# Project 147
# 147 වන ව්‍යාපෘතිය

DP EDUCATION

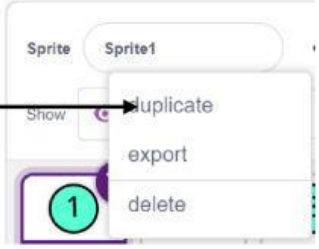
Coding School

LIVEWORKSHEETS

❖ print මත click කරමින් වෘත්ත්‍රයක් draw කරන්න. එහි ප්‍රමාණය 38 x38 ලෙස සකස් කරන්න.එම වෘත්ත්‍රය තුළ 1 ලෙස සටහන් කරන්න. එවිට පහත රූප සටහනේ පරිදි පිංතූරයක් නිමර්ාණය කර ගත හැක. පහත රූප සටහනේ පරිදිම X,Y position සහ Size එක සකසා ගන්න.

❖ පසුව sprite 1 ලෙස සකසා ගත් ඉහත පිංතූරය duplication කර ගන්න.ඔබ එවැනි පිංතූර 15 ක් duplication කර ගන්න.

Duplication මත click කරන්න.




❖ පසුව එම පිංතූරවල text එක සහ X,Y position පහත පරිදි සකසා ගන්න.

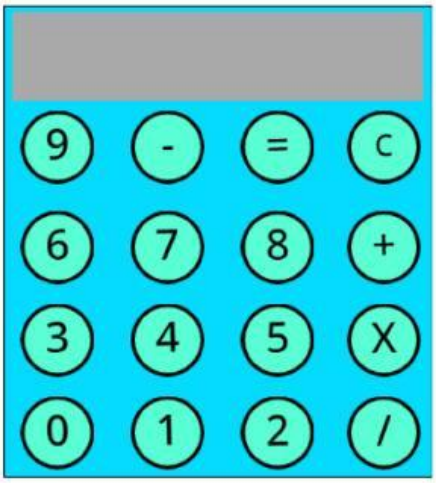
| Text | X position | Y position |
|---|---|---|
| 2 | 64 | -98 |
| 3 | -50 | -50 |
| 4 | 7 | -50 |
| 5 | 64 | -50 |
| 6 | -50 | -2 |
| 7 | 7 | -2 |
| 8 | 64 | -2 |
| 9 | -50 | 50 |
| 0 | -50 | -98 |
| + | 119 | -2 |
| - | 7 | 50 |
| = | 64 | 50 |
| X | 119 | -50 |
| / | 119 | -98 |
| C | 119 | 50 |

LIVEWORKSHEETS

❖ print මත click කරමින් කොටුවක් draw අඳින්න. එහි ප්‍රමාණය 222 x245 ලෙස සකස් කරන්න. එවිට පහත රූප සටහනේ පරිදි පිංතූරයක් නිර්මාණය කර ගත හැක. පහත රූප සටහනේ පරිදිම X,Y position සහ Size එක සකසා ගන්න.

❖ print මත click කරමින් කොටුවක් draw අඳින්න. එහි ප්‍රමාණය 213 x46 ලෙස සකස් කරන්න. එවිට පහත රූප සටහනේ පරිදි පිංතූරයක් සකස් කර ගත හැක. පහත රූප සටහනේ පරිදිම X,Y position සහ Size එක සකසා ගන්න.

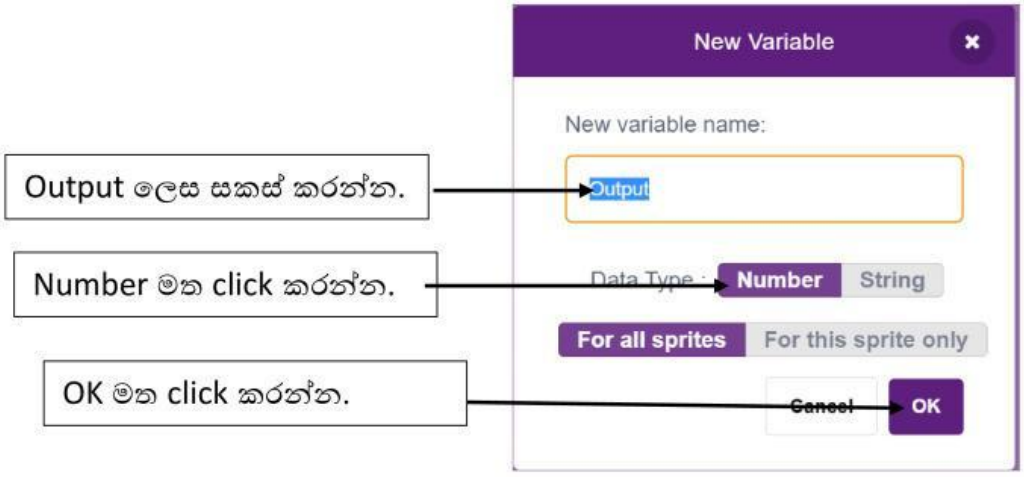
❖ Desing එක සිදු කර ගත් විට පහත පරිදි දිස් වේ.



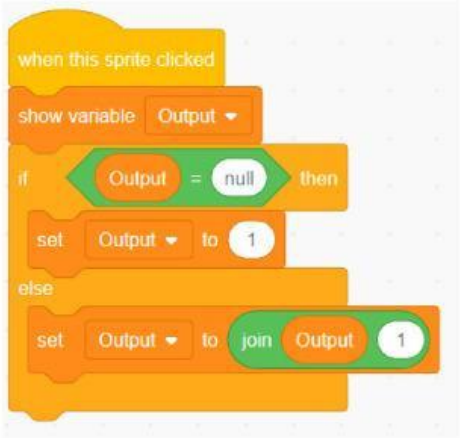

LIVEWORKSHEETS

❖ 1 Sprite එක සඳහා code සකස් කරමු.

- මුලින්ම Output ලෙස variable එකක් සකසා ගන්න.




- මෙම sprite එක මත click කල විට Output variable එක show විය යුතුය.Output variable එකෙහි කිසිවක් assign වී නොමැති නම් Output variable එකෙහි අගය 1 විය යුතුය.එසේ නොමැති නම් Output variable එකෙහි assign වී ඇති අගයට 1ක් සම්බන්ධ විය යුතුය.




❖ අංක 2 සහිත Sprite එක සඳහා code සකස් කරමු.

- මෙම sprite එක මත click කල විට Output variable එක show විය යුතුය.Output variable එකෙහි කිසිවක් assign වී නොමැති නම් Output variable එකෙහි අගය 2 විය යුතුය.එසේ නොමැති නම් Output variable එකෙහි assign වී ඇති අගයට 2 සම්බන්ධ විය යුතුය.

LIVEWORKSHEETS

❖ අංක 3 සහිත Sprite එක සඳහා code සකස් කරමු.

- මෙම sprite එක මත click කල විට Output variable එක show විය යුතුය.Output variable එකෙහි කිසිවක් assign වී නොමැති නම් Output variable එකෙහි අගය 3 විය යුතුය.එසේ නොමැති නම් Output variable එකෙහි assign වී ඇති අගයට 3 සම්බන්ධ විය යුතුය.

❖ අංක 4 සහිත Sprite එක සඳහා code සකස් කරමු.

- මෙම sprite එක මත click කල විට Output variable එක show විය යුතුය.Output variable එකෙහි කිසිවක් assign වී නොමැති නම් Output variable එකෙහි අගය 4 විය යුතුය.එසේ නොමැති නම් Output variable එකෙහි assign වී ඇති අගයට 4 සම්බන්ධ විය යුතුය.

❖ අංක 5 සහිත Sprite එක සඳහා code සකස් කරමු.

- මෙම sprite එක මත click කල විට Output variable එක show විය යුතුය.Output variable එකෙහි කිසිවක් assign වී නොමැති නම් Output variable එකෙහි අගය 5 විය යුතුය.එසේ නොමැති නම් Output variable එකෙහි assign වී ඇති අගයට 5 සම්බන්ධ විය යුතුය.

❖ අංක 6 සහිත Sprite එක සඳහා code සකස් කරමු.

- මෙම sprite එක මත click කල විට Output variable එක show විය යුතුය.Output variable එකෙහි කිසිවක් assign වී නොමැති නම් Output variable එකෙහි අගය 6 විය යුතුය.එසේ නොමැති නම් Output variable එකෙහි assign වී ඇති අගයට 6 සම්බන්ධ විය යුතුය.

❖ අංක 7 සහිත Sprite එක සඳහා code සකස් කරමු.

- මෙම sprite එක මත click කල විට Output variable එක show විය යුතුය.Output variable එකෙහි කිසිවක් assign වී නොමැති නම් Output variable එකෙහි අගය 7 විය යුතුය.එසේ නොමැති නම් Output variable එකෙහි assign වී ඇති අගයට 7 සම්බන්ධ විය යුතුය.

❖ අංක 8 සහිත Sprite එක සඳහා code සකස් කරමු.

- මෙම sprite එක මත click කල විට Output variable එක show විය යුතුය.Output variable එකෙහි කිසිවක් assign වී නොමැති නම් Output variable එකෙහි අගය 8 විය යුතුය.එසේ නොමැති නම් Output variable එකෙහි assign වී ඇති අගයට 8 සම්බන්ධ විය යුතුය.

LIVEWORKSHEETS

❖ අංක 9 සහිත Sprite එක සඳහා code සකස් කරමු.

- මෙම sprite එක මත click කල විට Output variable එක show විය යුතුය.Output variable එකෙහි කිසිවක් assign වී නොමැති නම් Output variable එකෙහි අගය 9 විය යුතුය.එසේ නොමැති නම් Output variable එකෙහි assign වී ඇති අගයට 9 සම්බන්ධ විය යුතුය.

❖ අංක 0 සහිත Sprite එක සඳහා code සකස් කරමු.

- මෙම sprite එක මත click කල විට Output variable එක show විය යුතුය.Output variable එකෙහි කිසිවක් assign වී නොමැති නම් Output variable එකෙහි අගය 0 විය යුතුය.එසේ නොමැති නම් Output variable එකෙහි assign වී ඇති අගයට 0 සම්බන්ධ විය යුතුය.

❖ එකතු කිරීමේ ලකුණ සහිත sprite එක සඳහා code සකස් කරමු.

- මෙම sprite එක මත click කල විට Num 1 ලෙස සකස් කර ගන්නා variable එක තුළ Output variable එකෙහි අගය assign විය යුතුය.එවිට Output variable එකෙහි + ලකුණ assign විය යුතුය.තප්පර 0.5 කින් + ලකුණ ඉවත් විය යුතුය.පසුව Output variable එක hide විය යුතුය.එවිට Output variable එක තුළ කිසිවක් නොමැති විය යුතුය.පසුව Sum ලෙස message එකක් broadcast විය යුතුය.

❖ අඩු කිරීමේ ලකුණ සහිත sprite එක සඳහා code සකස් කරමු.

- මෙම sprite එක මත click කල විට Num 1 ලෙස සකස් කර ගන්නා variable එක තුළ Output variable එකෙහි අගය assign විය යුතුය.එවිට Output variable එකෙහි - ලකුණ assign විය යුතුය.තප්පර 0.5 කින් - ලකුණ ඉවත් විය යුතුය.පසුව Output variable එක hide විය යුතුය.එවිට Output variable එක තුළ කිසිවක් නොමැති විය යුතුය.පසුව Reduce ලෙස message එකක් broadcast විය යුතුය.

LIVEWORKSHEETS

❖ ගුණ කිරීමේ ලකුණ සහිත sprite එක සඳහා code සකස් කරමු.

- මෙම sprite එක මත click කල විට Num 1 ලෙස සකස් කර ගන්නා variable එක තුළ Output variable එකෙහි අගය assign විය යුතුය.එවිට Output variable එකෙහි x ලකුණ assign විය යුතුය.තප්පර 0.5 කින් x ලකුණ ඉවත් විය යුතුය.පසුව Output variable එක hide විය යුතුය.එවිට Output variable එක තුළ කිසිවක් නොමැති විය යුතුය.පසුව Multiply ලෙස message එකක් broadcast විය යුතුය.

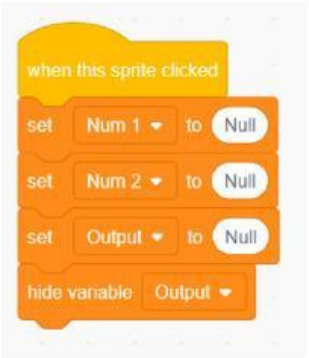
❖ බෙදීමේ ලකුණ සහිත sprite එක සඳහා code සකස් කරමු.

- මෙම sprite එක මත click කල විට Num 1 ලෙස සකස් කර ගන්නා variable එක තුළ Output variable එකෙහි අගය assign විය යුතුය.එවිට Output variable එකෙහි / ලකුණ assign විය යුතුය.තප්පර 0.5 කින් / ලකුණ ඉවත් විය යුතුය.පසුව Output variable එක hide විය යුතුය.එවිට Output variable එක තුළ කිසිවක් නොමැති විය යුතුය.පසුව Division ලෙස message එකක් broadcast විය යුතුය.

❖ C සහිත sprite එක මත click විට පහත පරිදි code සකස් කරන්න.

- Num2 ලෙස variable එකක් සකස් කර ගන්න.

- මෙම sprite එක මත click කල විට Num 1, Num2, Output variables හිස් විය යුතු අතර Output variable එක hide විය යුතුය.

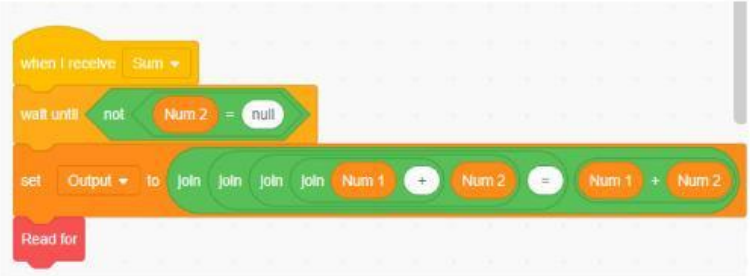



LIVEWORKSHEETS

❖ සමාන ලකුණ සහිත sprite එක මත click කල විට පහත පරිදි code සකස් කරන්න.

- මෙම sprite එක මත click කල විට Num 2 ලෙස සකස් කර ගන්නා variable එක තුළ Output variable එකෙහි අගය assign විය යුතුය.

- My block භාවිතයෙන් Read for ලෙස block එකක් සකස් කර ගන්න.
- Sum ලෙස message එකක් ලැබුණු විට Num2 variable එක හිස් නොවිය යුතුය. Output variable එකෙහි Num1 variable එකෙහි අගය, (+), Num2 variable එකෙහි අගය, (=), Num1 variable එකෙහි අගය සහ Num2 variable එකෙහි අගය එකතු වූ විට ලැබෙන පිළිතුර display විය යුතුය. පසුව Read for block එක ක්‍රියාත්මක විය යුතුය.



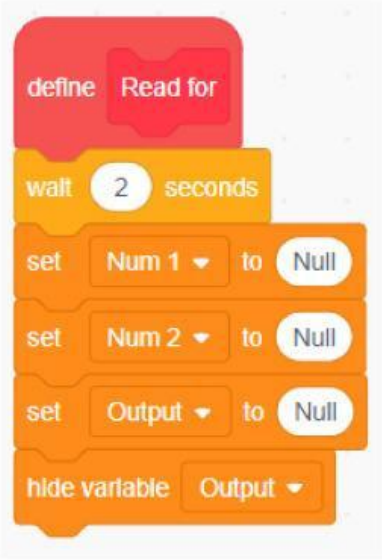

- Reduce ලෙස message එකක් ලැබුණු විට Num2 variable එක හිස් නොවිය යුතුය. Output variable එකෙහි Num1 variable එකෙහි අගය, (-), Num2 variable එකෙහි අගය, (=), Num1 variable එකෙහි අගය සහ Num2 variable එකෙහි අගය අඩු වූ විට ලැබෙන පිළිතුර display විය යුතුය. පසුව Read for block එක ක්‍රියාත්මක විය යුතුය.

- Multiply ලෙස message එකක් ලැබුණු විට Num2 variable එක හිස් නොවිය යුතුය. Output variable එකෙහි Num1 variable එකෙහි අගය, (X), Num2 variable එකෙහි අගය, (=), Num1 variable එකෙහි අගය Num2 variable එකෙහි අගයෙන් ගුණ වූ විට ලැබෙන පිළිතුර display විය යුතුය. පසුව Read for block එක ක්‍රියාත්මක විය යුතුය.

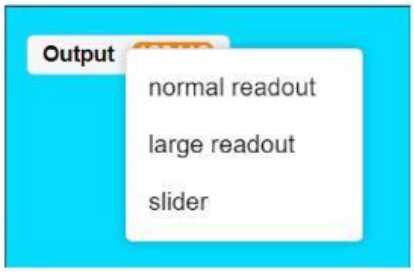
LIVEWORKSHEETS

- Division ලෙස message එකක් ලැබුණු විට Num2 variable එක හිස් නොවිය යුතුය. Output variable එකෙහි Num1 variable එකෙහි අගය, (/), Num2 variable එකෙහි අගය, (=), Num1 variable එකෙහි අගය Num2 variable එකෙහි අගයෙන් බෙදූ විට ලැබෙන පිළිතුර display විය යුතුය. පසුව Read for block එක ක්‍රියාත්මක විය යුතුය.

- Read for block එක සඳහා code සකස් කරමු. තප්පර 2 කට පසුව Num 1, Num2, Output variables හිස් විය යුතු අතර Output variable එක hide විය යුතුය.




❖ Output variable මත click කර large readout මත click කරන්න.




LIVEWORKSHEETS