Project 147

செயற்றிட்டம் 147

DP EDUCATION

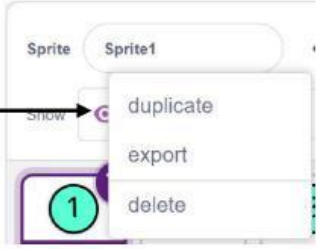
Coding School

LIVEWORKSHEETS

❖ print இன் மேல் click செய்து வட்டம் ஒன்று வரைக. அதன் அளவை 38 x 38 என உருவாக்கவும். அந்த வட்டத்திற்குள் 1 என குறிக்கவும் .அப்போது பின்வரும் வரைப்படத்தில் உள்ளவாறு படம் ஒன்றை உருவாக்கிக் கொள்ள முடியும். பின்வரும் வரைப்படத்தில் உள்ளவாறு X,Y position மற்றும் Size ஐ உருவாக்கிக் கொள்க.

❖ பின்பு sprite 1 என உருவாக்கிக் கொண்ட மேலுள்ள படத்தை duplication செய்து கொள்க. நீர் அவ்வாறு 15 படங்களை duplication செய்து கொள்க.

duplicate இன் மேல் click



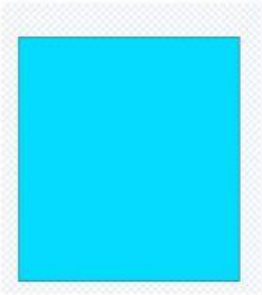
❖ பின்பு அப்படங்களின் text மற்றும் X,Y position பின்வருமாறு உருவாக்கிக் கொள்க.

Text	X position	Y position
2	64	-98
3	-50	-50
4	7	-50
5	64	-50
6	-50	-2
7	7	-2

LIVEWORKSHEETS

8	64	-2
9	-50	50
0	-50	-98
+	119	-2
-	7	50
=	64	50
X	119	-50
/	119	-98
C	119	50

- print இன் மேல் click செய்து சதுரம் ஒன்றை வரைக .அதன் அளவை 222 x245 என உருவாக்கவும். அப்போது கீழே உள்ள வரைபடத்தில் உள்ளவாறு உருவாக்கிக் கொள்ள முடியும். பின்வரும் வரைப்படத்தின் படி X,Y position மற்றும் Size உருவாக்கிக் கொள்க.

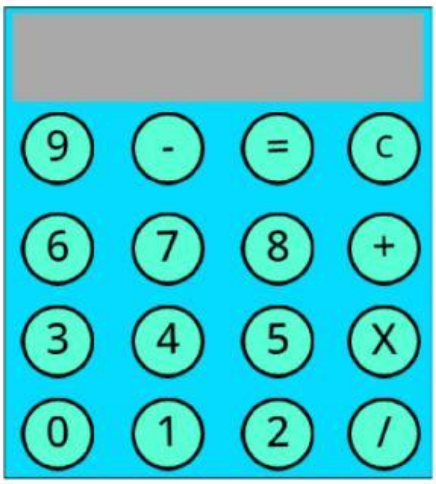


- print இன் மேல் click செய்து சதுரம் ஒன்றை draw செய்க. அதன் அளவை 213 x 46 என உருவாக்கிக் கொள்க. அப்போது கீழே உள்ள வரைபடத்தில் உள்ளவாறு படம்

LIVEWORKSHEETS

ஒன்றை உருவாக்கிக் கொள்ள முடியும். கீழே உள்ள வரைபடத்தில் உள்ளவாறு X,Y position மற்றும் Size உருவாக்கிக் கொள்க.

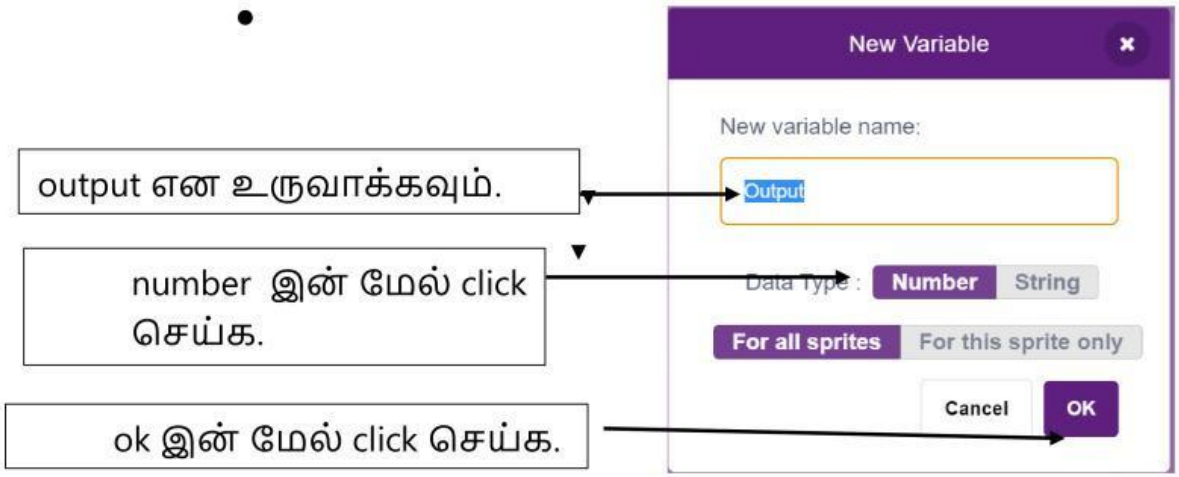
❖ Design ஐ உருவாக்கிய பின் பின்வருமாறு தோன்றும்.



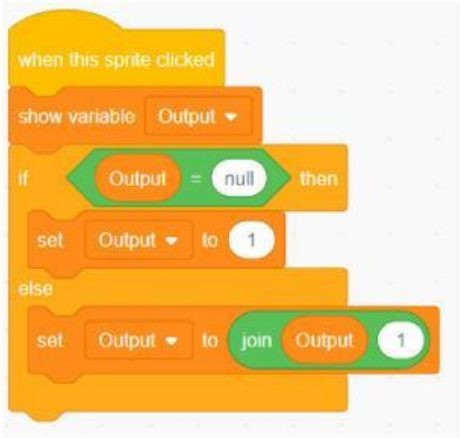
LIVEWORKSHEETS

❖ 1 Sprite இற்கு code உருவாக்குவோம்.

- முதலில் Output என variable ஒன்றை உருவாக்கவும்.
-



- இந்த sprite இன் மேல் click பண்ணும் போது Output variable show ஆக வேண்டும் .Output variable இல் ஒன்றும் assign ஆகாமல் இருந்தால் Output variable இன் பெறுமதி 1 ஆக வேண்டும். அவ்வாறில்லை என்றால் Output variable இல் assign ஆகியுள்ள பெறுமதியுடன் 1 தொடர்புபட வேண்டும்.



LIVEWORKSHEETS

❖ இலக்கம் 2 உடைய Sprite இற்கு code உருவாக்குவோம்.

- இந்த sprite இன் மேல் click பண்ணும் போது Output variable show ஆக வேண்டும். Output variable இல் யாதொன்றும் assign ஆகி இல்லை என்றால் Output variable இன் பெறுமதி 2 ஆக வேண்டும். அவ்வாறில்லை என்றால் Output variable இல் assign ஆகியுள்ள பெறுமதியுடன் 2 தொடர்புபட வேண்டும்.

❖ இலக்கம் 3 உடைய Sprite இற்கு code உருவாக்குவோம்.

- இந்த sprite இன் மேல் click பண்ணும் போது Output variable show ஆக வேண்டும். Output variable இல் யாதொன்றும் assign ஆகி இல்லை என்றால் Output variable இன் பெறுமதி 3 ஆக வேண்டும். அவ்வாறில்லை என்றால் Output variable இல் assign ஆகியுள்ள பெறுமதியுடன் 3 தொடர்புபட வேண்டும்.

❖ இலக்கம் 4 உடைய Sprite இற்கு code உருவாக்குவோம்.

- இந்த sprite இன் மேல் click பண்ணும் போது Output variable show ஆக வேண்டும். Output variable இல் யாதொன்றும் assign ஆகி இல்லை என்றால் Output variable இன் பெறுமதி 4 ஆக வேண்டும். அவ்வாறில்லை என்றால் Output variable இல் assign ஆகியுள்ள பெறுமதியுடன் 4 தொடர்புபட வேண்டும்.

LIVEWORKSHEETS

❖ இலக்கம் 5 உடைய Sprite இற்கு code உருவாக்குவோம்.

- இந்த sprite இன் மேல் click பண்ணும் போது Output variable show ஆக வேண்டும். Output variable இல் யாதொன்றும் assign ஆகி இல்லை என்றால் Output variable இன் பெறுமதி 5 ஆக வேண்டும். அவ்வாறில்லை என்றால் Output variable இல் assign ஆகியுள்ள பெறுமதியுடன் 5 தொடர்புபட வேண்டும்.

❖ இலக்கம் 6 உடைய Sprite இற்கு code உருவாக்குவோம்.

- இந்த sprite இன் மேல் click பண்ணும் போது Output variable show ஆக வேண்டும். Output variable இல் யாதொன்றும் assign ஆகி இல்லை என்றால் Output variable இன் பெறுமதி 6 ஆக வேண்டும். அவ்வாறில்லை என்றால் Output variable இல் assign ஆகியுள்ள பெறுமதியுடன் 6 தொடர்புபட வேண்டும்.

❖ இலக்கம் 7 உடைய Sprite இற்கு code உருவாக்குவோம்.

- இந்த sprite இன் மேல் click பண்ணும் போது Output variable show ஆக வேண்டும். Output variable இல் யாதொன்றும் assign ஆகி இல்லை என்றால் Output variable இன் பெறுமதி 7 ஆக வேண்டும். அவ்வாறில்லை என்றால் Output variable இல் assign

LIVEWORKSHEETS

ஆகியுள்ள பெறுமதியுடன் 7 தொடர்புபட வேண்டும்.

❖ இலக்கம் 8 உடைய Sprite இற்கு code உருவாக்குவோம்.

- இந்த sprite இன் மேல் click பண்ணும் போது Output variable show ஆக வேண்டும். Output variable இல் யாதொன்றும் assign ஆகி இல்லை என்றால் Output variable இன் பெறுமதி 8 ஆக வேண்டும். அவ்வாறில்லை என்றால் Output variable இல் assign ஆகியுள்ள பெறுமதியுடன் 8 தொடர்புபட வேண்டும்.

❖ இலக்கம் 9 உடைய Sprite இற்கு code உருவாக்குவோம்.

- இந்த sprite இன் மேல் click பண்ணும் போது Output variable show ஆக வேண்டும். Output variable இல் யாதொன்றும் assign ஆகி இல்லை என்றால் Output variable இன் பெறுமதி 9 ஆக வேண்டும். அவ்வாறில்லை என்றால் Output variable இல் assign ஆகியுள்ள பெறுமதியுடன் 9 தொடர்புபட வேண்டும்.

❖ இலக்கம் 0 உடைய Sprite இற்கு code உருவாக்குவோம்.

- இந்த sprite இன் மேல் click பண்ணும் போது Output variable show ஆக வேண்டும். Output variable இல் யாதொன்றும் assign ஆகி இல்லை என்றால்

LIVEWORKSHEETS

Output variable இன் பெறுமதி 0 ஆக வேண்டும். அவ்வாறில்லை என்றால் Output variable இல் assign ஆகியுள்ள பெறுமதியுடன் 0 தொடர்புபட வேண்டும்.

❖ கூட்டல் அடையாளத்துடன் ஆன sprite இற்கு code உருவாக்குவோம்.

- இந்த sprite இன் மேல் click பண்ணும் போது Num 1 என உருவாக்கிய variable இற்குள் Output variable இன் பெறுமதி assign ஆக வேண்டும். அப்போது Output variable இல் + அடையாளம் assign ஆக வேண்டும். வினாடி 0.5 இற்குள் + அடையாளம் நீங்க வேண்டும். பின்பு Output variable , hide ஆக வேண்டும். அப்போது Output variable இற்குள் யாதொன்றும் இருக்கக் கூடாது. Sum என message ஒன்று broadcast ஆக வேண்டும்.

❖ கழித்தல் அடையாளத்துடன் ஆன sprite இற்கு code உருவாக்குவோம்.

- இந்த sprite இன் மேல் click பண்ணும் போது Num 1 என உருவாக்கிய variable இற்குள் Output variable இன் பெறுமதி assign ஆக வேண்டும். அப்போது Output variable இல் - அடையாளம் assign ஆக வேண்டும். வினாடி 0.5 இற்குள் - அடையாளம் நீங்க வேண்டும். பின்பு Output variable , hide ஆக வேண்டும். அப்போது

LIVEWORKSHEETS

Output variable இற்குள் யாதொன்றும் இருக்கக் கூடாது.Reduce என message ஒன்று broadcast ஆக வேண்டும்.

❖ பெருக்கல் அடையாளத்துடன் ஆன sprite இற்கு code உருவாக்குவோம்.

- இந்த sprite இன் மேல் click பண்ணும் போது Num 1 என உருவாக்கிய variable இற்குள் Output variable இன் பெறுமதி assign ஆக வேண்டும். அப்போது Output variable இல் x அடையாளம் assign ஆக வேண்டும். வினாடி 0.5 இற்குள் x அடையாளம் நீங்க வேண்டும். பின்பு Output variable , hide ஆக வேண்டும். அப்போது Output variable இற்குள் யாதொன்றும் இருக்கக் கூடாது.Multiply என message ஒன்று broadcast ஆக வேண்டும்.

❖ பிரித்தல் அடையாளத்துடன் ஆன sprite இற்கு code உருவாக்குவோம்.

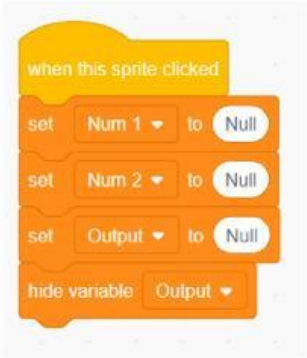
- இந்த sprite இன் மேல் click பண்ணும் போது Num 1 என உருவாக்கிய variable இற்குள் Output variable இன் பெறுமதி assign ஆக வேண்டும். அப்போது Output variable இல் / அடையாளம் assign ஆக வேண்டும். வினாடி 0.5 இற்குள் / அடையாளம் நீங்க வேண்டும். பின்பு Output variable , hide ஆக வேண்டும். அப்போது Output variable இற்குள் யாதொன்றும் இருக்கக் கூடாது.Division என message ஒன்று broadcast ஆக வேண்டும்.

LIVEWORKSHEETS

❖ C உடைய sprite இன் மேல் click பண்ணும் போது பின்வருமாறு code உருவாக்கவும்.

- Num2 என variable ஒன்றை சேர்க்கவும்.

- இந்த sprite இன் மேல் click செய்யும்போது Num 1, Num2, Output variables வெறுமையாக வேண்டியதோடு Output variable hide ஆக வேண்டும்.



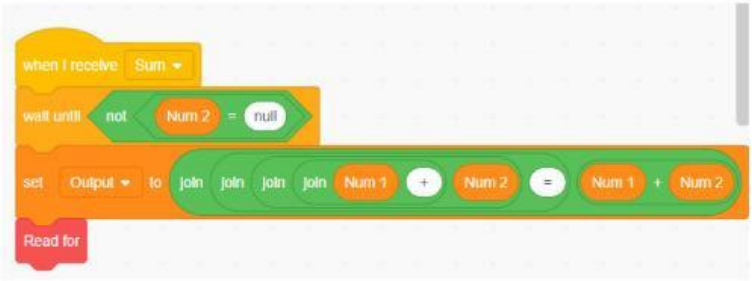
❖ சமமான புள்ளிகளைக் கொண்ட sprite இன் மேல் click பண்ணும் போது பின்வருமாறு code உருவாக்கவும்.

- இந்த sprite இன் மேல் click பண்ணும் போது Num 2 என உருவாக்கிய variable இற்குள் Output variable இன் பெறுமதி assign ஆக வேண்டும்.

- My block பயன்படுத்தி Read for என block ஒன்றை சேர்க்கவும்.

LIVEWORKSHEETS

- Sum என message ஒன்று கிடைக்கும் போது Num2 variable வெறுமையாக இருக்கக் கூடாது. Output variable இன் Num1 variable இன் பெறுமதி, (+), Num2 variable இன் பெறுமதி, (=), Num1 variable இன் பெறுமதி மற்றும் Num2 variable இன் பெறுமதி சேரும் போது கிடைக்கும் விடை display ஆக வேண்டும் .பின்பு Read for block செயற்பட வேண்டும்.



- Reduce என message ஒன்று கிடைக்கும் போது Num2 variable வெறுமையாக இருக்கக் கூடாது. Output variable இன் Num1 variable இன் பெறுமதி, (-), Num2 variable இன் பெறுமதி, (=), Num1 variable இன் பெறுமதி மற்றும் Num2 variable இன் பெறுமதி குறையும் போது கிடைக்கும் விடை display ஆக வேண்டும் .பின்பு Read for block செயற்பட வேண்டும்.

- Multiply என message ஒன்று கிடைக்கும் போது Num2 variable வெறுமையாக இருக்கக் கூடாது. Output variable இன் Num1 variable இன் பெறுமதி, (x), Num2 variable இன் பெறுமதி, (=), Num1 variable இன் பெறுமதி மற்றும் Num2 variable இன்பெறுமதியால் பெருக்கும் போது கிடைக்கும் விடை display ஆக வேண்டும் .பின்பு Read for block செயற்பட வேண்டும்.

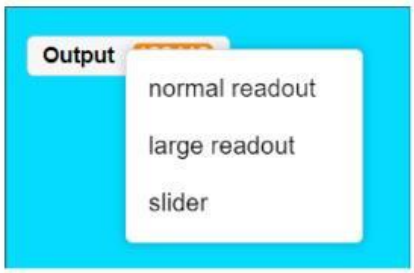
LIVEWORKSHEETS

- Division என message ஒன்று கிடைக்கும் போது Num2 variable வெறுமையாக இருக்கக் கூடாது. Output variable இன் Num1 variable இன் பெறுமதி, (/), Num2 variable இன் பெறுமதி, (=), Num1 variable இன் பெறுமதி மற்றும் Num2 variable இன் பெறுமதியால் பிரிக்கும் போது கிடைக்கும் விடை display ஆக வேண்டும் .பின்பு Read for block செயற்பட வேண்டும்.

- Read for block இற்கு code உருவாக்கவும். இரண்டு வினாடிகளுக்கு பின் Num 1, Num2, Output variables வெறுமையாக வேண்டியதோடு Output variable hide ஆக வேண்டும்.

LIVEWORKSHEETS

❖ Output variable இன் மேல் click செய்து large readout இன் மேல் click செய்க.



LIVEWORKSHEETS