



8-9 वर्ष | आठवडा 03

तंत्रज्ञान - अल्गोरिदम, क्रिप्ट्स आणि रोबोटिक्स

1. अल्गोरिदम - पायथ्या ओळखा

2. अल्गोरिदम - पायथ्या लिहा

3. अल्गोरिदम - चरण-दर-चरण

4. अल्गोरिदम - नमुना पूर्ण करा

5. अल्गोरिदम - कॅटरपिलर गेम तयार करा

6. क्रिप्ट अंकगणित संदर्भ

7. क्रिप्ट अंकगणित

8. रोबोटिक्स - रोबोट काढा

9. रोबोटिक्स - रोबोट थीमवर आधारित चित्रपट

10. रोबोटिक्स - अपसायकल रोबोट

11. रोबोटिक्स - रोबोट हाताची कठपुतळी

12. कोडिंग - पिक्सेल कला

13. कोडिंग - पिक्सेल कला

14. कोडिंग - पिक्सेल कला

15. कोडिंग - पिक्सेल कला

16. कोडिंग - पिक्सेल कला

17. कोडिंग - पिक्सेल कला

18. क्रिप्ट अंकगणित

19. क्रिप्ट अंकगणित

20. क्रिप्ट अंकगणित

अल्गोरिदम - पायज्या लिहा



तुम्ही तुमच्या कुटुंबासोबत कधी सहलीला गेला आहात का? तुमचे पालक सहलीसाठी सर्व काही कसे तयार करतात हे तुम्ही पाहिलेच असेल. प्रत्येकासाठी अन्न आणि पैसे, तुमच्यासाठी आणि तुमच्या भावंडांसाठी खेळणी. समुद्रकिनार्यावर सहलीला जाण्यासाठी तुम्ही खाली दिलेल्या पायज्या पूर्ण करू शकता का?

- 1 तुम्हाला सहल टोपलीध्ये ज्या गोष्टी घ्यायच्या आहेत त्या लिहा.



- 2 सोबत दिलेल्या चित्रात काय दाखवले आहे? त्यापैकी एक तयार करण्यासाठी तुम्हाला काय आवश्यक आहे?



- 3 तुम्हाला समुद्रकिनार्यावर काय खेळायला आवडेल?



- 4 समुद्रकिनार्यावर इतर कोणती उपकरणे आवश्यक आहेत?



उत्तर : 1. सफरदा, फॅटी, विस्किट, चॉकलेट 2. वाळवा किन्ना, वाळवा किन्ना, वाळवा किन्ना किट. 3 व्हालीबॉल, क्रिकेट 4. गॉगल, बीच टॉवेल, छात्री, सनस्क्रीन

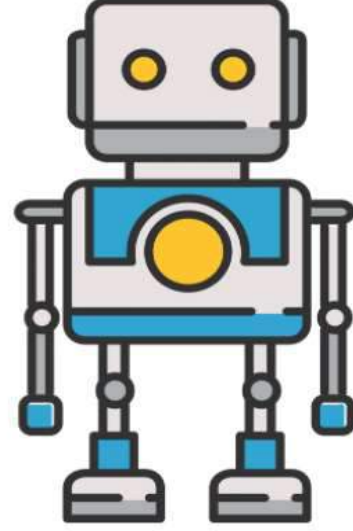
अल्गोरिदम - चरण-दर-चरण



रोबोट बनवण्याच्या काही चरण खाली दिल्या आहेत. त्या चरण काळजीपूर्वक वाचा आणि त्या बरोबर आहेत की नाही ते पहा. नसल्यास, त्यांना दुरुस्त करा आणि खाली लिहा.

माझा रोबोट

- 1 आपण आज एक रोबोट बनवणार आहोत.
- 2 जसे आपण पाहू शकता की रोबोटचे शरीर त्रिकोणी आहे.
- 3 म्हणून 4 बाजू असलेला त्रिकोण काढा.
- 4 त्याच्या चेहऱ्याच्या मध्यभागी त्याचे 2 कान आहेत.
- 5 रोबोटचे हात षटकोनी आहेत.
- 6 अंडाकृती आकाराचे पाय काढा.
- 7 तुमचा रोबोट जवळजवळ तयार आहे.
- 8 तुम्ही बघू शकता, त्यांनी रोबोटला हिरवा रंग दिला आहे.
- 9 जर तुमच्याकडे हिरवा रंग नसेल तर तुम्ही लाल आणि पिवळा रंग मिसळून हिरवा रंग बनवू शकता.
- 10 तडा! तुमचा रोबोट तयार आहे.



बरोबर चरणे

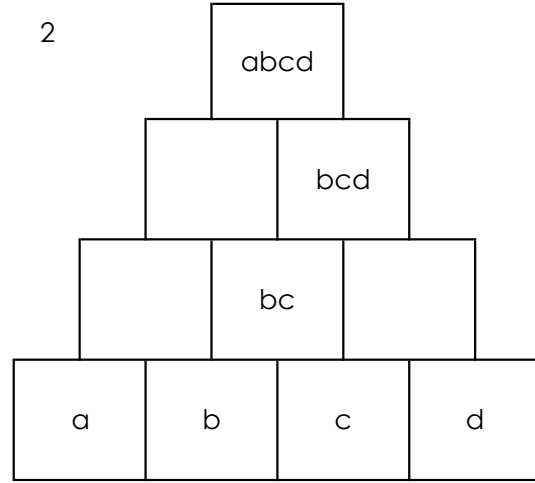
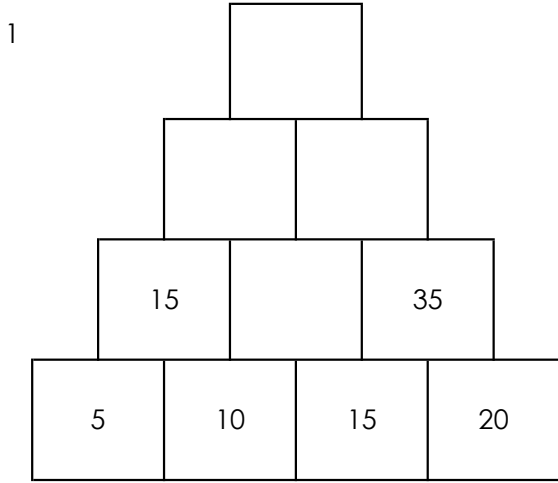
- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____
- 6 _____
- 7 _____
- 8 _____

उतर : 2. रोबोटचे शरीर वर्तुळा आकाराचे असते. 3. 6 बाजू असलेला वर्तुळा काढा. त्याच्या चेहऱ्याच्या मध्यभागी 4 डोळे आहेत. 5. रोबोटचे हात समभुज त्रिकोणाच्या आकाराचे असतात. 6. पाय वर्तुळा आकाराचे असतात. 8. रोबोटला रंग द्या. 9. हिरवा कपड्यासाठी पिवळा

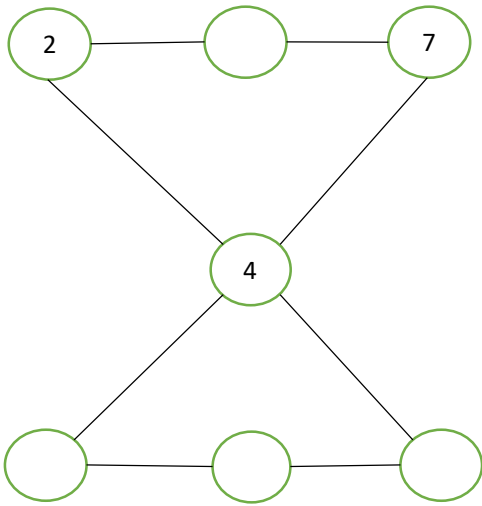
अल्गोरिदम: नमुना पूर्ण करा



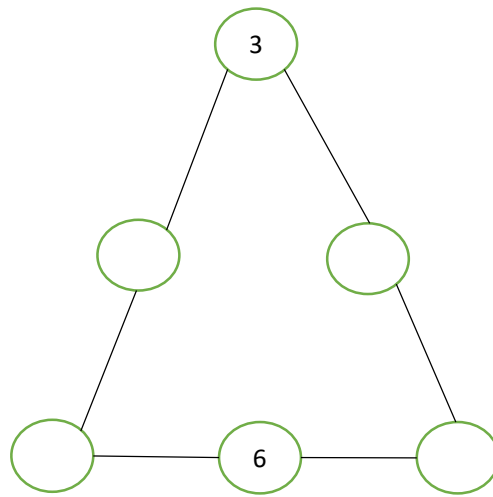
काही नमुने खाली दिले आहेत. त्यांचे निरीक्षण करा आणि पूर्ण करण्याचा प्रयत्न करा.



3
खाली दिलेल्या नमुन्यामध्ये, 1 ते 9 पर्यंत संख्या भरायची आहेत आणि प्रत्येक ओळीत 12 जोडणे आवश्यक आहे. तसेच कोणत्याही संख्येची पुनरावृत्ती करू नये. त्यामुळे गहाळ क्रमांक भरा.



4
खाली दिलेल्या जादुई त्रिकोणामध्ये 1 ते 6 मधील संख्या भरा आणि प्रत्येक बाजूची बेरीज 9 असावी.



Answer Key: 1. 25, 40, 60, 100 2. ab, cd, abc 3. 2-3-7, 7-4-1, 2-4-6, 1-5-6, 4, 3-4-2, 3-5-1, 2-6-1.

अल्गोरिदम - कॅटरपिलर गेम तयार करा



चला हा मजेदार बोर्ड गेम खेळूया आणि स्वतःचे सुरवंट तयार करूया. सुरवंट बांधण्याचे भाग गोळा करण्यासाठी फासे वापरून तुम्हाला बोर्डभोवती फिरावे लागेल. तपासलेले भाग प्रत्येकी 2 गुण आहेत आणि घन भाग प्रत्येकी 10 गुण आहेत. त्यामुळे तुम्ही तपासलेले 5 भाग गोळा केल्यास, तुम्ही त्यांना 1 घन भागासाठी बदलू शकता. शेवटी, तुम्ही किती गुण गोळा केले आहेत आणि तुमचा सुरवंट किती लांब आहे ते मोजा.

18	19	20	21	22	23	24	समाप्त
17							
16	15	14	13	12	11	10	9
							8
							7
							6
							5
							4
							3
							2
							1
सुरुवात							

कोडिंग - नमुना मूलभूत



खाली काही नमुने दिले आहेत. काळजीपूर्वक विचार करा आणि हे नमुने पूर्ण करा.

1

123	234	345	456	567			
-----	-----	-----	-----	-----	--	--	--

2

zyx	wvu	tsr	qpo	nml			
-----	-----	-----	-----	-----	--	--	--

3

5	10	15	20	25			
---	----	----	----	----	--	--	--

4

--	--	--	--	--	--	--	--

5

--	--	--	--	--	--	--	--

6

--	--	--	--	--	--	--	--

उत्तर : 1. 678,789,8910 2. क्जि,हगं,edc 3. 30,35,40, 4. बर्सेस बाण, क्षैतिज बाण, उभ्या बाण 5. 3 आडव्या 3 उभ्या रेखा, 4 आडव्या आडव्या 34 आडव्या रेखा उभ्या रेखा. 6. बाण तीर्षी - खाली, डावीकडे



क्रिष्टिम कृत्रिम संदर्भ

एक क्रिष्टिम एक गणिती कोडे आहे ज्यात अंकांची अक्षरे बदलली जातात. या कोडी मध्ये; प्रत्येक अक्षराचा अंक वेगवेगळा असतो. 0 हा कोणत्याही संख्येचा पहिला अंक कधीच नसतो. या कोडीमध्ये एका पेकशा जास्त उत्तरे असू शकतात.

$$A+A+A = BA$$

"चरण 1: अक्षरे काळजीपूर्वक पहा," "ए" "1,2,3 असू शकत नाही. विचार करा का?

चरण 2: कारण तीन अंकांची बेरीज ही एक-अंकांची संख्या आहे परंतु उत्तर दोन-अंकी क्रमांक "" बीए "आहे.

$1 + 1 + 1 = 3$; $2 + 2 + 2 = 6$; $3 + 3 + 3 = 9$.

चरण 3: तर "" ए "हा 4,5,6,7,8 किंवा 9 अंकांपैकी एक असावा किंवा विचार करा का?

चरण 4: $4 + 4 + 4 = 12$; $5 + 5 + 5 = 15$; $6 + 6 + 6 = 18$; $7 + 7 + 7 = 21$; $8 + 8 + 8 = 24$; $9 + 9 + 9 = 27$.

चरण 5: आता उपाय माहित आहे काय?

चरण 6: समाधान आहे - ए = 5 आणि बी = 1. "

$$SUN + FUN = SWIM$$

"चरण 1: अक्षरे काळजीपूर्वक पहा आणि" "यू" " "0" असू शकत नाही. विचार करा का?

चरण 2: कारण एन + एन आणि यू + यू ची बेरीज एक भिन्न अंक आहे.

चरण 3: "" एन "" आणि "" यू "" हा 1 ते 9 दरम्यानचा अंक असू शकतो.

चरण 4: हे शक्य नाही एन = 1 आणि यू = 6 नंतर $1 + 1 = 2$ आणि $6 + 6 = 12$ का नाही हे तपासा? विचार करा का?

चरण 5: म्हणून "" एन "" आणि "" यू "" सह संयोजना तयार करा; $N = 2$ आणि $U = 3$ समजा

चरण 6: "" एस "" आणि "" एफ "" तपासा - एक अंकांची बेरीज दोन आकड्यांची संख्या बनवते.

चरण 7: एस = 1 आणि एफ = 9 समजा.

चरण 8: आपण आता उपाय शोधू शकता? एकापेक्षा जास्त निराकरण देखील असू शकतात. एस = 1; एफ = 9; यू = 3; एन = 2; डब्ल्यू = 0; मी = 6 आणि एम = 4.

सन + फन = स्विम _____ $132 + 932 = 1064$ "



क्रिए अंकगणित

"दिशानिर्देश:

1. प्रत्येक अक्षरे भिन्न सिंगल अंक दर्शवते. शून्य हा कधीही कोणत्याही संख्येचा पहिला अंक नसतो.
2. जर एकापेक्षा जास्त वेळा अक्षरे वापरली गेली तर ती समान अंक दर्शवते. खाली दिलेल्या समस्यांचे निराकरण एकापेक्षा जास्त असू शकते.
3. आपल्यासाठी एक पूर्ण केले गेले आहे.
4. क्रिए अंकगणित विषयी अधिक जाणून घेण्यासाठी संदर्भ पत्रकाचा संदर्भ

$$AB + CB$$

$$\text{Solution : } A = 2 ; B = 6 ; C=3$$

$$26+36$$

$$BA$$

$$62$$

$$AB + AB$$

$$\text{Solution : } A = _ ; B = _ ; C= _$$

$$CA$$

$$AB+ BA$$

$$\text{Solution : } A = _ ; B = _ ; C= _$$

$$CC$$

$$AB + CB$$

$$\text{Solution : } A = _ ; B = _ ; C= _ ; D= _$$

$$AAD$$

$$AB + CB$$

$$\text{Solution : } A = _ ; B = _ ; C= _ ; D= _$$

$$ADD$$

ई: यंत्रसामग्री- यंत्रमानव लेखन आधारित चित्रपट



माणसांसारखे दिसणाऱ्या यंत्रमानव ला अँड्रॉइड म्हणतात आणि झुंड यंत्रमानव कीटकांसारखे दिसतात. विक्टर शेनमॅनने सर्वप्रथम इलेक्ट्रिक हात ची रचना केली आणि त्याला PUMA म्हटले गेले. हॉलिवूडच्या प्रसिद्ध यंत्रमानव-आधारित चित्रपटांमधून खाली दिलेली मुख्य पात्रे ओळखण्याचा प्रयत्न करूया आणि पात्रांची नावे लिहू आणि पात्रांबद्दल वर्णन करूया.



पात्राचे नाव:

वर्णाचे वर्णन करा



पात्राचे नाव:

वर्णाचे वर्णन करा

उत्तर की: 1.A-X-L, 2.ALITA

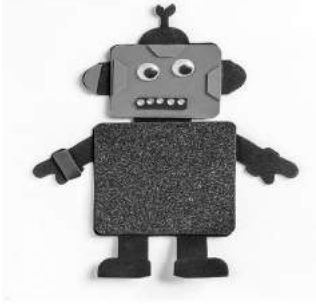


www.printlearncenter.com by

ई: यंत्रसामग्री - अपसायकल यंत्रमानव



यंत्रमानव हे आधुनिक तंत्रज्ञान आणि आधुनिक अभियांत्रिकीचे परिणाम आहेत. तुम्हाला यंत्रमानव आवडतात का? तुमच्या घरी उपलब्ध असलेल्या पुन्हा वापरता येण्याजोग्या वस्तूंचा वापर करून यंत्रमानव बनवूया. यासाठी, तुम्ही काही फोम शीट, नट, बोल्ट, टिन, बाटल्या इत्यादी वापरू शकता. तुम्ही पेंट, पेंट स्टिक्स, कागद, दगड, बाटलीच्या टोप्या इत्यादी वापरून तुमचा यंत्रमानव सजवू शकता. तुम्ही या यंत्रमानव प्रतिमेचा संदर्भ घेऊ शकता.



तुमचा यंत्रमानव बनवण्यासाठी तुम्ही वापरत असलेल्या सामग्रीची यादी लिहा.

1

2

3

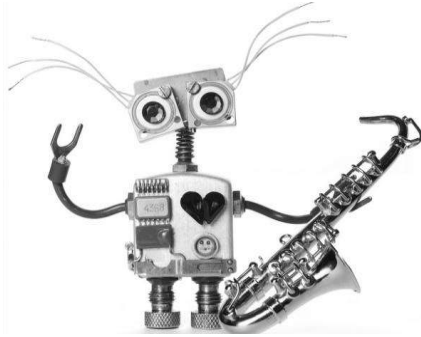
4

5

6

7

8

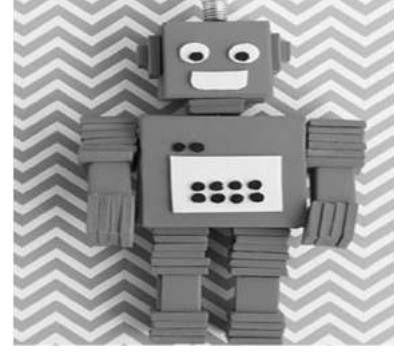
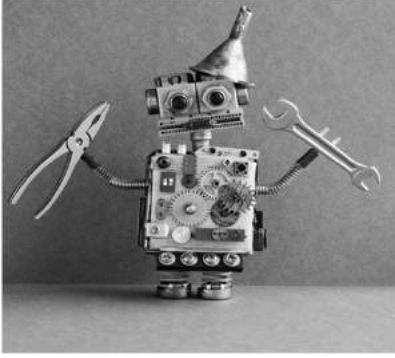


तुमचा पुनर्नवीनीकरण केलेला यंत्रमानव तयार करण्यासाठी तुम्ही अनुसरण केलेल्या पायऱ्या लिहा.

ई: रोबोटिक्स- यंत्रमानव हाताची कठपुतळी



जॉर्ज डेव्होल यांनी युनिमेट नावाचा पहिला यंत्रमानव तयार केला, जो डिजिटल पद्धतीने चालतो. यंत्रमानव ची नियुक्ती सामान्यतः उत्पादन युनिट्समध्ये केली जाते. तुम्हाला यंत्रमानव बनवण्यात स्वारस्य आहे का? घरबसल्या उपलब्ध असलेल्या काही गोष्टींच्या मदतीने यंत्रमानव हाताची कठपुतळी बनवण्याचा प्रयत्न करूया.



तुमचा यंत्रमानव हाताची कठपुतळी बनवण्याची येथे एक कल्पना आहे.

- 1 काही जुने पुढे, फोम शीट, जुने टिन, तपकिरी कागदाच्या किराणा पिशव्या, बोल्ट, नट, जुनी खेळणी इत्यादी वापरा.
- 2 पेंट, काठ्या, कागद, बाटलीच्या टोप्या, खेळण्याचे पीठ इत्यादी वापरून तुम्ही तुमचे यंत्रमानव सजवू शकता.
- 3 यंत्रमानवाच्या मागच्या बाजूला दोरी चिकटवा किंवा टिनमध्ये हात घाला आणि खेळायला सुरुवात करा.

तुमचा यंत्रमानव हाताची कठपुतळी बनवण्यासाठी तुम्ही वापरत असलेल्या साहित्याची यादी लिहा.

तुम्ही तुमचा यंत्रमानव हात कठपुतळी कसा बनवता याच्या पायऱ्या लिहू शकता का?

1

2

3

4

5

6

7

यांत्रिक - गिअर



अनेक यांत्रिक उपकरणांमध्ये गीअर्स वापरले जातात. ते अनेक महत्वाच्या नोकऱ्या करतात, परंतु सर्वात महत्वाचे म्हणजे, ते मोटार चालवलेल्या उपकरणांमध्ये गियर कमी करतात. उदाहरण म्हणून गियरचे नाव आणि त्या प्रकारचे गियर वापरणाऱ्या यंत्राचे नाव लिहा.

1



गियरचे नाव:

एक उदाहरण जेथे ते वापरले जाते:

2



गियरचे नाव:

एक उदाहरण जेथे ते वापरले जाते:

3



गियरचे नाव:

एक उदाहरण जेथे ते वापरले जाते:

4



गियरचे नाव:

एक उदाहरण जेथे ते वापरले जाते:

उत्तर की: 1. spur गीअर्स, सायकल, 2. वॉर्म गियर, हेलिकॉप्टर, 3. हेलिकॉप्टर, 4. गियर ट्रेक, रेल्वे



कोडिंग - पिक्सेल आर्ट

लपलेल्या प्रतिमांची पिक्सेल आर्ट तयार करूया! C 1, C 2 आपले आवडते दोन रंग निवडा. सूचनांनुसार प्रत्येक ओळ रंगवा. चला काय ते पाहूया!

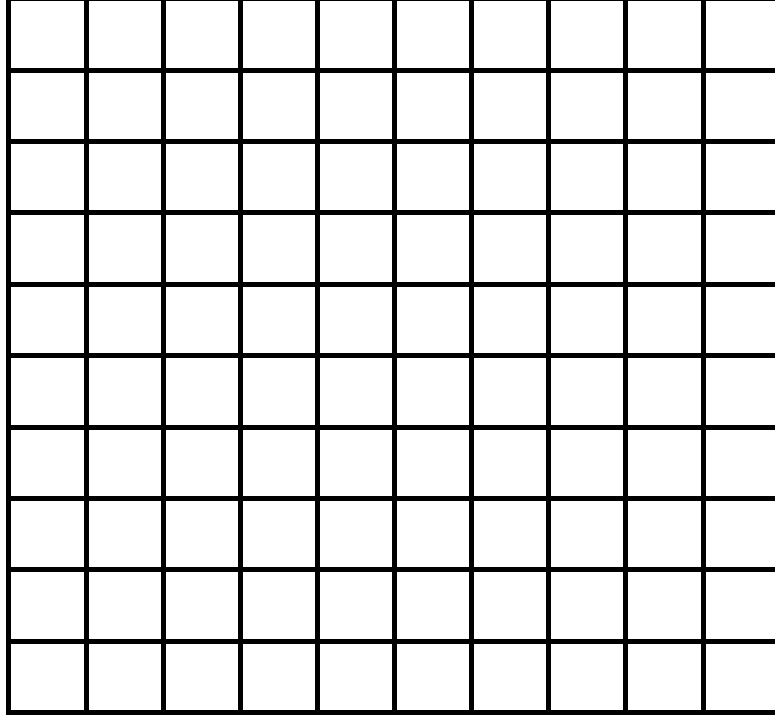
7-C1						
1-C1	2-C2	1-C1	2-C2	1-C1		
1-C2	2-C2	1-C2	2-C2	1-C2		
1-C2	5-C1	1-C2				
1-C2	5-C1	1-C2				
1-C1	1-C2	3-C1	1-C2	1-C1		
2-C1	1-C2	1-C1	1-C2	2-C1		
3-C1	1-C2	3-C1				
7-C1						

7-C1						
1-C1	1-C2	1-C1	1-C2	1-C1	1-C2	1-C1
2-C1	1-C2	1-C1	1-C2	2-C1		
1-C1	1-C2	1-C1	1-C2	1-C1	1-C2	1-C1
2-C1	1-C2	1-C1	1-C2	2-C1		
1-C1	1-C2	1-C1	1-C2	1-C1	1-C2	1-C1
2-C1	1-C2	1-C1	1-C2	2-C1		
1-C1	1-C2	1-C1	1-C2	1-C1	1-C2	1-C1
7-C1						



कोडिंग - पिक्सेल आर्ट

लपलेल्या प्रतिमांची पिक्सेल आर्ट तयार करूया! C 1, C2 आपले आवडते दोन रंग निवडा. सूचनांनुसार प्रत्येक ओळ रंगवा. चला काय उमटते पाहूया!



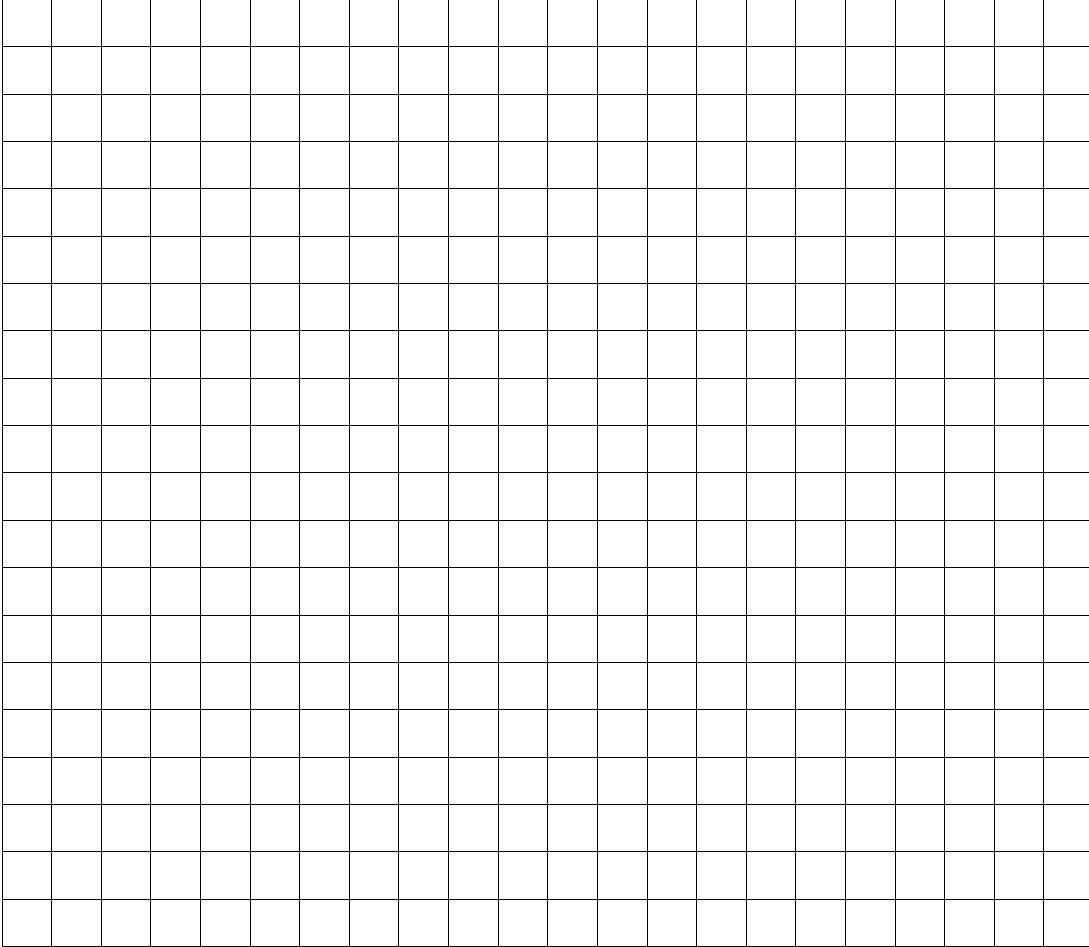
पंक्ती 1	4 →	2 रंग पिवळा	4 →			
पंक्ती 2	4 →	1 रंग निळा	1 रंग हिरवा	4 →		
पंक्ती 3	3 →	4 रंग हिरवा	3 →			
पंक्ती 4	3 →	2 रंग लाल	1 रंग निळा	1 रंग हिरवा	3 →	
पंक्ती 5	2 →	6 रंग हिरवा	2 →			
पंक्ती 6	1 →	2 रंग हिरवा	1 रंग निळा	5 रंग हिरवा	1 →	
पंक्ती 7	1 →	8 रंग हिरवा	1 →			
पंक्ती 8	3 रंग हिरवा	2 Color Red	2 रंग निळा	3 रंग हिरवा		
पंक्ती 9	4 →	2 रंग तपकिरी	4 →			
पंक्ती 10	4 →	2 रंग तपकिरी	4 →			



कोडिंग - पिक्सेल आर्ट

लपलेल्या प्रतिमांची पिक्सेल आर्ट तयार करूया! आपली पेन्सिल उचला आणि सूचनांच्या निर्देशानुसार प्रत्येक ओळ काढा. चला काय उमटले ते पाहूया!

- 4 → 1 ↘ 1 ↑ 1 ↗ 2 ↑ 2 ↘ 1 ↓ 1 ←
- 1 ↓ 1 ← 8 ↓ 2 ← 1 ↗ 2 ↖ 4 ← 2 ↙
- 1 ↓ 2 ← 1 ↗ 2 ↑ 1 ↖ 3 ↑ 3 ← 3 ↖
- 2 ↑ 3 → 2 ↗ 2 → 3 ↘ 1 ↓ 1 ↘ 2 ↓
- 1 ↙ 2 ← 1 ↖ 4 ↑





कोडिंग - पिक्सेल आर्ट

लपलेल्या प्रतिमांची पिक्सेल आर्ट तयार करूया! C 1, C 2 आपले आवडते दोन रंग निवडा. सूचनांनुसार प्रत्येक ओळ रंगवा. चला काय उमटते पाहूया!

7-C1		
3-C1	1-C2	3-C1
2-C1	2-C2	3-C1
3-C1	1-C2	3-C1
3-C1	1-C2	3-C1
3-C1	1-C2	3-C1
3-C1	1-C2	3-C1
2-C1	3-C2	2-C1
7-C1		

7-C1				
2-C1	3-C2	2-C1		
1-C1	1-C2	3-C1	1-C2	1-C1
5-C1	1-C2	1-C1		
4-C1	1-C2	2-C1		
3-C1	1-C2	3-C1		
2-C1	1-C2	4-C1		
1-C1	5-C2	1-C1		
7-C1				

7-C1				
1-C1	5-C2	1-C1		
4-C1	1-C2	2-C1		
3-C1	1-C2	3-C1		
4-C1	1-C2	2-C1		
5-C1	1-C2	1-C1		
1-C1	1-C2	3-C1	1-C2	1-C1
2-C1	3-C2	2-C1		
7-C1				



कोडिंग - पिक्सेल आर्ट

लपलेल्या प्रतिमांची पिक्सेल आर्ट तयार करूया! C 1, C 2 आपले आवडते दोन रंग निवडा. सूचनांनुसार प्रत्येक ओळ रंगवा. चला काय उमटते पाहूया!

7-C1				
4-C1	1-C2	2-C1		
3-C1	2-C2	2-C1		
2-C1	1-C2	1-C1	1-C2	2-C1
1-C1	1-C2	2-C1	1-C2	2-C1
1-C1	5-C2	1-C1		
4-C1	1-C2	2-C1		
4-C1	1-C2	2-C1		
7-C1				

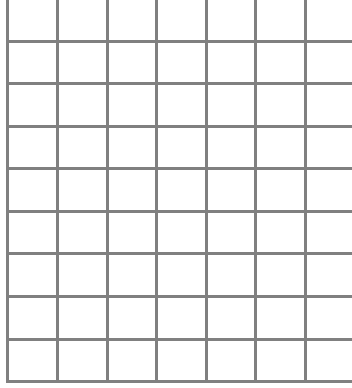
7-C1				
1-C1	5-C2	1-C1		
1-C1	1-C2	5-C1		
1-C1	4-C2	2-C1		
5-C1	1-C2	1-C1		
5-C1	1-C2	1-C1		
1-C1	1-C2	3-C1	1-C2	1-C1
2-C1	3-C2	2-C1		
7-C1				

7-C1				
3-C1	2-C2	2-C1		
2-C1	1-C2	4-C1		
1-C1	1-C2	5-C1		
1-C1	4-C2	2-C1		
1-C1	1-C2	3-C1	1-C2	1-C1
1-C1	1-C2	3-C1	1-C2	1-C1
2-C1	3-C2	2-C1		
7-C1				

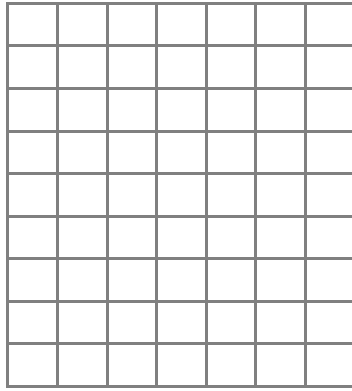


कोडिंग - पिक्सेल आर्ट

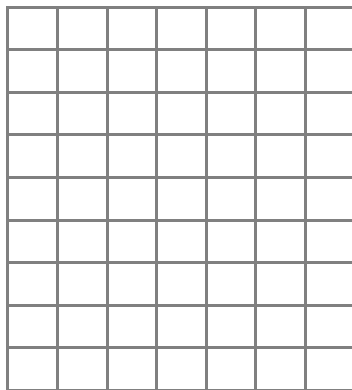
लपलेल्या प्रतिमांची पिक्सेल आर्ट तयार करूया! C 1, C 2 आपले आवडते दोन रंग निवडा. सूचनांनुसार प्रत्येक ओळ रंगवा. चला काय उमटते ते पाहूया!...



7-C1		
1-C1	5-C2	1-C1
5-C1	1-C2	1-C1
4-C1	1-C2	2-C1
3-C1	1-C2	3-C1
2-C1	1-C2	4-C1
2-C1	1-C2	4-C1
2-C1	1-C2	4-C1
7-C1		



7-C1				
2-C1	3-C2	2-C1		
1-C1	1-C2	3-C1	1-C2	1-C1
1-C1	1-C2	3-C1	1-C2	1-C1
2-C1	3-C2	2-C1		
1-C1	1-C2	3-C1	1-C2	1-C1
1-C1	1-C2	3-C1	1-C2	1-C1
2-C1	3-C2	2-C1		
7-C1				



7-C1				
2-C1	3-C2	2-C1		
1-C1	1-C2	3-C1	1-C2	1-C1
1-C1	1-C2	3-C1	1-C2	1-C1
2-C1	4-C2	1-C1		
5-C1	1-C2	1-C1		
4-C1	1-C2	2-C1		
1-C1	3-C2	3-C1		
7-C1				



क्रिए अंकगणित

"दिशानिर्देश:

1. प्रत्येक अक्षरे भिन्न सिंगल अंक दर्शवते. शून्य हा कधीही कोणत्याही संख्येचा पहिला अंक नसतो.
2. जर एकापेक्षा जास्त वेळा अक्षरे वापरली गेली तर ती समान अंक दर्शवते. खाली दिलेल्या समस्यांचे निराकरण एकापेक्षा जास्त असू शकते.
3. आपल्यासाठी एक पूर्ण केले गेले आहे.
4. क्रिए अंकगणित विषयी अधिक जाणून घेण्यासाठी संदर्भ पत्रकाचा संदर्भ

HOP + HOP

Solution : H=6; O=0; P=4; F=1; R=2; G=8

604+604

FROG

1208

ON + ON

UP

I + WE

Solution :

FUN

I + DO

Solution :

IT

SUN + FUN (hint : F=8; U=6)

Solution :

SWIM



क्रिए अंकगणित

"दिशानिर्देशः

1. प्रत्येक अक्षरे भिन्न सिंगल अंक दर्शवते. शून्य हा कधीही कोणत्याही संख्येचा पहिला अंक नसतो.
2. जर एकापेक्षा जास्त वेळा अक्षरे वापरली गेली तर ती समान अंक दर्शवते. खाली दिलेल्या समस्यांचे निराकरण एकापेक्षा जास्त असू शकते.
3. आपल्यासाठी एक पूर्ण केले गेले आहे.
4. क्रिए अंकगणित विषयी अधिक जाणून घेण्यासाठी संदर्भ पत्रकाचा संदर्भ

$A \times A$
Solution : A=6; B=3
6 x 6

BA
36

$A \times AB$
Solution :

CA

$A \times BB$
Solution :

CAD

$AA \times BB$
Solution :

DADC

$ABC \times 9$
Solution :

BDA



क्रिष्ट अंकगणित

"दिशानिर्देशः

1. खाली असलेल्या बॉक्समधील सोल्यूशन्ससह स्वतः क्रिष्ट अंकगणित कोडे बनवा. आपल्या कुटुंबातील सदस्यांना किंवा मित्रांना त्यांचे निराकरण करण्यास सांगा. हे कोडे बनविण्यासाठी नियमांचे अनुसरण करा.

नियम १: प्रत्येक अक्षरे भिन्न एकल अंक दर्शवितो. शून्य हा कधीही कोणत्याही संख्येचा पहिला अंक नसतो.

नियम २: जर एखादा अक्षर एकापेक्षा जास्त वेळा वापरला गेला तर त्याचा अर्थ असा आहे की तो समान अंक आहे.

खाली दिलेल्या समस्यांचे निराकरण एकापेक्षा जास्त असू शकते.

२. क्रिष्ट अंकगणित विषयी अधिक जाणून घेण्यासाठी संदर्भ पत्रकाचा संदर्भ घ्या. "

उत्तर :

उत्तर :

उत्तर :

उत्तर :

उत्तर :
