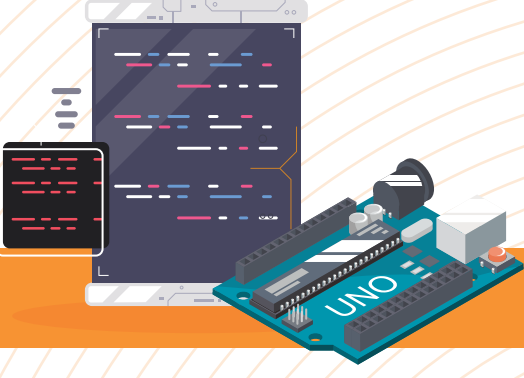




ಆರ್ಡುನೊ

ಆನ್‌ಲೈನ್ ಕಲಿಕೆಗೆ ಮಾರ್ಗಸೂಚಿಗಳು

Section-I ಕಲಿಯುವವರ ಸಾಮಾನ್ಯ ಪರಿಗಣನೆಯ ಅಂಶ

- ◆ ಕಲಿಯುವವರು ಸೆಷನ್‌ನ ಇಂಟರ್‌ಫೇಸ್‌ನೊಂದಿಗೆ ಪರಿಚಿತರಾಗಿರಬೇಕು ಮತ್ತು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು:
 - ▶ ಸೆಷನ್ ಹೇಗೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ?
 - ▶ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುವಾಗ ಸೆಷನ್‌ಗಳು ಮತ್ತು ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ನಡುವೆ ಬಿಂಡೋವನ್ನು ಟಾಗಲ್ ಮಾಡುವುದು ಹೇಗೆ ಅಥವಾ ಎಲ್ಲೆಲ್ಲಿ ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಲಾಗಿದೆ
 - ▶ ಟಾಕರ್‌ಕ್ಯಾಡ್ ಸರ್ಟೈಟ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್‌ಗೆ ಲಾಗಿನ್ ಮಾಡಿ
 - ▶ ಯಾವುದೇ ರಸಪ್ರಶ್ನೆಗಳು ಮತ್ತು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ನಿರ್ವಹಿಸುವುದು
- ◆ ಮೊದಲು ಎಲ್ಲಾ ಅವಶ್ಯಕತೆಗಳನ್ನು ಪೂರೈಸಲು ಹಾರ್ಡ್‌ವೇರ್‌ಗಳನ್ನು ಸಹ ಮುಂಚಿತವಾಗಿ ಪರಿಶೀಲಿಸಬೇಕು ಅಥವಾ ಅವಶ್ಯಕತೆಗಳು ಪೂರೈಸಲ್ಪಟ್ಟಿವೆ
- ◆ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಗಳನ್ನು ಬಿಡುಗಡೆ ಮಾಡಲು ಎಲ್ಲಾ ಉಲ್ಲೇಖ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಭೇಟಿ ಮಾಡುವುದು ಅವಶ್ಯಕ

Section-II ಸಿಸ್ಟಮ್ ನಿರ್ದಿಷ್ಟತೆ

A) ಅಪರೇಟಿಂಗ್ ಸಿಸ್ಟಮ್

- ▷ ಬಿಂಡೋ: ಬಿಂಡೋ 7 (64-ಆದರೆ ಸಂಪಾದಕ), ಬಿಂಡೋ 8 (64-ಆದರೆ ಸಂಪಾದಕ),
- ▷ ಬಿಂಡೋ: 8.1(64-ಆದರೆ ಸಂಪಾದಕ), ಬಿಂಡೋ: 10 (64-ಆದರೆ ಸಂಪಾದಕ), ಅಥವಾ ಹೊಸದು
- ▷ ಮ್ಯಾಕ್: OS X / macOS 12.0 ಅಥವಾ ನಂತರ

B) ಬೆಂಬಲಿತ ಬ್ರೌಸರ್

- ▷ ಗೂಗಲ್ ಕ್ರೋಮ್
- ▷ ಫೈರ್‌ಫಾಕ್ಸ್
- ▷ ಸಫಾರಿ
- ▷ ಮೈಕ್ರೋಸಾಫ್ಟ್ ಎಡ್ಜ್

ವಿಭಾಗ-III ಇಂಟರ್‌ಫೇಸ್ ಸಂಪರ್ಕ

- ◆ ಮೊದಲ ಮತ್ತು ಅಗ್ರಗಣ್ಯ ಅಗತ್ಯವೆಂದರೆ ಸುಗಮ ಜಾಲನೆಗೆ ಉತ್ತಮ ನೆಟ್‌ವರ್ಕ್ ಸಂಪರ್ಕ ತರಗತಿಗಳ
- ◆ ಇಂಟರ್‌ಫೇಸ್ ಸಂಪರ್ಕದ ಕೊರತೆಯು ಕಾರಣವಾಗಬಹುದು:
 - ▶ ಆಡಿಯೋ/ವೈಶ್ವ ಅಡಚಣೆಗಳು
 - ▶ ಕೆಲವು ರಸಪ್ರಶ್ನೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡದಿರಬಹುದು
 - ▶ ಶೀಘ್ರತೆಗಳು ಅಥವಾ ಜಿತ್ತಗಳನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ
 - ▶ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಸೂಚನೆಯು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿಲ್ಲದಿರಬಹುದು
 - ▶ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ದೋಷವೂ ಸಂಭವಿಸಬಹುದು

ವಿಭಾಗ-IV ಡಿಜಿಟಲ್ ಸಲಕರಣೆ

- ◆ ಲ್ಯಾಪ್ಟಾಪ್ ಅಥವಾ ಡೆಸ್ಕ್‌ಟಾಪ್/ಅಂಡ್ರಾಯ್ಡ್/MAC
- ◆ ಹೆಡ್‌ಫೋನ್‌ಗಳು (ಅವಶ್ಯಕತೆಗಳ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ)

ವಿಭಾಗ-V 'ಆರ್ದನೋ ಸೆಷನ್' ಅನ್ನು ಹೇಗೆ ನಿರ್ವಹಿಸುವುದು

- ◆ ಒಮ್ಮೆ ನೀವು ಸೆಷನ್‌ಗೆ ಲಾಗಿನ್ ಮಾಡಿದ ನಂತರ, ದಯವಿಟ್ಟು ಪ್ರತಿ ದಿನ 'ಹಾಲ್ ಯೋಜನೆಗಳ' ಮೂಲಕ ಹೋಗಿ
- ◆ ಕೆಳಗಿನ ವಿವರಗಳೊಂದಿಗೆ ಪ್ರತಿ ದಿನಕ್ಕೆ ಹಾಲ್ ಯೋಜನೆಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ:
 - ▶ ಅಂದಾಜು ಸಮಯದ ಅವಶ್ಯಕತೆಗಳು ಮತ್ತು ಅಧಿವೇಶನದ ಉದ್ದೇಶ
 - ▶ ಕಲಿಕೆ ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳ ಅಂಶ
 - ▶ ಸೆಷನ್‌ಗಾಗಿ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಅಂಶಗಳು ಮತ್ತು ಇತರ ಪ್ರಮುಖ ಅಂಶಗಳು
 - ▶ ಅಗತ್ಯವಿದ್ದರೆ ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳ ವಿವರಗಳು
- ◆ ಒಮ್ಮೆ ಸೆಷನ್ ರೀಲೋಡ್ ಆಗಲು ಪ್ರಾರಂಭವಾದರೆ, ಕೆಟ್ಟ ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ ಸಂಪರ್ಕದಿಂದಾಗಿ ಆಡಿಯೋ/ವೀಡಿಯೋವನ್ನು ವಿರಾಮಗೊಳಿಸಿದರೆ, ನಂತರ ಪುಟವನ್ನು ರಿಫ್ರೆಶ್ ಮಾಡಿ
- ◆ ನಮ್ಮ ಆರ್ದನೋ ಸೆಷನ್‌ಗಳು ಸೆಷನ್, ಸಾರಾಂಶ, ನಿಯೋಜನೆಯ ಉದ್ದೇಶವನ್ನು ಅಥವಾ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ & ಜ್ಞಾನ ಪರಿಚ್ಛೇದ ರಸಪ್ರಶ್ನೆ. ಇದು ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಲು 'ಸೂಚನೆಗಳ ಹಂತಗಳನ್ನು' ಸಹ ಒಳಗೊಂಡಿದೆ
- ◆ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಸೂಚನೆಗಳು ಮತ್ತು ಜ್ಞಾನ ಪರಿಶೀಲನೆ ರಸಪ್ರಶ್ನೆಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟುಬಿಡಬಾರದು
- ◆ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುವುದು ಕಲಿಯುವವರಿಗೆ ಅನ್ವಯಿಸಲಾದ ತರಗತಿ ಮತ್ತು ಪರಿಶೀಲನೆಗಳನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಅವು ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಮತ್ತು ಸಕ್ರಿಯವಾಗಿ ಮತ್ತು ಸಕ್ರಿಯವಾಗಿ ಸಂಪರ್ಕಿಸುವುದು.
- ◆ ಜ್ಞಾನ ಪರಿಶೀಲನಾ ಸುತ್ತಿನ ಅಡಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆಸಲಾದ ಸಂವಹನಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯು ದಿನವಾರು ಪ್ರತಿಫಲಿಸುತ್ತದೆ ಫಲಿತಾಂಶಗಳ ಮೂಲಕ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಕಾರ್ಯಕ್ಷಮತೆ
- ◆ ಯಾವುದೇ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಲು, ಸೂಚನೆಗಳು ಮತ್ತು ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ನಡೆದು ಬಿಡಬೇಕು ಟಾಗ್ ಮಾಡುವುದು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಸ್ಪಷ್ಟತೆಗಳನ್ನು ತಿಳಿಸುವಂತೆ ಅನುಸರಿಸಬೇಕು.
- ◆ ಒಳಗೊಂಡಿರುವ ವಿಷಯವನ್ನು ಅಪಲೂಪಿಸಿ ಸಮಯದ ಅವಶ್ಯಕತೆಗಳ ದಿನವಾರು ಅಥವಾ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಪ್ರಕಾರ ಬದಲಾಗಬಹುದು. ಆದಾಗ್ಯೂ, ಸೆಷನ್‌ಗೆ ಅಂದಾಜು ಸಮಯ 60 ನಿಮಿಷಗಳು.
- ◆ ಆರ್ದನೋ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂವಿಂಗ್‌ಗಾಗಿ ಪ್ರತಿ ದಿನದ ಸ್ಲೈಡ್‌ಗಳ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಅಧಿವೇಶನದಲ್ಲೆಯೇ ಒದಗಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ ಅಥವಾ ಯಾವುದೇ ನಿಯೋಜನೆಯನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುವುದು

ವಿಭಾಗ-VI 'ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಮಾರ್ಗಸೂಚಿಗಳು'

- ◆ ಟಾಕರ್‌ನ ಸಕ್ರಿಯತೆಗಳು ಯಾರಿಗಾದರೂ ವಾಸ್ತವವಾಗಿ ಆರ್ದನೋ ಯೋಜನೆಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು ಮತ್ತು ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಇಲ್ಲದೆ ಅನುಮತಿಸುತ್ತದೆ ಭೌತಿಕ ಯಂತ್ರಾಂಶದ ಅವಶ್ಯಕತೆ.
- ◆ ಇದು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಶಾಲೆಯ ಹೊರಗೆ ತಮ್ಮ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸಲು ಮತ್ತು ಅವರ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಲು ಅನುಮತಿಸುತ್ತದೆ ಜಾಗತಿಕ ಟಾಕರ್‌ನ ಸಮುದಾಯ.
- ◆ ಟಾಕರ್‌ನ ಮೂಲಭೂತ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಶೀಲ ಡಿಜಿಟಲ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು ಉಚಿತ ಆನ್‌ಲೈನ್ ಸೇವೆಯಾಗಿದೆ ಎಲೆಕ್ಟ್ರಾನಿಕ್ ಫೇಟರ್‌ಗಳು.
- ◆ ಇದು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಸಕ್ರಿಯತೆಗಳನ್ನು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳನ್ನು, ವೈಯಕ್ತಿಕ-ನಿಯಂತ್ರಣಗಳನ್ನು ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಮಾಡಲು ಮತ್ತು ಸಂಯೋಜಿಸಲು ಅವು ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ಎಲೆಕ್ಟ್ರಾನಿಕ್ ನೇರವಾಗಿ
- ◆ ಯಾವುದೇ ಆರ್ದನೋ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಲು, ನೀವು ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್‌ಗೆ ಲಾಗಿನ್ ಆಗಬೇಕು ಮತ್ತು ನಿಮ್ಮನ್ನು ರಚಿಸಬೇಕು ಸ್ಥಾನದ ಖಾತೆ. ನಿಮ್ಮ ಖಾತೆಯನ್ನು ರಚಿಸಲು ಅಥವಾ ಲಾಗಿನ್ ಮಾಡಲು ನಿಮಗೆ ಮಾನ್ಯವಾದ ಇಮೇಲ್ ಐಡಿ ಅಗತ್ಯವಿರುತ್ತದೆ.
- ◆ ನಿಮ್ಮ ಪರದೆಯ ಬಲಭಾಗದಲ್ಲಿ, ಡ್ರಾಕ್ ಮತ್ತು ಡ್ರಾಪ್ ಎಲೆಕ್ಟ್ರಾನಿಕ್ ಫೇಟರ್‌ಗಳ ಗುಂಪನ್ನು ನೀವು ನೋಡುತ್ತೀರಿ.
- ◆ ಮೇಲ್ಭಾಗದಲ್ಲಿ, ಲಭ್ಯವಿರುವ ಫೇಟರ್‌ಗಳ ಪ್ರಭಾವಶಾಲಿ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಮೂಲಕ ನೀವು ಹುಡುಕಬಹುದು ಮತ್ತು ಫಿಲ್ಟರ್ ಮಾಡಬಹುದು: ಎಲ್‌ಎಡಿಗಳಿಂದ ಇಂಟೆಗ್ರೇಟೆಡ್ ಸಕ್ರಿಯತೆಗಳವರೆಗೆ (ಐಸಿಗಳು) ಎಲ್ಲವೂ ಇದೆ, ಮತ್ತು ಕೆಲವು ಸಲಕರಣೆ ಉಪಕರಣಗಳು.
- ◆ ಎಡಭಾಗದಲ್ಲಿ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುವ ಮೇಲಿನ ಟಾಕರ್‌ನ ನಿಮಗೆ ತಿಳಿದಿರುವ, ಅಳಿಸಲು ಮತ್ತು ಸಾಮಾನ್ಯ ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆಗಳನ್ನು ನೀಡುತ್ತದೆ ನಿಮ್ಮ ವಿಭಿನ್ನ ಫೇಟರ್‌ಗಳ ಮೇಲೆ ಟಿಪ್ಪಣಿಗಳನ್ನು ಸಹ ಮಾಡಿ.

- ◆ ನಿಮ್ಮ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ನೀವು ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್ ಭಾಷೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿದ ನಂತರ, ನೀವು 'ಕೋಡ್' ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಯನ್ನು ತೆರೆಯಬಹುದು. ಟಾಲ್‌ಬಾರ್‌ನ ಮೇಲಿನ ಬಲಭಾಗದಲ್ಲಿರುವ ಬಟನ್ ಅನ್ನು ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡುವ ಮೂಲಕ.
- ◆ ಪ್ರಸ್ತುತ, ಲಭ್ಯವಿರುವ ಎರಡು ಹಾಫ್‌ನಾಟು ಆರ್ಟಿಫಾಕ್ಟ್‌ಗಳು Uno R3 ಮತ್ತು ATtiny. (The ATtiny ಫುಲ್ ಹೆಚ್ಚು ಸೀಮಿತ ಮತ್ತು ಹೆಚ್ಚಿನದಾದ ಆರ್ಟಿಫಾಕ್ಟ್ ಆಗಿದೆ.)
- ◆ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್ ಪ್ರದೇಶವು ಒಂದು ಸರಳೀಕೃತ ಸಂಯೋಜಕ ಅಭಿವೃದ್ಧಿ ಪರಿಸರವಾಗಿದೆ (IDE). ಆರ್ಟಿಫಾಕ್ಟ್ ಅನ್ನು ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್ ತುಂಬಾ ಸರಳವಾಗಿದೆ.
- ◆ ಒಮ್ಮೆ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಿದ ನಂತರ, ಫೈಲ್‌ಗಳನ್ನು ಉಳಿಸುವುದು ಕಷ್ಟವಾಗಿದೆ.
- ◆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಪರಿಕರಗಳನ್ನು ದಿನವಾರಿ ಹಾರ್ಡ್‌ವೇರ್ ಮತ್ತು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನದ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಸರ್ಟಿಫಿಕೇಟ್‌ಗಳನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನವನ್ನು ಮಾಡಲಾಗಿದೆ ಎಲೆಕ್ಟ್ರಾನಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಬಲವಾದ ಪರಿಣಿತರಿಗೆ ನಿರ್ಮಿಸಲು ಹಾಫ್ ಮತ್ತು ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಲೈಬ್ರರಿಗಳು.
- ◆ ಉತ್ತಮ ಸ್ಪಷ್ಟತೆಗಾಗಿ, ಪ್ರತಿ ಅಭಿವೇಶನದಲ್ಲಿ ಮೊದಲನಿಂದ ಎಲ್ಲಾ ಹಂತಗಳನ್ನು ಸಂಯೋಜಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಟಿಪ್ಪಣಿಗಳು: ಕೋಡ್ ಪರೀಕ್ಷಿಸಲು ಅಂದಾಜು ಅವಧಿಯು 3 ನಿಮಿಷಗಳು