

Homework Assignment

வீட்டு வேலை ஒப்படை

35



Coding School

Report Book

Student Name

Result

Subjects	Marks
English	
Science	
Mathematical	
History	

create

Built on Code Studio

How It Works

இங்கே ஆரம்பிக்கவும்;

App ஐ பார்க்கவும்

le Studio

- ❖ உங்களுக்கு design பண்ணி தரப்பட்டுள்ள app இன் பகுதிகள் பின்வருமாறு அமையும். இரு Screen கொண்டது முதலாவது Screen இன் பகுதி பின்வருமாறு அமையும்.

இது "Input_studentname" என பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது "Result_Input1" என பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது Result_Input2" என பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது "Result_Input3" என பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது "Result_Input4" என பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது "Createbutton" என பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இரண்டாவது Screen இன் பகுதிகள் பின்வருமாறு அமையும்.

இது "Namedisplay" என பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இங்கு புள்ளிகள் display ஆவதற்குரிய labels இருக்கின்றது.

அவை Result1, Result2, Result3, Result4 எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

Report Book இல் முதல் screen இற்குள் உங்களால் உட்படுத்தப்பட்ட தகவல்கள் இரண்டாவது screen இல் காட்டப்பட வேண்டும். அதற்காக பின்வருமாறு blocks உருவாக்குவோம்.

- ❖ "Create" என பெயரிடப்பட்ட button இன்மேல் click பண்ணும் போது இரண்டாவது screen இற்குள் போவதற்காக மேல் உள்ள blocks இற்குள்ளேயே set screen blocks ஐ உட்படுத்தி id இற்காக "screen2" ஐ தெரிவு செய்து பின்வருமாறு. Blocks உருவாக்கவும்.

```
onEvent(▼ "create_button", ▼ "click", function() {  
    setScreen(▼ "screen2");  
});
```

- ❖ நீங்கள் பெற்றுத் தரும் மாணவர்களின் பெயர்கள் இரண்டாவது Screen இல் குறித்துக் கொள்வதற்காக On event block இற்குள்ளேயே பின்வருமாறு blocks உருவாக்கி சம்பந்தப்படுத்தவும். set text block இல் Id இற்காக "Displayname" தெரிவு செய்யவும். get text block இல் Id இற்காக "Input_studentname" ஐ தெரிவு செய்க.

```
setText(▼ "Displayname", getText(▼ "input_studentname"));
```

- ❖ Subjects , Marks என இரண்டாவது Screen இல் குறித்துக் கொள்வதற்காக மேல் உள்ள வாதே On event block இற்குள் பின்வருமாறு blocks உருவாக்கி தொடர்பு படுத்தவும்.

```
setText(▼ "Sub_Display", getText(▼ "Sub_Input"));
```

```
setText(▼ "Marks_Display", getText(▼ "Marks_Input"));
```

- ❖ முதலாவது Screen ல் குறிப்பிடப்பட்டுள்ள English, Science, Mathematical, History போன்ற பாடங்கள் இரண்டாவது Screen இல் குறிப்பதற்காக On event block இற்குள்ளேயே பின்வருமாறு blocks உருவாக்கி தொடர்பு படுத்தவும்.

```
setText(▼ "DisplayEnglish", getText(▼ "English"));
```

```
setText(▼ "DisplayScience", getText(▼ "Science"));
```

```
setText(▼ "DisplayMathematical", getText(▼ "Mathematical"));
```

```
setText(▼ "DisplayHistory", getText(▼ "History"));
```

- ❖ இலக்கங்கள் இருக்கும் போது மட்டும் பாடங்களின் புள்ளிகள் இரண்டாவது Screen இல் குறிப்பதற்காக On event block இற்குள்ளேயே பின்வருமாறு blocks உருவாக்கி தொடர்பு படுத்தவும்.

```
setNumber(▼"Result1", getNumber(▼"Result_input1"));
setNumber(▼"Result2", getNumber(▼"Result_input2"));
setNumber(▼"Result3", getNumber(▼"Result_input3"));
setNumber(▼"Result4", getNumber(▼"Result_input4"));
```

சரியான விடையை தெரிவு செய்க.

1. நீங்கள் English பாடத்திற்கு 74 புள்ளிகளை விட கூடினால் "Result number" எனப் பெயரிடப்பட்ட label இல் "A" என குறிப்பதற்குத் தேவையான blocks என்ன? (நீங்கள் English பாடத்திற்கு Screen 1 இல் புள்ளி உட்படுத்தும் text id ஆனது "Result_input1" ஆகவும் Screen 2 இல் பாடத்தின் புள்ளிகள் display ஆகும் label id ஐ "Result1" எனவும் பெற்றுத்தரப்பட்டுள்ளது.)

```
English = getNumber(▼"Result_input1");
if (English > 74) {
  setText(▼"Resultnumber", "A");
}
```

```
English = getNumber(▼"Result_input1");
if (English < 74) {
  setText(▼"Resultnumber", "A");
}
```

```
English = getNumber(▼"Result1");
if (English < 74) {
  setText(▼"Resultnumber", "A");
}
```

2. நீங்கள் Mathematical பாடத்திற்காக Screen 1 இன் புள்ளி உட்படுத்தும் text id ஐ "Result_input3" ஆகவும் Screen 2 இல் பாடப்புள்ளி display ஆகும் label id ஐ "Result3" எனவும் பெற்றுத் தரப்பட்டுள்ளதோடு நீங்கள் கணித பாடத்திற்கு 36 புள்ளிகளை விட குறைவாகும் போது திரை சிவப்பு நிறம் ஆவதற்குரிய blocks எது?

```

Mathematical = getNumber(▼"Result_input3");
if (Mathematical > 36) {
  setProperty(▼"screen2", ▼"background-color", ▼"red");
}

Mathematical = getNumber(▼"Result_input3");
if (Mathematical < 36) {
  setProperty(▼"screen2", ▼"background-color", ▼"red");
}

Mathematical = getNumber(▼"Result3");
if (Mathematical < 36) {
  setProperty(▼"screen2", ▼"background-color", ▼"red");
}

```

3. நீங்கள் எல்லாப் பாடங்களிலும் 34 புள்ளிகளை விட அதிகமாக பெற்றுக் கொள்ளும் போது You pass the exam என உச்சரிப்பதற்கு பயன்படுத்தும் Blocks எது?

```

if (English < 34 == (Science < 34 == (Mathematical < 34 == History < 34))) {
  playSpeech("You pass the exam", ▼"female", ▼"English"); --
}

if (English > 34 == (Science > 34 == (Mathematical > 34 == History > 34))) {
  playSpeech("You pass the exam", ▼"female", ▼"English"); --
}

if (English > 34 && (Science > 34 && (Mathematical > 34 && History > 34))) {
  playSpeech("You pass the exam", ▼"female", ▼"English"); --
}

```



4. இந்தப் படத்தை உட்படுத்துவதற்கு design toolbox ஊடாக எது பாவிக்கப்பட்டுள்ளது?

Canvas
Image
Text Area

5. Create என்ற button மீது click பண்ணும் போது ஒலி ஒன்றை எழுப்புவதற்கு பயன்படுத்த வேண்டிய blocks எது?

```

onEvent(▼"create_button", ▼"click", function() {
  stopSound(▼"sound://default.mp3"); --
})

onEvent(▼"create_button", ▼"keyup", function() {
  playSound(▼"sound://default.mp3", ▼false); --
})

onEvent(▼"create_button", ▼"click", function() {
  playSound(▼"sound://default.mp3", ▼false); --
})

```