

Project 287

287 වන ව්‍යාපෘතිය

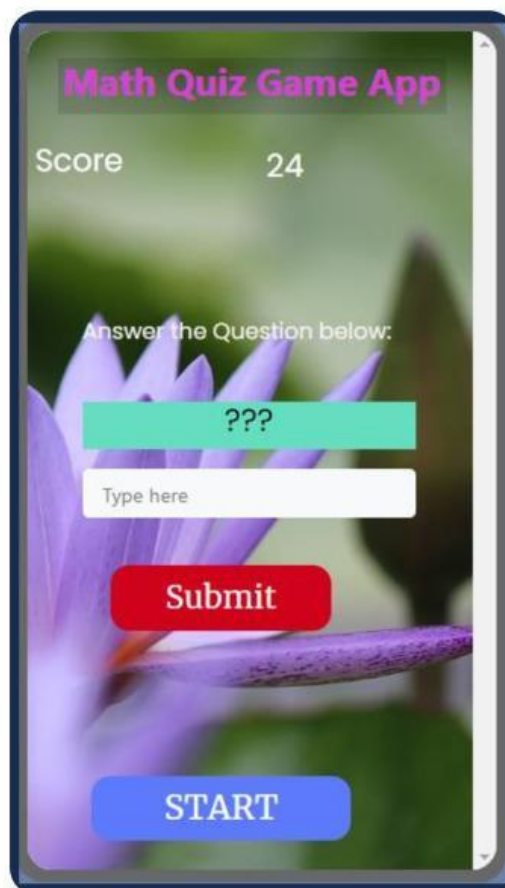
287



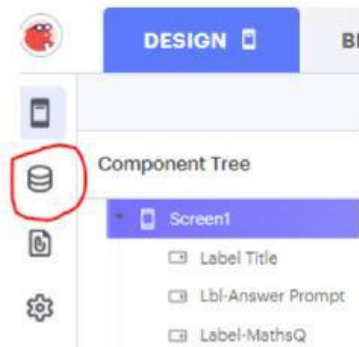
Coding School



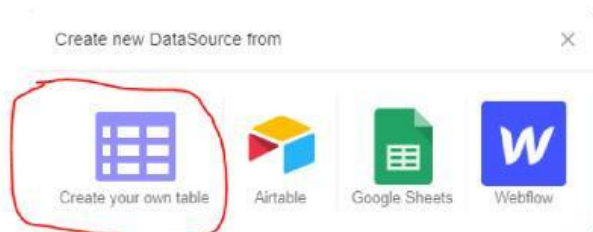
thunkable



- ❖ 286 Home work එකෙහි Design කල app එක සදහා block සකස් කරමු.
- ❖ මෙම App එක මගින් සිදු වන්නේ,
 - Start button එක click කල විට Quiz display වේ.
 - App එකෙහි තිබෙන text input එක මත Answer එක ලබා දී Submit button එක click කල විට Answer එක නිවැරදි නම් Correct ලෙස display වී ලකුණක් එකතු වීම සිදුවේ. Answer එක වැරදි නම් incorrect ලෙස display වේ.
 - තත්පර 30 ක් ඇතුලත Answer ලබා දීම සිදු කල යුතුය.
 - Time එක අවසන් වූ පසු Game Over ලෙස display වේ.
- ❖ මුලින්ම Game එකෙහි තිබෙන Math Quiz හා Answer දත්ත වගුවක ඇතුලත් කර ගන්න.
 - Design කොටසේ වම් පසින් තිබෙන icon තුළින් data ලෙස පෙන්වන icon එක click කරන්න.



- දැන් data sources ඉදිරියෙන් තිබෙන plus icon එක click කරන්න.
- Create New ලබා දෙන්න.
- දැන් Create your own table මත click කරන්න.



- දැන් Math Question ලෙස නම ලබා දී create button එක click කරන්න.
- දැන් ලැබී තිබෙන table එක පහත පරිදි සකසා ගන්න.

MathsQuestions

Table 1

Question Answer + New Column

	Question	Answer
1	9+7	16
2	6x6	36
3	15-4	11
4	56/2	28
5	16+4	20
6	20-12	8
7	30/3	10
8	12x5	60
9	16-12	4
10	5+30	35
11		

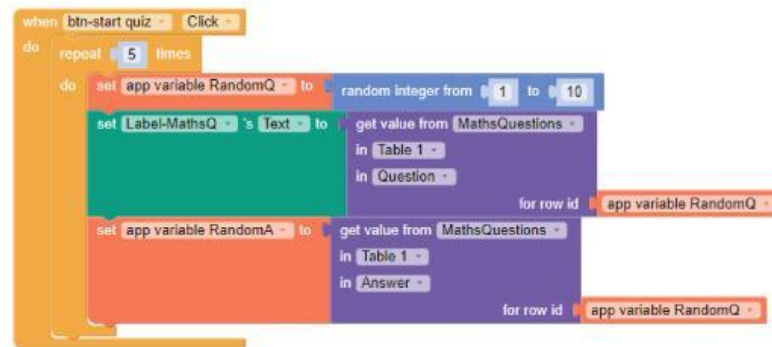
❖ Screen 1 සඳහා block සකස් කරමු.

- මුලින්ම variables නිර්මාණය කර ගනිමු.
- පහත ආකාරයට variables සකස් කර ගන්න.

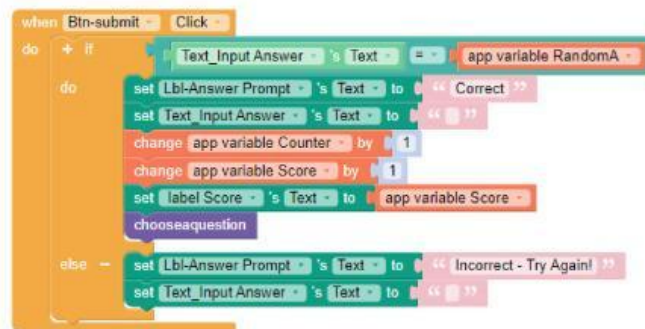


- දැන් start button එක click කළ විට Quiz display විමට අදාළ block සකස් කරමු.
- මුලින්ම btn-start quiz වෙත ගොස් when do block එකක් drag කර ගන්න.
- ඒ තුළට control වල නිබන් repeat times block එකක් add කරන්න.
- දැන් set app variable RandomQ to variable එකක් add කරන්න.
- ඒ තුළට math වල නිබන් random integer from block එකක් add කරන්න.
- දැන් Label-MathsQ වල නිබන් set Label-MathsQ 's Text to block එකක් add කරන්න.
- ඒ තුළට data Sources වල නිබන් get value form block එකක් add කරන්න.

- එහි id label එක වෙනුවට app variable RandomQ variable එක add කරන්න.
- දැන් variable වල නිබෙන set app variable RandomA to block එකක් add කර ගන්න.
- පහත ආකාරයට block සකස් කර ගන්න.



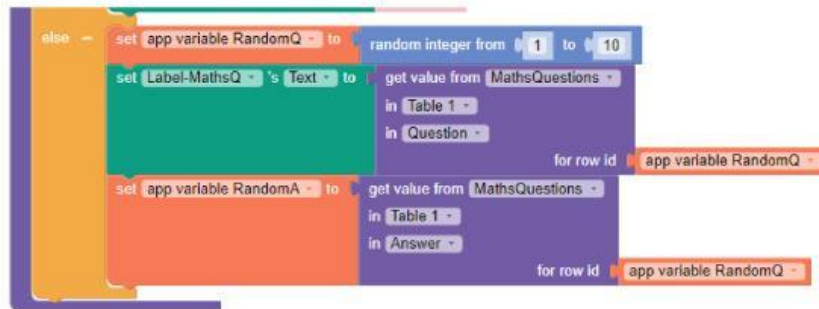
- දැන් Submit button එක click කල විට පිළිතුර නිවැරදිනම් Correct ලෙසත් වැරදිනම් incorrect-Try Again! ලෙසත් display වීමට අදාල block සකස් කරමු.



- දැන් function වල නිබෙන do something block එක drag කර ගන්න.
- එහි do something වෙනුවට choosequestion යන වචනය එක් කරන්න.
- ඒ තුලට if do else block එකක් add කර ගන්න.
- Quiz 5 ක් හෝ සමාන සංඛ්‍යාවක් display වීමෙන් පසුව game over ලෙස display වීමට හා game එක ආරම්භ වීමට පෙර quiz display වන ස්ථානයේ ප්‍රශ්නාර්ථක ලකුණු 3ක් (???) display වීමට අදාල block සකස් කරන්න.



- දත්ත වගුවෙහි ඇතුළත් කරන ලද 1 සිට 10 දක්වා math quiz තුළින් අහඹු ලෙස එක් Quiz එක බැගින් display වීමට අදාළ block සකස් කරමු.
- If do else block එකෙහි else කොටසට පහත block ඇතුළත් කරන්න.



- Game එක තත්පර 30 ක කාලයකදී අවසන් වීමට අදාළ block සකස් කරන්න.
- Timers වෙත ගොස් ඒ ඉදිරියෙන් තිබෙන plus icon එක click කර timer එකක් add කර ගන්න.
- පහත ආකාරයට එය සකසා ගන්න.



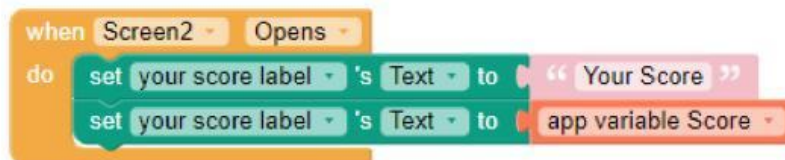
- දැන් timer1 හි ඇති when do block එකක් add කර ගන්න.
- ඒ තුළට variable වල නිබෙන change app variable time by block එකක් add කරන්න.
- එයට පහළින් label time තුළ නිබෙන set label time block එකක් add කර ගන්න.
- එහි label වෙනුවට variable වල නිබෙන app variable time block එකක් add කර ගන්න.
- Screen 2 වෙතට යාමට block සකස් කරමු.
- Set label time block එකට පහළින් if do block එකක් add කර ගන්න.
- පහත පරිදි block සකස් කර ගන්න.



- දැන් screen2 සඳහා block සකස් කරමු.
- මුලින්ම score ලෙස variable එකක් සකසා ගන්න.

initialize stored variable Score

- දැන් අවසන් ලකුණු ප්‍රමාණය පෙන්වීම සඳහා block පහත පරිදි සකසා ගන්න.
- Screen2 හි නිබෙන when do block එකක් add කර ගන්න.
- ඒ තුළට your score label වල නිබෙන set your score label 's text to block එකක් add කර ගන්න.
- පහත පරිදි block සකස් කර ගන්න.



- Play again button එක click කළ විට නැවත screen 1 වෙතට යාමට පහත පරිදි block සකස් කරන්න.



- දැන් app එක preview කර බලන්න.

