

Project 168

செயற்றிட்டம் 168

168



Coding School



AI and Machine

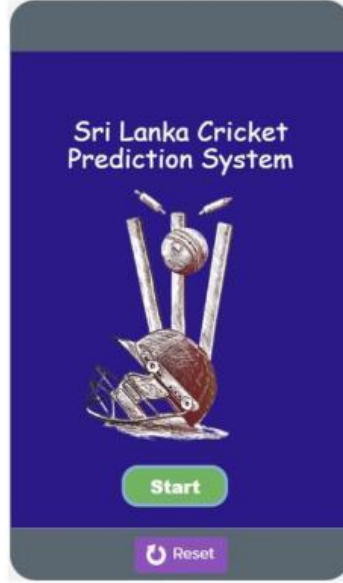


இணையப் பக்கத்தை பார்க்கவும்

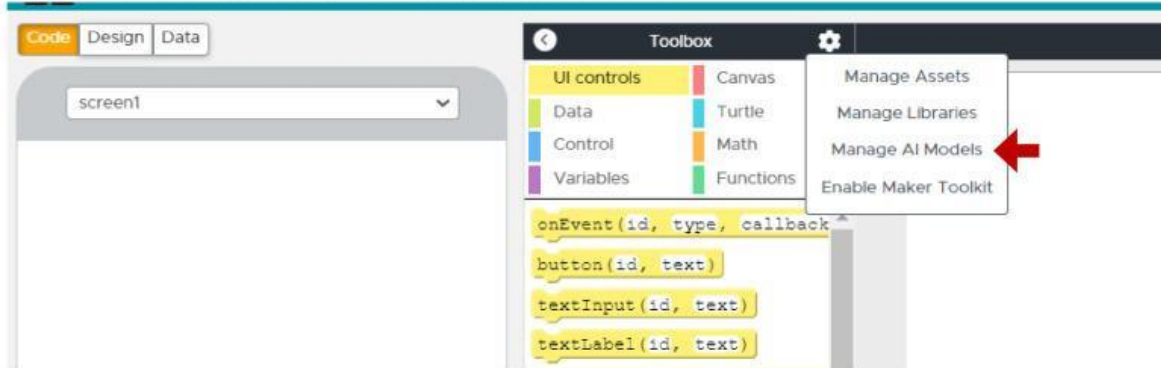
ஆரம்பிக்கவும்

LIVEWORKSHEETS

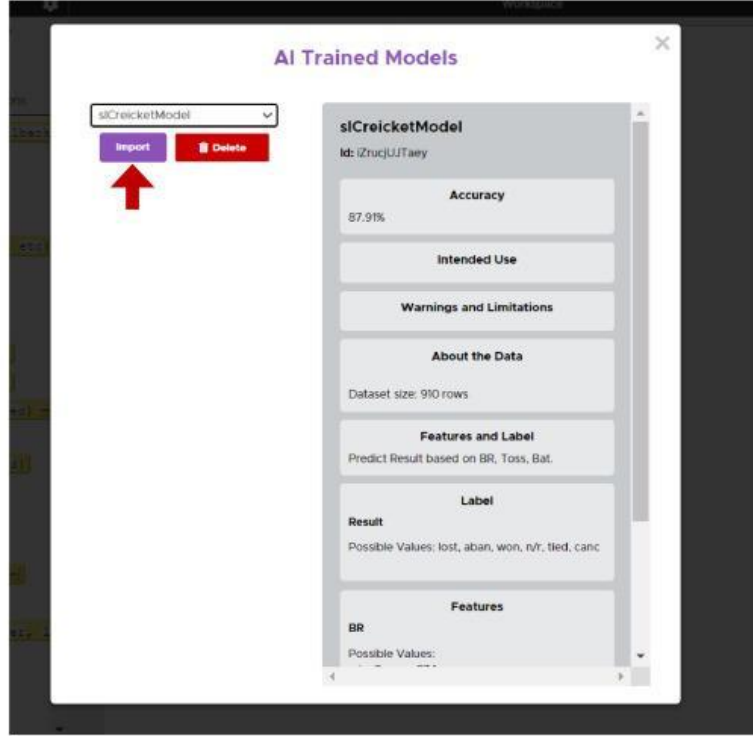
- ❖ இங்கு 167 ஆவது home work இல் நாம் உருவாக்கிய machine learning modal ஐ பயன்படுத்தி app lab மூலம் Sri Lanka cricket அணி match ஒன்றை வெல்வதற்கு அல்லது தோற்பதற்கு predict பண்ணுவதற்கு mobile app ஒன்றை உருவாக்குவோம்.
- ❖ பின்வருமாறு mobile app ஐ உருவாக்குவோம் .



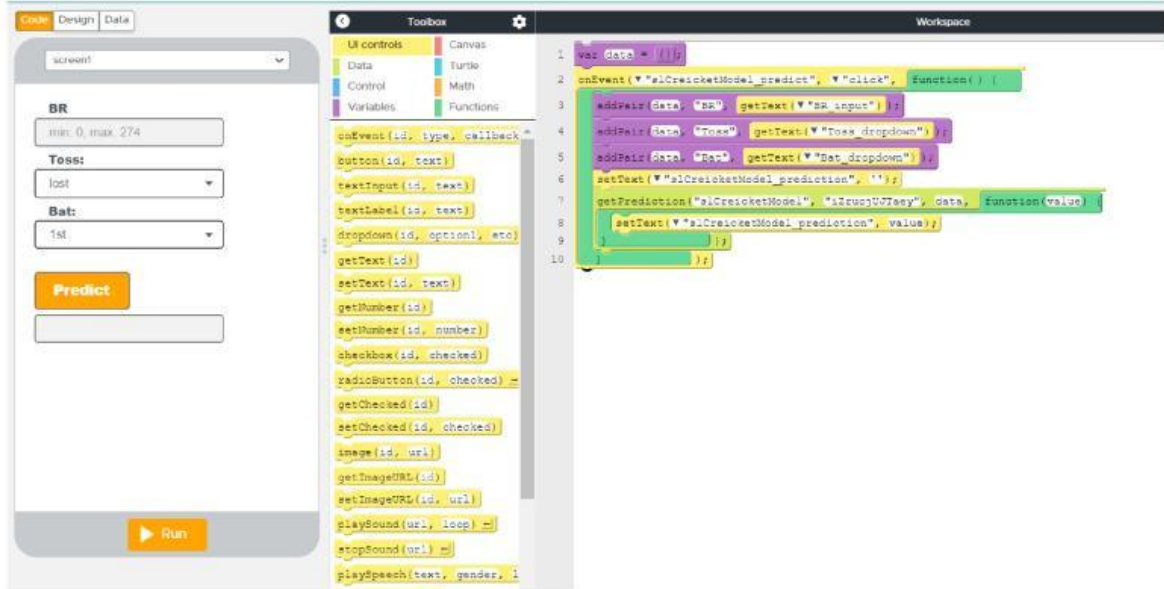
- ❖ முதலில் நீர் உருவாக்கிய "slCricketModel" model ஐ app lab இற்கு import பண்ணிக் கொள்க.
- ❖ Toolbox இன் setting button இன் மேல் click பண்ணி Manage AI models இன் மேல் click பண்ணுக.



- ❖ தற்போது "slCricicketModel" model ஐ select பண்ணி import button இன் மேல் click பண்ணுக.



- ❖ அப்போது பின்வருமாறு model app lab இற்கு import ஆகும்.



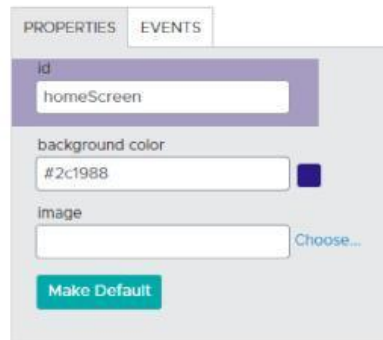
- ❖ தற்போது இந்த app இற்கு home screen ஒன்று add பண்ணிக் கொள்வோம்.
- ❖ அதற்காக Design இன் மேல் click பண்ணுக.



- ❖ பின்வரும் dropdown இன் மேல் click பண்ணி new screen ஒன்றை add பண்ணிக் கொள்க.



- ❖ அந்த screen இன் id ஐ "homeScreen" எனவும் பின்வரும் background color ஐ பெற்றுக் கொடுத்து அந்த screen ஐ Default screen ஆக்கவும். அதற்காக Make Default button இன் மேல் click பண்ணவும்.



- ❖ தற்போது image tag ஒன்றை homeScreen இற்கு add பண்ணிக் கொள்க.

- ❖ Choose இன் மேல் click பண்ணி home screen இற்கு பொருத்தமான image ஒன்றை add பண்ணிக் கொள்க.
- ❖ இங்கு நாங்கள் image2 ஐ தேர்வு செய்வதோடு அதன் properties பின்வரும் முறையில் உருவாக்கிக் கொள்க .

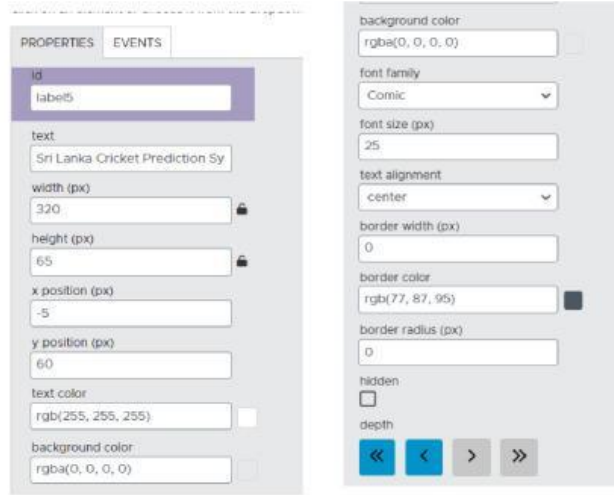
The screenshot shows the App Inventor interface with two panels: PROPERTIES and EVENTS. The PROPERTIES panel is active, showing the following fields for the component 'image2':

- id: image2
- width (px): 300
- height (px): 305
- x position (px): -35
- y position (px): 80

The EVENTS panel is also visible, showing the following fields for the component 'image2':

- image: 3.png (with a 'Choose...' button)
- fit image: contain (dropdown menu)
- border width (px): 0
- border color: rgb(0, 0, 0) (with a color picker)
- border radius (px): 0
- hidden: ☐
- depth: << < > >>

- ❖ தற்போது அந்த screen இற்கும் label ஒன்று add பண்ணி அதன் properties பின்வரும் முறையில் உருவாக்கிக் கொள்க.
- ❖ Text இற்கு "Sri Lanka Cricket Prediction System" என பெற்று கொடுக்க.



- ❖ தற்போது அந்த screen இற்கு button ஐ பெற்றுக் கொடுக்க. அதன் id இற்கு stratBtn என, text ஐ start என பெற்றுக் கொடுக்க.



- ❖ அப்போது home screen பின்வருமாறு உருவாகும்.



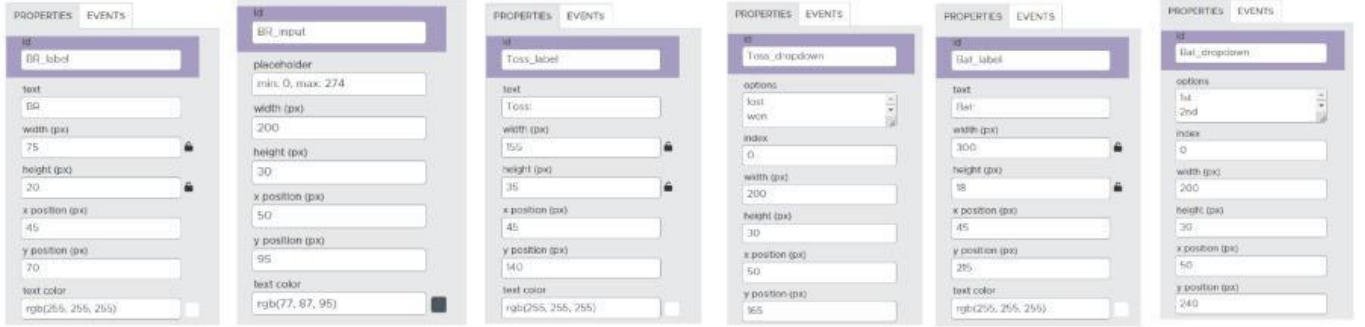
- ❖ தற்போது start button இன் மேல் click பண்ணும் போது screen1 இற்கு நகருமாறு உருவாக்குவோம்.

```
onEvent (▼ "stratBtn", ▼ "click", function() {  
    setScreen (▼ "screen1");  
});
```

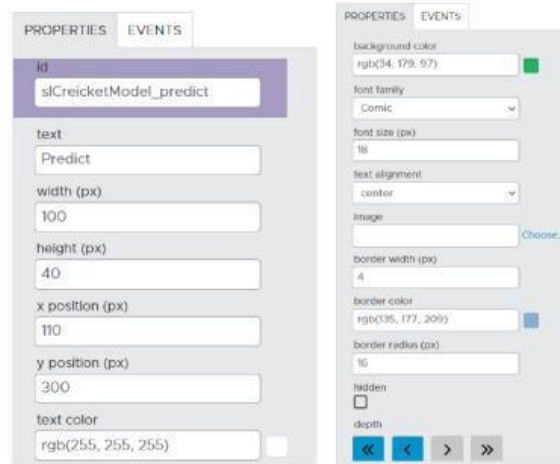
- ❖ தற்போது screen1 design பண்ணிக் கொள்வோம்.

PROPERTIES	EVENTS
Id screen1	
background color rgb(44, 25, 136) 	
image Choose...	
Make Default	

- ❖ Screen1 இல் உள்ள labels மற்றும் input இற்கு பின்வருமாறு x மற்றும் y position பெற்றுக் கொடுக்க.



- ❖ Button இற்கு properties பின்வருமாறு பெற்றுக் கொடுக்க.



- ❖ தற்போது இன்னும் ஒரு screen ஒன்று add பண்ணி அதன் id ஐ மற்றும் background color ஐ பின்வருமாறு பெற்றுக் கொடுக்க.

PROPERTIES EVENTS

id
winScreen

background color
rgb(44, 25, 136)

image
Choose...

Make Default

- ❖ அந்த screen இற்கு label ஒன்று மற்றும் image add பண்ணி properties பின்வருமாறு பெற்றுக் கொடுக்க.

PROPERTIES EVENTS

id
label1

text
Sri Lanka won the match

width (px)
285

height (px)
65

x position (px)
10

y position (px)
80

text color
rgb(255, 255, 255)

PROPERTIES EVENTS

background color
rgb(0, 0, 0)

font family
Courier

font size (px)
39

text alignment
center

border width (px)
0

border color
rgb(77, 87, 95)

border radius (px)
0

hidden
☐

depth
« < > »

PROPERTIES EVENTS

id
image3

width (px)
180

height (px)
155

x position (px)
60

y position (px)
165

image
2.jpg Choose...

fit image
contain

- ❖ தற்போது winScreen ஐ duplicate பண்ணவும்.
- ❖ அந்த screen இன் id ஐ loseScreen என பெற்றுக் கொடுக்க.
- ❖ தற்போது loseScreen இன் label ஐ Sri Lanka Lose the match என பெற்றுக் கொடுக்க.
- ❖ அந்த screen இல் உள்ள image ஐயும் மாற்றவும் .
- ❖ தற்போது screen 1 இல் உள்ள predict button இன் மேல் click பண்ணும் போது அதன் result இற்கேற்ப உரிய screen இற்கு நகருமாறு உருவாக்கவும்.

- ❖ இங்கு result won என்றால் winScreen இற்கு நகருமாவும், result lose என்றால் loseScreen இற்கு நகருமாவும் உருவாக்குவோம்.

```
var data = {};  
onEvent(▼"slCreicketModel_predict", ▼"click", function() {  
  addPair(data, "BR", getText(▼"BR_input"));  
  addPair(data, "Toss", getText(▼"Toss_dropdown"));  
  addPair(data, "Bat", getText(▼"Bat_dropdown"));  
  getPrediction("slCreicketModel", "iZrucjUJTaeY", data, function(value) {  
    if (value == 'won') {  
      setScreen(▼"winScreen");  
    }  
    else {  
      setScreen(▼"loseScreen");  
    }  
  });  
});
```