

Project 295

295 වන ව්‍යාපෘතිය



Coding School



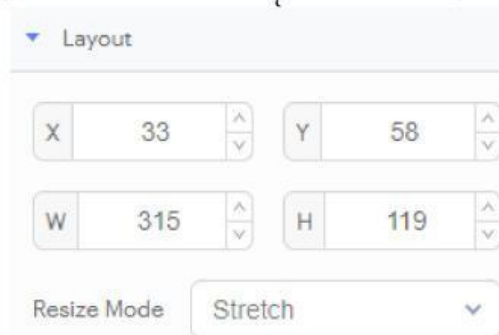
thinkable



- ❖ මෙහිදී Enter a number ලෙස දක්වා ඇති input type එක තුළට සංඛ්‍යාවක් ඇතුළත් කරයි. ඉන්පසුව Guess ලෙස ඇති button එක මත click කළ විට Guess remaining: ට ඉදිරියෙන් සංඛ්‍යාවකුත් ඊට පහළින් Guess Higher හෝ Guess Lower ලෙසත් දක්වයි.
- ❖ Guess Higher හෝ Guess Lower අතරින් Guess Higher ලෙස පෙන්වුවහොත් ඉහතදී input type එක තුළ ඇතුළත් කළ සංඛ්‍යාවට “Guess remaining:” ට ඉදිරියෙන් ඇති සංඛ්‍යාව එකතු කර නැවත input type තුළ type කරගන්න.
- ❖ Guess Lower ලෙස පෙන්වුවහොත් ඉහතදී input type එක තුළ ඇතුළත් කළ සංඛ්‍යාවට “Guess remaining:” ට ඉදිරියෙන් ඇති සංඛ්‍යාව අඩු කර නැවත input type තුළ type කරගන්න.
- ❖ නිවැරදිව අනුමාන කළහොත් You win ලෙසත් අනුමානය නිවැරදි නොවුනහොත් You Lose ලෙසත් පණිවිඩයක් දිස්වේ.
- ❖ Design කොටස පහත පරිදි සකසාගන්න.
 - Screen1 හි background color එකට # 3A8B78 යන hex code එක ලබාදෙන්න.
 - Screen1 තුළට label එකක් එක් කර එහි Text සඳහා Guess The Number ලෙස ලබාදෙන්න.
 - Font style පහත පරිදි සකසාගන්න.



- Layout කොටස පහත පරිදි සකසාගන්න.



- Text input එකක් Screen1 තුළට එක්කර එහි Hint සඳහා Enter a number (1-10) ලෙස ලබාදෙන්න.
- Font style පහත පරිදි සකසාගන්න.



- Input type හි background color සඳහා # 66988C යන hex code එක ලබාදෙන්න.
- Layout කොටස පහත පරිදි සකසාගන්න.

Layout

X	32	Y	230
W	311	H	37

Resize Mode: Stretch

- Button එකක් Screen1 තුළට එක්කර එහි Text සඳහා Guess ලෙස ලබාදෙන්න.
- Font style පහත පරිදි සකසාගන්න.

Essentials

B I

A 20

- Layout කොටස පහත පරිදි සකසාගන්න.

Layout

X	111	Y	326
W	154	H	57

Resize Mode: Stretch

- Button එකෙහි background color සඳහා # 88ACA3 යන hex code එක ලබාදෙන්න.
- නවත් label එකක් එක්කර එහි Text සඳහා Guesses remaining: ලෙස ලබාදෙන්න.
- Font style පහත පරිදි සකසාගන්න.



- Layout කොටසද පහත පරිදි සකසාගන්න.

Layout

X32

Y440

W210

H49

Resize Mode
Stretch

- තවත් label එකක් එක්කර label3 වෙනුවට Guesses remaining ලෙස ලබාදෙන්න.
- එහි Text සඳහා කිසිවක් ලබා නොදෙන්න.
- Font style පහත පරිදි සකසාගන්න.



- Layout කොටසද පහත පරිදි සකසාගන්න.

Layout

X253

Y442

W102

H47

Resize Mode
Stretch

- තවත් label එකක් එක්කර label3 වෙනුවට high or low ලෙස ලබාදෙන්න.
- එහි Text සඳහා කිසිවක් ලබා නොදෙන්න.
- Font style පහත පරිදි සකසාගන්න.



- Layout කොටසද පහත පරිදි සකසාගන්න.

Layout

X	32	Y	537
W	311	H	45

Resize Mode: Stretch

- Code කොටස පහත පරිදි සකසාගන්න.
- Variables තුළ ඇති පහත block එකක් drag කර එහි name ලෙස ඇති තැනට Guessesremaining ලෙස ලබාදී එම block එකේ කෙළවරට Math තුළ ඇති බිංදුව (0) සහිත block එකක් drag කර 0 වෙනුවට 3 ලබාදෙන්න.

initialize app variable name to

- තවත් ඉහතදී drag කරගත් block 2ක් drag කර එහි name වෙනුවට Secretnumber ලබාදෙන්න.
- එම block 2 පහත පරිදි වේ.

initialize app variable Guessesremaining to 3

initialize app variable Secretnumber to 0

- Screen1 තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.

when Screen1 Opens do

- ඒ තුළට Variables තුළ ඇති පහත block එකක් හා එහි කෙළවරට math තුළ ඇති random integer from 0 to 0 block එකක් drag කර පළමු 0 ඇති ස්ථානයට 1ත් අනෙක් 0 ඇති ස්ථානයට 10ත් ලබාදෙන්න.

set app variable Secretnumber to

- පහත block එකක් drag කර එහි කෙළවරට Math තුළ ඇති බිංදුව (0) සහිත block එකක් drag කර 0 වෙනුවට 3 ලබාදෙන්න.

set app variable Guessesremaining to

- High or low හා Text_input1 තුළ ඇති පහත block drag කර එහි label ලෙස ඇති ස්ථානයට කිසිවක් ලබා නොදෙන්න.

set high or low's Text to "Label"

set Text_input1's Text to ""

- ඊට පහළින් පහත block drag කරගන්න.

set Guesses remaining's Text to app variable Guessesremaining

- App features තුළ ඇති Alerts හි ඉදිරියෙන් ඇති ධන ලකුණ click කර පසු ලැබෙන කොටස පහත පරිදි සකසන්න. පහත දක්වා ඇත් පරිදි Alerts 2ක් සකසාගන්න.

Win Alert

Title

You Win!

Message

You have guessed the number correctly

ConfirmButton

Text

Confirm

Dangerous

CancelButton

Text

Cancel

Lose Alert

Title

You Lose!

Message

Your number of chances are over

ConfirmButton

Text

Confirm

Dangerous

CancelButton

Text

Cancel

- Button1 තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.

when Button1 Click do

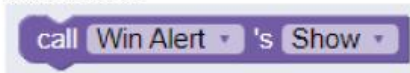
- Control තුළ ඇති if do block එකක් drag කර පහත පරිදි සකසාගන්න.

when Button1 Click do
 + if
 do
 else if -
 do
 else if -
 do
 +

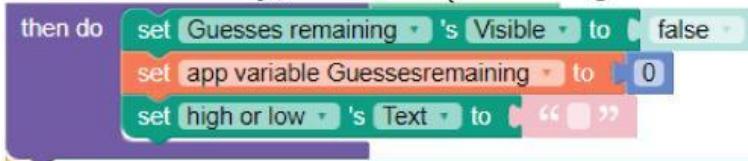
- if කොටස තුළට පහත පරිදි block drag කරගන්න.

Text_Input1's Text = app variable Secretnumber

- Do කොටස තුළට Win Alerts තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



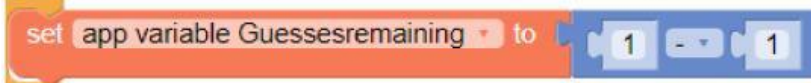
- Then do කොටස තුළට පහත පරිදි block drag කරගන්න.



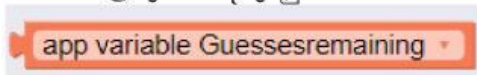
- පළමු else if කොටස තුළට පහත පරිදි block drag කරගන්න.



- Do කොටස තුළට High or low තුළ ඇති පහත block drag කර එහි label ලෙස ඇති ස්ථානයට Guess Lower ලෙස ලබාදෙන්න.
- Variables තුළ ඇති පහත block එකක් drag කර එහි කෙළවරට Math තුළ ඇති අඩු කිරීමේ ලකුණ (-) සහිත block එකක් drag කරගන්න.



- අඩු කිරීමේ ලකුණට වම්පස කොටසට පහත block එකක් drag කර අඩු කිරීමේ ලකුණට දකුණුපස කොටසට 1 ලබාදෙන්න.



- Guesses remaining තුළ ඇති පහත block එකක් drag කර එහි කෙළවරට ඉහතදී drag කරගත් block එකක් යොදාගන්න.



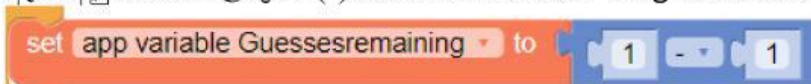
- Text_input1 තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



- දෙවන else if කොටස තුළට පහත පරිදි block drag කරගන්න.



- Do කොටස තුළට High or low තුළ ඇති පහත block drag කර එහි label ලෙස ඇති ස්ථානයට Guess Higher ලෙස ලබාදෙන්න.
- Variables තුළ ඇති පහත block එකක් drag කර එහි කෙළවරට Math තුළ ඇති අඩු කිරීමේ ලකුණ (-) සහිත block එකක් drag කරගන්න.



- අඩු කිරීමේ ලකුණට වම්පස කොටසට පහත block එකක් drag කර අඩු කිරීමේ ලකුණට දකුණුපස කොටසට 1 ලබාදෙන්න.

app variable Guessesremaining

- Guesses remaining තුළ ඇති පහත block එකක් drag කර එහි කෙළවරට ඉහතදී drag කරගත් block එකක් යොදාගන්න.

set Guesses remaining 's Text to “Label”

- Text_input1 තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.

set Text_input1 's Text to “ ”

- තවත් if do block එකක් කලින් drag කරගත් if do block එක අවසානයට drag කරගන්න.

- එහි if කොටස තුළට පහත පරිදි block drag කරගන්න.

app variable Guessesremaining = 0

- Lose Alerts තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.

call Lose Alert 's Show

- Then do කොටස තුළට High or low තුළ ඇති පහත block drag කර එහි label ලෙස ඇති ස්ථානයට කිසිවක් ලබානොදෙන්න.
- සියල්ල code කර අවසානයේ පහත ලෙස දැක්වේ.

initialize app variable Guessesremaining to 3

initialize app variable Secretnumber to 0

```
when Screen1 Opens
do
  set app variable Secretnumber to random integer from 1 to 10
  set app variable Guessesremaining to 3
  set high or low 's Text to “ ”
  set Text_input1 's Text to “ ”
  set Guesses remaining 's Text to app variable Guessesremaining
```

