

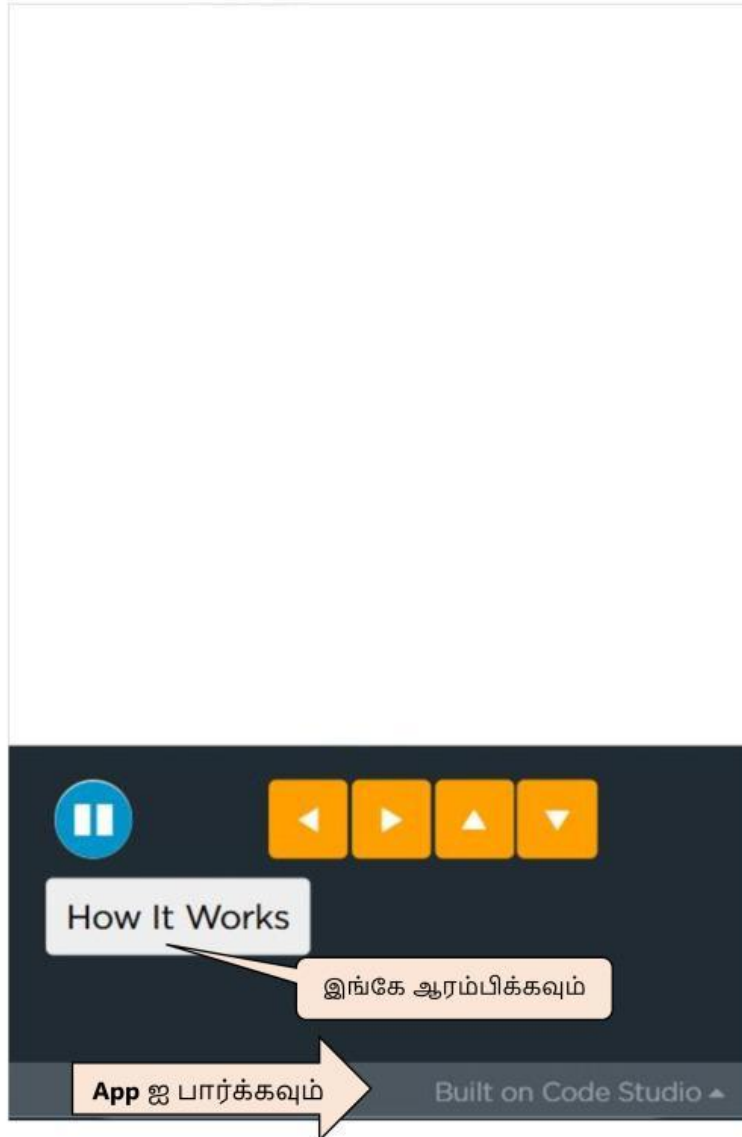
Homework Assignment

வீட்டு வேலை ஒப்படை

50



Coding School



H அணுக்கட்டமைப்பொன்றை உருவாக்குவோம்

- ❖ அதற்காக முதலில் artist ஐ நிலை நிறுத்துவோம். "Jump to over down" block மூலம் பின்வரும் blocks இல் உள்ளவாறு நிலை நிறுத்தவும். H அணுவின் முதலாவது சக்திமட்டத்தை

jump to 200 over 270 down
set color

உருவாக்கிக் கொள்வதற்காக செம்மஞ்சள் நிறத்தை தெரிவு செய்து கொள்க. அதற்காக "set color" block ஐ பாவிக்கவும்.

- ❖ அதன்பின் முதலாவது சக்தி மட்டத்தை உருவாக்க draw a circle block மூலம் ஆரை 100 கொண்ட வட்டம் ஒன்றை வரைவோம்.

draw a circle edit
radius 100

- ❖ முதலாவது சக்தி மட்டத்தை உருவாக்கிய பின் artist அமைவிடத்தை பின்வருமாறு உருவாக்கிக் கொள்க.

jump to 200 over 200 down

- ❖ கருவின் நிறத்தை நீல நிறமாக்குவதற்கு முன் போலவே block பயன்படுத்தவும்.

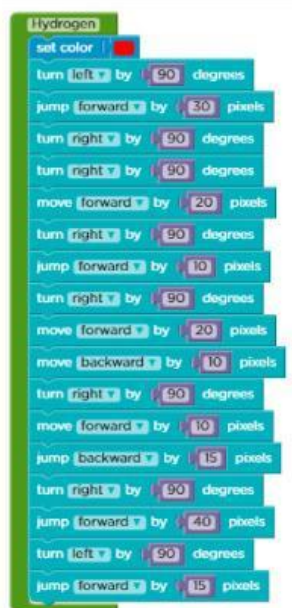
- ❖ கருவை உருவாக்குவதற்கு draw a circle block மூலம் ஆரை 30 ஆகுமாறு வட்டம் ஒன்றை வரைக.

draw a circle edit
radius 30

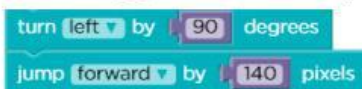
- ❖ கருவை உருவாக்கிய பின் artist அமைவிடம் $X=200$, $Y=190$ ஆகுமாறு jump to over down block பயன்படுத்தி பின்வருமாறு உருவாக்கிக் கொள்ளவும்.

jump to 200 over 190 down

- ❖ Functions இல் உள்ள create a function மூலம் Hydrogen என functions ஒன்றை பின்வருமாறு உருவாக்கிக் கொள்க.



- ❖ H உருவாக்கிய பின் artist 90 பாகை இடப்பக்கம் திரும்பி 140 pixels முன்னோக்கி jump ஆவதற்கு பின்வருமாறு blocks உருவாக்கவும்.



- ❖ Electron நிறத்தை கறுப்பு நிறமாக்குவதற்கு முன்பு போலவே blocks பாவிக்கவும்.
- ❖ Hydrogen இல் Electron ஐ உருவாக்குவதற்கு ஆரை 5 ஆகும் ஒரு வட்டத்தை பின்வருமாறு உருவாக்கவும்.

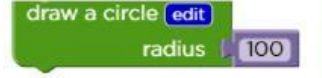
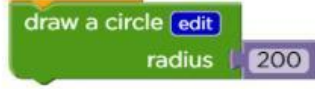


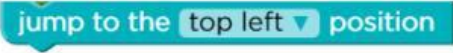
- ❖ artist , ஐ "Jump to position" block மூலம் திரையின் இடப்பக்க மேல் மூலைக்கு எடுப்போம். அதற்கு "top left" என்று பெறுமானத்தை பாவிக்கவும்.



சரியான விடையை தெரிவு செய்க.

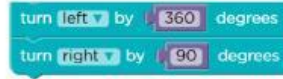
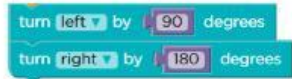
1. விட்டம் 200 pixels கொண்ட வட்டமொன்றை உருவாக்குவதற்கு தேவையான block ஐ தெரிவு செய்க.



2.  இதன் மூலம் என்ன நடைபெறுகின்றது?

- திரையின் இடப்பக்க மேல் மூலைக்கு பாயும்.
- திரையின் இடப்பக்க கீழ் மூலைக்கு பாயும்.
- இடப்பக்கம் திரும்பி மேல் நோக்கி பாயும்.

3. கிழக்கு திசைக்கு திரும்பி இருக்கும் artist மேற்குத்திசைக்கு திரும்புவதற்கு பாவிக்க கூடிய blocks எது?



4. Brush இன் நிறமாக சிவப்பு நிறத்தை பெற்றுக் கொள்வதற்கு பாவிக்க கூடிய block ஐ தெரிவு செய்க.

