී ඔබ හඳුනාගත් පරිදි මෙහෙයුම් පද්ධතිය (operating system) යනු මෘදුකාංගයකි. එනම් පරිගණක වැඩසටහනකි. මෙමගින් පරිශීලකයා හා පරිගණක දෘඩාංග අතර සම්බන්ධතාව ඇති කරන අතර ම පරිගණකය තුළ ඇති අනෙකුත් මෘදුකාංග හැසිරවීම ද සිදු කරනු ලබයි.



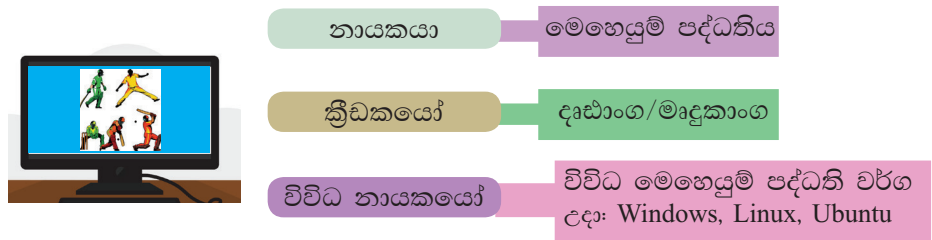
3.1 රූපය - මෙහෙයුම් පද්ධතියේ කාර්යය



අයියා කියන විදිහට පරිගණකය ක්‍රිකට් කණ්ඩායමක් කියලා හිතන්නලු. එතකොට නායකයා මෙහෙයුම් පද්ධතිය වගේ අනික් ක්‍රීඩකයෝ මෘදුකාංග, දෘඩාංග වගේ.

නායකයා, ක්‍රීඩකයෝ මැවී එකට ඕන විදිහට මෙහෙයවනවා වගේ මෙහෙයුම් පද්ධතිය එයාට දීලා තියෙන උපදෙස්වල විදිහට මෘදුකාංග, දෘඩාංග මෙහෙයවනවා.

සමහර වේලාවට නායකයෝ වෙනස් වෙනවනෙ. ඒ වගේ මෙහෙයුම් පද්ධතියක් වෙනස් කරන්න පුළුවන්. වින්ඩෝස් (Windows), ලිනක්ස් (Linux), උබුන්ටු (Ubuntu) කියන්නේ වෙනස් මෙහෙයුම් පද්ධති. හරියට කණ්ඩායමට පත්වෙන වෙනස් නායකයෝ වගේ.



3.2 රූපය - මෙහෙයුම් පද්ධතිය උදාහරණයක් මගින් පැහැදිලි කිරීම



### මෙහෙයුම් පද්ධති සඳහා උදාහරණ



Windows මෙහෙයුම් පද්ධතිය



Linux මෙහෙයුම් පද්ධතිය



redhat මෙහෙයුම් පද්ධතිය



Mac OS

Mac OS මෙහෙයුම් පද්ධතිය

3.3 රූපය - මෙහෙයුම් පද්ධති සඳහා උදාහරණ

## 3.2 පරිශීලක අතුරු මුහුණත



මෙහෙයුම් පද්ධතිය මගින් පරිශීලකයාට සිය කටයුතු කරගෙන යාම සඳහා අතුරු මුහුණතක් ලබා දේ. පරිගණකය ක්‍රියාත්මක කළ වහාම සංදර්ශක තිරයේ (display) පෙන්වුම් කරනු ලබන්නේ මෙම පරිශීලක අතුරු මුහුණතයි. (user interface)



ක්‍රියාකාරකම 1 - වැඩපොතේ 3.1 බලන්න

### 3.2.1 ගොනුව හඳුනා ගනිමු



හලෝ සහන්, ඔයා මොකද කරන්නේ..?

පරිගණකයෙන්?? ඒ කොහොම ද?



ගයාන් මම පරිගණකයෙන් චිත්‍රයක් ඇන්දා

චිත්‍ර චිතරක් නෙවෙයි ඒකෙන් ගොඩක් වැඩ කර ගන්න පුළුවන්



ඇදපු චිත්‍රය මට බලන්න ගේන්න පුළුවන්ද?



ඔව්.. අපි පාසලේ පරිගණක විද්‍යාගාරයට ගිහින් බලමු

අපි අතින් අඳින චිත්‍රයක් අතින් ලියන ලියුමක් වගේ ම ලිපි ලේඛන ගොඩක් පරිගණකයේ තියා ගන්නන් පුළුවන්. මේවාට ගොනු කියලත් කියනවා. මේවා කරගන්න මෙහෙයුම් පද්ධතිය උදව් වෙනවා



මෙහෙයුම් පද්ධතිය උදව් වෙන්නේ කොහොම ද?

ඒ කියන්නේ, ගොනුවක දත්ත, තොරතුරු, විධාන වගේ ඕනෑම දෙයක් තියෙන්න පුළුවන් ද?



- \* ගොනුවක් නම් කරන්න
- \* ලිපි ලේඛන අවශ්‍ය විදියට වෙනස් කරන්න (edit)
- \* ගොනුව අවශ්‍ය තැනක ගබඩා කරන්න (save)

ඔව්, හරියට ම හරි



## ක්‍රියාකාරකම 2 - වැඩපොතේ 3.2 බලන්න

පාසල් පරිගණකයක ගබඩා කර ඇති ගොනු (files) අතරින් කිහිපයක් පහත දක්වා ඇත.

- පන්තියේ ළමුන්ගේ වාර විභාග ලකුණු ලැයිස්තු
- සමස්ත ලංකා නාට්‍ය තරගයට සහභාගි වූ පාසල් නාට්‍යයේ වීඩියෝව
- ක්‍රීඩා උත්සවයේ න්‍යාය පත්‍රය
- ජාතික ගීය
- ක්‍රීඩා උත්සවයේ පිංතූර

මෙම විවිධ වර්ගයේ ගොනු ඒවාට සුවිශේෂී වූ කුඩා සංකේත (icons) මගින් පෙන්වනු කරයි. මේ පිළිබඳ පුළුල් අවබෝධයක් ඉහළ ශ්‍රේණිවල දී ලැබෙනු ඇති අතර උදාහරණ කිහිපයක් මූලිකව දැනගැනීම පිණිස පහත දක්වා ඇත.



පාඨ සහිත ගොනුවක්



හඬ සහිත ගොනුවක්



පින්තූර සහිත ගොනුවක්



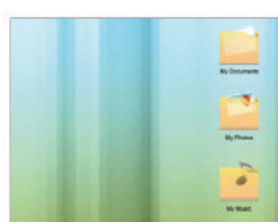
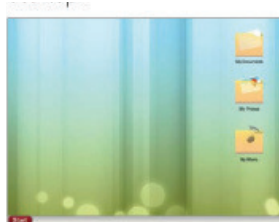
වීඩියෝ සහිත ගොනුවක්

### 3.4 රූපය - ගොනුවල සංකේත සඳහා උදාහරණ කිහිපයක්

පරිශීලක අතුරු මුහුණත යම් වැඩසටහනක් හෝ ගොනුවක් විවෘත කළ විට එය අතුරු මුහුණතෙහි දිස් වේ.

ගොනු, ගොනු බහාලුම් සහ වැඩසටහන් විවෘත කිරීම සඳහා අතුරු මුහුණතෙහි ඇති අයිකන (icon) භාවිත කළ හැකි ය.

අයිකනයක් (icon) ගොනුවක් හෝ ගොනු බහාලුමක් හෝ වැඩසටහනක් නියෝජනය කරයි.



ගොනුව

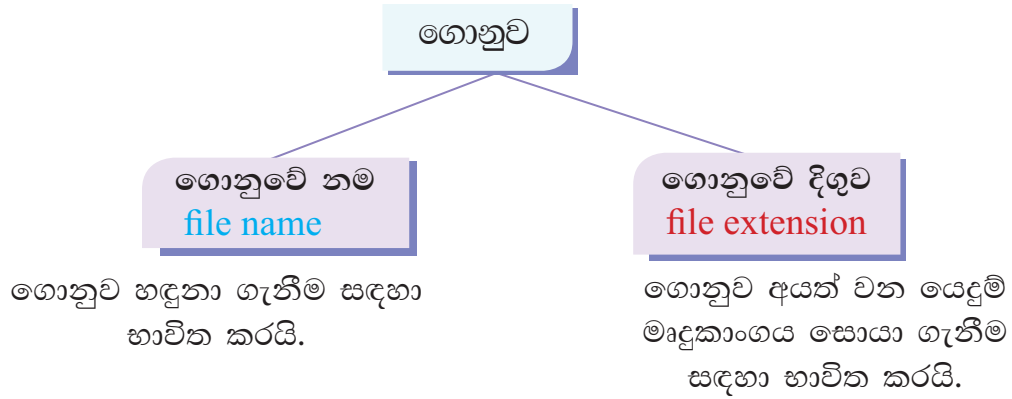


ගොනු බහාලුම

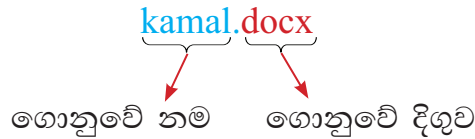


### ක්‍රියාකාරකම 3 - වැඩපොතේ 3.3 බලන්න

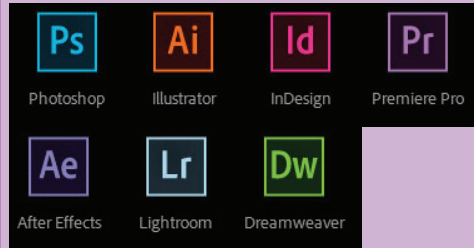
ගොනුවක් කොටස් දෙකකින් සෑදී ඇත.



වදන් සැකසුම් මෘදුකාංගයක් භාවිත කර 'kamal' නමින් සාදා ගත් ගොනුවක් පහත දැක්වේ.



ගොනු පිළිබඳ වැඩිදුර අවබෝධයක් ලබා ගැනීම සඳහා විත්‍රක මෘදුකාංගයක් භාවිතයෙන් ක්‍රියාකාරකම් කිහිපයක් සිදු කරන ආකාරය විමසා බලමු. විත්‍රක මෘදුකාංගයක් යනු සිතුවම්, වගු, හැඩතල, රූප සටහන්, ගොඩනැගිලි සැලසුම් ආදී බොහෝ දේ නිර්මාණය කිරීම සඳහා යොදා ගනු ලබන මෘදුකාංගයකි.

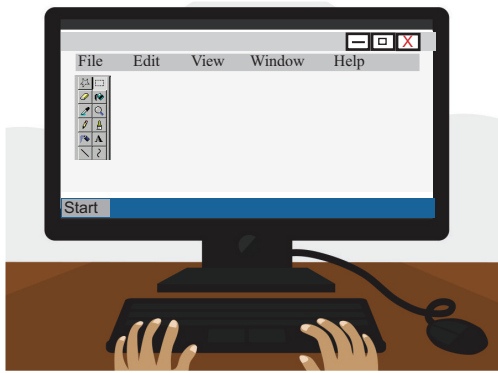


විත්‍රක මෘදුකාංග කිහිපයක්

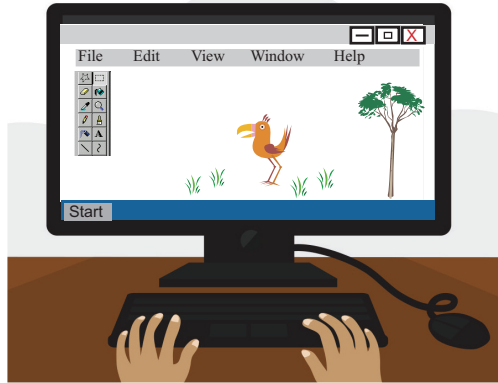
### 3.2.2 වැඩ කවුළුව හඳුනා ගනිමු

මෘදුකාංගය විවෘත කළ පසු තිරයේ වැඩ කවුළුව (working window) දිස් වේ. වැඩකවුළුව තුළ ඔබට අවශ්‍ය පරිදි සරල සිතුවමක් නිර්මාණය කළා යැයි සිතමු. (ඒ සඳහා ඔබ විවෘත කර ගත් මෘදුකාංගය මගින් සපයා ඇති අදාළ මෙවලම් (tools) භාවිත කළ යුතු ය.)

නිර්මාණය ඇතුළත් කවුළුව උපරිම කිරීම (maximize) , අවම කිරීම (minimize) , ප්‍රතිප්‍රමාණය කිරීම (resize) සහ වසා දැමීම (close)  සිදු කළ හැකි ය.

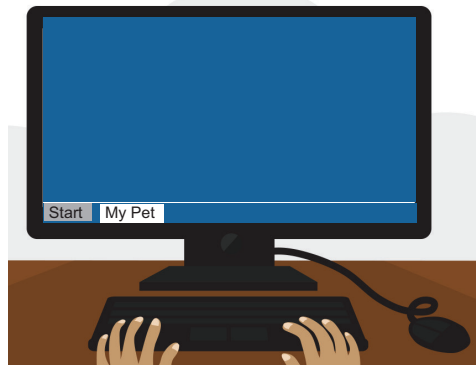
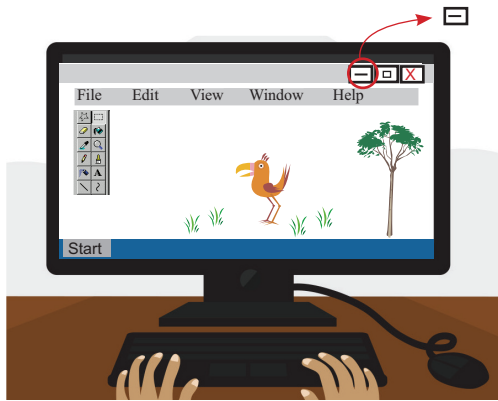


3.5 රූපය - වැඩ කවුළුව



3.6 රූපය - සිතුවමක් නිර්මාණය කළ වැඩ කවුළුවක්

### කවුළුවක් අවම කිරීම (minimize)



3.7 රූපය - කවුළුවක් සඟවීම

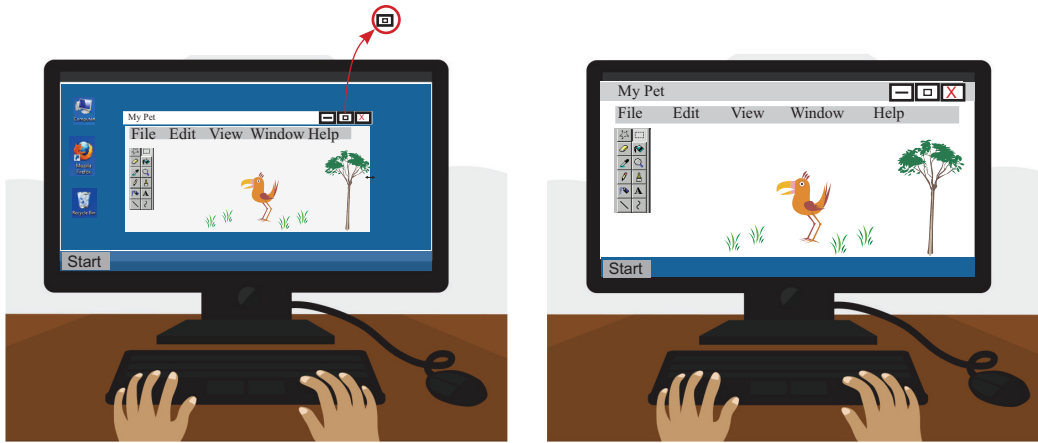
මෙහිදී කවුළුව සැඟවීම සිදු වේ. විවෘත වී තිබූ කවුළුව තිරයෙන් ඉවත් වී කාර්යය තීරුවේ (task bar) තැන්පත් වේ. එය වචන හෝ අයිතනයක් මගින් පෙන්නුම් කරයි.

උදා: **My Pet** හෝ 

එලෙස වචන හෝ අයිතනය මගින් පෙන්වන බොත්තම ක්ලික් කිරීමෙන් නැවත කවුළුව තිරයේ දර්ශනය කළ හැකි ය.

**කවුළුවක් උපරිම කිරීම (maximize)** 

නිර්මාණය ඇතුළත් කවුළුව විශාල කිරීම සහ මුළු තිරය ම ආවරණය වන පරිදි සකසා ගැනීම කළ හැකි ය.

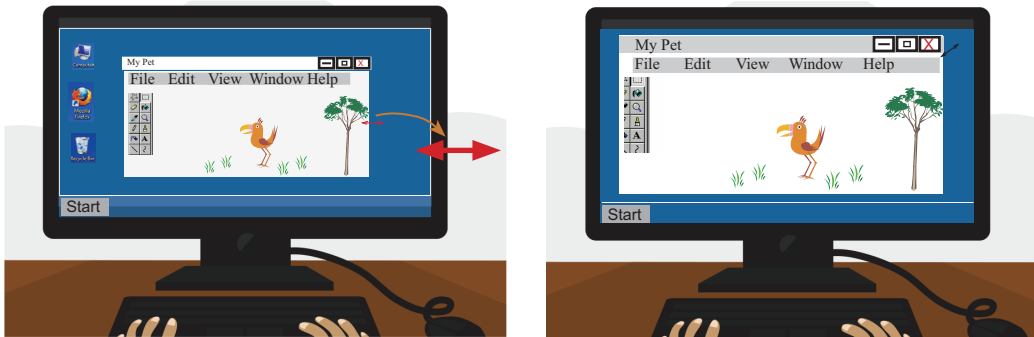


3.8 රූපය - කවුළුවක් උපරිම කිරීම

එම බොත්තම නැවත ක්ලික් කිරීමෙන් නැවත කුඩා ප්‍රමාණයට පත් කර ගැනීමට ද හැකියාව ලැබේ.

**කවුළුවක් ප්‍රතිප්‍රමාණය කිරීම (resize)**

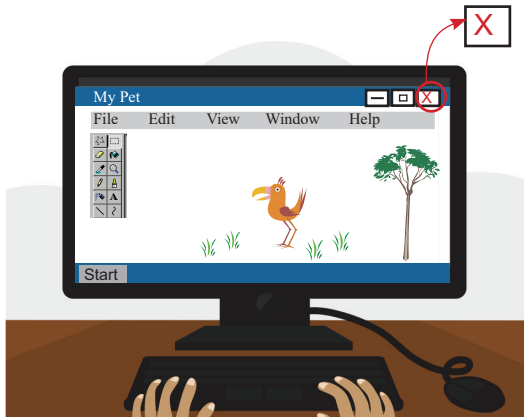
තිරයේ දිස්වන වැඩ කවුළුවෙහි ප්‍රමාණය අවශ්‍ය පරිදි වෙනස් කර ගැනීමේ හැකියාව ද පවතී. ඒ සඳහා මූසික තුඩ (mouse pointer) කවුළුවේ කෙළවරට ගෙන යාමේ දී ලැබෙන ඊතල භාවිත කළ යුතු ය.



3.9 රූපය - කවුළුවක් ප්‍රතිප්‍රමාණය කිරීම

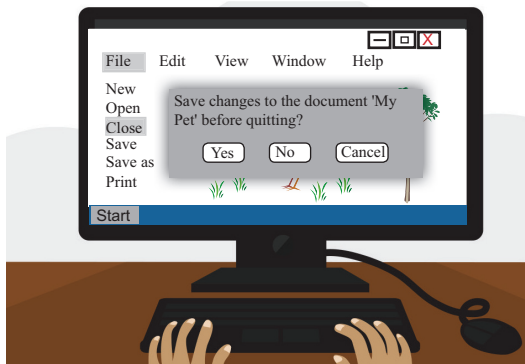
**කවුච්චක් වසා දැමීම (close) X**

කවුච්ච වසා දැමීම සඳහා කාර්ය කවුච්චවේ ඉහළ දකුණු කෙළවරේ ඇති අදාළ බොත්තම ක්ලික් කළ යුතු ය.



3.10 රූපය - කවුච්චක් ප්‍රතිප්‍රමාණය කිරීම

මෙම කවුච්ච වසා දමන විට ඔබ සිදු කළ කාර්යය තැන්පත් කිරීමක් නොකළේ නම් තැන්පත් කළ යුතු ද නැති ද විමසමින් විමසුම් කවුච්චක් දර්ශනය වේ.

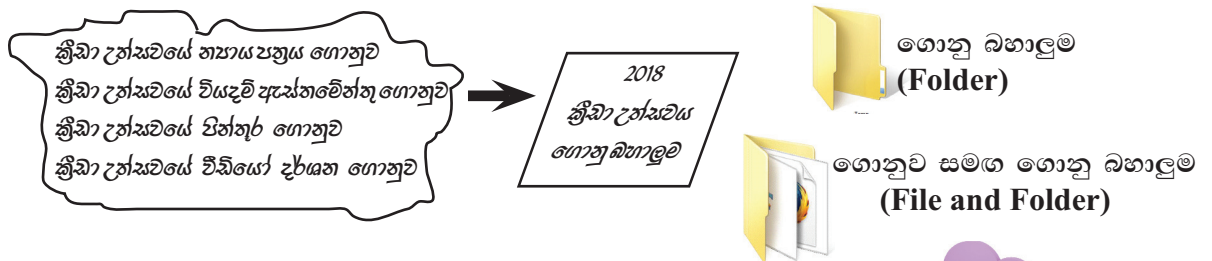


3.11 රූපය - කවුච්චක් වසා දැමීමට පෙර සුරක්ෂිත කිරීම

ඔබ නිර්මාණය කළ සිතුවම පසුව ප්‍රයෝජනයට ගැනීම සඳහා සුරැකිය යුතු නම් Yes විධානය හෝ අවශ්‍ය නොවේ නම් No විධානය තෝරා ක්ලික් කළ යුතු ය.

**3.2.3 ගොනු බහාලුම හඳුනා ගනිමු**

සකස් කරන ලද ගොනු පිළිවෙලට තබා ගැනීම සඳහා ගොනු බහාලුම් (folders) භාවිත කරයි.

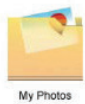


ගොනු බහාලුම හා කාර්ය කවුළුව පිළිබඳ පහත දක්වා ඇති දැනුම ද ඔබට ප්‍රයෝජනවත් වනු ඇත.

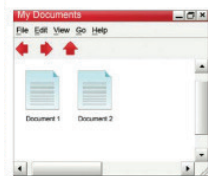


ගොනුවක් හෝ ගොනු බහාලුමක් නම් කිරීම සඳහා ; < > ..... වැනි සංකේත භාවිත කළ නොහැකි ය.

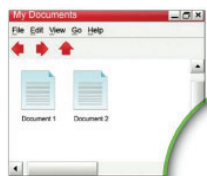
**ගොනු බහාලුම හා කාර්ය කවුළුව (folder and working window)**



ගොනු බහාලුමක ලේඛන, පින්තූර වැනි ගොනු අන්තර්ගතය.



ගොනුවක් හෝ ගොනු බහාලුමක් මත මූසිකය මගින් දෙවරක් ක්ලික් කිරීමෙන්, එහි අන්තර්ගතය කවුළුවක දර්ශනය වේ.



රෝල් කිරීමේ තීරු (scroll bars) භාවිතයෙන් කවුළුවේ ඉහළට පහළට දකුණට සහ වමට යාමට හැකි ය.

**මාතෘකා තීරුව (title bar)**

මාතෘකා තීරුවෙහි ගොනුවෙහි හෝ ලේඛනයෙහි හෝ වැඩ සටහනෙහි නම දර්ශනය වේ.



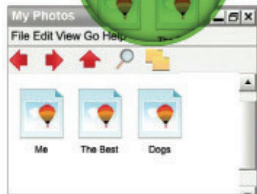
**මෙනු තීරුව (menu bar)**

මෙනු තීරුව මගින් ගොනු බහාලුම හෝ ලේඛනය හෝ වැඩසටහන සඳහා සිදු කළ යුතු කාර්යය සඳහා විධාන ලබා දිය හැකි ය.



**මෙවලම් තීරුව (tool bar)**

මෙවලම් තීරුවෙහි මෙනු තීරුව මගින් ලබා දෙනු ලබන විධානවල තෝරා ගත් අන්තර්ගත කිහිපයක් වේ.



ක්‍රියාකාරී කවුළුව අනෙක් කවුළුවලට ඉදිරිපසින් දිස් වන අතර එහි මාතෘකා තීරුව ඉස්මතු (highlight) වී තිබේ.

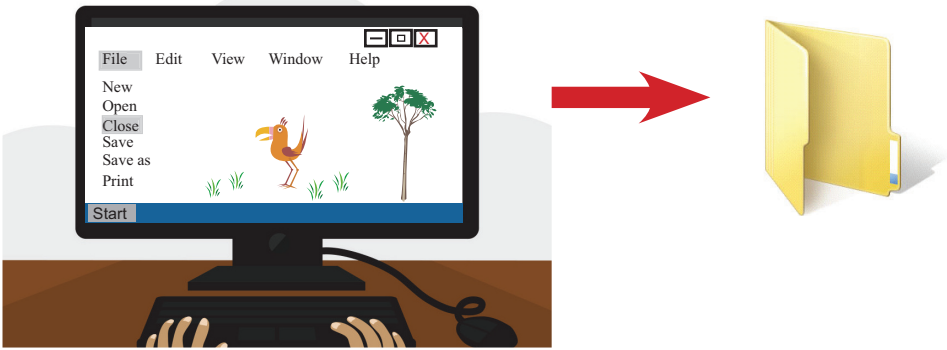
එක් වරකට එක් කාර්යය කවුළුවකට වඩා වැඩි ගණනක් වුව ද විවෘත කළ හැකි ය.

ක්වුළු අතර මාරු වීම සඳහා අවශ්‍ය කවුළුව හෝ කාර්ය තීරුවේ අදාළ බොත්තම ක්ලික් කළ යුතු ය.

එසේ ම විවෘත වී ඇති කවුළු බොත්තම් ලෙස කාර්ය කවුළුවෙහි දර්ශනය වන අතර ක්‍රියාකාරී කවුළුවට අදාළ බොත්තම වෙනත් වර්ණයකින් දිස් වේ.

**ගොනුවක් නිර්මාණය කිරීම**

ඉහත දී අදින ලද සරල සිතුවම සලකමු. ඔබ විසින් කවුළුව වසා දමන විට එය සුරැකිය යුතු බවට විධාන ලබා දුන්නේ නම් එවිට ගොනුවක් නිර්මාණය (create) වී එය සුරක්ෂිත (save) වීම සිදු වේ.

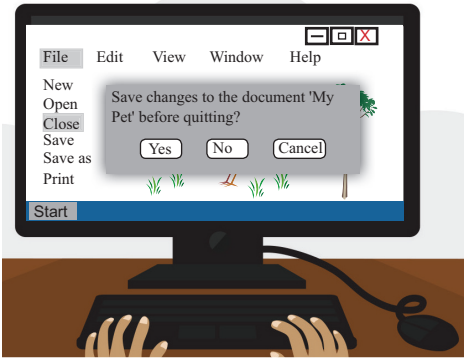


3.12 රූපය - ගොනුවක් නිර්මාණය කිරීම

**ක්‍රියාකාරකම 4 - වැඩිපොතේ 3.4 බලන්න**



## ගොනුවක් සුරැකීම

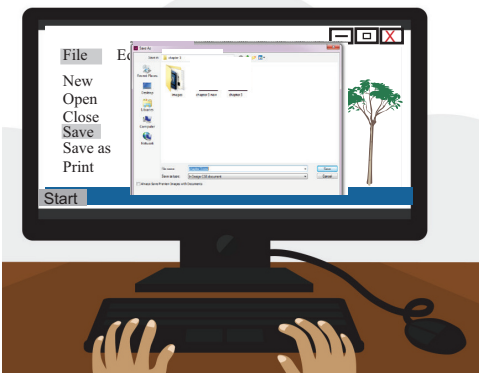


3.13 රූපය - ගොනුවක් සුරැකීම

නිර්මාණය කරන ලද ගොනු නැවත භාවිත කිරීම සඳහා සුරැකීම (save) කළ යුතු ය. මේවා පිළිවෙළ සහ පහසුව සඳහා ගොනු බහාලුමක් තුළ තැන්පත් කළ හැකි ය. මෙහිදී ගොනුව සුරැකීම සඳහා Save හෝ Save as විධාන භාවිත කරයි.

ගොනුව ප්‍රථම වරට සුරැකීමේ දී තෝරනු ලබන විධානය කුමක් වුව ද Save as විධාන කවුළුව විවෘත වේ.

මෙම අවස්ථාවේ දී මෙහෙයුම් පද්ධතිය මගින් ගොනුවට නමක් යෝජනා කරයි. පරිශීලකයාට අවශ්‍ය පරිදි එය වෙනස් කර සුදුසු නමක් ලබා දිය හැකි ය. එසේ ම ගොනුව ගබඩා කරන ස්ථානය තීරණය කිරීම ද ඒ ආකාරයෙන් ම සිදු කළ හැකි ය.



3.14 රූපය - ගොනුවක් සුරැකින ස්ථානය තේරීම හා නමක් ලබා දීම

ගොනුවට නමක් ලබා දීමේ දී ගොනුවේ පවතින දෑ පිළිබඳ හැඟවෙන පරිදි නම ලබා දීම මගින් ගොනුව නැවත සොයා ගැනීම පහසු වේ.



එකම මෘදුකාගයෙන් සකස් කළ සමාන නම් සහිත ගොනු දෙකක් එකම ගොනු බහාලුමක සුරැකීමට අවස්ථාව ලබා නොදේ. එමගින් ගොනුවට අනන්‍යතාවක් ලබා දීමට මෙහෙයුම් පද්ධතිය කටයුතු කරයි.

ඔබගේ පන්තියේ එක ම නමින් පෙනී සිටින යහළු යෙහෙළියන් හඳුනා ගැනීමට ඔබට ද අපහසු කරුණකි. මේ අයුරින් ම මෙහෙයුම් පද්ධතියට ද මෙම කාරණය එලෙසින් ම බලපාන බැවින් එකම ගොනු බහාලුමක් තුළ එක ම නමින් ගොනු කිහිපයක් සුරැකීමට අවස්ථාව ලබා නොදේ.

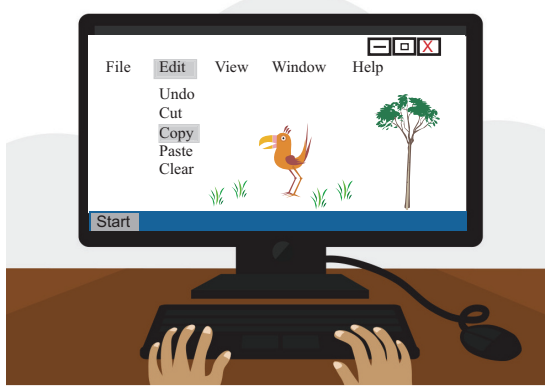
### ගොනුවක් විවෘත කිරීම



සුරකින ලද ගොනුව විවෘත (open) කිරීම සඳහා ගොනුව ඇති ස්ථානය සහ අදාළ ගොනුවේ නම තෝරා ක්ලික් කළ යුතු ය.

3.15 රූපය - ගොනුවක් විවෘත කිරීම

### ගොනුවක් සංස්කරණය කිරීම



ගබඩා කර තිබේ විවෘත කරන ලද ගොනුව සංස්කරණය (edit) කිරීමේ හැකියාව ඔබට ලැබේ.

මෙහි දී අවශ්‍ය වෙනස්කම් සිදුකොට නැවත සුරැකිය යුතු ය. ඒ සඳහා Save විධානය යොදා ගනී. ඔබට ගොනුව වෙනත් නව ස්ථානයක සුරැකීමට අවශ්‍ය නම් එවිට Save as විධානය යොදා ගත යුතු ය.

3.16 රූපය - ගොනුවක් සංස්කරණය කිරීම



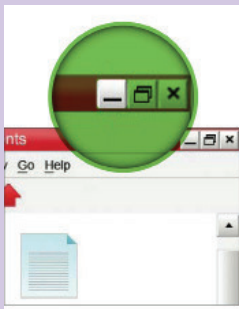
## ක්‍රියාකාරකම 5 - වැඩපොතේ 3.5 බලන්න



### සාරාංශය

- ★ මෙහෙයුම් පද්ධතියක් යනු පරිශීලකයා හා පරිගණකය අතර සම්බන්ධතාව ඇති කරන පාලමකි.
- ★ ගොනු හැසිරවීම මෙහෙයුම් පද්ධතියේ ප්‍රධාන කාර්යයකි.
- ★ මෙහෙයුම් පද්ධතියක් මගින් ගොනු නිර්මාණය, ගොනුවක් විවෘත කර සංස්කරණය කිරීම, වසා දැමීම ආදී කාර්යයන් ද කවුළුවක් උපරිම, අවම හා ප්‍රතිමානය කර ගැනීම සිදු කර ගත හැකි ය.
- ★ ගොනුවක් යනු දත්ත හා තොරතුරු ආදියෙහි එකතුවක් වන අතර ගොනු කිහිපයක එකතුව ගොනු බහාලුමක් වේ.
- ★ ගොනුවකට නමක් සහ ගොනු දිගුවක් ඇති නමුත් ගොනු බහාලුමකට ඇත්තේ නමක් පමණි.

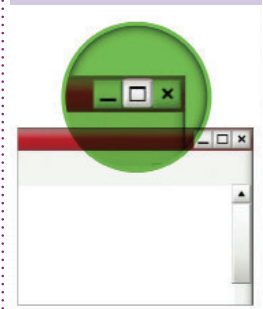
කවුළුව සැඟවීම සඳහා ඉහළ දකුණුපස කෙළවරේ ඇති අවම කිරීමේ බොත්තම ක්ලික් කරන්න.



කවුළුව නැවත දර්ශනය කර ගැනීම සඳහා කාර්ය තීරුවේ ඇති අදාළ බොත්තම ක්ලික් කරන්න.



කවුළුව විශාල කිරීමට සහ තිරය වැසෙන පරිදි දර්ශනය කර ගැනීමට උපරිම කිරීමේ බොත්තම ක්ලික් කරන්න.



කවුළුව වසා දැමීමට, වසා දැමීමේ බොත්තම ක්ලික් කරන්න.



# 4 යෙදුම් මෘදුකාංග භාවිතය සඳහා මූලිකය හා යතුරු පුවරුව යොදා ගැනීම

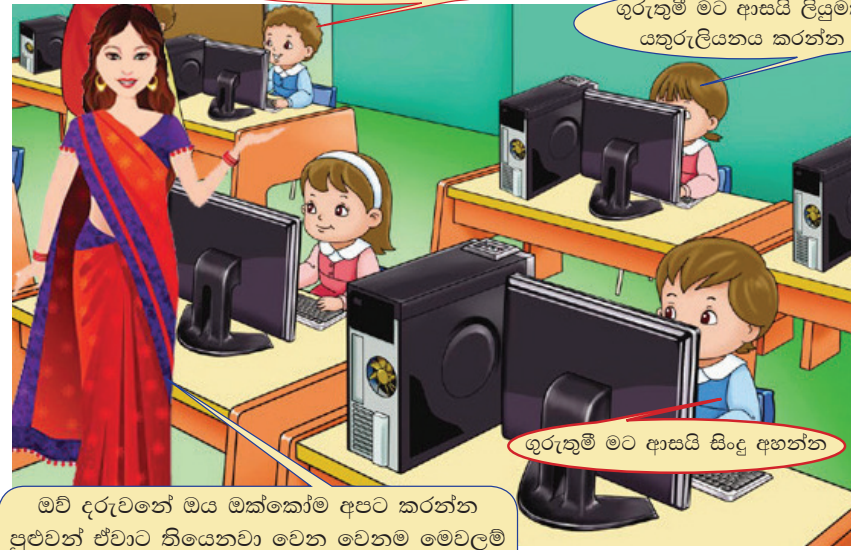
පරිගණකය තියෙනවා.... සින්දුවක් අහන්න ලියුමක් සකස් කරන්න විනයක් අඳින්න තව මොනවද ඕන කරන්නේ...?



## 4.1 යෙදුම් මෘදුකාංග

ගුරුතුමී මම කැමතියි විනයක් අඳින්න

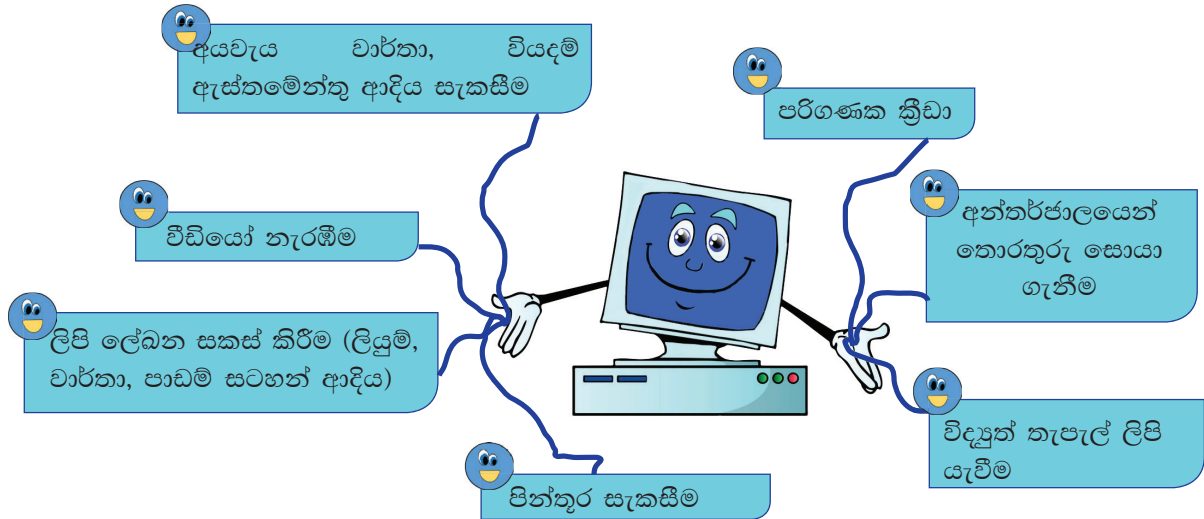
ගුරුතුමී මට ආසයි ලියුමක් යතුරුලියනය කරන්න



ගුරුතුමී මට ආසයි සිංදු අහන්න

ඔව් දරුවනේ ඔය ඔක්කෝම අපට කරන්න පුළුවන් ඒවාට තියෙනවා වෙන වෙනම මෙවලම් (වැඩ සටහන්). ඒවා කරන්න යතුරුපුවරුව, මූලිකය ගැනත් අපි දැනගෙන ඉන්න ඕනේ

## 4.1 පරිගණකයේ සිදු කර ගත හැකි කාර්ය සඳහා උදාහරණ

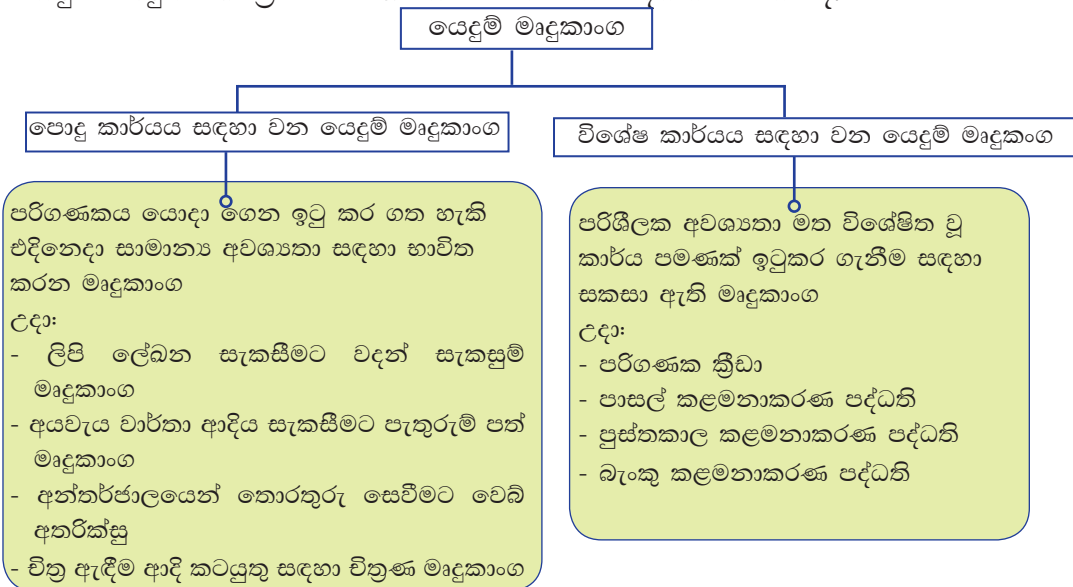


4.1 රූපය - පරිගණකයේ සිදු කරගත හැකි කාර්ය කිහිපයක්

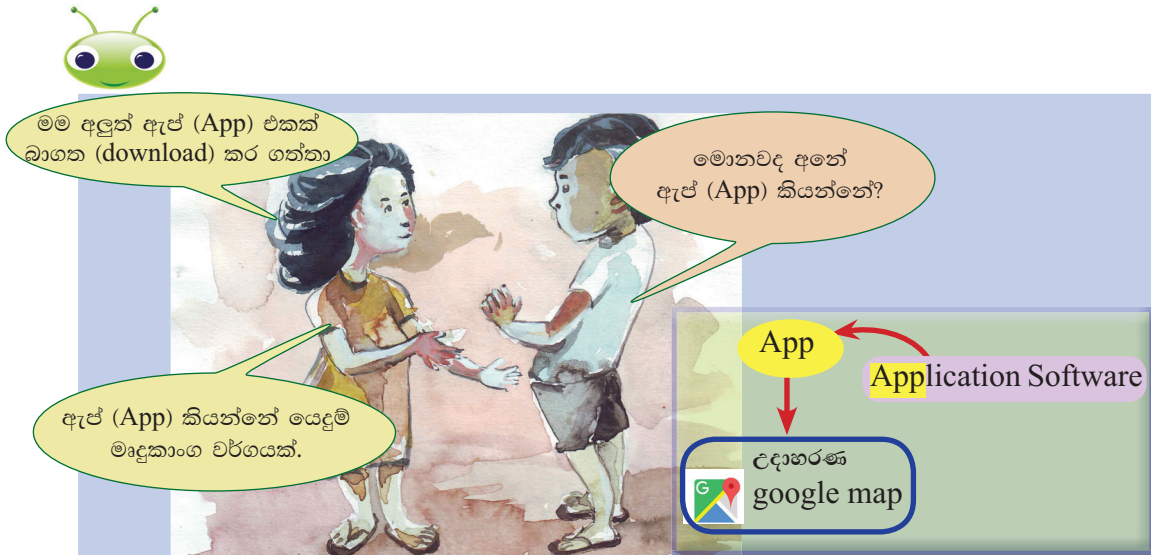
මෙවැනි පරිශීලක අවශ්‍යතා ඉටුකර දෙන පරිගණකය තුළ ඇති විවිධ වැඩසටහන් යෙදුම් මෘදුකාංග (application software) ලෙස හඳුන්වයි.

### 4.1.1 යෙදුම් මෘදුකාංග වර්ග

යෙදුම් මෘදුකාංග ප්‍රධාන වශයෙන් කොටස් දෙකකට බෙදේ.



4.2 රූපය - යෙදුම් මෘදුකාංග වර්ගීකරණය

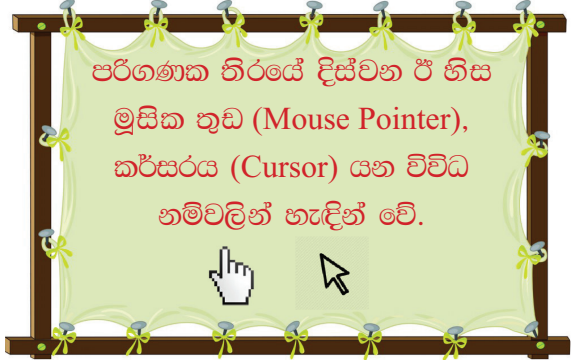


## 4.2 යෙදුම් මෘදුකාංග භාවිතය සඳහා අවශ්‍ය මූලික මෙවලම්

යෙදුම් මෘදුකාංග භාවිත කිරීමේ දී මූලික වශයෙන් යතුරු පුවරුව (keyboard) සහ මූසිකය (mouse) යොදා ගනී. එමනිසා යෙදුම් මෘදුකාංග භාවිත කරමින් විවිධ කාර්ය ඉටුකර ගැනීම සඳහා පළමුවෙන් ම මූසිකය හා යතුරු පුවරුව පිළිබඳව පැහැදිලි අවබෝධයක් ලබාගත යුතු ය. ඒවා හසුරුවන ආකාරය ද නිවැරදි ව පුහුණු විය යුතු ය.

### 4.2.1 මූසිකය භාවිතය

පරිගණක තිරයේ දිස්වන ඊ හිස (pointer) පාලනය කිරීම මූසිකය එහා මෙහා යැවීම මගින් සිදු කළ හැකි ය. එසේම ගොනු, ගොනු බහාලුම් විවෘත කිරීම, මෙහු විවෘත කර ගැනීම, විධාන තේරීම ආදිය මූසිකයේ බොත්තම් මගින් ඉටු කර ගනී.

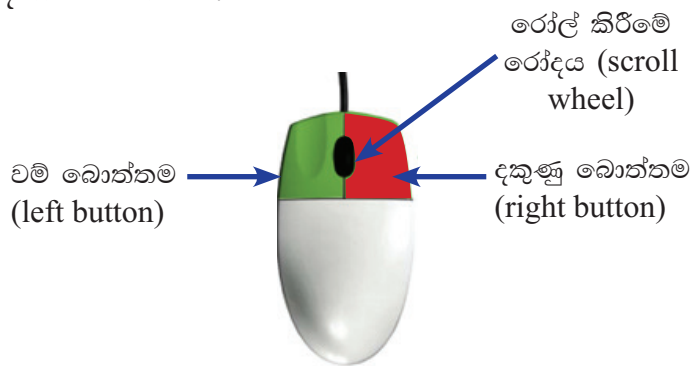




## ක්‍රියාකාරකම 1 - වැඩපොතේ 4.1 බලන්න

### මූසිකයේ ප්‍රධාන කොටස්

සාමාන්‍යයෙන් මූසිකය වම් සහ දකුණු බොත්තම්වලින් ද මැදින් ඇති කුඩා රෝදයකින් ද සමන්විත වේ.



4.3 රූපය - මූසිකයේ ප්‍රධාන කොටස්



## ක්‍රියාකාරකම 2 - වැඩපොතේ 4.2 බලන්න

මූසික වර්ග කිහිපයක් භාවිතයේ පවතින අතර ඒවා හඳුනා ගනිමු.



රැහැන් සහිත මූසික (mouse)



රැහැන් රහිත මූසික (wireless mouse)



ස්පර්ශ තලය (touch pad)

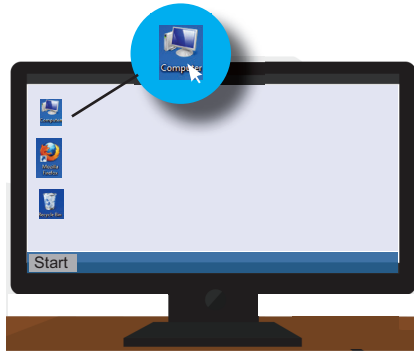
4.4 රූපය - මූසික වර්ග සඳහා උදාහරණ

## මූසිකයේ කාර්ය

මූසිකය භාවිතයෙන් පරිගණක තීරය මත බොහෝ කාර්ය සිදු කළ හැකි ය. ඒවා මූලික වශයෙන් පහත කොටස් තුන යටතට ගැනේ.

- අවශ්‍ය දේ තේරීම (select)
- අවශ්‍ය දේ විවෘත කර ගැනීම (open)
- අවශ්‍ය දේ එහා මෙහා ගෙනයාම (move)

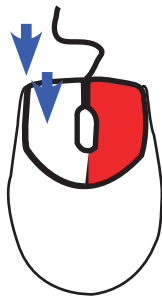
### අවශ්‍ය දේ තේරීම (Select)



මේ සඳහා මූසික තුඩ අවශ්‍ය අයිතමය (item) වෙත ගෙන ගොස් එක් වරක් මූසිකයේ වම් බොත්තම ක්ලික් (click) කළ යුතු ය. එවිට එම අයිතමය අනෙකුත් අයිතමවලින් වෙනස්ව ඉස්මතු කර (highlight) පෙන්වයි.

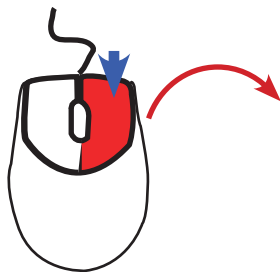
### අවශ්‍ය දේ විවෘත කර ගැනීම (open)

#### I ක්‍රමය



වම් බොත්තම දෙවරක් ක්ලික් (double click) කිරීමෙන් අදාළ අයිතමයක නිරූපණය කරන මෘදුකාංගය හෝ ගොනුව විවෘත කර ගැනීමට හැකි වේ.

#### II ක්‍රමය



Open  
Cut  
Copy  
Paste  
Delete

අවශ්‍ය අයිතමය මත දකුණු බොත්තම වරක් ක්ලික් කිරීමෙන් ලැබෙන මෙනුවේ 'Open' විධානය තෝරා ගත යුතු ය.

අවශ්‍ය දේ එහා මෙහා ගෙනයාම (move)



වම බොත්තම ක්ලික් කරගෙන ඇදගෙන ගොස් අනහැරීම සිදු කළ යුතු ය.



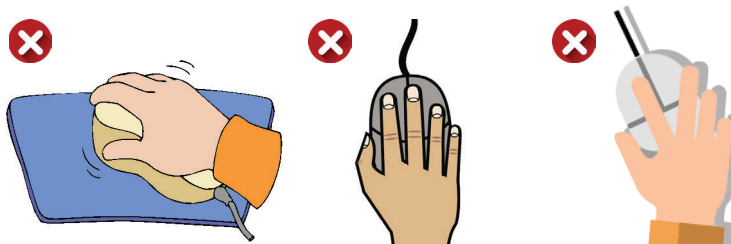
මීට අමතරව කාර්ය කවුළුවක් තුළ ඉහළ පහළ යාම සඳහා මූසිකයේ රෝදය (scroll) යොදා ගනී. මෙහිදී මූසිකය මැද තිබෙන රෝදය කැරකැවීම මගින් පිටුවක ඉහළ පහළ යාම සඳහා මෙය භාවිත කරයි.

**මූසිකය නිවැරදිව භාවිත කරමු**



මූසිකය භාවිත කිරීමේ දී එය නිවැරදිව අල්ලා ගැනීමට අප පුරුදු විය යුතු ය. මූසිකය වැරදි ආකාරයට හැසිරවීම මගින් අපගේ අත්වල වේදනා සහ අපහසුතා ඇති විය හැකි ය.

4.5 රූපය - මූසිකය නිවැරදිව භාවිතය



4.6 රූපය - මූසිකය වැරදි ලෙස භාවිතය

## 4.2.2 යතුරු පුවරුව

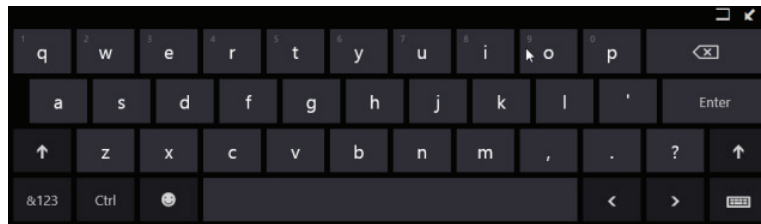
විවිධාකාර වූ යතුරුපුවරු අතර රැහැන් සහිත යතුරු පුවරු, රැහැන් රහිත යතුරු පුවරු හා ස්පර්ශක යතුරු පුවරුව දැකිය හැකි ය.



4.7 රූපය - රැහැන් සහිත යතුරු පුවරු (keyboard)



4.8 රූපය - රැහැන් රහිත යතුරු පුවරු (wireless keyboard)



4.9 රූපය - ස්පර්ශක යතුරු පුවරුව (touch keyboard)

## යතුරු පුවරුවේ අති යතුරු වර්ග හා ඒවායේ කාර්යය



4.10 රූපය - යතුරු පුවරුවේ කොටස්

ලේඛනයක හෝ කොටුවක හෝ ඕනෑම ස්ථානයක් විවෘත කර යතුරු ලියනය ආරම්භ කිරීමට සැරසෙන විට දිස්වෙමින් නැතිවෙමින් පවතින සිරස් ඉරක් දක්නට ලැබේ. එය කර්සරයයි.

Cat



යතුරු ලියනය ආරම්භවන ස්ථානය කර්සරය මගින් පෙන්වයි.

**Caps Lock යතුර භාවිතය**

Caps Lock යතුර එක් වරක් එබීමෙන් පසුව අක්ෂර යතුරු ඔබන විට ඉංග්‍රීසි කැපිටල් අකුරු යතුරු ලියනය වේ. සාමාන්‍ය පරිදි යතුරු ලියනය කිරීම අවශ්‍ය වූ විට නැවත caps lock යතුර එබීමෙන් එයින් ඉවත් විය හැකි ය.

- caps lock යතුර එක් වරක් එබීම A, C, D
- caps lock යතුර නැවත වරක් එබීම a, c, d



**Shift යතුර භාවිතය**

යතුරු පුවරුව මත දකුණුපස සහ වම්පස Shift යතුරු දෙකක් දක්නට ලැබේ. යතුර ඔබාගෙන සිටිමින් අක්ෂර යතුරු ඔබන විට ඉංග්‍රීසි කැපිටල් අකුරු යතුරු ලියනය වේ. එසේම 'Shift' යතුර ඔබාගෙන අනෙකුත් යතුරු ඔබන විට ඒවායේ ඉහළ ඇති සංකේතය යතුරු ලියනය වේ.

⇧ + A → A  
 ⇧ + ?/ → ?

**Space bar** - වචන අතර ඉඩ තැබීමට භාවිත කරයි. එය එක් වරක් එබීමෙන් එක් හිස් තැනක් ද දෙවරක් එබීමෙන් හිස්තැන් දෙකක් ද ආදී වශයෙන් හිස් තැන් තබා ගත හැකි ය.  
 උදා: - එක් වරක් එබීම Thank You  
 දෙවරක් එබීම Thank You

**Tab** යතුර - වචන අතර තරමක විශාල හිස් තැනක් තබයි. එක් වරක් එබීමෙන් එක් හිස් තැනක් ද දෙවරක් එබීමෙන් හිස්තැන් දෙකක් ද ආදී වශයෙන් හිස්තැන් තබා ගත හැකි ය.  
 උදා: - එක් වරක් එබීම Thank You  
 දෙවරක් එබීම Thank You

**Enter** යතුර - Enter යතුර එක් වරක් එබීමෙන් කර්සරය එක් පේළියක් පහළට යයි.  
 උදා: - එක් වරක් එබීම Thank  
 You

**දිශා යතුරු (Arrow Keys)** - කර්සරය ඉහළට, පහළට දකුණට සහ වමට ගෙනයාම සඳහා භාවිත කරයි.

**Backspace** යතුර - එක් වරක් එබූ විට කර්සරය ඇති ස්ථානයට වම් පසින් ඇති එක් අකුරක්, හිස්තැනක්, ඉලක්කමක් ආදී ඕනෑම එක් වස්තුවක් මැකී යයි.

**යතුරු පුවරුව නිවැරදි ව භාවිත කරමු**

යතුරු පුවරුව නිවැරදි ව භාවිත නොකිරීමෙන් ඇඟිලිවල හා මැණික් කටුවේ අපහසුතා ඇති විය හැකි ය.

යතුරු ලියනය කිරීමේ දී යතුරු පුවරුව මත අත තබන ආකාරය පහත රූපයේ දක්වා ඇත.



4.11 රූපය - යතුරු පුවරුව මත නිවැරදි ව අත තබන ආකාරය

**4.3 යෙදුම් මෘදුකාංග භාවිතය උගනිමු**

මෙහිදී විවිධ යෙදුම් මෘදුකාංග අතරින් කිහිපයක් පිළිබඳ අදහසක් ලබා දීමට බලාපොරොත්තු වන අතර ශ්‍රව්‍ය හා දෘශ්‍ය මෘදුකාංග පිළිබඳ ව වැඩිදුර සාකච්ඡා කිරීමට බලාපොරොත්තු වේ.

## චිත්‍ර ක මෘදුකාංග

අතීතයේ දී මිනිසා විසින් චිත්‍ර තම අතීන් නිර්මාණය කරන ලදී.

මෙසේ අතීන් නිමවුණු චිත්‍ර පසුකාලීනව පරිගණකය භාවිතයෙන් නිර්මාණය කිරීම සඳහා මෘදුකාංග බිහි විය.



4.12 රූපය - අතීන් නිර්මාණය කළ සිතුවමක්



4.13 රූපය - පරිගණකය භාවිතයෙන් නිර්මාණය කළ සිතුවමක්



### ක්‍රියාකාරකම 4 - වැඩපොතේ 4.4 බලන්න

චිත්‍ර හා රූප සටහන් පරිගණකය ආශ්‍රයෙන් ඇඳ ගැනීමට අවශ්‍ය වූ විට විවිධ මෘදුකාංග භාවිතයට ගනියි. මෙසේ භාවිත කරන මෘදුකාංග චිත්‍ර ක (graphic) මෘදුකාංග ලෙස හඳුන්වයි.



Adobe Illustrator

Microsoft Paint

4.14 රූපය - චිත්‍ර ක මෘදුකාංග සඳහා උදාහරණ



### ක්‍රියාකාරකම 5 - වැඩපොතේ 4.5 බලන්න

## වදන් සැකසුම් මෘදුකාංග

අපට එදිනෙදා ජීවිතයේ දී අවශ්‍ය වන ලිපි ලේඛන ආදිය සකස් කර ගබඩා කර ගැනීමට භාවිත කරන මෘදුකාංග වදන් සැකසුම් (word processing) මෘදුකාංග ලෙස හඳුන්වයි.

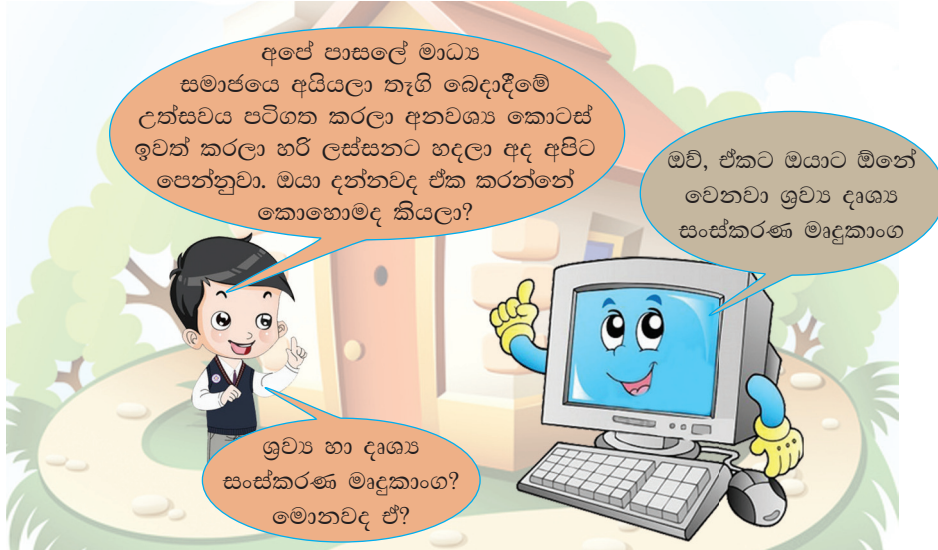


4.15 රූපය - වදන් සැකසුම් මෘදුකාංග සඳහා උදාහරණ



ක්‍රියාකාරකම 6 - වැඩිපොතේ 4.6 බලන්න

## ශ්‍රව්‍ය හා දෘශ්‍ය සංස්කරණ මෘදුකාංග



ශ්‍රව්‍ය පටිගත කිරීම් හා වීඩියෝ පටිගත කිරීම්වල සංස්කරණ කටයුතු සඳහා ඊට අදාළ වූ මෘදුකාංග නිපදවා තිබේ. එම මෘදුකාංග හරහා විවිධ කටයුතු බොහෝමයක් සිදු කරගත හැකි ය.



**ශ්‍රව්‍ය පට (audio) -**  
 හඬ සහිතය  
 උදා:- ගුවන් විදුලි වැඩසටහන්

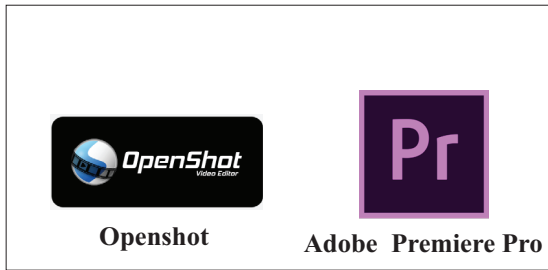


**වීඩියෝ පට (video) -**  
 හඬ සහ රූප සහිතය. එනම් ශ්‍රව්‍ය දෘශ්‍ය වේ.  
 උදා:- රූපවාහිනී වැඩසටහන්

ශ්‍රව්‍ය පට හා දෘශ්‍ය පට නිර්මාණය කිරීමට සහ සංස්කරණය කිරීමට භාවිත කරන විවිධ මෘදුකාංග අතරින් ශ්‍රව්‍ය පට සංස්කරණය සඳහා ම සැකසූ මෘදුකාංග ශ්‍රව්‍ය සංස්කරණ (audio editing) මෘදුකාංග ලෙස හඳුන්වන අතර වීඩියෝ පට සංස්කරණය සඳහා සකසා ඇති මෘදුකාංග වීඩියෝ සංස්කරණ (video editing) මෘදුකාංග ලෙස හඳුන්වයි.



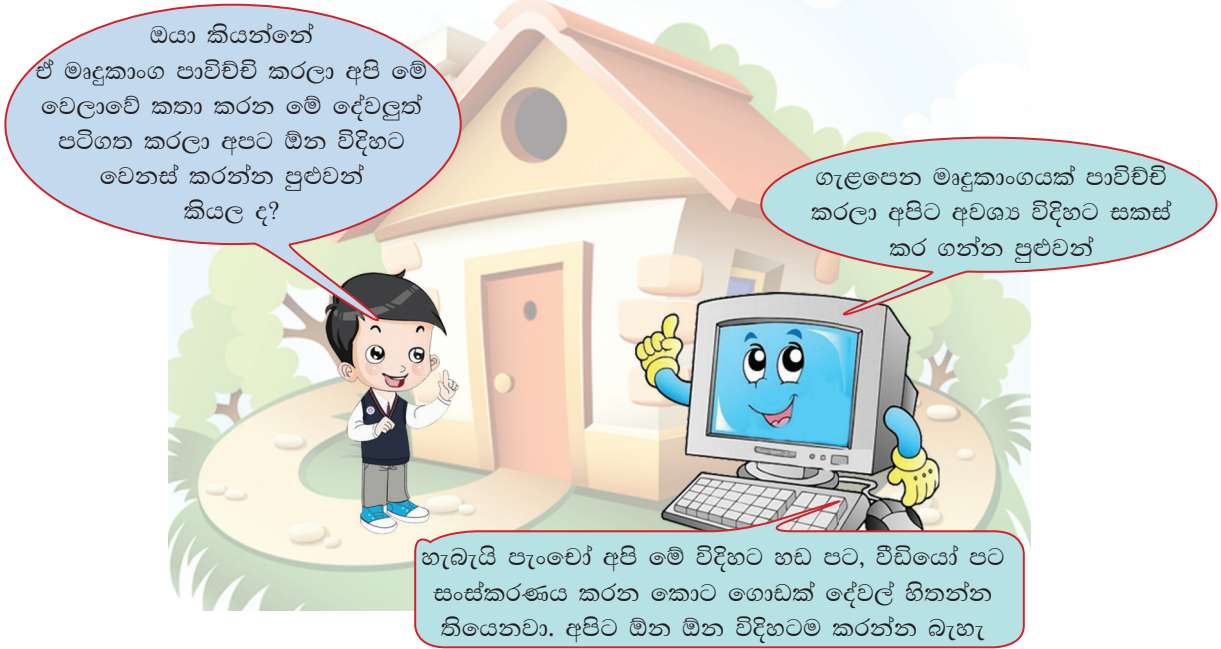
4.16 රූපය - ශ්‍රව්‍ය සංස්කරණ මෘදුකාංග සඳහා උදාහරණ



4.17 රූපය - වීඩියෝ සංස්කරණ මෘදුකාංග සඳහා උදාහරණ



**ශ්‍රව්‍ය හා දෘශ්‍ය ගොනු නිර්මාණය**



ශ්‍රව්‍ය හා වීඩියෝ පට සංස්කරණය කිරීමේ දී මෙන් ම පටිගත කිරීමේ දී ද ආචාර ධර්මවලට අනුකූලව කටයුතු කිරීම ඉතා වැදගත් වේ.

- වෙනත් අයගේ හඬ සහ රූප පටිගත කරන විට ඒ පිළිබඳ ව ඒ අයගේ අවසරය ලබා ගත යුතු ය. (කුඩා දරුවන්ගේ නම් වැඩිහිටියන්ගේ හෝ පාසලේ අවසරය ලබා ගත යුතු ය)
- වෙනත් අයගේ හඬ සහ රූප සහිත පටිගත කිරීම් සංස්කරණය කරන විට ඔවුන් අපහසුතාවයට පත් වන අයුරින් ඒවා සිදු නොකළ යුතු ය.
- අසත්‍ය අදහසක් හෝ පණිවිඩයක් ජනනය වන අයුරින් සංස්කරණ කටයුතු සිදු නොකළ යුතු ය.
- සංස්කරණ මෘදුකාංග පිළිබඳ ව ඔබ ලබා ගන්නා දැනුම වංචනික කටයුතු සඳහා භාවිත නොකළ යුතු ය.
- සංස්කරණය කළ ශ්‍රව්‍ය හෝ ශ්‍රව්‍ය දෘශ්‍ය ගොනු පිටතට ලබා දෙන්නේ නම් පටිගත කිරීම වල ඇතුළත් හඬ සහ රූප අයත් අයගේ (ඔබගේ හෝ අදාළ පුද්ගලයන්ගේ) අනන්‍යතාව ආරක්ෂා වන අයුරින් එය සිදු කළ යුතු ය.



## ක්‍රියාකාරකම 8 - වැඩපොතේ 4.8 බලන්න

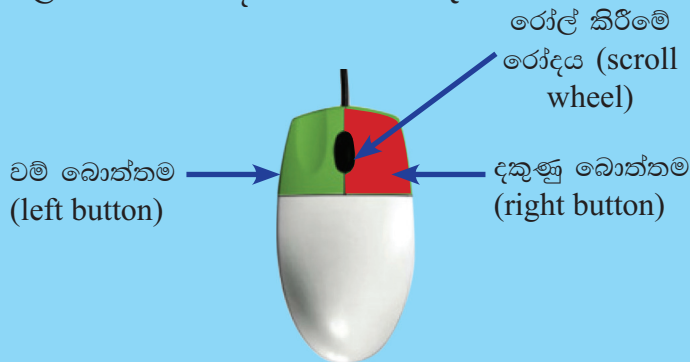


### සාරාංශය

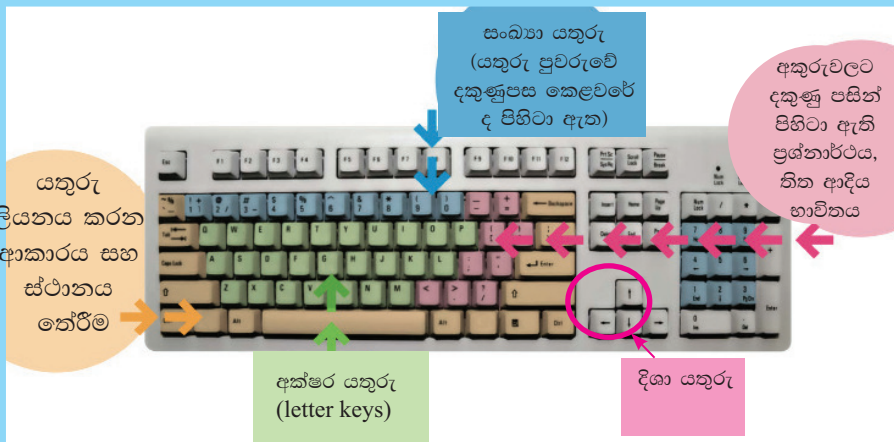
- ★ පරිශීලක අවශ්‍යතා සපුරා ගැනීමට සකසා ඇති මෘදුකාංග යෙදුම් මෘදුකාංග වේ.

උදා: වික්‍රම මෘදුකාංග, වදන් සැකසුම් මෘදුකාංග, ශ්‍රව්‍ය හා දෘශ්‍ය මෘදුකාංග

- ★ මූලිකයේ ප්‍රධාන කොටස් ලෙස වම් බොත්තම, දකුණු බොත්තම හා රෝල් කීරීමේ රෝදය පෙන්විය හැකි ය.



- ★ යතුරු පුවරුවේ ප්‍රධාන යතුරු හඳුනා ගැනීම යෙදුම් මෘදුකාංග භාවිතයේ දී වැදගත් ය.





# 5

## අැලූගෞරතම සහ ගැලූම් සටහන්

### 5.1 ප්‍රායෝගික ගැටලු විසඳීමේ ක්‍රියාවලිය

ඔබ නිවසේ තනි ව සිටිය දී නැදෑ පිරිසක් පැමිණියේ යැයි සිතන්න. ඔවුන්ට තේ පිළියෙල කර දීමට ඔබට සිදු වනු ඇත. මෙහි දී ඔබ පියවර අනුගමනය කරමින් තේ කෝප්පයක් පිළියෙල කළ යුතු ය.

තවත් අවස්ථාවක දී ඔබට අතුරුපස සඳහා පලතුරු සලාදයක් සෑදීමට හෝ උපන් දිනයක් සඳහා කේක් එකක් සෑදීමට සිදුවනු ඇත. මේ සියලු අවස්ථාවල දී සිදු වනුයේ ගැටලු විසඳීමකි. එය ඔබ ගණිතය පාඩමේ දී සිදු කළ සාප්පකෝණාස්‍රයක වර්ගඵලය සෙවීම සමඟ සසඳා බලන්න.

අරමුණක් ඇති විට යම් යම් ක්‍රියාවලිවල නිරත වී එය ඉටු කර ගැනීම අප නිතර ම සිදු කරන්නකි. එනම් එදිනෙදා ජීවිතයේ දී අප බොහෝ විට සිදු කරනුයේ ගැටලු විසඳීමයි.

### ගැටලුවක් විසඳීම

ගැටලුවක් විසඳීමට ප්‍රථම ගැටලුව හොඳින් විශ්ලේෂණය කළ යුතු ය. එවිට ගැටලුව විසඳන අයුරු පිළිබඳ මනා අවබෝධයක් ලබා ගත හැකි ය. සෑම ගැටලු විසඳීමකට ම ආදානයක් ප්‍රතිදානයක් හා සැකසීමක් ඇත.

- ආදානය : ගැටලුව විසඳීම සඳහා ඇතුළත් කරන දේ
- ක්‍රියාවලිය : ගැටලුව විසඳීම සඳහා අනුගමනය කරන ක්‍රියාවලිය
- ප්‍රතිදානය : ගැටලුව විසඳීමෙන් පසු ලැබෙන ප්‍රතිඵලය

මේ අනුව වට්ටෝරුවකට අනුව අන්තර්ගතයන් සැකසීම ගැටලු විසඳීම බව ඔබට වැටහෙනු ඇත.

**උදාහරණ 01**

පලතුරු සලාදයක් සෑදීමට අදාළ ආදානය, ක්‍රියාවලිය හා ප්‍රතිදානය පහත පරිදි වේ.

- ආදානය : විවිධ පලතුරු වර්ග,
- ක්‍රියාවලිය : පලතුරු සේදීම, පලතුරු කැපීම, කලවම් කිරීම
- ප්‍රතිදානය : පලතුරු සලාදය

**උදාහරණ 02**

සෘජුකෝණාස්‍රයක වර්ගඵලය සෙවීමට අදාළ ආදානය, ක්‍රියාවලිය හා ප්‍රතිදානය පහත පරිදි වේ.

- ආදානය : සෘජුකෝණාස්‍රයේ දිග, සෘජුකෝණාස්‍රයේ පළල
- ක්‍රියාවලිය : දිග X පළල
- ප්‍රතිදානය : සෘජුකෝණාස්‍රයේ වර්ගඵලය



**ක්‍රියාකාරකම 1 - වැඩපොතේ 5.1 බලන්න**

**5.2 ඇල්ගොරිතම හඳුනා ගනිමු**

ඔබට තේ කෝප්පයක් පිළියෙල කර ගැනීමට, සපත්තුවේ ලේස් නිවැරදිව ගැට ගසා ගැනීමට හෝ සම්පූර්ණ පාසල් නිල ඇඳුම සුදුසු ලෙස හැඳ පැළඳ ගැනීමට හැකි නම්, ඔබ මේ වන විට ඇල්ගොරිතමක් භාවිත කරන්නේ කෙසේ දැයි හඳුනා ගෙන ඇත.

 <p>තේ කෝප්පයක් සදා ගැනීම</p>	 <p>පාසල් නිල ඇඳුම හැඳ පැළඳ ගැනීම</p>
 <p>කේක් එකක් සකස් කිරීම</p>	 <p>පලතුරු සලාදයක් සකස් කිරීම</p>

5.1 රූපය - එදිනෙදා ජීවිතයේ දී ඇල්ගොරිතම භාවිත කරන අවස්ථා

**5.2.1 ඇල්ගොරිතම යනු කුමක් ද?**

**ඇල්ගොරිතම**  
 යම් ගැටලුවක් විසඳීම සඳහා අනුගමනය කළ යුතු පියවර සියල්ල අනුපිළිවෙළින් දැක්වූ ක්‍රමවේදයක් ඇල්ගොරිතමක් ලෙස හැඳින්වේ.

**උදාහරණ 01**

පලතුරු සලාදයක් සෑදීමට අදාළ පියවර පහත පරිදි වේ.

පියවර 01		පලතුරු වර්ග කිහිපයක් සොයා ගැනීම
පියවර 02		පලතුරු සියල්ල හොඳින් සෝදා ගැනීම
පියවර 03		පලතුරු කුඩා කැබලිවලට කපා ගැනීම
පියවර 04		පලතුරු කැබලි සියල්ල භාජනයකට දැමීම
පියවර 05		සීනි ස්වල්පයක් එකතු කර කලවම් කිරීම
පියවර 06		පලතුරු සලාදය බදුන්වල දමා පිළිගැන්වීම

ඇල්ගොරිතමක් ලිවීමේ දී පියවර අනුපිළිවෙළින් ලිවීම ඉතා වැදගත් වේ. ඉහත දෙවන පියවර හයවන ස්ථානයට මාරු කළහොත් කුමක් වේදැයි සිතන්න. සීනි දමා කවලම් කර ඇති පලතුරු සියල්ල හොඳින් සෝදා ගැනීම සිදු වේ.

එමනිසා ඇල්ගොරිතමක පියවර අනුපිළිවෙළින් ලිවීම ඉතා වැදගත් වේ.

### 5.2.2 ඇල්ගොරිතම ලිවීම

සම්මත ආකාරයට ඇල්ගොරිතමක් ලිවීමේ දී සෑම ඇල්ගොරිතමයකට ම ආරම්භයක් හා අවසානයක් තිබිය යුතු ය. එම නිසා අදාළ සාමන්‍ය පියවරවලට අමතර ව ඇල්ගොරිතම ලිවීමේ දී ආරම්භක පියවරක් හා අවසාන පියවරක් ඇතුළත් කිරීම අනිවාර්යය වේ.

#### උදාහරණ 01

වොක්ලට් කේක් එකක් සෑදීමට අදාළ ඇල්ගොරිතමය

පියවර 01	ආරම්භය
පියවර 02	භාජන පිරිසිදු කර සකස් කර ගැනීම
පියවර 03	වොක්ලට් දිය කර ගැනීම
පියවර 04	පාන් පිටි, බේකින් පවුඩර් එකට කලවම් කර ගැනීම
පියවර 05	බටර් ක්‍රීම් වන තුරු ගසා ගැනීම. ගසන අතරතුර සීනි ටික ටික එකතු කර ගැනීම
පියවර 06	සීනි හා බටර් මිශ්‍රණයට බිත්තර එකින් එක එකතු කරමින් ගසා ගැනීම. එයට ම පිටි මිශ්‍රණය ද ටිකෙන් ටික එකතු කර ගැනීම
පියවර 07	දියකර ගත් වොක්ලට් එකතු කර ගැනීම
පියවර 08	කිරි එකතු කර ගැනීම
පියවර 09	සාදාගත් මිශ්‍රණය කේක් තැටියට දමා පුළුස්සා ගැනීම
පියවර 10	පුළුස්සා ගත් පසු නිවෙන්නට තැබීම
පියවර 11	අවශ්‍ය පරිදි සරසා පිළිගැන්වීම
පියවර 12	අවසානය

## උදාහරණ 02

සෘජුකෝණාශ්‍රයේ වර්ගඵලය සෙවීමට අදාළ ඇල්ගොරිතමය


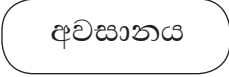



පියවර 01	: ආරම්භය
පියවර 02	: සෘජුකෝණාශ්‍රයේ දිග ලබා ගැනීම
පියවර 03	: සෘජුකෝණාශ්‍රයේ පළල ලබා ගැනීම
පියවර 04	: වර්ගඵලය = දිග x පළල
පියවර 05	: සෘජුකෝණාශ්‍රයේ වර්ගඵලය
පියවර 06	: අවසානය


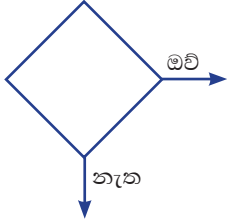
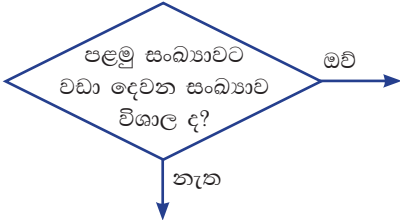



ක්‍රියාකාරකම 2 - වැඩපොතේ 5.2 බලන්න

### 5.3 ගැලීම් සටහන්

ගැලීම් සටහනක් යනු ඇල්ගොරිතමයක පියවර රූපමය ආකාරයෙන් ඉදිරිපත් කිරීමයි. මෙහිදී එක් එක් ක්‍රියාව පෙන්වුම් කිරීම සඳහා සුවිශේෂී වූ රූප සටහන් භාවිත කරයි.

සංකේතය	භාවිතය
	ආරම්භය සහ අවසානය දැක්වීම සඳහා භාවිත කරයි උදා:  අවසානය
	ආදානය හා ප්‍රතිදානය පෙන්වුම් කිරීම සඳහා භාවිත කරයි උදා:  ශිෂ්‍යයාගේ ලකුණු ඇතුළත් කිරීම  පලතුරු සලාදය පිළිගැන්වීම

	<p>ක්‍රියාවලියක්/සැකසීමක් පෙන්නුම් කිරීම සඳහා භාවිත කරයි</p> <p>උදා: සීනි හා බටර් මිශ්‍රණයට බිත්තර එකින් එක එකතු කරමින් ගසා ගැනීම</p> <p>වර්ගඵලය = දිග x පලල</p>
	<p>තීරණයක් ගැනීමට සිදු වන අවස්ථා සඳහා භාවිත කරයි</p> 
	<p>දත්ත ගැලීමේ දිශාව පෙන්නුම් කරයි.</p>

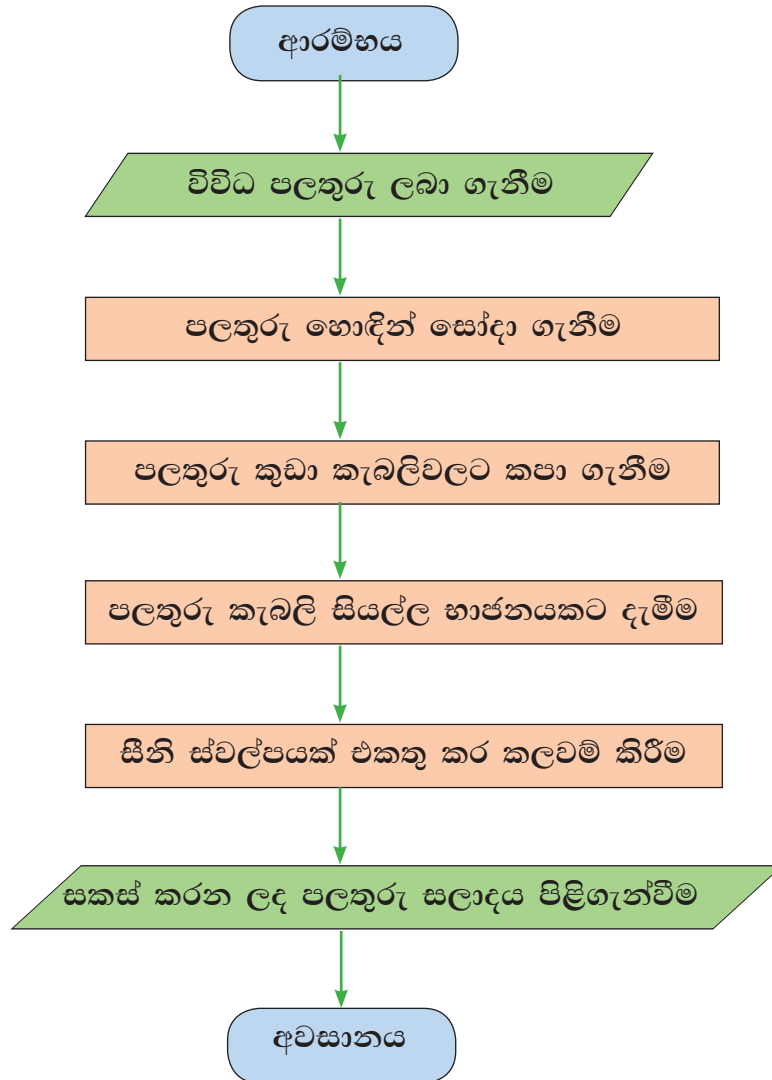


ක්‍රියාකාරකම 3 - වැඩපොතේ 5.3 බලන්න

### උදාහරණ 01

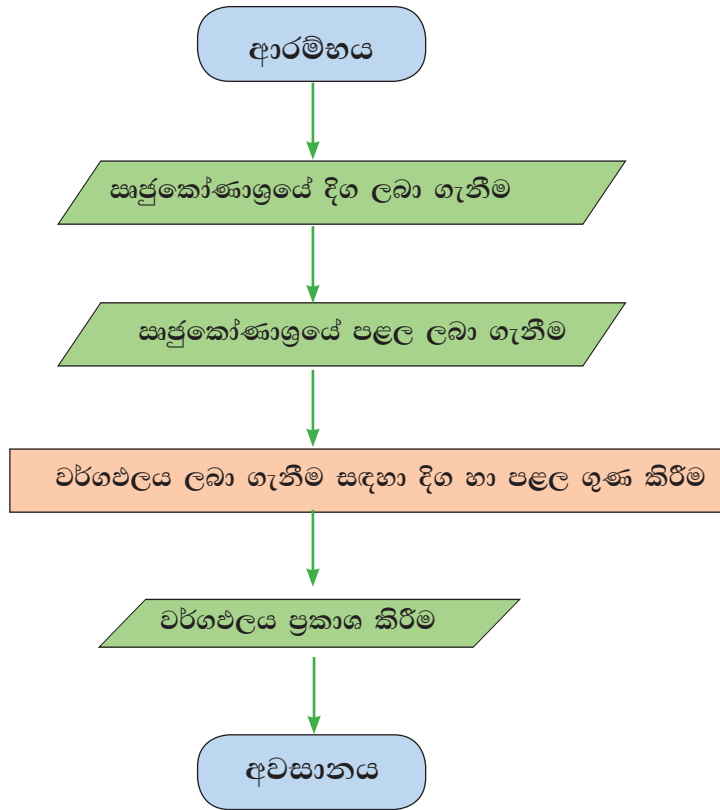
ඉහත සංකේත භාවිත කරමින් පලතුරු සලාදයක් සෑදීමට අදාළ ගැලීම් සටහන අදින අයුරු පහත පරිදි වේ.

මෙහි දී ආරම්භය, අවසානය, ආදානය, ප්‍රතිදානය සහ සැකසීමට අදාළ සංකේත භාවිත වේ.



## උදාහරණ 02


සාප්තකෝණාශ්‍රයේ වර්ගඵලය සෙවීමට අදාළ ගැලීම් සටහන පහත පරිදි වේ.



ක්‍රියාකාරකම 4 - වැඩපොතේ 5.4 බලන්න



### සාරාංශය

- ★ ගැටලුවක් විසඳීමට ප්‍රථම ගැටලුව හොඳින් විශ්ලේෂණය කළ යුතු ය.
- ★ ගැටලුවක් විසඳීමේ දී ආදානයක්, ක්‍රියාවලියක් හා ප්‍රතිදානයක් ඇත.
- ★ ගැටලුව විසඳීම සඳහා ඇතුළත් කරන දේ ආදානය ලෙසත්, ගැටලුව විසඳීම සඳහා අනුගමනය කරන ක්‍රියාවලිය සැකසීම ලෙසත්, ගැටලුව විසඳීමෙන් පසු ලැබෙන ප්‍රතිඵලය ප්‍රතිදානය ලෙසත් හැඳින් වේ.
- ★ යම් ගැටලුවක් විසඳීම සඳහා අනුගමනය කළ යුතු පියවර සියල්ල අනුපිළිවෙලින් දැක්වූ ක්‍රමවේදයක් ඇල්ගොරිතමයක් ලෙස හැඳින්වේ.
- ★ සම්මත ආකාරයට ඇල්ගොරිතමයක් ලිවීමේදී සෑම ඇල්ගොරිතමයකට ම ආරම්භයක් හා අවසානයක් තිබිය යුතු ය.
- ★ ගැලීම් සටහනක් යනු ඇල්ගොරිතමයක පියවර රූපමය ආකාරයෙන් ඉදිරිපත් කිරීමයි. ගැලීම් සටහනක එක් එක් ක්‍රියාව පෙන්වුම් කිරීම සඳහා සුවිශේෂී වූ රූප සටහන් (සංකේත) භාවිත කරයි.
- ★ ආරම්භය සහ අවසානය දැක්වීම සඳහා  හැඩය ද,
- ★ ආදානය හා ප්‍රතිදානය පෙන්වුම් කිරීම සඳහා  හැඩය ද,
- ★ ක්‍රියාවලියක්/සැකසීමක් පෙන්වුම් කිරීම සඳහා  හැඩය ද,
- ★ තීරණය පෙන්වුම් කිරීම සඳහා  හැඩය ද භාවිත කරයි



# 6

## තොරතුරු රැස් කිරීම හා සන්නිවේදනය සඳහා අන්තර්ජාලය භාවිතය

### 6.1 අන්තර්ජාලය හඳුනා ගනිමු

අයියේ... අපේ ගුරුතුමී කිවුවා මුහුදු සත්තු ගැන විස්තර අන්තර්ජාලයෙන් සොයා ගන්න පුළුවන් කියලා. මොකක් ද අයියේ අන්තර්ජාලය කියන්නේ



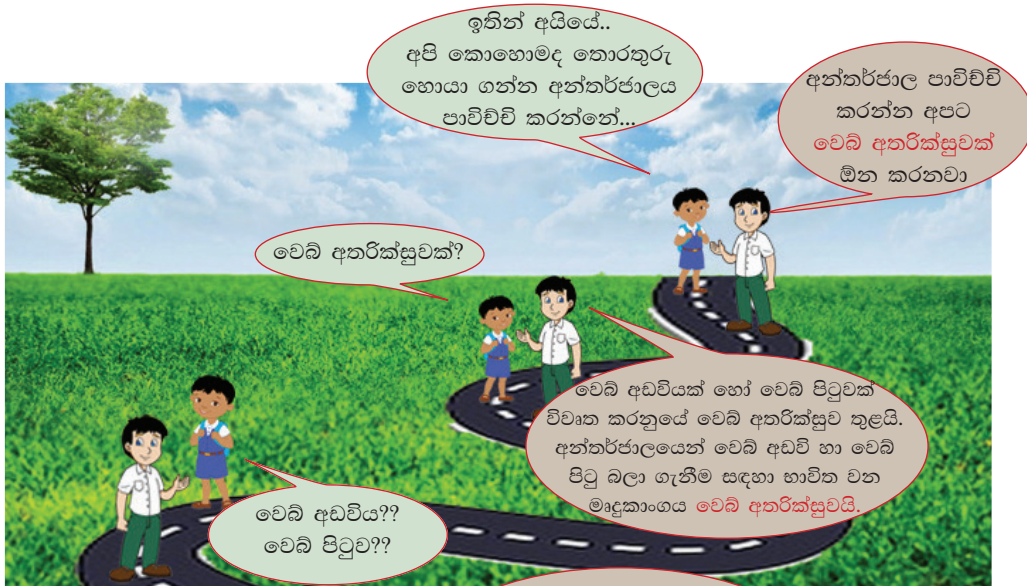
මල්ලි අන්තර්ජාලය (Internet) කියන්නේ පරිගණක ජාල විශාල ප්‍රමාණයක එකතුවක්

අන්තර්ජාලය සෑදී ඇත්තේ ලෝකය පුරා විසිරී ඇති පරිගණක සහ පරිගණක ජාල විශාල ප්‍රමාණයක් එකිනෙක සම්බන්ධ වීමෙනි.



පුවත්පත් කියවීම, බිල්පත් ගෙවීම, භාණ්ඩ මිලදී ගැනීම, ලිපි ගනුදෙනු, රූපවාහිනිය නැරඹීම ආදී විවිධාකාර සේවා විශාල ප්‍රමාණයක් අන්තර්ජාලය මගින් ඉටු කර ගත හැකි ය.

## 6.2 අන්තර්ජාලයට ප්‍රවේශ වෙමු



<http://www.e-thaksalawa.moe.gov.lk>

6.1 රූපය - වෙබ් පිටුවක ආකෘතිය

## 6.2.1 වෙබ් අතිරික්සුව

ඔබ වෙබ් අඩවියක් හෝ වෙබ් පිටුවක් විවෘත කරනුයේ වෙබ් අතිරික්සුවක් තුළ යි. අන්තර්ජාලයෙන් වෙබ් අඩවි හා වෙබ් පිටු බලා ගැනීම සඳහා භාවිත වන මෘදුකාංගය වෙබ් අතිරික්සුව (web browser) වේ.

උදාහරණ



Google Chrome



Internet Explorer



Mozilla Firefox

## 6.2.2 වෙබ් අතිරික්සු භාවිතය

වෙබ් අතිරික්සුවක් භාවිත කිරීම සඳහා පරිගණකය අන්තර්ජාලය සමඟ සම්බන්ධවී තිබිය යුතු ය.

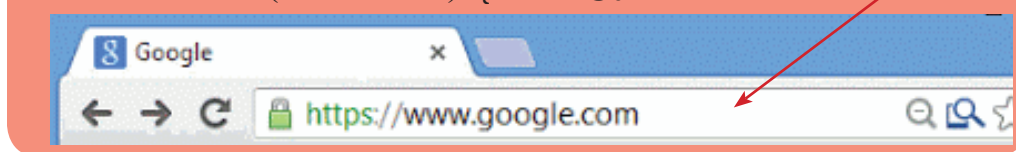


සාමාන්‍යයෙන් වෙබ් අතිරික්සුවක් පරිගණකයේ අතරු මුහුණත මත ඇති කෙටිමං (shortcuts) හරහා විවෘත කර ගත හැකි ය.



වෙබ් අතිරික්සුවක ඉහළ කොටසේ ලිපිත පටිත්ත (address bar) දක්නට ලැබේ.

ලිපිත පටිත්ත



ඔබට වෙබ් අඩවියක් විවෘත කර ගැනීමට අවශ්‍ය නම් එහි ලිපිතය ලිපිත පටිත්ත තුළ ඇතුළත් කළ යුතු ය.

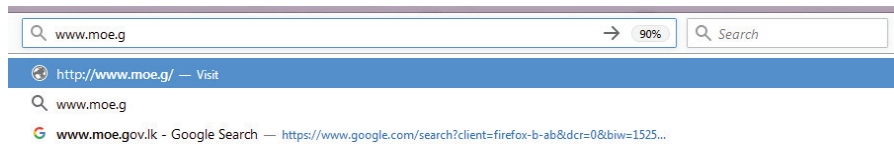
ලිපිත පටිත්ත මතට මූසික තුඩ ගෙන ගොස් ක්ලික් කරන්න. ඉන්පසු කෙලින් ම ලිපිතය ඇතුළත් කරන්න. ඉන්පසු Enter යතුර ඔබන්න.

උදාහරණ: අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශ වෙබ් අඩවියට ඇතුළු වීම



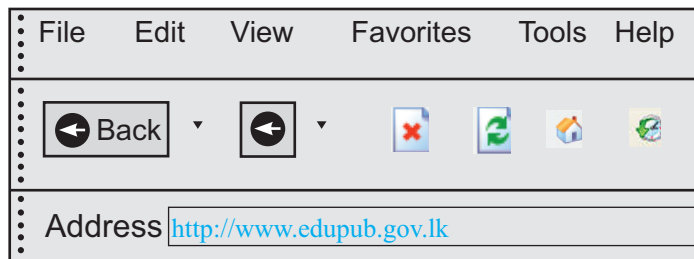
6.2 රූපය - අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශ වෙබ් අඩවිය

ඔබ ඇතුළත් කරන වෙබ් අඩවිය මින් පෙර ලිපින පටිත්තට ඇතුළත් කර ඇත්නම් එය පෙන්වුම් කරන අතර මූසික තුඩ ඒ වෙත ගෙන ගොස් ක්ලික් කළ යුතු ය.

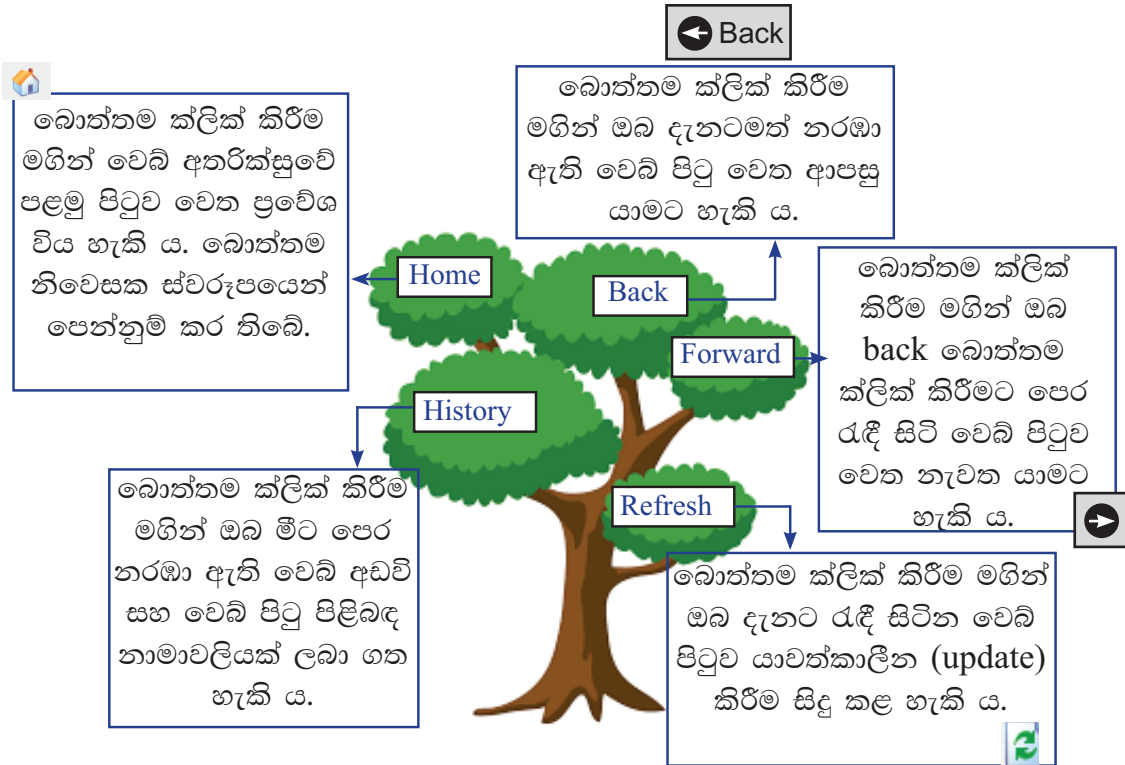


6.3 රූපය - ලිපින පටිත්ත

වෙබ් අතරික්සුවක මෙවලම් පටිත්තක් (tool bar) ද දක්නට ලැබේ. වෙබ් අඩවිවලට මාරුවීම සහ වෙබ් පිටු යාවත්කාලීන කිරීම සඳහා මෙම මෙවලම් පටිත්ත යොදා ගත හැකි ය.

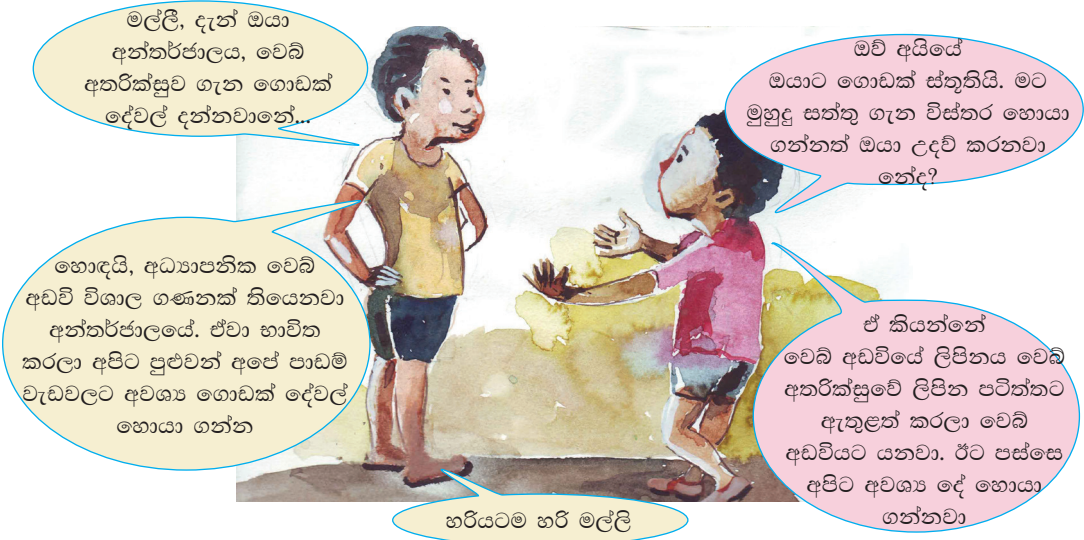


6.4 රූපය - අධ්‍යාපන ප්‍රකාශන දෙපාර්තමේන්තු වෙබ් ලිපිනය



6.5 රූපය - වෙබ් අතරික්සුවක ඇති මෙවලම් කිහිපයක්

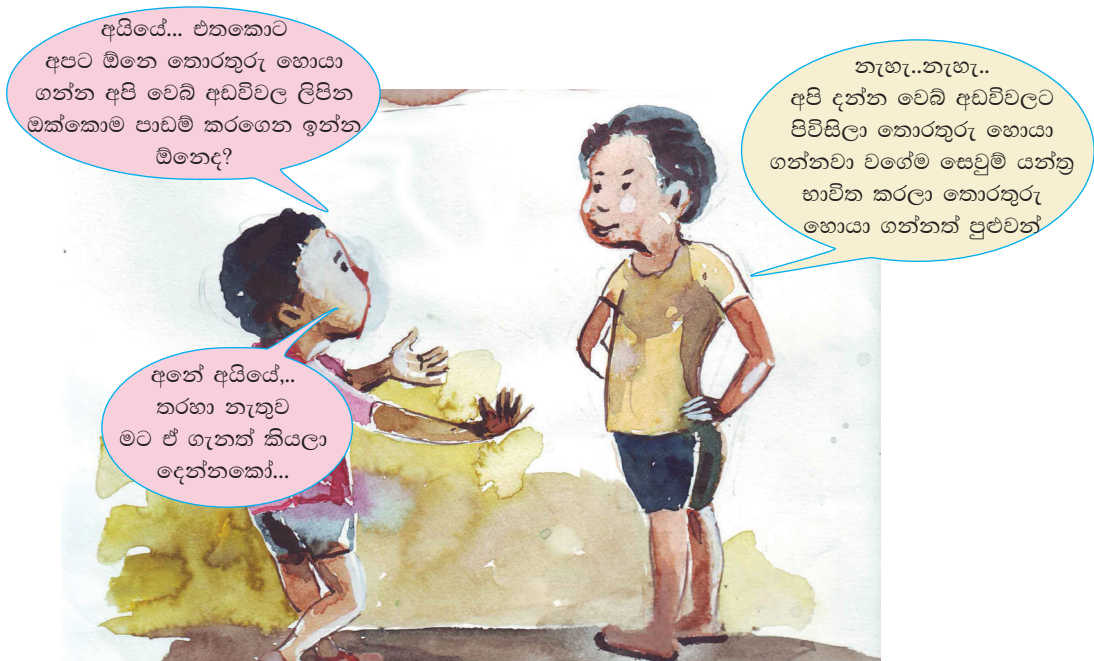
**6.3 අධ්‍යාපනික වෙබ් අඩවි මගින් තොරතුරු ලබා ගනිමු**



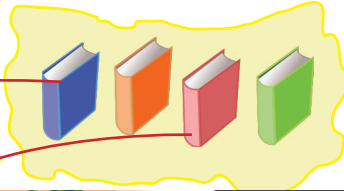
අන්තර්ජාලය තුළ අධ්‍යාපනික වෙබ් අඩවි විශාල ප්‍රමාණයක් ඇති අතර ඒවා භාවිතයෙන් විවිධ අධ්‍යාපනික කරුණු පරිශීලනය කළ හැකි ය. එසේම වෙබ් අඩවියකට ඇතුළත් වීම සඳහා වෙබ් අතිරික්සුවේ ලිපින පටිත්ත අදාළ වෙබ් අඩවියේ ලිපිනය ඇතුළත් කළ යුතු ය.

උදාහරණ : [www.bbc.com/bitesize](http://www.bbc.com/bitesize)

**6.4 සෙවුම් යන්ත්‍ර හඳුනා ගනිමු**



**සෙවුම් යන්ත්‍ර (search engine)**  
 අන්තර්ජාලයෙන් තොරතුරු සොයා ගැනීම සඳහා භාවිත කළ හැකි මෘදුකාංගයකි. මෙමගින් සොයනු ලබන කරුණුවලට අදාළ වෙබ් අඩවි ලැයිස්තුවක් ලෙස ලබා දේ.

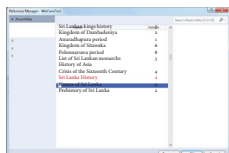


පොත	රාක්කය
ශ්‍රී ලංකා ඉතිහාසය	1
අපේ ශිෂ්ටාචාරය 1 අනුරාධපුරය	3
පොළොන්නරු යුගය	2
ශ්‍රී ලංකා ඉතිහාසය 2	6

මට ලංකාවේ ඉතිහාසය පිළිබඳ විස්තර හොයා ගන්න පුළුවන් ද?

මෙම විස්තර සොයා ගැනීමට යාලිනිට සහාය වීම සඳහා පුස්තකාලයාධිපති ලංකාවේ ඉතිහාසය පිළිබඳ කරුණු ඇතුළත් පොත් පිළිබඳ දැන සිටිය යුතු අතර එම පොත් ගබඩා කර ඇති ස්ථානය ද දැන සිටිය යුතු ය.

අවසානයේ දී අදාළ පොත් සොයා ගැනීමට හැකිවන ලෙස පොත්වල නම් සහ තබා ඇති ස්ථානය ඇතුළත් ලැයිස්තුවක් ලබා දෙනු ඇත.



මට ලංකාවේ ඉතිහාසය පිළිබඳ විස්තර හොයා ගන්න පුළුවන් ද?

මෙම විස්තර සොයා ගැනීමට ඇන්ට සහාය වීම සඳහා සෙවුම් යන්ත්‍රය ලංකාවේ ඉතිහාසය පිළිබඳ කරුණු ඇතුළත් වෙබ් අඩවි හෝ වෙබ් පිටු පිළිබඳ දැන සිටිය යුතු අතර එම වෙබ් අඩවි හෝ වෙබ් පිටු අන්තර්ගත ස්ථානය ද දැන සිටිය යුතු ය.

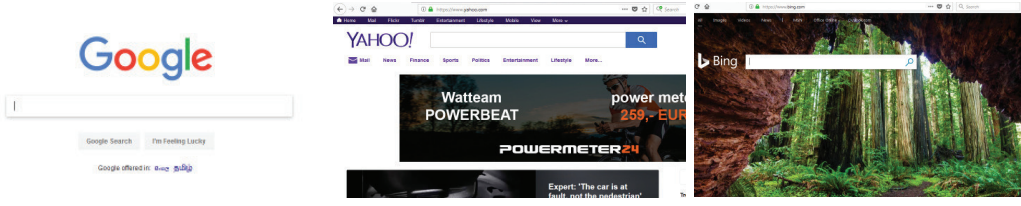
අවසානයේ දී අදාළ වෙබ් අඩවි හෝ වෙබ් පිටු සොයා ගැනීමට හැකිවන ලෙස වෙබ් අඩවිවල නම් සහ වෙබ් ලිපින ඇතුළත් ලැයිස්තුවක් ලබා දෙනු ඇත.

අන්තර්ජාලයේ වෙබ් අඩවි සහ වෙබ් පිටු අනිවිශාල ප්‍රමාණයක් පවතී. එම වෙබ් අඩවිවල ඇති කෑම වට්ටෝරු, ප්‍රවෘත්ති, ඉතිහාසය, විද්‍යාව, අධ්‍යාපනික කරුණු වැනි ඕනෑම දෙයක් සෙවුම් යන්ත්‍ර භාවිතයෙන් සොයා හැකි ය.

අන්තර්ජාලයෙන් වඩාත් ඵලදායීව අවශ්‍ය දේ සොයා ගැනීම සඳහා සෙවුම් යන්ත්‍ර අවශ්‍ය වේ.

සෙවුම් යන්ත්‍රයක් දහස් ගණනක් වෙබ් අඩවි සහ වෙබ් පිටු අන්තර්ජාලයෙන් සුපිරික්සා (scan) තොරතුරු රැස් කර, වඩාත් සුදුසු පරිදි සකස් කරනු ලබයි.

- සෙවුම් යන්ත්‍ර සඳහා උදාහරණ
  - Google - [www.google.com](http://www.google.com)
  - Yahoo - [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com)
  - Bing - [www.bing.com](http://www.bing.com)



6.6 රූපය - සෙවුම් යන්ත්‍ර

**සෙවුම් යන්ත්‍ර විවෘත කිරීම සහ භාවිතය**

සෙවුම් යන්ත්‍ර භාවිතය සඳහා පරිගණකයේ ස්ථාපනය කර ඇති වෙබ් අතරික්සුව විවෘත කළ යුතු ය.

😊 භාවිත කිරීමට අවශ්‍ය සෙවුම් යන්ත්‍රයේ ලිපිනය ලිපින පටිත්තේ (address bar) සටහන් කළ යුතු ය.

😊 ලිපින පටිත්තේ (address bar) ඇති Search යතුර ක්ලික් කිරීමෙන් හෝ යතුරු පුවරුවේ Enter යතුර එබීමෙන් සෙවුම් යන්ත්‍රය තුළට පිවිසිය හැකි ය.



සෙවුම් යන්ත්‍රයක සෙවුම් පෙට්ටියක් (search box) හෝ සෙවුම් ක්ෂේත්‍රයක් (search field) දක්නට ලැබේ.



සෙවීමට අවශ්‍ය කරුණට අදාළ මූලික වචන (key words) සටහන් කර  බොත්තම ක්ලික් (click) කළ යුතු ය.

ඔබේ සෙවීමේ ප්‍රතිඵල වෙබ් අඩවි සහ සබැඳි ලැයිස්තුවක් වශයෙන් පෙන්වුම් කරයි. වඩාත් ජනප්‍රිය හෝ වඩාත් සුදුසු වෙබ් අඩවිය හෝ සබැඳිය ලැයිස්තුවේ ඉහළින් ම පෙන්වයි. ඒ අතරින් අවශ්‍ය වෙබ් අඩවිය නැරඹීම සඳහා ඊට අදාළ සබැඳිය තෝරා ගෙන ක්ලික් කළ යුතු ය.

මූල පද (key words) යනු සෙවීමට බලාපොරොත්තු වන දේ පිළිබඳ වඩාත් සරලව සහ සෘජු ව ප්‍රකාශ කරන වචනයයි.

උදා: “ශ්‍රී ලංකාවේ ඉතිහාසය” පිළිබඳ කරුණු අවශ්‍ය යැයි සිතමු. ඒ සඳහා “History Sri Lanka” යන මූල පද භාවිත කළ හැකි ය.

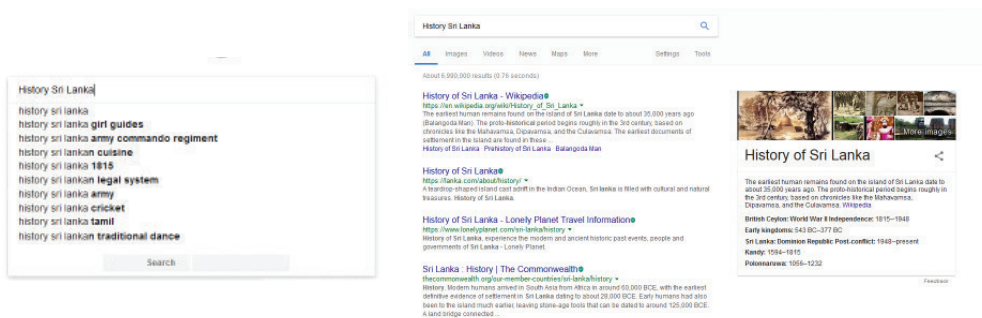
**සෙවීම් වඩාත් ඵලදායී කර ගැනීම සඳහා ඉගි කිහිපයක්**

සෙවීම් වඩාත් ඵලදායී කර ගැනීම සඳහා පහත කෙටි ඉගි භාවිත කළ හැකි ය.

- මූල පද භාවිත කරන්න. සම්පූර්ණ වාක්‍ය හෝ ප්‍රශ්න භාවිත නොකරන්න. උදා: “මට ශ්‍රී ලංකාව පිළිබඳ ඉතිහාසය අවශ්‍ය වේ.”

“I need the history of Sri Lanka” වශයෙන් සටහන් කිරීම වෙනුවට “ශ්‍රී ලංකාවේ ඉතිහාසය” “History Sri Lanka” හෝ “Sri Lankan History” ලෙස සටහන් කළ හැකි ය.

- අවශ්‍ය දේ සොයා ගැනීමට නොහැකි වූයේ නම් වෙනස් වචන හෝ වෙනස් ප්‍රකාශන ක්‍රමයක් මගින් නැවත උත්සාහ කළ යුතු ය.



6.7 රූපය - සෙවුම් යන්ත්‍රයකින් අවශ්‍ය දේ සෙවීම

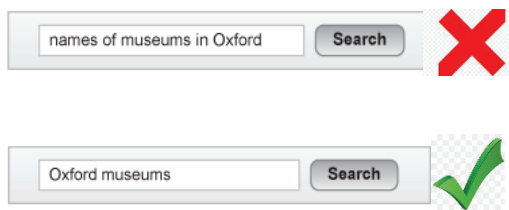


ක්‍රියාකාරකම 1 - වැඩපොතේ 6.1 බලන්න

සමහර සෙවුම්වල දී ඔබගේ සෙවීමට අදාළ නොවන වෙබ් අඩවිවලට අදාළ පිටු සිය ගණනක් පෙන්විය හැකි ය. මෙය මඟ හැරීම සඳහා ඔබගේ සෙවුම් වචන තෝරා ගැනීමේ දී පරෙස්සම් වන්න. ඔබේ වචනය වඩාත් උචිත වන විට ඔබේ සෙවුම් යන්ත්‍රය මගින් වඩාත් නිවැරදි ප්‍රතිඵලයක් පෙන්වයි.

2) අත්‍යවශ්‍ය නොවන වචන ඉවත් කිරීම

ඔබගේ සෙවීමට අදාළ නොවන වචන භාවිත නොකරන්න. සෙවීමක් ලෙස “how, and, in, to, as” වැනි වචන භාවිත නොකරන්න. ඔබට සොයා ගැනීමට අවශ්‍ය පුද්ගලයින්, ස්ථාන හෝ දේවල් පමණක් භාවිත කරන්න.



1) වචන කිහිපයකින් යුත් වාක්‍ය බණ්ඩයක් සඳහා ද්විත්ව උඩු කොමා (“ ”) භාවිත කරන්න.

digital photography Search

3) එක් ප්‍රධාන වචනයකට වඩා භාවිත කිරීමට අවශ්‍ය වීම

භාවිත කරන වචන “+ ” සලකුණ යොදා සම්බන්ධ කරන්න. උදාහරණයක් ලෙස නුවර පිහිටා ඇති ලස්සන තැන් බැලීමට අවශ්‍ය වීම

Kandy + Beautiful place Search

ලෙස සටහන් කිරීම සුදුසුය.

4) සෙවීමට අනවශ්‍ය දේ ඉවත් කිරීම සඳහා

සෙවීමට අනවශ්‍ය වචනයට ඉදිරියෙන් “-” භාවිත කරන්න. උදාහරණයක් ලෙස විම්බල්ඩන් පිලිබඳ තොරතුරු සෙවීමේ දී ටෙනිස් ක්‍රීඩාව පිලිබඳව ද තොරතුරු සොයා දේ. එමනිසා ටෙනිස් පිලිබඳ විස්තර ඉවත් කිරීම සඳහා

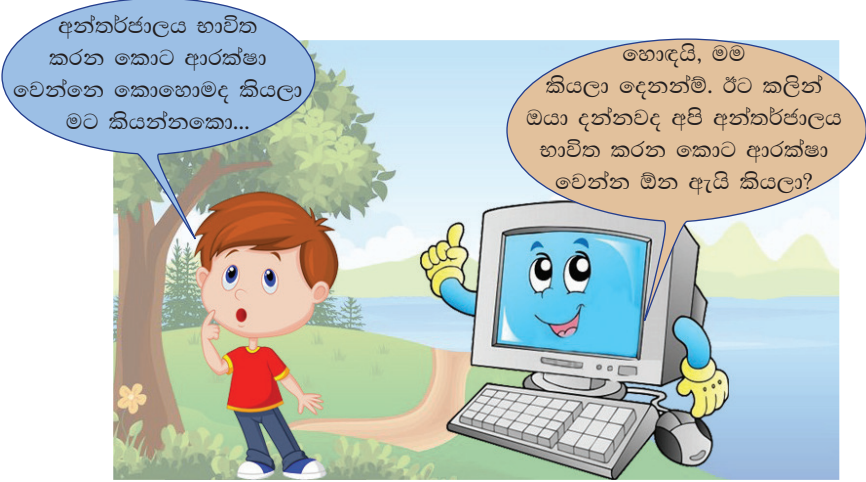
Wimbledon -tennis Search

ලෙස සටහන් කරයි.

5) යම් දෙයක් පිලිබඳ පින්තූරයක් සෙවීමට අවශ්‍ය වීම සෙවුම් යන්ත්‍රයේ Image යන්න තෝරා සෙවීමට අවශ්‍ය දෙය ලබා දෙන්න.

Web Images Video Groups People cars Search

**6.4 අන්තර්ජාල භාවිතයේ දී සුරක්ෂිත වීම**



අන්තර්ජාලයට පිවිසෙන විට පාලනයක් සහිතව, ආරක්ෂිතව පිවිසීම සඳහා විවිධ උපක්‍රම අනුගමනය කිරීම ප්‍රවේශ පාලනය ලෙස හැඳින්වේ.



### 6.4.2 විද්‍යුත් තැපෑල සුරක්ෂිතව භාවිත කිරීම

යම් යම් අවස්ථාවල දී බැංකු ගිණුම් තොරතුරු ආදී පෞද්ගලික තොරතුරු වෙත ළඟා වීමේ අරමුණින් පුද්ගලයින් විසින් විද්‍යුත් තැපැල් ලිපි එවිය හැකි ය. එසේ ම වෙළෙඳ අරමුණු මත පුද්ගලයින් දහස් ගණනකට යවනු ලබන වෙළෙඳ දැන්වීම් ආදිය අන්තර්ගත විද්‍යුත් තැපැල් ලිපි ද අප වෙත ලැබිය හැකි ය.

මෙම විද්‍යුත් ලිපි භාවිතයේ දී සුරක්ෂිත වීම සඳහා අනුගමනය කළ හැකි පියවර කිහිපයක් පහත දක්වා ඇත.

- මින් පෙර අසා නොමැති, නොදන්නා පුද්ගලයින් විසින් එවා ඇති විද්‍යුත් ලිපි විවෘත කිරීමේ දී සැලකිලිමත් වීම.
- එවැනි ලිපියක් විවෘත කිරීමේ දී ඒවායෙහි ඇති සබැඳි වෙත පිවිසීමෙන් වැළකීම සහ පිළිතුරු යැවීමෙන් වැළකීම.
- විද්‍යුත් තැපෑල හරහා තොරතුරු ඉල්ලා සිටින ඕනෑම ආයතනයක් වෙත සොයා බැලීමෙන් තොරව ඒවා ලබා දීමෙන් වැළකීම.

### 6.4.3 අන්තර්ජාලය හරහා සුරක්ෂිතව ගනුදෙනු කිරීම

මාර්ගගතව (online) ගනුදෙනු කළ හැකි වීම, භාණ්ඩ මිලදී ගැනීම අන්තර්ජාලයෙන් ලබා ගත හැකි වැදගත් ප්‍රයෝජනයකි.

නමුත් මෙහි දී වඩාත් ප්‍රවේශම් විය යුතු ය. භාණ්ඩ මිලදී ගැනීමේ දී වඩාත් විශ්වාසය තැබිය හැකි වෙබ් අඩවි තෝරා ගත යුතු අතර ආරක්ෂිත ක්‍රම අනුගමනය කරමින් ගෙවීම් සිදු කළ යුතු ය.



අන්තර්ජාලය භාවිතයේ දී ඒ පිළිබඳ පුළුල් දැනුමක් සහිත අයගේ මග පෙන්වීම් සහ උපදෙස් අනුව කටයුතු කිරීම අත්‍යවශ්‍ය වේ. මේ වන විට අන්තර්ජාලය හරහා කෙරෙන වංචාකාරී හා අන්තර්ජාල ක්‍රියා වැඩි වෙමින් පවතී.

පුංචි ඔබ අන්තර්ජාලය වෙත පිවිසෙන සෑම විට ම ගුරුවරයාගේ, දෙමව්පියන්ගේ හෝ ඒ පිළිබඳ දැනුම සහිත වැඩිහිටියෙකුගේ සහයෝගය හා මඟ පෙන්වීම ලබා ගැනීමට අනිවාර්යයෙන් ම කටයුතු කරන්න. එයින් ඔබ අන්තර්ජාලය තුළ සැරිසරන කාලසීමාව වඩාත් ඵලදායී, තෘප්තිමත් සහ සුරක්ෂිත එකක් බවට පත් වනු ඇත.



**ක්‍රියාකාරකම 2 - වැඩපොතේ 6.2 බලන්න**



**සාරාංශය**

- ★ අන්තර්ජාලය යනු පරිගණක ජාල විශාල ප්‍රමාණයක එකතුවකි.
- ★ තොරතුරු හුවමාරු කර ගැනීම සඳහා අන්තර්ජාලයේ සේවා ගණනාවක් පවතින අතර වෙබ් යනු එක් සේවාවක් පමණි.
- ★ අන්තර්ජාලය ඔස්සේ ලේඛන, පින්තූර, වීඩියෝ සහ ශබ්ද වැනි ඕනෑ ම තොරතුරක් හුවමාරු කර ගත හැකි අතර ඒ සඳහා ඒවා වෙබ් පිටු ලෙස ගබඩා කොට ඇත. වෙබ් පිටු භාවිත කර වෙබ් අඩවියක් සාදයි. එක් වෙබ් අඩවියක් අනන්‍යව හඳුනා ගැනීම සඳහා වෙබ් ලිපිනයක් භාවිත වේ.
- ★ වෙබ් පිටු බලා ගැනීම සඳහා භාවිත වන්නා වූ මෘදුකාංගය වන්නේ වෙබ් අතිරික්ෂුවයි.
- ★ අවශ්‍ය තොරතුරු සොයා ගැනීම සඳහා භාවිත වන්නා වූ වැඩසටහන් සෙවුම් යන්ත්‍ර ලෙස හැඳින්වේ.

- ★ අන්තර්ජාලය ඔස්සේ ලිපි යැවීම සඳහා භාවිත වන්නා වූ සේවාව ඊ-මේල් වේ.
- ★ අන්තර්ජාලය ඔස්සේ ගනුදෙනු කටයුතු සිදු කළ හැකි අතර ඒ සඳහා ආරක්ෂාකාරී වෙබ් ලිපින පමණක් භාවිත කළ යුතු වේ.
- ★ වෙබ් අතිරික්ෂුවක හා සෙවුම් යන්ත්‍රයක වෙනස්කම්

වෙබ් අතිරික්ෂුව	සෙවුම් යන්ත්‍රය
අන්තර්ජාලය ඔස්සේ වෙබ් අඩවිවලට ප්‍රවේශ වී ඒවායෙහි ඇති වෙබ් පිටු බලා ගැනීම සඳහා භාවිත වන්නා වූ මෘදුකාංගයකි.	අන්තර්ජාලයේ අතිවිශාල තොරතුරු එකතුවකින් අවශ්‍ය තොරතුරු සොයා ගැනීම සඳහා භාවිත වන්නා වූ වැඩසටහනකි. මෙය භාවිත කිරීම සඳහා වෙබ් අතිරික්ෂුවක් අවශ්‍යය.
වෙබ් අඩවිවලට පිවිසීම සඳහා වෙබ් ලිපින භාවිත වේ.	තොරතුරු සෙවීම සඳහා අදාළ වචන හෝ වාක්‍ය භාවිත වේ.
යොදා ගත් වෙබ් ලිපිනයට අදාළ වෙබ් අඩවිය විවෘත වේ.	සෙවීමට අදාළ වෙබ් අඩවි ලැයිස්තුවක් ලබා දේ. ඒවායින් අදාළ තොරතුරු ලබා ගැනීමට සුදුසු වෙබ් අඩවිය තෝරා ගත යුතු වේ.

English-Sinhala-Tamil Glossary			
No	English	Sinhala	Tamil
1.	abstract model	වියුක්ත ආකෘතිය	கருத்தியல் மாதிரி
2.	acceptance testing	ප්‍රතිග්‍රහණ පරීක්ෂාව	ஏற்புச் சோதனை
3.	access privilege	ප්‍රවේශවීමේ වරප්‍රසාදය	அணுகல் உரிமை
4.	agile model	සුවලස ආකෘතිය	சறுசறுப்பு மாதிரி
5.	alternate key	විකල්ප යතුර	மாற்றுச் சாவி
6.	American Standard Code for Information Interchange (ASCII)	තොරතුරු හුවමාරුව සඳහා වූ ඇමරිකානු සම්මත කේතය	தகவல் இடைமாற்றுக்கான அமெரிக்க நியம விதிக்கோவை
7.	amplitude	විස්තාරය	வீச்சம்
8.	amplitude modulation	විස්තාර මූර්ජනාව	வீச்சப் பண்பேற்றம்
9.	analog	ප්‍රතිසම	ஒப்புமை
10.	anchor	රැඳවුම	நிலை நிறுத்தி
11.	application layer	අනුප්‍රයෝග ස්ථරය	பிரயோக அடுக்கு
12.	architecture	නිර්මිතය	கட்டமைப்பு
13.	arithmetic and logical unit (ALU)	අංක ගණිත හා තාර්කික ඒකකය	எண்கணித மற்றும் தர்க்க அலகு
14.	array	අරාව	அணி
15.	artificial intelligence	කෘතීම මුද්දිය	செயற்கை நுண்ணறிவு
16.	Affective computing	මුද්දීමත් සහ චිත්තවේගී පරිගණනය	நுண்ணறிவு உணர்திறன்மிக்க கணித்தல்
17.	associative law	සංඝටන න්‍යාය	கூட்டு விதி
18.	attenuation	වැනැරීම/හායනය	நொய்மை
19.	attribute	උපලක්ෂිය /ගුණය/ උපලක්ෂණය	பண்புகள்
20.	authoring tool	සම්පාදන මෙවලම	படைப்பாக்கக் கருவி
21.	Automated Teller Machine (ATM)	ස්වයංකාර මුදල් ගනුදෙනු යන්ත්‍රය	தானியங்கிப் பணம் கையாள் இயந்திரம்

22.	autonomous	ස්වයංපாலக/ ස්වநக்து/ස්வலயந்	சுயாதீன
23.	axiom	ස්වසிடீடீய/புறநக்தீய	வெளிப்படை உண்மை
24.	backups	ஈபசீ	காப்பெடுத்தல்
25.	bandwidth	கலாப பல்ல/பிடீ பல்ல	பட்டை அகலம்
26.	batch processing	காநீப ககககூ	தொகுதி முறைவழியாக்கம்
27.	big data	஠கா டதீ	பெரிய தரவு
28.	binary	டீலீய	துவிதம், இருமம்
29.	binary coded decimal (BCD)	டீலீய தீலீய டகக	இருமக் குறிமுறை தசமம்
30.	bio-inspired computing	பேல பீரீர பரீகநய/பேல அதுபீரீர பரீகநய	உயிரியல் உள்ளீர்ப்புக் கணிப்பு
31.	bit coin	பிடு காசி	நுண்கடன் பணம் செலுத்தல்
32.	bitwise	பிடு அதுகாரீ	பிட் வாரி
33.	bitwise logical operation	பிடு அதுகாரீ தாரீக ஠கககூ	பிட் வாரி தர்க்கச் செயற்பாடு
34.	black box testing	கா஠ ஠புரா பரீககால	கறுப்புப்பெட்டிச் சோதிப்பு
35.	blogging	லேலீ கபகநய	வலைப்பதிவிடல்
36.	boot-up	புலீகநய	தொடங்குதல்
37.	broadcasting	லீகாநய	தொலைபரப்பல்
38.	browsing	அதரீககூ	மேலோடல்
39.	bubble sort	புபுல தீரீ/ க-கககூ தீரீ	குமிழி வகைப்படுத்தல்
40.	built-in	கூலகக / கீககூ	உட்பொதிந்த
41.	business process re-engineering (BPR)	லகபார கூலலகூயே பூலீ ஠பீதீரககநய	வணிக செயல்முறை மீள்கட்டமைப்பு
42.	candidate key	கீரகப கதூ	பிரதிநிதித்துவச் சாவி
43.	cardinality	கநகீயதால	எண்ணளவை
44.	cathode ray tube (CRT)	கதூலீ கீரக ககக	கதோட்டுக் கதிர் குழாய்

45.	central processing unit (CPU)	மீடீசு சுருகி லீககட	மத்திய சுசுய஁பாட்டு அலகு
46.	characteristics	஁கி லுக்கீசு / ஁லுக்கீசு	சுறப்பியல்புகள்
47.	check box	சுலுது குலுல	சுரிபா஁ப்புப் பெட்டி
48.	client-server model	஁லு டுலுசு-஁லு டுலக	சுலவப் பயன஁ மாதிரி
49.	clock	஁லுலு	கடிகாரம்
50.	cloud computing	லுலுலு ஁லுலுல	மேகக் கணுமை
51.	coaxial cable	சுலுக்கக டுலுலு	஁ரசு வடம்
52.	code editor	஁லு சுலுலுல	குறமுறை துலுப்பி
53.	comment	லுலுலு	விலககக் குறப்பு
54.	commutative law	லுலுலு ஁லுலு	பரிமா஁று விதி
55.	compact disc	சுலுலு ஁லுலு	஁லுயியல் வட்டு
56.	compatibility	஁லுலு	புலுலுலு
57.	compiler	சுலுலு	துலுப்பான்
58.	component	சுலுலு	சுலு
59.	composite key	சுலுலு ஁லுலு	சுட்டுசு சாலு
60.	constant	஁லுலு	மாலுலு
61.	content management system (CMS)	஁லுலுலு ஁லுலுலு	஁லுலுலு முகாலுலுலு முறைமை
62.	context switching	சுலுலு ஁லுலு	சுலுலு ஁லுலுலு
63.	contiguous allocation	஁லுலு ஁லுலு	அலுலுலுலு ஁லுலு
64.	control structure	சுலுலு ஁லுலு	கட்டுப்பாட்டுக் கட்டமைப்பு
65.	control unit (CU)	சுலுலு ஁லுலு	கட்டுப்பாட்டலகு
66.	credit card	஁லுலு	கடனட்டை
67.	customization	஁லுலுலு	தனிப்பயனாக்கல்
68.	data	஁லுலு	தரவு
69.	data and control bus	஁லுலு ஁லுலு ஁லுலு	தரவுக் கட்டுப்பாட்டுப் பாட்டையும்

70.	database management system (DBMS)	දත්ත සම්පාදන කළමනාකරණ පද්ධති	தரவுத்தள முகாமைத்துவ முறைமை
71.	data definition language ( DDL)	දත්ත නිර්වචන භාෂාව	தரவு வரையறை மொழி
72.	data dictionary	දත්ත ඔබ්බකෝෂය	தரவு அகராதி
73.	data flow diagram	දත්ත ගැලීම් සටහන	தரவு பாய்ச்சல் வரைபடம்
74.	data flow model (DFM)	දත්ත ගැලීම් ආකෘතිය	தரவு பாய்ச்சல் மாதிரி
75.	data link layer	දත්ත සබැඳි ස්ථරය	தரவு இணைப்பு அடுக்கு
76.	data manipulating language ( DML)	දත්ත හසුරුම් බස	தரவு கையாளல் மொழி
77.	data migration	දත්ත පරිවහනය	தரவு பெயர்ச்சி
78.	debugging	නිදොස් කිරීම	வழு நீக்கல்
79.	decision support system (DSS)	තීරණ සහාය පද්ධති	தீர்மான உதவு முறைமை
80.	declarative	ප්‍රකාශනමය	அறிவிப்பு
81.	default values	පෙරනිම් අගය	இயல்புநிலை மதிப்பு
82.	defragmentation	ප්‍රතිබන්ධනය	துணிக்கை நீக்கல்
83.	demodulation	විමුද්‍රවනය	பண்பிறக்கம்
84.	device	උපාංගය / උපකුමය	சாதனம்
85.	device driver	උපාංග ධාවක මෘදුකාංග	சாதனச் செலுத்தி
86.	digital	අංකිත	இலக்க முறை
87.	digital camera	අංකිත කැමරාව	இலக்கமுறைப் படக்கருவி
88.	digital economy	අංකිත ආර්ථිකය	இலக்கமுறைப் பொருளாதாரம்
89.	digitizer	සංඛ්‍යාංකකය	இலக்கமாக்கி
90.	direct implementation	සෘජුස්ථාපනය	நேரடி அமுலாக்கம்
91.	disk formatting	තැටි/ඩිස්ක හැඩසවි ගැන්වීම	வட்டு வடிவமைப்பு
92.	distortion	විකෘතිය	திரிபு

93.	distributive law	விகித சமன்பாடு	பங்கீட்டு விதி
94.	document flow diagram	தொகுப்பு ஓட்டக் கிடைசு	ஆவணப் பாய்ச்சல் வரைபடம்
95.	domain	வகை	ஆள்களம்
96.	domain name server (DNS)	வகை பெயர் சேவையகம்	ஆள்களப் பெயர் சேவையகம்
97.	domain name system (DNS)	வகை பெயர் அமைப்பு	ஆள்களப் பெயர் முறைமை
98.	dynamic host configuration protocol (DHCP)	தானியக்க ஹாஸ்ட் கிடைசு	மாறும் விருந்தோம்பி உள்ளமைவு நெறிமுறை
99.	dynamic web page	தானியக்க வெப்தீ பீடு	இயக்குநிலை வலைப்பக்கம்
100.	e-commerce	இணைய வணிகம்	மின் வர்த்தகம்
101.	economical feasibility	பண்பாட்டு வாய்ப்பு	பொருளாதாரச் சாத்தியப்பாடு
102.	elementary process description (EPD)	அடிப்படை செயல்முறை விவரிப்பு	அடிப்படைச் செயல்முறை விவரிப்பு
103.	e-market place	இணைய வணிக இடம்	இலத்திரனியல் சந்தை இடம்
104.	encryption	கொடுக்கல்	மறைகுறியாக்கம்
105.	enterprise resource planning system (ERPS)	புதுவகை கணினி அமைப்பு	நிறுவன மூலவள திட்டமிடல் முறைமை
106.	entity	பொருள்/பொருள்கள்/வகை	நிலைபொருள்
107.	entity identifier	பொருள்/பொருள்கள் கிடைசு	நிலைபொருள் அடையாளங்காட்டி
108.	entity relationship (ER) diagram	பொருள் தொடர்பு கிடைசு	நிலைபொருள் உறவுமுறை அட்டவணை
109.	executable	செயல்பாட்டுக் கட்டளை	இயக்கத்தகு
110.	executive support system (ESS)	நிர்வாக சமன்பாடு	நிறைவேற்று உதவு முறைமை
111.	expert system	பெரிய அறிவு அமைப்பு	நிபுணத்துவ முறைமை

112.	extended binary coded decimal interchange cod (EBCDIC)	விசீகாை டீலீமெ கெீகை டெமெ	நீடித்த துவித குறிமுறை தசம இடமாற்றக் குறி
113.	extended entity relationship (ER) diagram	விசீகாை குறாபீல் ஈமீலிவீலா ரூப ஈடுகை	விரிவாக்கப்பட்ட நிலைபொருள் உறவுமுறை அட்டவணை
114.	feasibility study	ஔகசா ஈடிசககை	சாத்தியப்பாடு கற்கை
115.	feedback loop	புலீபுலீலு ஓபகை	பின்னூட்டல் வளையம்
116.	fetch-execute cycle	ஈகரலு-கூலாகர்லுமீ லகூகை	தருவிப்பு நிறைவேற்றுச் சுழற்சி
117.	fiber optic	புகாஔ தகீகூ	இழை ஒளியியல்
118.	file	ஔகூலி	கோப்பு
119.	file hierarchy	ஔகூ டூராலகூகை	கோப்பு படிநிலை
120.	firewall	கிதி ஈலூர்	தீச்சவர்
121.	normal form	புலீம ப்ரமக ஈலகீலூலி	இயல்பாக்கல் வடிவம்
122.	fixed internal hard disk	ஈலூ ஈகசகீகர டூலி தகூலீ	நிலையான உள்ளக வன்தட்டு
123.	flash memory	ஈகலு/ கீலகூகை மூககை	பளீச்சீட்டு நிகைவகம்
124.	flash memory card	ஈகலு/ கீலகூகை மூககை ஈக	பளீச்சீட்டு நிகைவக அட்டை
125.	flat file system	லீக ஔகூ ஈடீலகூகை	சமதளக் கோப்பு முறைமை
126.	flip-flop	பிலீ-புலூ	எழு-வியூ
127.	float	ஔபூகூலூ/ஔபிலீலூ	மிதவை
128.	floppy disk	கலூச தகூலீகை	நெகிழ் வட்டு
129.	flow chart	ஔகூலீ ஈடுகை	பாய்ச்சற் கோட்டுப்படம்
130.	folder	ஔகூ டிககூலூ	கோப்புறை
131.	foreign key	ஈகலகீகூகை ககூர்	அந்நியச்சாவி
132.	formatting	ககூலகலீ ஔகீலீலூ	வடிவமைத்தல்
133.	frame	ரூலூலி	சட்டகம்
134.	frequency modulation	ஈலகூகை ஓலீககை	அதிரவெண் பண்பேற்றல்



160.	identity	ஈர்வகாமம்	அடையாளம்
161.	image	ரூபம்	படிமம்
162.	imperative	விடாகைதீமக	கட்டளை
163.	incremental	வர்டிகாகைதீமக	ஏறுமான, அதிகரிப்பு
164.	indexed allocation	அனுறுதீமக விகாசகம்	கட்டி ஒதுக்கீடு
165.	information	காரகரூ	தகவல்
166.	inkjet printer	கீதீவ விடூதீ மூடகம்	மைத்-தாரைஅச்சுப்பொறி
167.	instant messaging	கீதீவக பனிவூடி ஈரீம	உடனடிச் செய்தியிடல்
168.	integrated development environment(IDE)	கலோடிகக கவர்டிக பரகரம்	ஒருங்கிணைந்த விருத்தி சூழல்
169.	integration test	அனுகலக பரீகீதீமக	ஒருங்கிணைந்த சோதிப்பு
170.	intelligent and emotional computing	மூடீடீமக கக விதீவலீதீ பரிகககம்	நுண்ணறிவும் உணர்திறனுமிக்க கணித்தல்
171.	interface	அகரூ மூறு	இடைமுகம்
172.	internet service provider( ISP)	அதீகரீசூல கீலிச கபகதீக	இணையச் சேவை வழங்குனர்
173.	interpreter	அரீபலிகககம்	மொழிமாற்றி
174.	interrupt	அகரூ டீடூம	இடையூறு
175.	intranet	அதீக:சூலம்/ அதீகோசூலம்	அகவிணையம்
176.	internet of things (IoT)	<b>காரீவ டூவ அதீகரீசூலம்/ கமூடீ டூவ அதீகரீசூலம்</b>	பொருட்களின் இணையம்
177.	iteration	சூறீகரகம்	மீள் செயல்
178.	karnaugh map	கானோ கீகிசம	கானோ வரைபடம்
179.	knowledge management system( KMS)	டூறுதீ கலூகககரக படீடீக	அறிவு முகாமத்துவ முறைமை
180.	large scale integration (LSI)	விடூல பரீமகககடீ அனுகலகம்	பாரிய அளவு ஒருங்கிணைப்பு
181.	latency	பலூவ/கூதீகவூ	மறைநிலை

182.	least significant	අඩුමවෙසෙසි	சிறும மதிப்பு
183.	legend	විස්තර පාඨය	குறி விளக்கம்
184.	life cycle of data	දත්ත ජීවන චක්‍රය	தரவு வாழ்க்கை வட்டம்
185.	light emitting diode(LED) display	ආලෝක විමෝචක දියෝඩ සන්දර්ශකය	ஒளிகாலும் இருவாயித் திரை / ஒளி உமிழும் இரு முனையம்
186.	linked allocation	සබැඳි විභාජනය	இணைப்பு ஒதுக்கீடு
187.	linker	සන්ධාරකය	இணைப்பி
188.	liquid crystal display(LCD)	ද්‍රවස්ඵටික සන්දර්ශකය	திரவப்பளிங்குக் கணிணித் திரை
189.	list	ලැයිස්තුව	பட்டியல்
190.	liveware	ජීවංග	உயிர் பொருள்
191.	local publishing	ස්ථානීය ප්‍රසිද්ධි කිරීම	உள்ளக வெளியீடு
192.	local area network (LAN)	ස්ථානීය ප්‍රදේශ ජාලය	இடத்துறி வலையமைப்பு
193.	logic gate	තාර්කික ද්වාරය	தர்க்கப் படலை
194.	Logical Data Modeling( LDM)	තාර්කික දත්ත ආකෘතිකරණය	தர்க்கத் தரவு மாதிரியுருவாக்கல்
195.	logical data structure	තාර්කික දත්ත ව්‍යුහය	தர்க்கத் தரவுக் கட்டமைப்பு
196.	logical design tools	තාර්කික සැලසුම් මෙවලම්	தர்க்க வடிவமைப்புக் கருவி
197.	looping	ලූපනය	வளைய வரல்
198.	machine code	යන්ත්‍ර කේතය	இயந்திரக் குறியீடு
199.	machine-machine coexistence	යන්ත්‍ර-යන්ත්‍ර සහජච්චත්ම	இயந்திர- இயந்திர ஒருங்கிருத்தல்
200.	magnetic ink character reader( MICR)	චුම්බකිත තීන්ත අනු ලකුණු කියවනය	காந்த மை எழுத்துரு வாசிப்பான்
201.	magnetic stripe reader	චුම්බක තීරු කියවනය	காந்தப்பட்டி வாசிப்பான்
202.	magnetic tape	චුම්බක පටිය	காந்த நாடா
203.	malware	අහිඡ්ඨ මාදුකාංග	தீம்பொருள்

204.	management information system (MIS)	கළමகாக்கர்ண தோர்஑ூர் சட்டீ஑ீக	முகாமைத்துவ தகவல் முறைமை
205.	man-machine coexistence	தீகீகீ-஑கீ஑ு ககசலலீகீத	மனிதன் - இயந்திரம் ஒருங்கிருத்தல்
206.	media access control (MAC)	தா஑ிச சூலீக சா஑க	ஊ஑க அணுகல் கட்டுப்பா஑ு
207.	memory management unit( MMU)	தகக கலுமகாக்கர்ண லீககக	நினைவக முகாமைத்துவ அலகு
208.	mesh topology	஑லீகீ கீ஑ு஑க	கண்ணி இ஑த்தியல்
209.	microprocessor	கீ஑ு஑ ககககக	நுண்செயலி
210.	microwave	கீ஑ு஑ தர்஑	நுண்ணலை
211.	mini disk	கூ஑ா தலீக	சிறு வ஑ு
212.	mobile computing	ச஑த சர்஑ணக	செல்லி஑க கணிமை
213.	mobile marketing	ச஑த ஑லூலீகர்ணக	செல்லி஑ சந்தைப்ப஑ுத்தல்
214.	modularization	தூ஑ி஑ு஑கர்ணக	கூறு நிலையாக்கம்
215.	modulation	தூர்சக	பண்஑ேற்றம்
216.	most significant	லீகீத லேககீ	அதியுயர் மதிப்பு
217.	mother board	தலு சூலீக	தாய்ப்பலகை
218.	multi agent systems	஑஑ு கார்க சட்டீ஑ீ	பல்முகவர் முறைமை
219.	multi user-multi task	஑஑ு சர்஑ீ஑க - ஑஑ு கார்க	பற்பயனர்-பற்பணி
220.	multi-core processors	஑஑ு தர் கககக	பல்கரு செயலி
221.	multimedia objects	஑஑ு தா஑ிச லீகீ஑ு	பல்லா஑க பொருள்
222.	multiplexer	஑஑ு ச஑கார்க	பல்சேர்ப்பி
223.	multiplexing	஑஑ு ச஑கர்ணக	பல்சேர்ப்பு
224.	multiprocessing	஑஑ு ககக஑ு	பன்முறைவழியாக்கி
225.	multitasking	஑஑ுகார்க கீர்த	பற்பணி
226.	multi-threading	஑஑ு-஑஑ு஑ியா஑க	பல் செயல்கூறு
227.	nature inspired	சூகா஑ி லூர்஑ சர்஑ணக/	இயற்கை ஑ள்ளீர்ப்புக்

	computing	புறக்கணி அனுபூற்றிணை பரிணை	கணிப்பு
228.	nested loop	கிணை இணை	நீடித்த வளையம்
229.	network addresses translating (NAT)	புற இணை பரிணை	வளையமைப்பு முகவரி பெயர்ப்பு
230.	network architecture	புற கிணை	வளையமைப்புக் கட்டமைப்பு
231.	network layer	புற கிணை	வளையமைப்பு அடுக்கு
232.	network model	புற கிணை	வளையமைப்பு மாதிரி
233.	neural network	கிணை புறணை	நரம்பியல் வளையமைப்பு
234.	non-functional requirement	காரணமின்றி வகை அணை	செயல்சாராத தேவைகள்
235.	normalization	புறணை	இயல்பாக்கல்
236.	null	அணை	வெற்று
237.	object code	புறணை கிணை/	பொருள் குறி
238.	object oriented	புறணை கிணை / பணை	பொருள் நோக்குடைய
239.	object- relational model	புறணை-கிணை அணை	பொருள் உறவுநிலை மாதிரி
240.	octal	அணை	எண்மம்
241.	office automation system (OAS)	காரணமின்றி கிணை பணை	அலுவலகத் தன்னியக்க முறைமை
242.	offline	புறணை அணை/ புறணை வகை	தொடரறு நிலை
243.	one's compliment	புறணை அணை	ஒன்றின் நிரப்பி
244.	online	புறணை	தொடரறு நிலை
245.	open source	புறணை இணை	திறந்த மூலம்
246.	operational feasibility	புறணை கிணை	செயற்பாட்டுச் சாத்தியப்பாடு
247.	operator category	காரண பணை	செயலி வகை
248.	operator precedence	காரண பணை	செயலி முன்னுரிமை
249.	optical character reader (OCR)	புறணை அணை இணை கிணை	ஒளியியல் எழுத்துரு வாசிப்பான்

250.	optical mark reader (OMR)	புறக்கூறு கிடைப்பை	காந்த மை எழுத்துரு வாசிப்பான்
251.	output	புறக்கூறு	வெளியீடு
252.	packet switching	பேட்டி இலக்கம்	பொது மடைமாற்றல்
253.	paging	பிடிக்கை	பக்கமிடல்
254.	paradigm	கூடுதலாக/ பரிமாணம்/பரிமாணம்	கோட்பாட்டுச் சட்டகம்
255.	parallel implementation	கூடுதலாக செயல்படுத்தல்	சமாந்தர அமுலாக்கம்
256.	parameter passing	பரிமாணம் கடத்தல்	பரமானக் கடத்தல்
257.	parity	கூடுதலாக	சமநிலை
258.	password	புறக்கூறு	கடவுச்சொல்
259.	payment gateway	புறக்கூறு வாகனம்	பணக் கொடுப்பனவு நுழைவாயில்
260.	periodic refreshing	கூடுதலாக புதுப்பித்தல்	காலமுறை புதுப்பித்தல்
261.	peripheral device	பரிமாணம் / பரிமாணம்	புறச் சாதனம்
262.	phablet	புறக்கூறு	பெப்லட்
263.	phased implementation	கூடுதலாக / பரிமாணம் / பரிமாணம்	கட்ட அமுலாக்கல்
264.	phase modulation	கூடுதலாக	நிலை பண்பேற்றம்
265.	phishing	புறக்கூறு	வழிப்பறித்தல்
266.	physical layer	கூடுதலாக	பௌதிக அடுக்கு
267.	physical memory	கூடுதலாக	பௌதிக நினைவகம்
268.	pilot implementation	கூடுதலாக / பரிமாணம் / பரிமாணம்	முன்னோடி அமுலாக்கல்
269.	piracy	புறக்கூறு/ பரிமாணம்	களவு
270.	pirated software	புறக்கூறு/பரிமாணம்	திருட்டு மென்பொருள்
271.	plagiarism	புறக்கூறு/பரிமாணம்	கருத்துத் திருட்டு
272.	point to point connection	கூடுதலாக	ஒன்றுடனொன்று இணைப்பு

273.	pointing device	දැක්වුම් උපාංගය	සුட்டி சாதனம்
274.	port	කෙවෙතිය	வாயில், துறை
275.	portable external hard disk	ජංගම/සුවහනීය බාහිර දෘඪ තැටිය	காவத்தகு புற வன்தட்டு
276.	portal	ද්වාරය/ ආමුඛද්වාරය	வலைவாசல்
277.	Point of sale (POS) machine	විකුණුම් පොල යන්ත්‍ර	விற்பனை இட இயந்திரம்
278.	postulate	උපකල්පනය	எடுகோள்
279.	power supply	විදුලි සැපයුම/ජව සැපයුම	மின் வழங்கி
280.	presence check	තථ්‍යතා පරීක්ෂාව	இருத்தல் சரிபார்த்தல்
281.	presentation layer	සමර්පන/ඉදිරිපත් කිරීම් ස්ථරය	முன்வைப்பு அடுக்கு
282.	primary key	ප්‍රාථමික/මුල් යතුර	முதன்மைச் சாவி
283.	primitive data type	ප්‍රාථමික දත්ත වර්ගය	பூர்வீகத் தரவு வகை
284.	privacy	පෞද්ගලිකත්වය	அந்தரங்கம்
285.	private key	පෞද්ගලික යතුර	பிரத்தியேகச் சாவி
286.	process	ක්‍රියාවලිය/ක්‍රියායනය/ සැකසුම	செயல்/ முறைவழியாக்கல்
287.	process control block(PCB)	ක්‍රියායන පාලන ඛණ්ඩය	செயல் கட்டுப்பாட்டுத் தொகுதி
288.	process management	ක්‍රියායන කළමනාකරණය	செயல் முகாமைத்துவம்
289.	process states	ක්‍රියායන තත්ත්ව	செயல் நிலை
290.	process transition	ක්‍රියායන සංක්‍රමණය	செயல் நிலைமாறல்
291.	product commercialization	නිෂ්පාදන වාණිජකරණය	தயாரிப்பு வர்த்தகமயமாக்கல்
292.	product of sum (POS)	ඵෙකසයන්ගේ ගුණිතය	கூட்டுத்தொகையின் பெருக்கம்
293.	program translator	ක්‍රමලේඛ පරිවර්තක	செய்நிரல் மொழிபெயர்ப்பான்
294.	proprietary	හිමිකම් සහිත	தனியுரிமை
295.	protocol	නියමාවලිය	நடப்பொழுங்கு

296.	prototyping	மூலக்கணிதம்	மூலவகை மாதிரி
297.	proxy server	நிலைய சேவையகம்	பதிலாளர் சேவையகம்
298.	pseudo code	வகை வகை	போலிக்குறி
299.	public switch telephone network (PSTN)	பொது சிஸ்டம் டூர்வகை சாதகம்	பொது ஆளியிடப்பட்ட தொலைபேசி வலையமைப்பு
300.	public key	பொது கீ	பொதுச் சாவி
301.	pulse code modulation	புல்குறியை மூலக்கணிதம்	துடிப்புக்குறி பண்பேற்றம்
302.	pulse width modulation	புல்குறியை மூலக்கணிதம்	துடிப்பு அகலம் பண்பேற்றம்
303.	radio button	ரேடியோ பட்டி	ரேடியோ பொத்தான்
304.	random access memory (RAM)	கணினி சிஸ்டம் மெமரி	தற்போக்கு அணுகல் நினைவகம்
305.	range check	பகுதி பரிசீலனை	வரிசை சரிபார்த்தல்
306.	rapid application development (RAD)	கிரமே டெவலப்மென்ட்	தூரித பிரயோக விருத்தி
307.	read only memory (ROM)	படிவ மெமரி	வாசிப்பு மட்டும் நினைவகம்
308.	real time	நேர காலம்	நிகழ்நேரம்
309.	record	பதிவு	பதிவு
310.	redo	மீண்டும்	மீளச் செய்
311.	redundancy	கணினி மெமரி	மிகைமை
312.	reference model	மேலும் அகலம்	வலையமைப்பின் கட்டமைப்பு
313.	refreshing	புதுபதிவு	புத்துயிர்ப்பித்தல்
314.	register memory	ரெஜிஸ்டர் மெமரி	பதிவுகம்
315.	relational	கணினி மெமரி	தொடர்பு, உறவுநிலை
316.	relational model	கணினி மெமரி அகலம்	உறவுநிலை மாதிரி
317.	relational database	கணினி மெமரி டேட்டா	உறவுநிலை தரவுத்தளம்
318.	relational instance	கணினி மெமரி கிளாஸ்கள்	தொடர்பு முறை எடுத்துக்காட்டு



		பரிமாணகை / அங்கீகரிக்கப்பட்ட பரிமாணகை	
346.	single user-multi task	பீக பரீகோக-ஓஐ காரீகை	தனிப்பயனர்-பற்பணி
347.	single user-single task	பீக பரீகோக-பீக காரீகை	தனிப்பயனர்-தனிப்பணி
348.	smart card	ஐஐறுறு காகீபக	கூட்டிகை அட்டை
349.	smart phone	ஐஐறுறு டூர்க்கை	கூட்டிகைத் தொலைபேசி
350.	smart system	ஐஐறுறு பறீஓகீக	கூட்டிகை முறைமை
351.	social networking	கலாச காலகரீகை	சமூக வலையமைப்பாக்கல்
352.	software	ஓறுடாகாஓ	஡ென்பொருள்
353.	software agent	ஓறுடாகாஓ காரக	஡ென்பொருள் முகவர்
354.	sort	தேரீக	வரிசைப்படுத்து
355.	source	சூகல	மூலம்
356.	spiral model	கரீகோக அகாஓகீக	கருளி மாதிரி
357.	spooling	பீகீக	கற்றுதல்
358.	Star topology	காரகா கீகோகை	விண்மீன் இடத்தியல்
359.	stepwise refinement	பீகலிராகார கீகபகடுல	படிமுறை நீக்கல்
360.	storage	அலகை	சேமிப்பு
361.	storage allocation	அலகை பீகாசகை	சேமிப்பு ஓதுக்கல்
362.	stored program concept	அலகை ஐஓறுறுஓ கங்கலீக	சேமிக்கப்பட்ட செய்நிரல் எண்ணக்கரு
363.	structure	லகூகை	கட்டமைப்பு
364.	structure chart	லகூகை கலகை	கட்டமைப்பு வரைபு
365.	structured	லகூகை	கட்டமைப்புடைய
366.	structured query language( SQL)	லகூகை பீகஐஓஓ ஓக	கட்டமைப்பு வினவல் ஡ொழி
367.	submit button	ஓஓஓ ஓஓகீக	சமர்ப்பித்தல் பொத்தான்
368.	subnet mask	ஓஓ கால அலகை	உபவலை மறைமுகம்
369.	sub-netting	ஓஓ-காலகை	உபவலையமைப்பு

370.	sub-program	උප-ක්‍රමලේඛය	துணைச் செய்நிரல்
371.	sum of products (SOP)	ගුණිතයන්ගේ වේකය	பெருக்கங்களின் கூட்டுத்தொகை
372.	supply chain management	සැපයුම් දාම කළමනාකරණය	விநியோக சங்கிலித்தொடர் முகாமைத்துவம்
373.	swapping	ප්‍රතිචරණය	இடமாற்றல்
374.	switch	ස්විචය	ஆளி
375.	syntax	කාරක රීති	தொடரியல்
376.	system development life cycle(SDLC)	පද්ධති සංවර්ධන ජීවන චක්‍රය	முறைமை விருத்தி வாழ்க்கை வட்டம்
377.	table	වගුව	அட்டவணை
378.	table check constraint	වගු පරීක්ෂා සංරෝධකය	அட்டவணை சரிபார்த்தல் கட்டுப்பாடு
379.	tag	උසුලනය	ஒட்டு
380.	Technical feasibility	තාක්ෂණික ශක්‍යතාව	தொழினுட்பச் சாத்தியக் கற்கை
381.	telecommuting	දුරස්ථ සංවාදය / දුර සන්නිවේදනය	தொலைசெயல்
382.	testing strategy	පරීක්ෂණ උපක්‍රමය	பரீட்சித்தல் உபாயம்
383.	text and font	පාඨ සහ අක්ෂර	வாசகமும் எழுத்துருவும்
384.	text formatting	පාඨ තැබීමේ ගැන්වීම	வாசக வடிவமைப்பு
385.	text input	පාඨ ආදාන	வாசக உள்ளீடு
386.	normal form	ප්‍රමාණ අවස්ථාව	இயல்பாக்கல் வடிவம்
387.	thumbnail	සැකෙව් රූ	குறும்படம்
388.	time division modulation (TDM)	කාල බෙදුම් මූර්ජනය	நேரப் பிரிவுப் பண்பாக்கம்
389.	time sharing	කාල විභජනය	நேரப்பகிர்வு
390.	timing	කාල ගණනය	நேரக்கணிப்பு
391.	top down design	මුදුන් බිම් සැලසුම	மேலிருந்து கீழான வடிவமைப்பு

392.	touch pad	சீபரீகை ூபடாகை / பாகை	தொடு அட்டை
393.	touch screen	சீபரீகை திரை	தொடுதிரை
394.	transaction processing system( TPS)	தனுடெனு ஈகைஈதீ பட்டீதீ	பரிமாற்றச் செயலாக்க முறைமை
395.	transitive dependency	ஈஈுதீ பரூதீதலை	மாறும் சார்பு நிலை
396.	transport layer	ஈலாகை சீபரீ	போக்குவரத்து அடுக்கு
397.	transport protocol	ஈலாகை தீலாலுதீ	போக்குவரத்து நடப்பொழுங்கு
398.	tuple	ஂபலகீயாகை/பீலு	பதிவு/நிரை
399.	twisted pair	ஂஂரீ ஈுதல	முறுக்கீய சோடி
400.	two's compliment	டெகெதீ ஂஈதூரகை	ஂரண்தீன் நிரப்பி
401.	type check	ஈரீப பரீதீல	வகை சரிபார்த்தல்
402.	constraint	ஈரீதீகை	கட்டுப்பாடு வகை
403.	ubiquitous computing	ஈரீலரீதீ ஂதலை	ஂங்கும் வியாபித்த கணீமை
404.	undo	ஂதீதீ தீரீ	செயல்தவீர்
405.	unguided media	தீயலு தாலாகை ஂத	வழிபடுத்தப்படாத ஂஂகம்
406.	uni-casting	ஈதீ ஈதீதீதலை	தனிப்பரப்பல்
407.	unicode	ஂதீதீ/ பீதீதீ	ஂற்றைக்குறி முறை
408.	unique constraint	ஂதலை ஈரீதீகை	தனித்துவக் கட்டுப்பாடு
409.	unit testing	பீதீகை பரீதீதலை	அலகுச் சோதனை
410.	universal	ஈரீலு	பொது
411.	updating	ஂலதீகாலீகை தீரீ	தற்காலப்படுத்தல்
412.	user	பரீதீகை	பயனர்
413.	user defined	பரீதீகை தீரீலாலீ	பயனர் வரையறை
414.	validation	லலு தீரீ	செல்லுபடியாக்கல்
415.	variable	லீலகை	மாறி
416.	very large scale integration (VLSI)	ஂதாலீகை பரீதாலுதீ ஂஈதலு	தீகப் பெரியஂலிலான ஂருங்கீணைப்பு

417.	video graphic adapter (VGA)	දූශ විතූක අනුනුරුකුරුව	කානොளி වරையි පොරුத்தி
418.	virtual community	අතර්ජන ප්‍රජාව	මෙය්නිකර් ජමුකම
419.	virtual memory	අතර්ජන මතකය	මෙය්නිකර් නිනෙවකම
420.	virtual storefront	අතර්ජන වෙළඳ ප්‍රදර්ශනාගාරය	මෙය්නිකර් කඳමුකම
421.	waterfall model	දියඳුලි ආකෘතිය	නිර් වීර්ජනි මාතීරි
422.	wave length	තරංග ආයාමය	අලෙ ත්‍රීඳම
423.	web portal	වෙබ් ද්වාරය	වලෙ වාජම
424.	web server	වෙබ් සේවාදායකය	මුනෙය ජෙවෙයකම
425.	web service provider	වෙබ් සේවා සපයුම්කරු	මුනෙය ජෙවෙ වමුඳුනර්
426.	white box testing	ස්වේත මංජුසා පරීක්ෂාව	වෙණ්වෙද්දිජ් ජොතීජු
427.	world wide web(WWW)	ලෝක විසිරි විශමන	අලකනාවිය වලෙ
428.	uniform resource locator (URL)	විකාකාරි සමිපත් නිශ්වායකය	ජිර්මෙ වඳ මුරුජිඳකාද්දි
429.	uniform resource identifier(URI)	විකාකාරි සමිපත් හඳුන්වනය	ජිර්මෙ වඳ අදෙයාඳකාද්දි

මෙම පාරිභාෂික ශබ්ද මාලාව තවදුරටත් ගොඩනැගෙමින් පවතී.