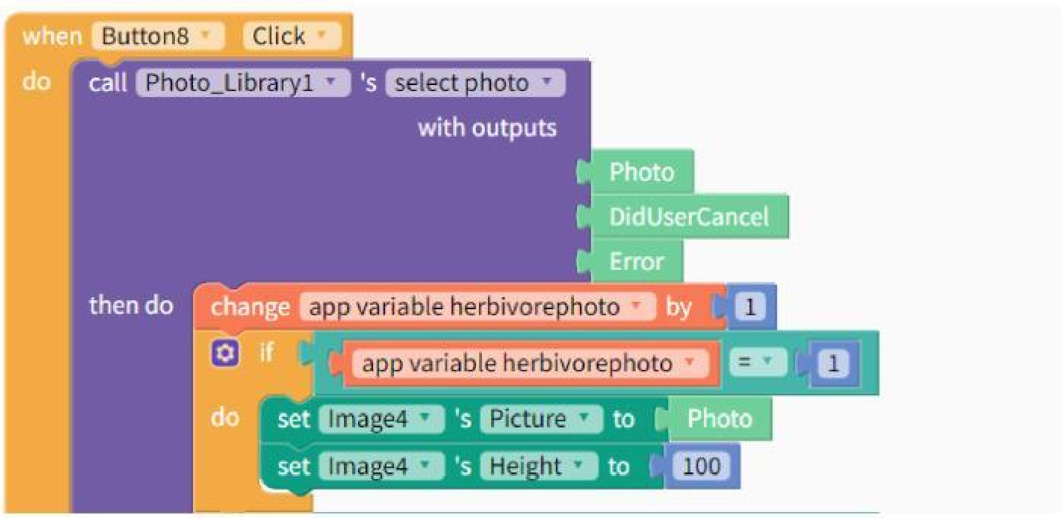
Project 103

செயற்றிட்டம் 103

DP EDUCATION

Coding School

thunkable



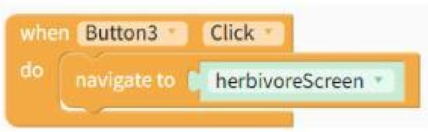
LIVEWORKSHEETS

- ❖ 102 ஆவது Home work இல் design பண்ணிக் கொண்ட app இற்கு code ஒன்று இங்கு உருவாக்குவோம்.
- ❖ முதலில் நாம் homeScreen இற்கு code உருவாக்குதலைச் செய்வோம்.

  - Button1 இன் மேல் click பண்ணும் போது animalScreen இற்கு நகர்வதற்கு code உருவாக்குவோம்.

  - Button2 இன் மேல் click பண்ணும் போது plantScreen இற்கு நகர்வதற்கு code உருவாக்குவோம்.

- ❖ animalScreen இற்கு code உருவாக்குதலை பின்வருமாறு செய்வோம்.
  - Button3 இன் மேல் click செய்யும் போது herbivoreScreen இற்கு நகர்வதற்கு code உருவாக்குவோம்.



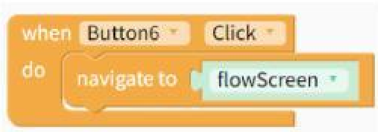
  - Button4 இன் மேல் click செய்யும் போது carnivoreScreen இற்கு நகர்வதற்கு code உருவாக்குவோம்.

LIVEWORKSHEETS

- Button5 இன் மேல் click பண்ணும் போது omnivoreScreen இற்கு நகர்வதற்கு code உருவாக்குவோம்.

❖ plantScreen இற்கு code உருவாக்குதலை பின்வருமாறு செய்வோம்.

- Button6 இன் மேல் click செய்யும்போது flowScreen இற்கு நகர்வதற்கு code உருவாக்குவோம்.



- Button7 இன் மேல் click பண்ணும் போது non-flow_Screen இற்கு நகர்வதற்கு code உருவாக்குவோம்.

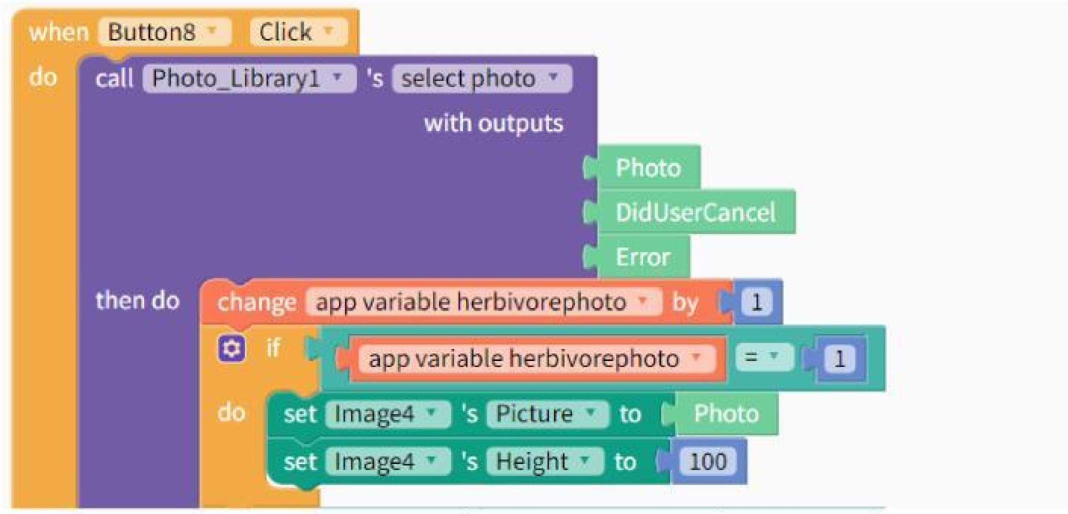
❖ herbivoreScreen இற்கு code உருவாக்குதலை பின்வருமாறு செய்வோம்.

- பின்வருமாறு variable ஒன்றை சேர்க்க அதற்காக முதற் சந்தர்ப்பத்தில் herbivorephoto வின் அளவை 0 என பெற்றுக் கொடுக்க.

- Button8 இன் மேல் click பண்ணும் போது herbivorephoto variable இன் பெறுமானம் (1) ஒன்றால் அதிகரிக்க வேண்டும். மேலும் herbivorephoto இன் பெறுமானம் 1

LIVEWORKSHEETS

ஆகும்போது photo_library1 இன் image4 எனக் குறிக்கப்படும் image இற்குள் நீர் select செய்த உரு சேரவேண்டியதோடு அவ்வுருவின் height 100 ஆக வேண்டும். அதற்காக பின்வருமாறு block பயன்படுத்தவும்.

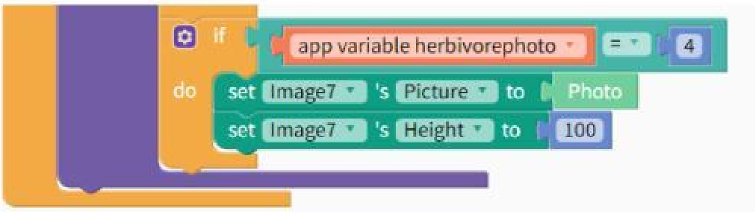


- herbivorephoto variable இன் பெறுமானம் 2 ஆகும்போது photo_library1 இன் image5 எனக் குறிக்கப்படும் image இற்குள் நீர் select செய்த உரு சேர வேண்டியதோடு அவ்வுருவின் height 150 ஆக வேண்டும் . அதற்காக பின்வருமாறு block பயன்படுத்தவும்.

- herbivorephoto variable இன் பெறுமானம் 3 ஆகும்போது photo_library1 இன் image 6 எனக் குறிக்கப்படும். Image இற்குள் நீர் select செய்த உரு சேர வேண்டியதோடு அவ்வுருவின் height 150 ஆக வேண்டும். அதற்காக பின்வருமாறு block பயன்படுத்தவும்.

LIVEWORKSHEETS

- herbivorephoto variable இன் பெறுமானம் 4 ஆகும்போது photo_library1 இன் image7 என குறிக்கப்படும் image இற்குள் நீர் select செய்தஉரு சேர வேண்டியதோடு அவ்வுருவின் height 100 ஆக வேண்டும். அதற்காக பின்வருமாறு block பயன்படுத்தவும்.



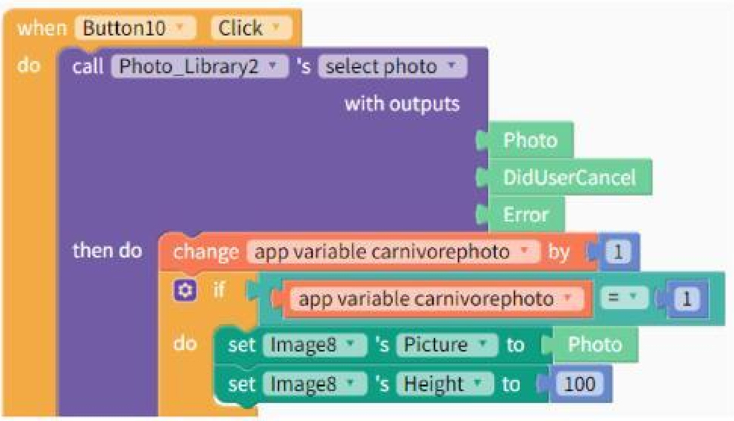
- Button9 இன் மேல் click செய்யும் போது homeScreen இற்கு நகர்வதற்கு code உருவாக்குவோம்.

❖ carnivoreScreen இற்கு code உருவாக்குதலை பின்வருமாறு செய்வோம்.

- பின்வருமாறு variable ஒன்றை சேர்க்கவும். அதற்காக முதல் சந்தர்ப்பத்தில் carnivorephoto வின் அளவை 0 எனப் பெற்றுக் கொடுக்க.

LIVEWORKSHEETS

- Button10 இன் மேல் click பண்ணும் போது carnivorephoto variable இன் பெறுமானம் 1 ஆல் அதிகரிக்க வேண்டும். மேலும் carnivorephoto variable இன் பெறுமானம் 1 ஆகும்போது photo_library2 இன் image8 என குறிக்கப்படும் image இற்குள் நீர் select செய்த உரு சேர வேண்டியதோடு அவ்வுருவின் height 100 ஆக வேண்டும். அதற்காக பின்வருமாறு block பயன்படுத்தவும்.

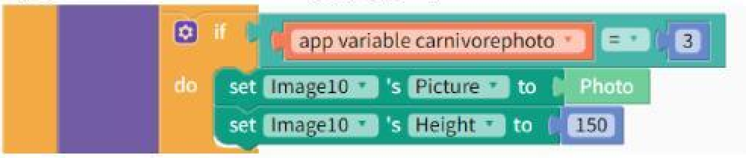


- carnivorephoto variable இன் பெறுமானம் 2 ஆகும் போது photo_library2 இன் image9 எனக் குறிக்கப்படும் image இற்குள் நீர் select செய்த உரு சேர வேண்டியதோடு அவ்வுருவின் height 150 ஆக வேண்டும். அதற்காக பின்வருமாறு block பயன்படுத்தவும் .

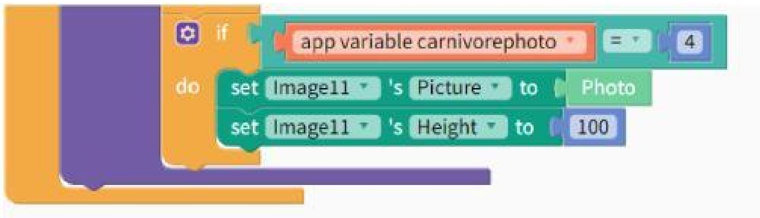
- carnivorephoto variable இன் பெறுமானம் 3 ஆகும்போது photo_library2 இன் image10 எனக் குறிக்கப்படும் image இற்குள் நீர் select செய்த உரு சேர வேண்டியதோடு

LIVEWORKSHEETS

அவ்வுருவின் height 150 ஆக வேண்டும். அதற்காக பின்வருமாறு block பயன்படுத்தவும்.



- carnivorephoto variable இன் பெறுமானம் 4 ஆகும்போது photo_library2 இன் image11 எனக் குறிக்கப்படும் image இற்கு நீர் select செய்த உரு சேர வேண்டியதோடு அவ்வுருவின் height 100 ஆக வேண்டும். அதற்காக பின்வருமாறு block பயன்படுத்தவும்.



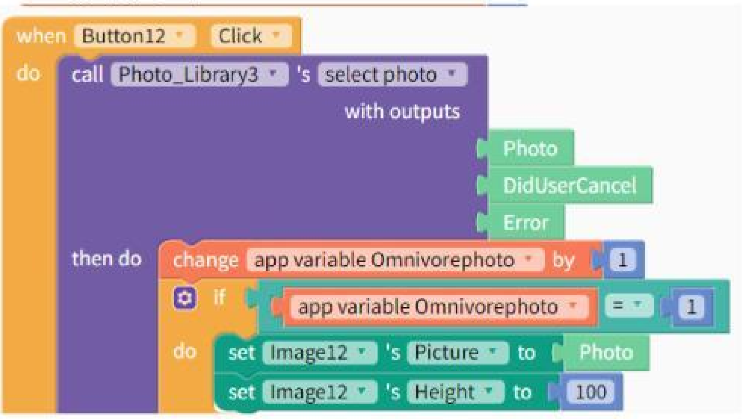
- Button11 இன் மேல் click செய்யும் போது homeScreen இற்கு நகர்வதற்கு code உருவாக்குவோம்.

❖ omnivoreScreen இற்கு code உருவாக்குதலை பின்வருமாறு செய்வோம்.

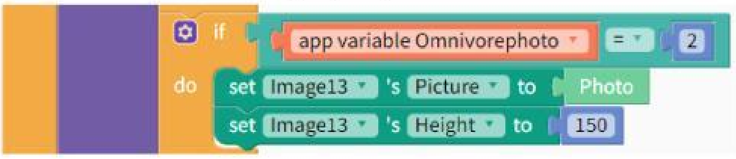
- பின்வருமாறு variable ஒன்றை சேர்க்கவும். அதற்காக முதற்சந்தர்ப்பத்தில் omnivorephoto வின் அளவை 0 எனப் பெற்றுக் கொடுக்க.

LIVEWORKSHEETS

- Button12 இன் மேல் click செய்யும் போது omnivorephoto variable இன் பெறுமானம்(1) ஒன்றால் அதிகரிக்க வேண்டும். மேலும் 1 omnivorephoto variable இன் பெறுமானம் 1 ஆகும் போது photo_library3 இன் image12 எனக் குறிக்கப்படும் image இற்குள் நீர் select செய்த உரு சேர வேண்டியதோடு அவ்வுருவின் height 100 ஆக வேண்டும். அதற்காக பின்வருமாறு block பயன்படுத்தவும்.



- omnivorephoto variable இன் பெறுமானம் 2 ஆகும்போது photo_library3 இன் image13 எனக் குறிக்கப்படும் image இற்குள் நீர் select செய்த உரு சேர வேண்டியதோடு அவ்வுருவின் height 150 ஆக வேண்டும். அதற்காக பின்வருமாறு block பயன்படுத்தவும்.

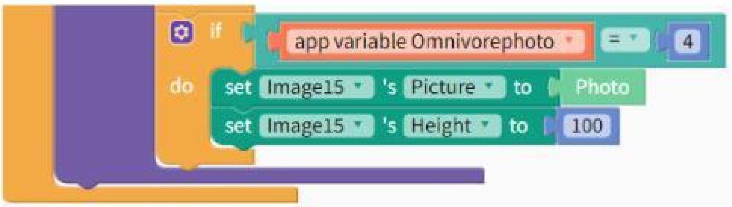


- omnivorephoto variable இன் பெறுமானம் 3 ஆகும்போது photo_library3 இன் image14 எனக் குறிக்கப்படும் image

LIVEWORKSHEETS

இற்குள் நீர் select செய்த உரு சேர வேண்டியதோடு அவ்வுருவின் height 150 ஆக வேண்டும். அதற்காக பின்வருமாறு block பயன்படுத்தவும்.

- omnivorephoto variable இன் பெறுமானம் 4 ஆகும்போது photo_library3 இன் image15 எனக் குறிக்கப்படும் image இற்குள் select செய்த உரு சேர வேண்டியதோடு அவ்வுருவின் height 100 ஆக வேண்டும். அதற்காக பின்வருமாறு block பயன்படுத்தவும்.



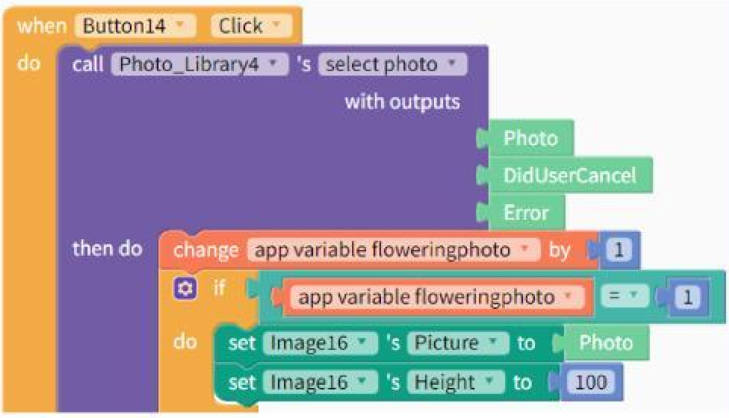
- Button13 இன் மேல் click செய்யும் போது homeScreen இற்கு நகர்வதற்கு code உருவாக்குவோம்.

❖ floweScreen இற்கு code உருவாக்குதலை பின்வருமாறு செய்வோம்.

- பின்வருமாறு variable ஒன்றை சேர்க்கவும். அதற்காக முதற்சந்தர்ப்பத்தில் floweringphoto வின் அளவை 0 என பெற்றுக் கொள்க.

LIVEWORKSHEETS

- Button14 இன் மேல் click செய்யும் போது floweringphoto variable இன் பெறுமானம் (1) ஒன்றால் அதிகரிக்க வேண்டும். மேலும் floweringphoto variable இன் பெறுமானம் 1 ஆகும்போது photo_library4 இன் image16 எனக் குறிக்கப்படும் image இற்குள் நீர் select செய்த உரு சேர வேண்டியதோடு அவ்வுருவில் height 100 ஆக வேண்டும். அதற்காக பின்வருமாறு block உருவாக்கவும்.



- floweringphoto variable இன் பெறுமானம் 2 ஆகும்போது photo_library4 இன் image17 எனக் குறிக்கப்படும் image இற்குள் நீர் select செய்த உரு சேர வேண்டியதோடு அவ்வுருவின் height 150 ஆக வேண்டும். அதற்காக பின்வருமாறு block பயன்படுத்தவும்.
- floweringphoto variable இன் பெறுமானம் 3 ஆகும் போது photo_library4 இன் image18 எனக் குறிக்கப்படும் image இற்குள் நீர் select செய்தஉரு சேர வேண்டியதோடு அவ்வுருவின் height 150 ஆக வேண்டும். அதற்காக block உருவாக்கவும்.
- floweringphoto variable இன் பெறுமானம் 4 ஆகும்போது photo_library4 இன் image19 எனக் குறிக்கப்படும் image இற்குள் நீர் select செய்த உரு சேர வேண்டியதோடு அவ்வுருவின் height 100 ஆக வேண்டும். அதற்காக block உருவாக்கவும்.

LIVEWORKSHEETS

- Button15 இன் மேல் click செய்யும்போது homeScreen இற்கு நகர்வதற்கு code உருவாக்கவும்.

❖ Non-flowe_Screen இற்கு code உருவாக்குதலை பின்வருமாறு செய்வோம்.

- பின்வருமாறு variable ஒன்றை சேர்க்கவும். அதற்காக முதற்சந்தர்ப்பத்தில் nonfloweringphoto இன் அளவை 0 எனப் பெற்றுக் கொடுக்க.

- Button16 இன் மேல் click செய்யும் போது nonfloweringphoto variable இன் பெறுமானம் 1 ஆல் அதிகரிக்க வேண்டும். மேலும் nonfloweringphoto variable இன் பெறுமானம் 1 ஆகும்போது photo_library5 இன் image20 எனக் குறிக்கப்படும் image இற்குள் நீர் select செய்த உரு சேர வேண்டியதோடு அவ்வுருவின் height 100 ஆக வேண்டும். அதற்காக முன்பு போலவே block சேர்த்துக் கொள்ளவும்.
- nonfloweringphoto variable இன் பெறுமானம் 2 ஆகும்போது photo_library5 இன் image21 என குறிக்கப்படும் image இற்குள் நீர் select செய்த உரு சேர வேண்டியதோடு அவ்வுருவின் height 150 ஆக வேண்டும். அதற்காக block உருவாக்கிக் கொள்க.
- nonfloweringphoto variable இன் பெறுமானம் 3 ஆகும்போது photo_library5 இன் image22 எனக் குறிக்கப்படும் image இற்குள் நீர் select செய்த உரு சேர வேண்டியதோடு அவ்வுருவின் height 150 ஆக வேண்டும். அதற்காக block உருவாக்கவும்.
- nonfloweringphoto variable இன் பெறுமானம் 4 ஆகும் போது photo_library5 இன் image19 எனக் குறிக்கப்படும் image இற்குள் நீர் select செய்த உரு சேர

LIVEWORKSHEETS

வேண்டியதோடு அவ்வுருவின் height 100 ஆக வேண்டும். அதற்காக block உருவாக்கவும்.

- Button15 மேல் click செய்யும் போது homeScreen இற்கு நகர்வதற்கு code செய்யவும்.

LIVEWORKSHEETS