Project 254

254 வது ஒப்பந்தம்

டிஃபி கோடிங் பாடசாலை

thunkable

ILLUSTRATIONSHEETS

- 254 வது இட்டத்தை கீழே உள்ளவாறு வைரு செய்யுங் பயன் செய்யவும்.
- உங்களுக்கு Screen1 என பெயரிடுவதற்கு Screen ஐ கீழே உள்ளவாறு வைரு செய்துகொள்ளுங்கள்.Canvas முன்னிருப்பு செய்து கொள்ளுங்கள் . அதற்கு Canvas ன் வைரு கீழே உள்ளவாறு உருமாறி கொள்ளுங்கள்.
- Canvas கீழே உள்ள images மீது right click செய்து upload image from phone தேர்வை அழுத்தி படத்தினை செய்து கொள்ளுங்கள்.

- மேலுள்ள என் ஆப்பிளுக்கு பட்ட இன்னொரு படத்தின் பெயர் மற்றும். largest தேர்வை அழுத்தி கீழுள்ள மெனுவிலுள்ள பெயர்களுக்கு உருமாறி கொள்ளுங்கள்.
- Row.Class என் ஆப்பிளுக்கு பட்ட இன்னொரு புதிய class ஒன்றினை சேர்த்து கொள்ளுங்கள். அதற்கான Row1,row2,row3 பட்டை தனித்து சேர்த்து கொள்ளுங்கள். அதன் பெயர் மற்றும் பட்டையை தேர்வை 50 மற்றும். 70 ஆகவும் விரிவாக்கம் செய்து கொள்ளுங்கள். உருமாறி கொள்ளுங்கள்.

ILLUSTRATIONSHEETS

- நிறம் அதனை தேர்வை Row 1, Row2, Row3, Row4, Row5 மற்றும் Row6 என்ன புதிய அளவு சேர்த்து கொள்ளுங்கள். அதன் X,Y, யாக மற்றும் height தேர்வை 0 மற்றும் 0 ஆகவும் பயன்படுத்தி உருமாறி கொள்ளுங்கள்.
- Row 1, Row2, Row3, Row4, Row5 மற்றும் Row6 ஆகிய புதிய ஆப்பிள் பகுதி ஆகிய 20 ஆக மேலேயும். வைரு வருவது 70 ஆக மேலேயும் 2 நிலை 5 ஆகும்.
- Row1, Row2, Row3, Row4, Row5 மற்றும் Row6 ஆகிய புதிய ஆப்பிள் 2 பகுதி மற்றும். height மேல்வரைவுகளை மேலே ஆப்பிளுடன் பட்டுள்ள மதிப்பைக்கொடுப்பதாகும் மற்றும் பட்டுள்ள மதிப்பைக்கொடுப்பதாகும். Row1 புதிய தேர்வை X, Y என் நிலையை கீழே உள்ள ஆப்பிளுடன் பட்டு நிலையாகு வாறுநிலைப்படுகிறது.

- Row1 புதிய தேர்வை X, Y என் நிலையை கீழே உள்ள ஆப்பிளுடன் ஆப்பிளுடன் பட்டு நிலையாகு வாறுநிலைப்படுகிறது.

ILLUSTRATIONSHEETS

- Row2 புதிய தேர்வை X, Y என் நிலையை கீழே உள்ள ஆப்பிளுடன் ஆப்பிளுடன் பட்டு நிலையாகு வாறுநிலைப்படுகிறது.

- Row3 புதிய தேர்வை X, Y என் நிலையை கீழே உள்ள ஆப்பிளுடன் ஆப்பிளுடன் பட்டு நிலையாகு வாறுநிலைப்படுகிறது.

ILLUSTRATIONSHEETS

- Row 5 புதிய தேர்வை X, Y என் நிலையை கீழே உள்ள ஆப்பிளுடன் ஆப்பிளுடன் பட்டு நிலையாகு வாறுநிலைப்படுகிறது.

- Row 6 புதிய தேர்வை X, Y என் நிலையை கீழே உள்ள ஆப்பிளுடன் ஆப்பிளுடன் பட்டு நிலையாகு வாறுநிலைப்படுகிறது.

ILLUSTRATIONSHEETS

- Button1 என் Click தன்மையை சேர்த்து கொள்ளுங்கள். அதற்கு clear கீழ் height மற்றும் width தேர்வை 50 மற்றும். 50 என் மதிப்பாகவும் சேர்த்து கொள்ளுங்கள் . Text தேர்வை Clear என்னும் பெயரிடுவதற்கு மற்றும் Text size தேர்வை 15 ஆகவும் பயன்படுத்தி உருமாறி கொள்ளுங்கள்.
- Button1 என் Click தன்மையை சேர்த்து கொள்ளுங்கள் . அதற்கு clear கீழ் height மற்றும் width தேர்வை 50 மற்றும். 50 என் மதிப்பாகவும் சேர்த்து கொள்ளுங்கள் . Text தேர்வை Clear என்னும் பெயரிடுவதற்கு மற்றும் Text size தேர்வை 15 ஆகவும் பயன்படுத்தி உருமாறி கொள்ளுங்கள்.
- Label1 Class தன்மையை சேர்த்து கொள்ளுங்கள் . அதற்கு clear கீழ் height மற்றும் width தேர்வை 50 மற்றும். 50 என் மதிப்பாகவும் சேர்த்து கொள்ளுங்கள் . Text தேர்வை Clear என்னும் பெயரிடுவதற்கு மற்றும் Text size தேர்வை 15 ஆகவும் பயன்படுத்தி உருமாறி கொள்ளுங்கள்.
- Label2 Class தன்மையை சேர்த்து கொள்ளுங்கள் . அதற்கு clear கீழ் height மற்றும் width தேர்வை 50 மற்றும். 50 என் மதிப்பாகவும் சேர்த்து கொள்ளுங்கள் . Text தேர்வை Clear என்னும் பெயரிடுவதற்கு மற்றும் Text size தேர்வை 15 ஆகவும் பயன்படுத்தி உருமாறி கொள்ளுங்கள்.

- Label2 Class Text தேர்வை Clear என்னும் பெயரிடுவதற்கு மற்றும் Text size தேர்வை 15 ஆகவும் பயன்படுத்தி உருமாறி கொள்ளுங்கள்.

ILLUSTRATIONSHEETS

- மேலுள்ள என் Button தன்மையை கீழுள்ள மெனுவிலுள்ளவாறு Text மாற்றம் செய்து கொள்ளுங்கள்.
- Row1 என் Row தன்மையை சேர்த்து கொள்ளுங்கள் . அதற்கு clear கீழ் height மற்றும் width தேர்வை 10 மற்றும். 110 என் மதிப்பாகவும் சேர்த்து கொள்ளுங்கள் . Text தேர்வை Clear என்னும் பெயரிடுவதற்கு மற்றும் Text size தேர்வை 15 ஆகவும் பயன்படுத்தி உருமாறி கொள்ளுங்கள் Row.class தன்மையை வைரு செய்யுங்கள் Row.class தேர்வை 10 என்னும் பெயரிடுவதற்கு மற்றும் Text size தேர்வை 15 ஆகவும் பயன்படுத்தி உருமாறி கொள்ளுங்கள் Row.class தேர்வை Row1 ப.டத்தில் குறிப்பிட்ட பட்டுள்ளவாறு வைரு செய்யுங்கள்

- மற்றொரு button மேலுள்ள left_turn என் பெயரிடுவதற்கு அதற்கு height மற்றும் width 10 மற்றும். 110 என் மதிப்பாகவும் சேர்த்து கொள்ளுங்கள் . Text தேர்வை Clear என்னும் பெயரிடுவதற்கு மற்றும் Text size தேர்வை 15 ஆகவும் பயன்படுத்தி உருமாறி கொள்ளுங்கள் Row.class தன்மையை வைரு செய்யுங்கள் Row.class தேர்வை 10 என்னும் பெயரிடுவதற்கு மற்றும் Text size தேர்வை 15 ஆகவும் பயன்படுத்தி உருமாறி கொள்ளுங்கள் Row.class தேர்வை Row1 ப.டத்தில் குறிப்பிட்ட பட்டுள்ளவாறு வைரு செய்யுங்கள்

ILLUSTRATIONSHEETS

அதேபோல்கீழுள்ள button வி தேர்வை தேர்வை கீழுள்ள ப.டத்தில் குறிப்பிட்ட பட்டுள்ளவாறு வைரு செய்யுங்கள்.

- Timer components இருக்கிறது. செய்து கொள்ள வேண்டும்.

நான் இரண்டாவது பயன் ஐ உருவாக்குகிறோம்.

- Screen என்ன பயன்படுத்தி உருமாறுவதற்கு அதன் ஆரம்ப மதிப்பாக 3 என் பயன்படுத்தியுள்ளேன்

- left_turn touch down அதன் பேரில் பேரது Timer ல் enabled true ஆக வேண்டும். Ball1 புதிய ஏற் image number ஆகவும் 1 ஆக வேண்டும். Ball1 புதிய x நிலை இன்னொரு மேலும் - 10 ஆக வேண்டும் . - மற்ற புதிய ஏற் image number ஆகவும் 1 ஆக வேண்டும். Ball1 புதிய x நிலை 0 ஆக பக்கத்திற்கு கீழு ஆக வேண்டும்.

ILLUSTRATIONSHEETS

- right_turn touch down அதன் பேரில் பேரது Timer ல் enabled true ஆக வேண்டும். Ball1 புதிய ஏற் image number ஆகவும் 1 ஆக வேண்டும். Ball1 புதிய x நிலை இன்னொரு மேலும் 10 ஆக வேண்டும் . மற்ற புதிய ஏற் image number ஆகவும் 1 ஆக வேண்டும். Ball1 புதிய x நிலை 0 ஆக பக்கத்திற்கு கீழு ஆக வேண்டும்.

- left_turn touch up அதன் பேரில் பேரது Timer ல் enabled false ஆக வேண்டும். Ball1 புதிய ஏற் x நிலை இன்னொரு மேலும் 10 ஆக வேண்டும் .மற்ற புதிய ஏற் Y நிலை இன்னொரு மேலும் 10 ஆக வேண்டும்.

- right_turn touch up அதன் பேரில் பேரது Timer ல் enabled false ஆக வேண்டும். Ball1 புதிய ஏற் x நிலை இன்னொரு மேலும் 10 ஆக வேண்டும் .மற்ற புதிய ஏற் Y நிலை இன்னொரு மேலும் 10 ஆக வேண்டும்.

ILLUSTRATIONSHEETS

- Ball1.class வி மற்றும் மூன்று அதன் இரண்டில் கீழுள்ப பயன்கிறவும் பேரது அதே புதிய ஏற் உருவாகி நிலை வி மற்றும். உருவாகி நிலை வி ஆக வேண்டும்.

- Ball1.class அதன்கீழு Row class வி மேலுமுள் பேரது மற்றும் புதிய ஏற் கீழுள்ள Row1 ஆகவும் 1 ஆக வேண்டும். Row1 புதிய x நிலை மேலுமுள் number 1 ஆகவும் 0 ஆகவும் வேண்டும். Row1 மதிப்பு வி வி விலை 1 ஆக வேண்டும் .row_total வி வி நிலை Row1 புதிய x நிலை ஆக வேண்டும் .row_total வி வி நிலை Row1 புதிய x நிலை ஆகவும் மற்றும். மேலுமுள் பேரது மற்றும் row variable வி வாழு ஆகவும் மற்றும். மேலுமுள் வேண்டும்.

- Time 2 வை அதன் பேரது மதிப்பாக முன்பகுப்பாகு 0 ஆக வேண்டும்.

ILLUSTRATIONSHEETS