

FYUGP/6th Sem/26(NEP)

2026

Four Year Under Graduate Programme (FYUGP)

**6th Semester Examination (Under NEP)
(Session 2023-24)**

PHYSICAL EDUCATION (Major)

Paper Code : PEDMJ MC-13

**(Computer Application and AI in Physical
Education and Sports)**

Full Marks : 30

Time : Two Hours

The figures in the margin indicate full marks.

*Candidates are required to give their answers
in their own words as far as practicable.*

Group - A

Answer *all* the questions by choosing correct alternative :

1×10=10

1. The brain of a computer is called —

- (a) Monitor**
- (b) CPU**
- (c) Keyboard**
- (d) Printer**

P.T.O.

GN-11/79 - 400

(2)

2. Which of the following is an input device?

- (a) Monitor
- (b) Printer
- (c) Keyboard
- (d) Speaker

3. Software is —

- (a) Physical part of computer
- (b) Set of programs
- (c) Storage device
- (d) Hardware accessory

4. Windows is an example of —

- (a) Antivirus
- (b) Application software
- (c) Operating system
- (d) Hardware

5. AI stands for —

- (a) Automatic Information
- (b) Artificial Intelligence
- (c) Artificial Internet
- (d) Automated Input

6. Which software is used for making presentations?

- (a) MS Word
- (b) MS Excel
- (c) MS PowerPoint
- (d) Paint

7. In MS Excel, horizontal lines are called —

- (a) Columns
- (b) Rows
- (c) Tables
- (d) Sheets

8. Internet connection without wires is called —

- (a) LAN
- (b) Modern
- (c) Wi-Fi
- (d) Cable

9. VR stands for —

- (a) Virtual Reality
- (b) Visual Record
- (c) Virtual Record
- (d) Video Reality

P.T.O.

(4)

10. AI in sports is useful for —

- (a) Talent identification
- (b) Performance analysis
- (c) Officiating
- (d) All of these

Group - B

Answer any *five* questions : $2 \times 5 = 10$

- 11. Define Computer.
- 12. What is Hardware?
- 13. What is Software?
- 14. What is Antivirus?
- 15. What is Artificial Intelligence (AI)?
- 16. What is a Spreadsheet?
- 17. What is Email?
- 18. What is Virtual Reality?

Group - C

Answer any *two* questions : $5 \times 2 = 10$

- 19. Explain the basic concepts of computer and its accessories with their functions.

20. Discuss hardware, software, operating system, and antivirus.
21. Explain the importance of computer applications and AI in Physical Education and Sports.
22. Describe the applications of Virtual Reality and Augmented Reality in sports training and coaching.

বঙ্গানুবাদ

বিভাগ - ক

সঠিক বিকল্পটি বেছে নিয়ে সকল প্রশ্নের উত্তর দাও :

১×১০=১০

১। কম্পিউটারের মস্তিষ্ককে বলা হয় —

- (ক) মনিটর
- (খ) সিপিইউ
- (গ) কিবোর্ড
- (ঘ) প্রিন্টার

২। নীচের কোন্টি একটি ইনপুট ডিভাইস?

- (ক) মনিটর
- (খ) প্রিন্টার
- (গ) কিবোর্ড
- (ঘ) স্পিকার

P.T.O.

৩। সফটওয়্যার হলো —

- (ক) কম্পিউটারের ভৌত অংশ
- (খ) প্রোগ্রামের সমষ্টি
- (গ) স্টোরেজ ডিভাইস
- (ঘ) হার্ডওয়্যার অ্যাকসেসরি

৪। উইন্ডোজ হলো —

- (ক) অ্যান্টিভাইরাস
- (খ) অ্যাপ্লিকেশন সফটওয়্যার
- (গ) অপারেটিং সিস্টেম
- (ঘ) হার্ডওয়্যার

৫। AI-এর পূর্ণরূপ হলো —

- (ক) অটোমেটিক ইনফরমেশন
- (খ) আর্টিফিশিয়াল ইন্টেলিজেন্স
- (গ) আর্টিফিশিয়াল ইন্টারনেট
- (ঘ) অটোমেটেড ইনপুট

৬। প্রেজেন্টেশন তৈরির জন্য কোন্ সফটওয়্যার ব্যবহার করা হয়?

- (ক) এমএস ওয়ার্ড
- (খ) এমএস এক্সেল

(7)

(গ) এমএস পাওয়ারপয়েন্ট

(ঘ) পেইন্ট

৭। এমএস এক্সেলে, অনুভূমিক রেখাগুলোকে বলা হয় —

(ক) কলাম

(খ) সারি

(গ) টেবিল

(ঘ) শীট

৮। তারবিহীন ইন্টারনেট সংযোগকে বলা হয় —

(ক) ল্যান

(খ) মডেম

(গ) ওয়াই-ফাই

(ঘ) কেবল

৯। ভিআর (VR)-এর পূর্ণরূপ হলো —

(ক) ভার্চুয়াল রিয়েলিটি

(খ) ভিজুয়াল রেকর্ড

(গ) ভার্চুয়াল রেকর্ড

(ঘ) ভিডিও রিয়েলিটি

১০। খেলাধুলায় এআই (AI) যে ক্ষেত্রে উপকারী –

- (ক) প্রতিভা শনাক্তকরণ
- (খ) পারফরম্যান্স বিশ্লেষণ
- (গ) রেফারিং
- (ঘ) উপরের সবগুলি

বিভাগ - খ

যে-কোনো পাঁচটি প্রশ্নের উত্তর দাও : $2 \times 5 = 10$

১১। কম্পিউটারের সংজ্ঞা দাও।

১২। হার্ডওয়্যার কী?

১৩। সফটওয়্যার কী?

১৪। অ্যান্টিভাইরাস কী?

১৫। কৃত্রিম বুদ্ধিমত্তা (AI) কী?

১৬। স্প্রেড শিট কী?

১৭। ইমেইল কী?

১৮। ভার্চুয়াল রিয়েলিটি কী?

(9)

বিভাগ - গ

যে-কোনো দু'টি প্রশ্নের উত্তর দাও : $৫ \times ২ = ১০$

- ১৯। কম্পিউটার এবং এর আনুষঙ্গিক সরঞ্জামগুলির মৌলিক ধারণা ও তাদের কার্যকারিতা ব্যাখ্যা করো।
 - ২০। হার্ডওয়্যার, সফটওয়্যার, অপারেটিং সিস্টেম এবং অ্যান্টিভাইরাস নিয়ে আলোচনা করো।
 - ২১। শারীর শিক্ষা ও খেলাধুলায় কম্পিউটার অ্যাপ্লিকেশন এবং কৃত্রিম বুদ্ধিমত্তার (AI) গুরুত্ব ব্যাখ্যা করো।
 - ২২। ক্রীড়া প্রশিক্ষণ ও কোচিং-এ ভার্চুয়াল রিয়েলিটি এবং অগমেন্টেড রিয়েলিটি এর প্রয়োগ বর্ণনা করো।
-