Homework Assignment
வீட்டு வேலை ஒப்படை

DP EDUCATION

Coding School

LIVEWORKSHEETS

எழுத்து மாறியுள்ள சொல்லின் எழுத்தை சரி செய்வோம்.

- ❖ உங்களுக்கு இதற்காக தேவையான screen, ஏனைய elements உம் உருவாக்கி தரப்பட்டுள்ளது. ஆனால் உங்களுக்குத் தேவையென்றால் design tools மூலம் அதனை மாற்றிக் கொள்ள முடியும்.

- ❖ Design பெற்றுத்தரப்பட்டுள்ளதால் தற்போது நாங்கள் coding பகுதி பற்றி அவதானத்தை பெற்றுக் கொடுப்போம்.

- ❖ முதலில் தேவையான variables உருவாக்கிக் கொண்டு தேவையானவைகளுக்கு ஆரம்ப பெறுமானங்களை பெற்றுக் கொடுப்போம்.
  number என்று ஒரு variable ஒன்று உருவாக்கிக் கொள்க. Points என்று இன்னொரு variable உருவாக்கிக் கொண்டு அதன் ஆரம்பப் பெறுமானம் 0 இற்கு சமனாக்கிக் கொள்க.
- ❖ அதன்பின் 20 வினாடிகளுக்கு ஒருமுறை உருவம் மாறி அதற்கு பொருந்தும் சரியான எழுத்தை type செய்து புள்ளிகளை பெற்றுக் கொள்வதற்குரிய app உருவாக்கிக் கொள்வோம். 20 வினாடிக்கு ஒரு முறை loop ஆவதற்கு பின்வரும் app பாவிக்கவும்.

```
timedLoop(20000, function() {
```

- ❖ அவ்வாறு முதல் loop ஆகும்போது ஒரு சுற்றுக்குள் முதலில் முன்பு உருவாக்கிக் கொண்ட variable ஆன number variable இற்காக random பெறுமதி பெற்றுக்கொள்ள வேண்டும். இதன் மூலம் எங்கள் படங்கள் எதிர்பாராதவாறு display ஆவதை உருவாக்கிக் கொள்ள உதவி பெற்றுக் கொள்ள முடியும். அதற்காக பின்வருமாறு block பாவிப்போம்.

```
var number = randomNumber(1, 7);
```

LIVEWORKSHEETS

- அதன் பிறகு "imageForWord" என்ற சொல்லுக்குப் பொருத்தமான gif இன்மேல் select ஆகும் random number இற்கு ஏற்ப display ஆவதற்கு setImageURL என்ற block ஐப் பாவிக்கவும். இதன் மூலம் ஒரே படத்தில் image url ஐ மாற்றுவதன் மூலம் வித்தியாசமான படங்களை display ஆக்க முடியும்.

```
setImageURL("imageForWord", "image" + (number + ".gif"));
```

இங்கு "id" ஆக imageForWord என்றும் url மேலுள்ளவாறு உருவாக்கப்பட்டுள்ளது, எல்லாம் படங்களும் முடிவில் இலக்கத்துடன் rename செய்யப்பட்டு இருப்பதால் எதிர்பாராத விதமாக கிடைக்கும், இலக்கம், image url இல் உள்ள இலக்கமாகுமாறு உருவாக்கி எதிர்பாராத படத்தை display ஆக்க முடியும்.

இரண்டாவது படத்தில் காட்டுவது மேல் உள்ள படத்துக்குரிய ஆங்கில சொல்லின் எழுத்து மாறி உள்ள படமாகும். அதுவும் மேல் உள்ளவாறு url ஐ generate செய்து கொள்வதன் மூலம் பெற்றுக்கொள்ள முடியும். அதற்காக பின்வரும் block பயன்படுத்தவும்.

```
setImageURL("imageofScrambledWord", "wordImage" + (number + ".png"));
```

அதன் "id" யாக imageofScramledWord என்ற பெறுமதியைப் பெற்றுக் கொடுக்க.

- அதன்பின் submit button ஐ click செய்யும் போது நடைபெற வேண்டியவைகளை உருவாக்கிக் கொள்வோம். அதற்காக onEventClick block ஐ பாவிக்கவும். அதன் id ஆக buttonSubmit பெற்றுக் கொடுக்க.
- முதலில் textbox இன் பெறுமதி variable ஒன்றில் களஞ்சியப்படுத்தப்பட வேண்டும். அதற்காக input ஆக variable ஒன்றை உருவாக்கி textbox மூலம் பெறப்படும் பெறுமதியை அதற்கு களஞ்சியப்படுத்தவும். அதற்காக பின்வருமாறு block அமைக்கவும்.

```
var input = getText("txtInput");
```

LIVEWORKSHEETS

அதன் பின் பெற்றுக்கொள்ளப்படும் பெறுமானத்தில் உள்ள சகல எழுத்துக்களையும் simple ஆக்குவதற்கு toLowerCase block ஐ பின்வருமாறு பாவிக்கவும்.

```
var inputLowerCase = input.toLowerCase();
```

- கடைசியாக உள்ளது enter ஆக்கிய பெறுமானம் சரியா என்று check பண்ணுவதாகும். அதற்கு if else if block பாவிக்க முடியும். முதலாவது உருவில் தோன்றியுள்ள பெயர் “computer” என சரியாக உட்படுத்தியிருந்தால் ஒரு point add ஆகுமாறு உருவாக்குவோம். அதற்காக பின்வருமாறு blocks உருவாக்குவோம்.

```
if (number == 1 && inputLowerCase == "computer") {
  points = points + 1;
```

அவ்வாறில்லாமல் இரண்டாவது உரு சரியாக horse என enter ஆகி உள்ளதா என check செய்வதற்கு else if block ஐ பின்வருமாறு பயன்படுத்தவும்.

```
} else if (number == 2 && inputLowerCase == "horse") {
  points = points + 1;
```

- இவ்வாறு எல்லா உருக்களினதும் சரியான எழுத்து type செய்து enter செய்யப்படுகிறதா என check பண்ணவும். அதற்காக மேல் உள்ளவாறு else if பயன்படுத்தவும். உருக்களின் இலக்கங்களும், பெயர்களும் கீழே காட்டப்பட்டுள்ளன.

1 – computer
2 – horse
3 – night
4 – sunrise
5 – swimming
6 – teacher
7 – badminton

LIVEWORKSHEETS

- அவ்வாறு எல்லா பெறுமானங்களையும் check பண்ணிய பின் பெற்ற புள்ளிகளை காட்டுவதற்கு பின்வரும் app பயன்படுத்தவும்.

```
setText("points", points);
```

- ஒரு சுற்றில் சரியான சொல்லை மீண்டும் மீண்டும் enter ஆக்கி points அளவை கூட்டிக் கொள்வதை தடுப்பதற்காக submit button ஐ hide செய்வதற்கு பின்வரும் block ஐ பயன்படுத்தவும்.

```
hideElement("buttonSubmit");
```

- மீண்டும் submit button ஐ அடுத்த சுற்றில் காட்டுவதற்கு onEventClick block இற்கு வெளியே கீழ்வரும் block ஐ உடனே add பண்ணவும்.

```
});
showElement("buttonSubmit");
```

- ஒரு சுற்றுக்குப் பிறகு அடுத்த சுற்று ஆரம்பிக்கும்போது input textbox இன் பெறுமானத்தை அழிப்பதற்கு பின்வரும் block ஐ மேலுள்ள show element block இற்கு கீழ் பயன்படுத்தவும்.

```
setText("txtInput", "");
```

LIVEWORKSHEETS