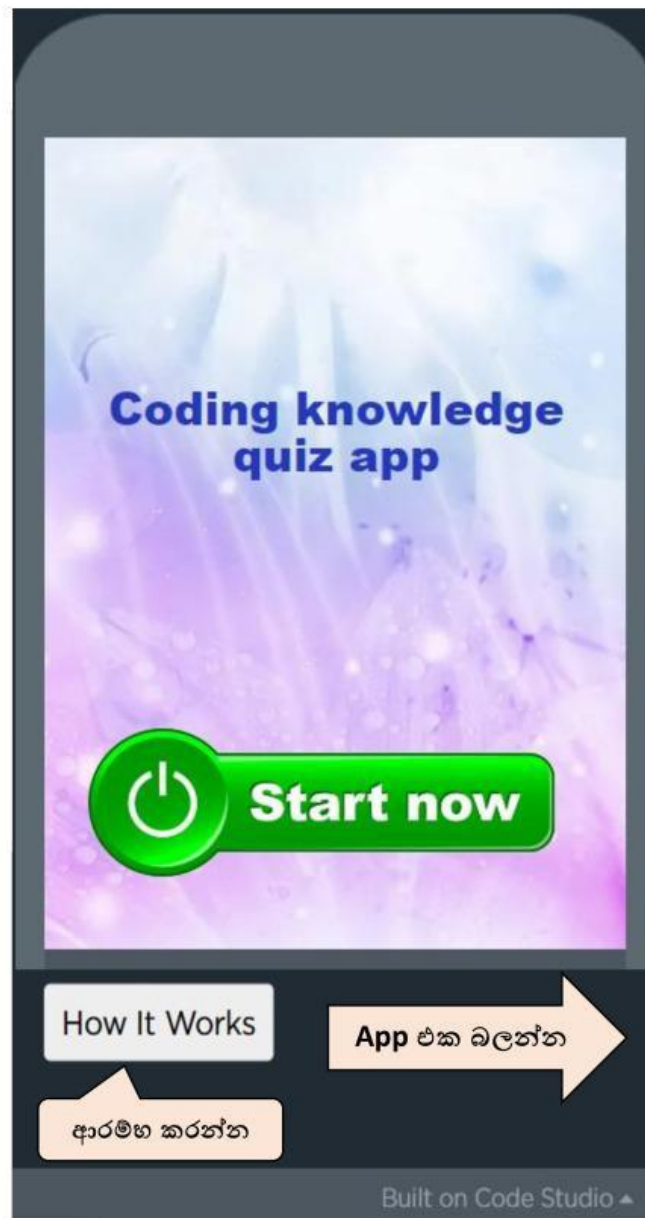


Project 44

44 වන ව්‍යාපෘතිය



Coding School



Coding දැනුම පිළිබඳ ප්‍රශ්න විචාරාත්මක යෙදුම පහත පරිදි සකස් කරමු.

- ❖ මෙම යෙදුම design කිරීමේ දී screen 7 ක් යොදා ගෙන ඇත. පළමු වන තිරය පහත පරිදි වේ.



මෙය "start" ලෙස නම් කර ඇත.

- ❖ දෙවන තිරයේ සිට හය වන තිරය දක්වා ප්‍රශ්න ඇතුළත් කර ඇත. එම screen පහත තුළ ප්‍රශ්න 5 ක් ඇති අතර එම සෑම ප්‍රශ්නයකටම පිළිතුරු දෙක බැගින් ඇතුළත් කර ඇත. එම screen 5 පහත පරිදි වේ.



මෙය "Que1" ලෙස නම් කර ඇත.

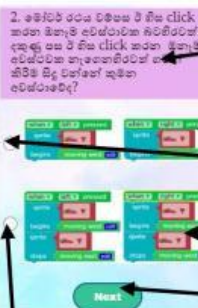
මෙය "Ans1" ලෙස නම් කර ඇත.

මෙය "Ans2" ලෙස නම් කර ඇත.

මෙය "radio_Ans1" ලෙස නම් කර ඇත.

මෙය "Next1" ලෙස නම් කර ඇත.

මෙය "radio_Ans2" ලෙස නම් කර ඇත.



මෙය "Que2" ලෙස නම් කර ඇත.

මෙය "Ans3" ලෙස නම් කර ඇත.

මෙය "radio_Ans3" ලෙස නම් කර ඇත.

මෙය "Ans4" ලෙස නම් කර ඇත.

මෙය "Next2" ලෙස නම් කර ඇත.

මෙය "radio_Ans4" ලෙස නම් කර ඇත.



මෙය "Que2" ලෙස නම් කර ඇත.

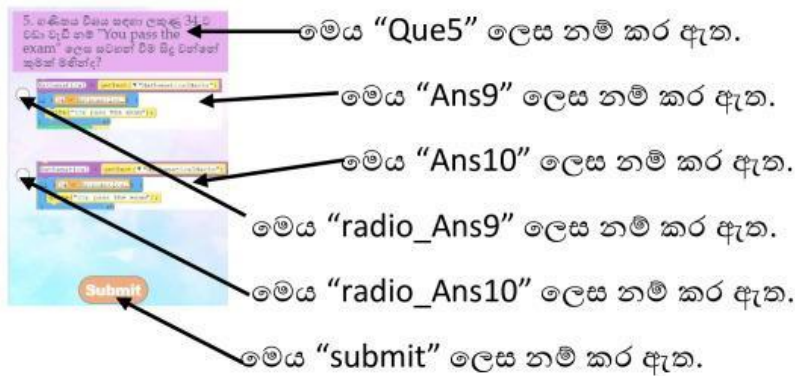
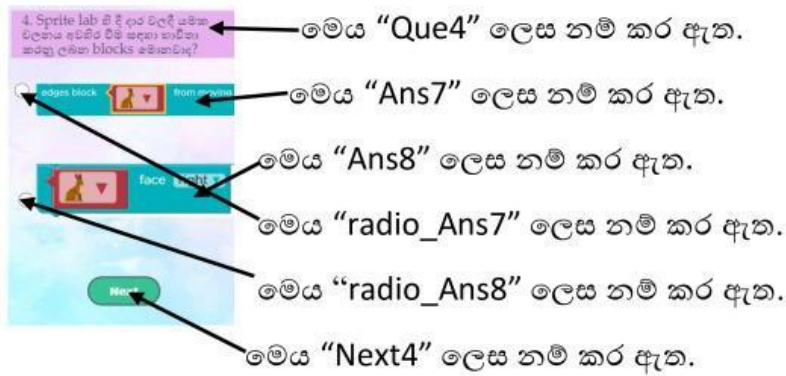
මෙය "radio_Ans5" ලෙස නම් කර ඇත.

මෙය "Ans5" ලෙස නම් කර ඇත.

මෙය "Ans6" ලෙස නම් කර ඇත.

මෙය "radio_Ans6" ලෙස නම් කර ඇත.

මෙය "Next3" ලෙස නම් කර ඇත.



- ❖ අවසාන තිරය ලේබල් හතරක් සහ පිංතූර හතරක් ඇතුළත් කර පහත පරිදි design කර ඇත.



Coding knowledge quiz app එක නිර්මාණය කිරීම සඳහා පහත පරිදි blocks සකස් කරමු.

- ❖ Score ලෙස variable එකක් පහත පහත පරිදි සකස් කරන්න.

```
var score = 0;
```


- ❖ Design කල radio button දහය සඳහා පහත පරිදි variable දහයක් සකස් කරන්න.

```
var radio_Number1;
var radio_Number2;
var radio_Number3;
var radio_Number4;
var radio_Number5;
var radio_Number6;
var radio_Number7;
var radio_Number8;
var radio_Number9;
var radio_Number10;
```

- ❖ Start button මත click කල විට දෙවැනි තිරයට යෑම සඳහා පහත පරිදි blocks යොදන්න.

```
onEvent (▼"Start", ▼"click", function() {
  setScreen (▼"screen2");
})
```

- ❖ දෙවැනි තිරයට අදාළ ප්‍රශ්නයේ නිවරදි පිළිතුර “radio_Ans2” ලෙස නම් කර ඇති radio button ඉදිරියේ ඇති පිළිතුර වේ. “radio_Ans1” ලෙස නම් කර ඇති radio button ඉදිරියේ ඇති පිළිතුර වැරදි පිළිතුර වේ. ඔබ නිවරදි පිළිතුරට අදාළ radio button මත click කරන විට ඔබට ලකුණු 10 ක් එකතු වන අතර ඔබ වැරදි පිළිතුරට අදාළ radio button මත click කල හොත් ලකුණු 10 ක් අඩු වේ. ඒ සඳහා අවශ්‍ය blocks පහත පරිදි වේ.

```
onEvent (▼"radio_Ans1", ▼"click", function() {
  score = score - 10;
});
onEvent (▼"radio_Ans2", ▼"click", function() {
  score = score + 10;
});
```

- ❖ “Next1” ලෙස නම් කර ඇති button එක මත click කල විට තුන්වන තිරයට යෑමට අදාළ blocks පහත පරිදි යොදන්න.

```
onEvent (▼"Next1", ▼"click", function() {
  setScreen (▼"screen3");
})
```

- ❖ දෙවැනි ප්‍රශ්නයේ නිවරදි පිළිතුර “radio_Ans4” ලෙස නම් කර ඇති radio button ඉදිරියේ ඇති පිළිතුර වේ. “radio_Ans3” ලෙස නම් කර ඇති radio button ඉදිරියේ ඇති පිළිතුර වැරදි පිළිතුර වේ. ඔබ නිවරදි පිළිතුරට අදාළ radio button මත click කරන විට ඔබට ලකුණු 10 ක් එකතු වන අතර ඔබ වැරදි පිළිතුරට අදාළ radio button මත click කල හොත් ලකුණු 10 ක් අඩු වේ. තවද “Next2” ලෙස නම් කර ඇති button එක මත click කල විට හතර වන තිරයට යෑම සඳහා අවශ්‍ය blocks පහත පරිදි වේ.

```

onEvent(▼"radio_Ans3", ▼"click", function() {
  score = score - 10;
});
onEvent(▼"radio_Ans4", ▼"click", function() {
  score = score + 10;
});
onEvent(▼"Next2", ▼"click", function() {
  setScreen(▼"screen4");
});

```

- ❖ හතර වන තිරයට අදාළ ප්‍රශ්නයේ නිවරදි පිළිතුර “radio_Ans5” ලෙස නම් කර ඇති radio button ඉදිරියේ ඇති පිළිතුර වේ. “radio_Ans6” ලෙස නම් කර ඇති radio button ඉදිරියේ ඇති පිළිතුර වැරදි පිළිතුර වේ. ඔබ නිවරදි පිළිතුරට අදාළ radio button මත click කරන විට ඔබට ලකුණු 10 ක් එකතු වන අතර ඔබ වැරදි පිළිතුරට අදාළ radio button මත click කළ හොත් ලකුණු 10 ක් අඩු වේ. තවද “Next3” ලෙස නම් කර ඇති button එක මත click කළ විට පස් වන තිරයට යෑම සඳහා අවශ්‍ය blocks පහත පරිදි වේ.

```

onEvent(▼"radio_Ans5", ▼"click", function() {
  score = score + 10;
});
onEvent(▼"radio_Ans6", ▼"click", function() {
  score = score - 10;
});
onEvent(▼"Next3", ▼"click", function() {
  setScreen(▼"screen5");
});

```

- ❖ හතර වැනි ප්‍රශ්නයේ නිවරදි පිළිතුර “radio_Ans7” ලෙස නම් කර ඇති radio button ඉදිරියේ ඇති පිළිතුර වේ. “radio_Ans8” ලෙස නම් කර ඇති radio button ඉදිරියේ ඇති පිළිතුර වැරදි පිළිතුර වේ. ඔබ නිවරදි පිළිතුරට අදාළ radio button මත click කරන විට ඔබට ලකුණු 10 ක් එකතු වන අතර ඔබ වැරදි පිළිතුරට අදාළ radio button මත click කළ හොත් ලකුණු 10 ක් අඩු වේ. තවද “Next4” ලෙස නම් කර ඇති button එක මත click කළ විට හය වන තිරයට යෑම සඳහා අවශ්‍ය blocks පහත පරිදි වේ.

```

onEvent(▼"radio_Ans7", ▼"click", function() {
  score = score + 10;
});
onEvent(▼"radio_Ans8", ▼"click", function() {
  score = score - 10;
});
onEvent(▼"Next4", ▼"click", function() {
  setScreen(▼"screen6");
}

```

- ❖ හතර වැනි ප්‍රශ්නයේ නිවරදි පිළිතුර “radio_Ans10” ලෙස නම් කර ඇති radio button ඉදිරියේ ඇති පිළිතුර වේ. “radio_Ans9” ලෙස නම් කර ඇති radio button ඉදිරියේ ඇති පිළිතුර වැරදි පිළිතුර වේ. ඔබ නිවරදි පිළිතුරට අදාළ radio button මත click කරන විට ඔබට ලකුණු 10 ක් එකතු වන අතර ඔබ වැරදි පිළිතුරට අදාළ radio button මත click කළ හොත් ලකුණු 10 ක් අඩු වේ. ඒ සඳහා අවශ්‍ය blocks පහත පරිදි වේ.

```

onEvent(▼"radio_Ans9", ▼"click", function() {
  score = score - 10;
});
onEvent(▼"radio_Ans10", ▼"click", function() {
  score = score + 10;
});

```

- ❖ ඔබ submit නම් button මත click කළ විට හත් වන තිරය display විය යුතු අතර design කිරීමේදී ඔබ විසින් යොදා ඇති “imagewin1” “imagewin2” “imagewin3” “image4” ලෙස නම් කර ඇති පිංතූර හතර සහ “Weak” “good” “clever” “Talented” ලෙස නම් කර ඇති ලේබල් හතර නොපෙනී තිබිය යුතුයි. ඒ සඳහා පහත blocks පරිදි සකස් කරනු ලබයි.

```

onEvent(▼"Submit", ▼"click", function() {
  setScreen(▼"screen7");
  hideElement(▼"Weak");
  hideElement(▼"clever");
  hideElement(▼"good");
  hideElement(▼"Talented");
  hideElement(▼"imagewin1");
  hideElement(▼"imageWin2");
  hideElement(▼"imagewin3");
  hideElement(▼"image4");
}

```


- ❖ ඔබ ලබා ගන්නා ලකුණු ප්‍රමාණය “Marks1” ලෙස නම් කර ඇති ලේඛලය තුළ display විමට පහත පරිදි blocks සකස් කර on event block එක තුළටම සම්බන්ධ කරන්න.

```
setText(▼ "Marks1", "Score" + score);
```

- ❖ ඔබ ලබා ගන්නා ලකුණු ප්‍රමාණය ලකුණු 50 ට සමාන නම් “Talented” ලෙස නම් කර ඇති ලේඛලය සහ “imagewin1” ලෙස නම් කර ඇති පිංතූරය විමට අදාළ blocks සකස් කර on event block එක තුළටම සම්බන්ධ කරන්න.

```
if (score == 50) {
  showElement(▼ "Talented");
  showElement(▼ "imagewin1");
}
```

- ❖ ඔබ ලබා ගන්නා ලකුණු ප්‍රමාණය ලකුණු 40 ට සමාන නම් “Talented” ලෙස නම් කර ඇති ලේඛලය සහ “imagewin1” ලෙස නම් කර ඇති පිංතූරය විමට අදාළ blocks සකස් කර on event block එක තුළටම සම්බන්ධ කරන්න.

```
if (score == 40) {
  showElement(▼ "clever");
  showElement(▼ "imageWin2");
}
```

- ❖ ඔබ ලබා ගන්නා ලකුණු ප්‍රමාණය ලකුණු 30 ට සමාන නම් “good” ලෙස නම් කර ඇති ලේඛලය සහ “imagewin2” ලෙස නම් කර ඇති පිංතූරය විමට අදාළ blocks සකස් කර on event block එක තුළටම සම්බන්ධ කරන්න.

```
if (score == 30) {
  showElement(▼ "good");
  showElement(▼ "imagewin3");
}
```

- ❖ ඔබ ලබා ගන්නා ලකුණු ප්‍රමාණය ලකුණු 20 හෝ 20 ට වඩා අඩු නම් “weak” ලෙස නම් කර ඇති ලේඛලය සහ “image4” ලෙස නම් කර ඇති පිංතූරය විමට අදාළ blocks සකස් කර on event block එක තුළටම සම්බන්ධ කරන්න.

```
if (score <= 20) {
  showElement(▼ "Weak");
  showElement(▼ "image4");
}
```

නිවරදි පිළිතුර තෝරන්න.

1. ඔබ වැරදි පිළිතුරක් මත click කළ විට ලකුණු 10 ක් අඩු වීමට අමතරව design කිරීමේදී පසුබිමට යොදා ඇති විවිත් වර්ණ සහිත පසුබිම් රූපය ඉවත් වී පසුබිම රතු පාට වීම සඳහා යෙදිය යුතු blocks මොනවාද?

```
onEvent(▼"radio_Ans1", ▼"click", function() {
    score = score - 10;
    setProperty(▼"screen2", ▼"image", ▼"Red_Color.jpg");
});

onEvent(▼"radio_Ans1", ▼"click", function() {
    score = score - 10;
    setProperty(▼"screen2", ▼"background-color", ▼"red");
});

onEvent(▼"radio_Ans1", ▼"click", function() {
    score = score - 10;
    setProperty(▼"screen2", ▼"icon-color", ▼"red");
});
```

2. ඔබ ලකුණු 20 හෝ 20 ට වඩා අඩුවෙන් ලබා ගත් විට ඔබ විසින් Coding කළ සිදු වීම් වලට අමතරව සැහවී ඇති Try again නම් button එකක් display වීමට අදාළ blocks set තෝරන්න.

```
if (score <= 20) {
    showElement(▼"Weak");
    showElement(▼"image4");
    showElement(▼"Tryagain");
}

if (score <= 20) {
    showElement(▼"Weak");
    showElement(▼"image4");
    showElement(▼"Tryagain");
}

if (score <= 20) {
    showElement(▼"Weak");
    showElement(▼"image4");
    hideElement(▼"Tryagain");
}
```

3. ඉහත සඳහන් Try again button එක මත click කළ විට නැවතත් Coding knowledge quiz app එකෙහි මුල් පිටුව ලබා ගැනීමට අදාළ blocks set තෝරන්න.

```
onEvent(▼"Tryagain", ▼"keyup", function() {
    setScreen(▼"screen1");
});

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

onEvent(▼"Tryagain", ▼"keydown", function() {
    setScreen(▼"screen1");
});
```