Homework Assignment
வீட்டு வேலை ஒப்படை

44

DP EDUCATION

Coding School

LIVEWORKSHEETS

Coding அறிவு சம்பந்தமான வினா விடை **(quiz)** நிகழ்ச்சி ஒன்றை பின்வருமாறு உருவாக்குவோம்.

- இந்த app ஐ design செய்யும் போது screen 7 பாவிக்கப்பட்டுள்ளது. முதலாவது திரை பின்வருமாறு அமையும்.

இது "start" எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

- இரண்டாவது திரையில் இருந்து ஆறாவது திரை வரை வினாக்கள் உட்படுத்தப்பட்டுள்ளன. அந்த screen 5 இ ற்குள் 5 வினாக்கள் இருப்பதோடு, அந்த எல்லா வினாக்களுக்கும் இவ்விரண்டு விடைகள் உட்படுத்தப்பட்டுள்ளன. அந்த screen 5 களும் பின்வருமாறு அமையும்.

இது "Que1" எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது"Ans1" எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது "Ans2" எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது "radio_Ans1" எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது "Next1" எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது "radio_Ans2" எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது "Que2" எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது "Ans3" எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது "radio_Ans3" எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது "Ans4" எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது "Next2" எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது "radio_Ans4" எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

LIVEWORKSHEETS

இது “Que3” எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது “radio_Ans5” எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது “Ans5” எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது “Ans6” எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது “radio_Ans6” எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ளது .

இது “Next3” எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது “Que4” எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது “Ans7” எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது “Ans8” எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது “radio_Ans7” எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது “radio_Ans8” எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது “Next4” எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது “Que5” எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது “Ans9” எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது “Ans10” எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

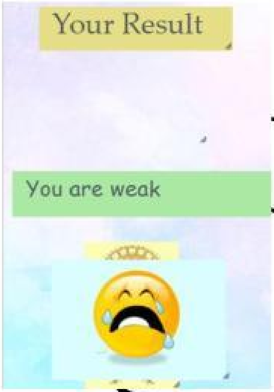
இது “radio_Ans9” எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது “radio_Ans10” எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது “submit” எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

- கடைசி திரையில் label நான்கும் படங்கள் நான்கும் உட்படுத்தப்பட்டு பின்வருமாறு design பண்ணப்பட்டுள்ளது.

LIVEWORKSHEETS



நீங்கள் பெற்றுக் கொள்ளும் புள்ளிகளின் அளவை காட்டுவதற்கு இந்த label பயன்படுத்தப்படும். இது"Marks1" என பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இங்கு 4 label இருக்கிறன. அவை "Weak" " good" "clever" "Talented" என பெயரிடப்பட்டுள்ளன.

இங்கு நான்கு படங்கள் உள்ளன. "imagewin1" "imagewin2" "imagewin3" "image4" என பெயரிடப்பட்டுள்ளன.

Coding knowledge quiz app ஐ நிர்மாணித்துக் கொள்வதற்கு பின்வருமாறு blocks உருவாக்கவும்.

- ❖ Score என variable ஒன்றை பின்வருமாறு உருவாக்குக.

```
var score = 0;
```

- ❖ Design செய்த radio button 10 இற்காக பின்வரும் variable 10 உருவாக்குக.

```
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 மேல் click செய்யும் போது இரண்டாவது திரைக்கும் செல்வதற்கு பின்வருமாறு blocks உருவாக்கவும்.

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

LIVEWORKSHEETS

❖ இரண்டாவது திரைக்குரிய வினாவின் சரியான விடை " radio_Ans2" என பெயரிடப்பட்டுள்ள radio button முன்னுள்ள விடையாகும். "radio_Ans1" எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ள radio button முன்னுள்ள விடை பிழையானதாகும். நீங்கள் சரியான விடைக்குரிய radio button இன்மேல் click செய்யும் போது உங்களுக்கு 10 புள்ளிகள் சேர்வதோடு நீங்கள் பிழையான விடைக்குரிய radio button மேல் click செய்தால் 10 புள்ளிகள் குறையும். அதற்கான blocks பின்வருமாறு அமையும்.

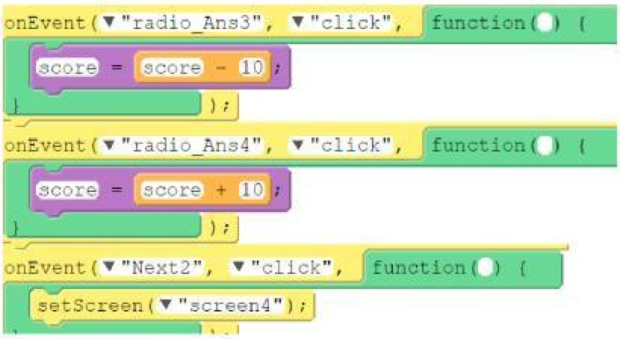
```
onEvent("radio_Ans1", "click", function() {
  score = score - 10;
});
onEvent("radio_Ans2", "click", function() {
  score = score + 10;
});
```

❖ "Next1" என பெயரிடப்பட்டுள்ள button மீது click செய்யும் போது மூன்றாவது திரைக்குச் செல்வதற்குரிய blocks பின்வருமாறு அமையும்.

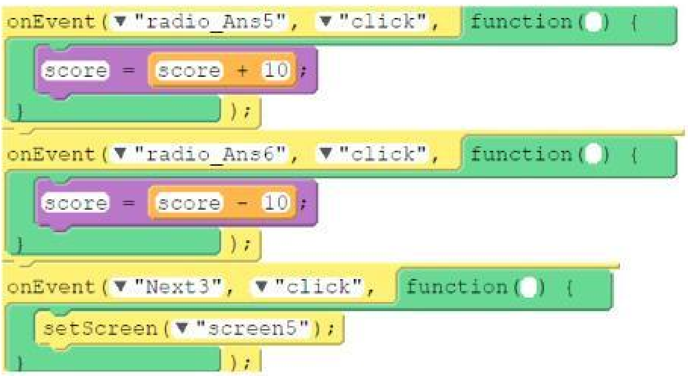
```
onEvent("Next1", "click", function() {
  setScreen("screen3");
});
```

❖ இரண்டாவது வினாவில் சரியான விடை " radio_Ans4" எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ள radio button முன்னால் உள்ள விடையாகும். "radio_Ans3" என பெயரிடப்பட்டுள்ள radio button முன்னால் உள்ள விடை பிழையான விடையாகும். நீங்கள் சரியான விடைக்குரிய radio button மேல் click செய்யும்போது உங்களுக்கு 10 புள்ளிகள் கிடைப்பதோடு, பிழையான radio button மீது click செய்தால் 10 புள்ளிகள். குறையும். மேலும் "Next2" என பெயரிடப்பட்டுள்ள button மீது click செய்யும் போது நான்காவது திரைக்குச் செல்வதற்கு தேவையான blocks பின்வருமாறு அமையும்.

LIVEWORKSHEETS



❖ நான்காவது திரைக்குரிய வினாவில் சரியான விடை "radio_Ans5" என பெயரிடப்பட்டுள்ள radio button முன்னால் உள்ள விடையாகும். "radio_Ans6" என பெயரிடப்பட்டுள்ள radio button முன்னால் உள்ள விடை பிழையானதாகும். நீங்கள் சரியான விடைக்குரிய radio button மேல் click செய்யும் போது உங்களுக்கு 10 புள்ளிகள் சேர்வதோடு நீங்கள் பிழையான விடைக் குரிய radio button மீது click செய்தால் 10 புள்ளிகள் குறையும். மேலும் "Next3" இன பெயரிடப்பட்டுள்ள button மேல் click செய்யும் போது ஐந்தாவது திரைக்கு போவதற்கு தேவையான blocks பின்வருமாறு அமையும்.



❖ நான்காவது வினாவில் சரியான விடை " radio_Ans7" என பெயரிடப்பட்டுள்ள radio button முன்னால் உள்ள விடையாகும். "radio_Ans8" என பெயரிடப்பட்டுள்ள button முன்னால் உள்ள விடை பிழையான விடையாகும். நீங்கள் சரியான விடைக்குரிய radio button மேல் click செய்யும்

LIVEWORKSHEETS

போது உங்களுக்கு 10 புள்ளிகள் சேர்வதோடு நீங்கள் பிழையான விடைக்குரிய radio button மேல் click செய்தால் 10 புள்ளிகள் குறையும். மேலும் “Next4” எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ள button மேல் click செய்யும் போது ஆறாவது திரைக்குச் செல்வதற்குரிய blocks பின்வருமாறு அமையும்.

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

❖ நான்காவது வினாவில் சரியான விடை “ radio_Ans10” என பெயரிடப்பட்டுள்ள radio button முன்னால் உள்ள விடையாகும். “radio_Ans9” என பெயரிடப்பட்டுள்ள radio button முன்னால் உள்ள விடை பிழையான விடையாகும். நீங்கள்சரியான விடைக்குரிய radio button மேல் click செய்யும் போது உங்களுக்கு 10 புள்ளிகள் சேர்வதோடு நீங்கள் பிழையான விடைக்குரிய radio button மேல் click செய்தால் 10 புள்ளிகள் குறையும். அதற்குத் தேவையான blocks பின்வருமாறு அமையும்.

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

❖ நீங்கள் submit என்ற button மேல் click செய்யும் போது ஏழாவது திரை display ஆக வேண்டியதோடு design பண்ணும் போது நீங்கள் பயன்படுத்தியுள்ள “imagewin1” “imagewin2” “imagewin3” “image4” என பெயரிடப்பட்டுள்ள நான்கு படங்களும் “Weak” “ good” “clever” “Talented” என

LIVEWORKSHEETS

பெயரிடப்பட்டுள்ள 4 label களும் மறைந்து இருக்க வேண்டும். அதற்காக பின்வருமாறு blocks உருவாக்கவும்.

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

- ❖ நீங்கள் பெற்றுக் கொள்ளும் புள்ளிகளின் அளவு "Marks1" என பெயரிடப்பட்டுள்ள label1 இற்குள் display ஆவதற்கு பின்வருமாறு blocks உருவாக்கி on event block இற்குள் தொடர்பு படுத்தவும்.

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

- ❖ நீங்கள் பெற்றுக் கொள்ளும் புள்ளிகளின் அளவு 50 புள்ளிகளுக்கு சமனானால் "Talented" என பெயரிடப்பட்டுள்ள "imagewin1" என பெயரிடப்பட்டுள்ள படமாவதற்குரிய blocks உருவாக்கி on event block இற்குள்ளேயே தொடர்புபடுத்தவும்.

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

- ❖ நீங்கள் பெற்றுக் கொள்ளும் புள்ளிகளின் அளவு 40 இற்கு சமனானால் "Talented" என பெயரிடப்பட்டுள்ள label, உம்

LIVEWORKSHEETS

“imagewin1” என பெயரிடப்பட்டுள்ள படமாவதற்குரிய blocks உருவாக்கி on event block இற்குள்ளே தொடர்பு படுத்தவும்.

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

❖ நீங்கள் பெற்றுக் கொள்ளும் புள்ளிகளின் அளவு 30 இற்கு சமனானால் “good” என பெயரிடப்பட்டுள்ள label, உம் “imagewin2” என பெயரிடப்பட்டுள்ள படமாவதற்குரிய blocks உருவாக்கி on event block இற்குள்ளேயே தொடர்புபடுத்தவும்.

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

❖ நீங்கள் பெற்றுக் கொள்ளும் புள்ளிகளின் அளவு 20 அல்லது 20 ஐ விட குறைவானால் “weak” என பெயரிடப்பட்டுள்ள label உம் “image4” என பெயரிடப்பட்டுள்ள படமாவதற்குரிய blocks உருவாக்கி on event block இற்குள்ளேயே தொடர்பு படுத்தவும்.

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

சரியான விடையை தெரிவு செய்க.

1. நீங்கள் பிழையான விடை ஒன்றின் மேல் click செய்யும் போது 10 புள்ளிகள் குறைவது மட்டுமல்லாமல் design பண்ணும் போது பின்னணிக்கு பாவித்துள்ள பல்வேறு வர்ணங்களுடன் கூடிய பின்னணிப் படம் விலகி பின்னணி சிவப்பு நிறமாவதற்கு பயன்படுத்தக்கூடிய blocks எது?

LIVEWORKSHEETS

```
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. நீங்கள் 20 புள்ளி அல்லது 20 இற்கு குறைவான புள்ளிகள் பெறும் போது நீங்கள் Coding செய்த நிகழ்வுகளை தவிர மறைந்துள்ள Try again என்ற button display ஆவதற்குரிய blocks set ஐ தெரிவு செய்க.

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

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

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

3. மேலுள்ள Try again button மேல் click செய்யும் போது மீண்டும் Coding knowledge quiz app இன் முன் பக்க பிரதியை பெற்றுக் கொள்வதற்குரிய blocks set தெரிவு செய்க.

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

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

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

LIVEWORKSHEETS