

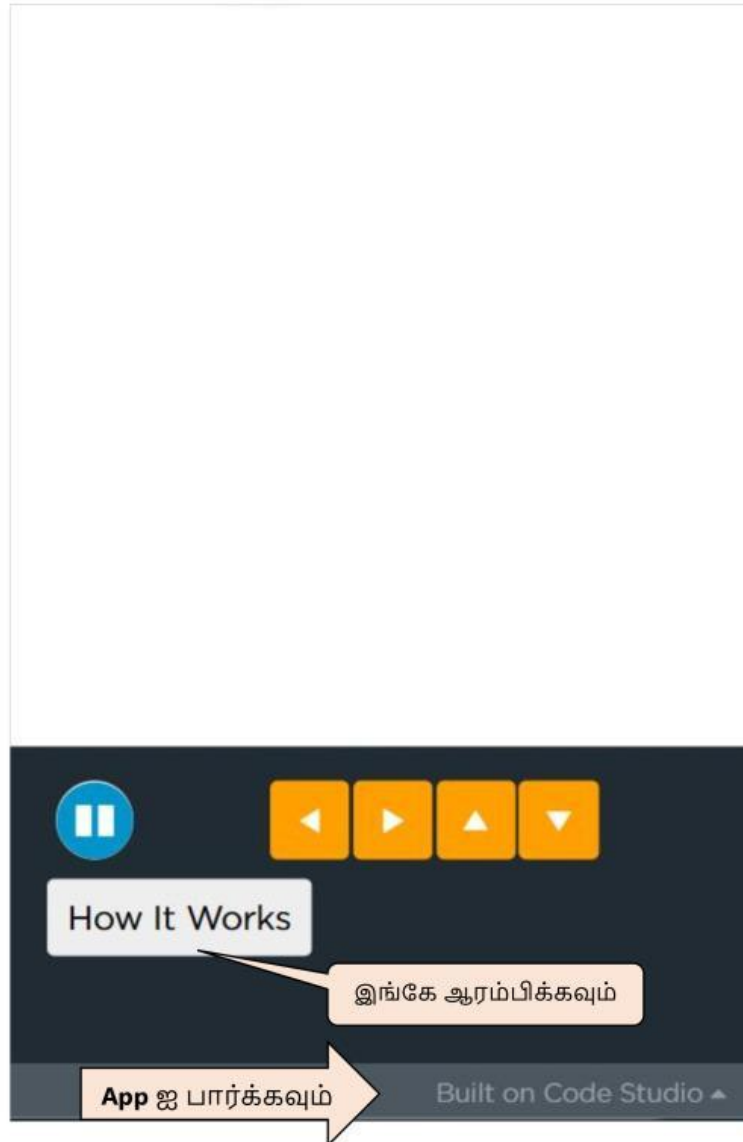
Homework Assignment

வீட்டு வேலை ஒப்படை

57



Coding School



code.org என்ற இலச்சினையை உருவாக்குவோம்.

❖ "Jump to over down"

X= 40 ,Y= 40

jump to 40 over 40 down

block மூலம்

ஆகுமாறு

artist ஐ நிலை நிறுத்துவோம்.

❖ திரையை முழுமையாக கறுப்பு நிறம் ஆக்குவதற்கு

முதலில் "set width" block

மூலம் brush இன் அளவை 45

இற்கு உருவாக்கவும்.

அதன்பின் "move forward" block

மூலம் முன்னோக்கி 300 pixels

நகர்ந்து 90 பாகை

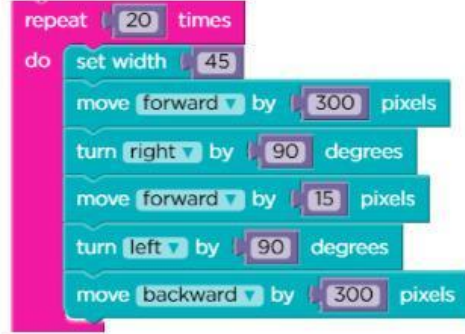
வலப்பக்கம் திரும்பி

மீண்டும் முன்னோக்கி 15

pixels நகர்ந்து 90 பாகை இடப்பக்கம் திரும்பி பின்னோக்கி

300 pixels நகர வேண்டியிருக்கும். அச்செயற்பாடு 20 முறை

நடைபெறுவதற்கு "repeat do" block ஐ பயன்படுத்தவும்.



❖ "Jump to over down" block மூலம் X=30 , Y=360 ஆகுமாறு artist ஐ

நிலை நிறுத்தி இள நீல நிறத்தை தெரிவு செய்யவும்.

அதற்காக "set color" block ஐ

பயன்படுத்தவும்.



❖ இள நீல நிறமுடைய சட்டகத்தை உருவாக்குவதற்கு

முதலில் "set width" block மூலம்

brush இன் அளவு 30 இற்கு

உருவாக்கவும். அதன்பின் "move

forward" block மூலம் முன்னோக்கி

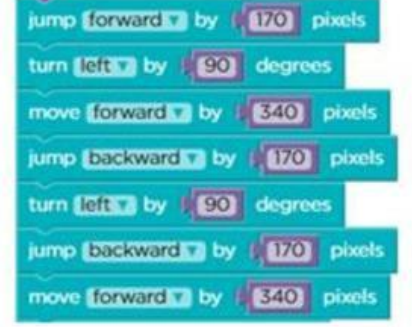
340 pixels நகர்ந்து 90 பாகை

இடப்பக்கம் திரும்ப வேண்டும். இச்செயற்பாடு 4 முறை

நடைபெறுவதற்கு "repeat do" block ஐயும் பயன்படுத்தவும்.



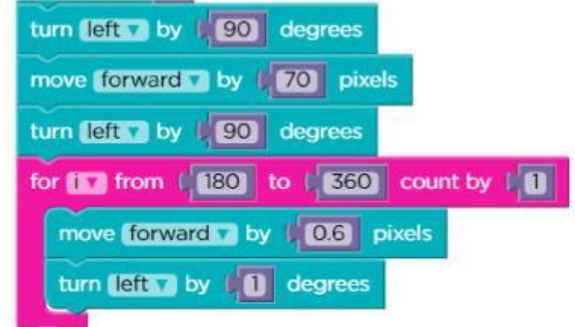
- ❖ அதன்பின் "jump forward" block இன் மூலம் முன்னோக்கி 170 pixels நகர்ந்து 90 பாகை இடப்பக்கம் திரும்பி மீண்டும் "move forward" block மூலம் முன்னோக்கி 340 pixels நகர்ந்து "jump backward" block மூலம் 170 pixel பின்னோக்கி jump ஆகி 90 பாகை இடப்பக்கம் திரும்பி மீண்டும் 170 pixel பின்னோக்கி jump ஆகி "move forward" block மூலம் முன்னோக்கி 340 pixels நகரும்.



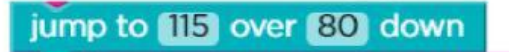
- ❖ வெள்ளை நிறத்தை தெரிவு செய்யவும். அதற்காக "set color" block ஐ பயன்படுத்தவும். "set width" block மூலம் brush இன் அளவை 5 இற்கு உருவாக்கவும்.



- ❖ முதலில் "D" எழுத்தை உருவாக்குவோம். artist 90 பாகையால் இடப்பக்கம் திரும்பி "move forward" block மூலம் முன்னோக்கி 70 pixels நகர்ந்து 90 பாகை இடப்பக்கம் திரும்புதல் நடைபெற்று "move forward" block மூலம் முன்னோக்கி 0.6 pixels நகர்ந்து 1 பாகை இடப்பக்கம் திரும்புதல் நடைபெறும். இங்கு அரைவட்டம் உருவாக்க for loop block ஐ பின்வருமாறு பயன்படுத்தவும். "D" எழுத்தை உருவாக்குவதற்குரிய blocks பின்வருமாறு அமையும்



- ❖ "Jump to over down" block மூலம் X=30 , Y=360 ஆகுமாறு artist ஐ நிலை நிறுத்தவும்.



- ❖ "C" எழுத்தை உருவாக்குவதற்கு "move forward" block மூலம் முன்னோக்கி 0.6 pixels நகர்ந்து 1 பாகை இடப்பக்கம் திரும்புதல் நடைபெறும். இங்கு for loop block ஐ பின்வருமாறு பயன்படுத்தவும். "C" எழுத்தை உருவாக்குவதற்குரிய blocks பின்வருமாறு அமையும்.



- ❖ 90 பாகை வலப்பக்கம் திரும்புதல் நடைபெற்று "Jump to over down" block மூலம் X=250 , Y=120 ஆகுமாறு artist ஐ நிலை நிறுத்தவும்.



- ❖ "O" எழுத்தை உருவாக்குவதற்கு "move forward" block மூலம் முன்னோக்கி 0.6 pixels நகர்ந்து 1 பாகை இடப்பக்கம் திரும்புதல் நடைபெறும். இங்கு for loop block ஐ பின்வருமாறு பயன்படுத்தவும். "O" எழுத்தை உருவாக்குவதற்கு block பின்வருமாறு அமையும்.

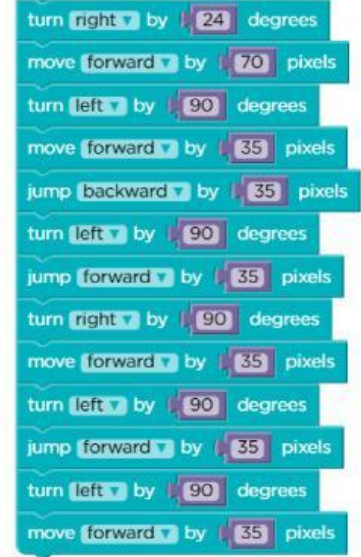


- ❖ "Jump to over down" block மூலம் X=30 , Y=360 ஆகுமாறு artist ஐ நிலை நிறுத்தவும்.

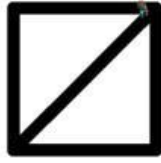


- ❖ "E" எழுத்தை உருவாக்குவோம். artist 90 பாகை வலப்பக்கம் திரும்பி "move forward" block மூலம் முன்னோக்கி 70 pixels நகர்ந்து 90 பாகை இடப்பக்கம் திரும்பி "move forward" block மூலம் முன்னோக்கி 35 pixels நகர்ந்த பின் "jump backward" block மூலம் பின்னோக்கி 35 pixels நகர்ந்து 90 பாகை

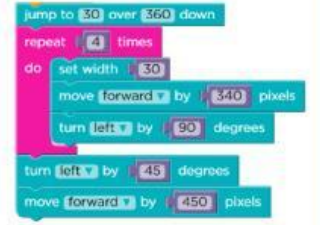
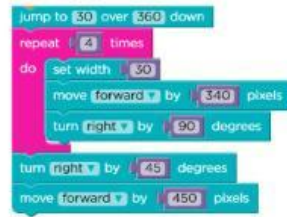
இடப்பக்கம் திரும்பி மீண்டும் "jump forward" block மூலம் முன்னோக்கி 35 pixels நகர்ந்து வலப்பக்கம் 90 பாகை திரும்புதல் நடைபெறும். "move forward" block மூலம் முன்னோக்கி 35 pixels நகர்ந்து 90 பாகை இடப்பக்கம் திரும்பி "jump forward" block மூலம் முன்னோக்கி 35 pixels jump ஆகி 90 பாகை இடப்பக்கம் திரும்பி மீண்டும் "move forward" block மூலம் முன்னோக்கி 35 pixels நகரும் போது "E" எழுத்து உருவாகும்.



சரியான விடையை தெரிவு செய்க.



- இந்த நிர்மாணத்தை பெற்றுக் கொள்வதற்கு பயன்படுத்தக்கூடிய blocks எது?



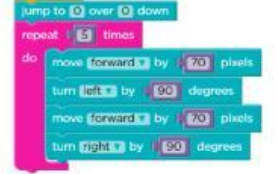
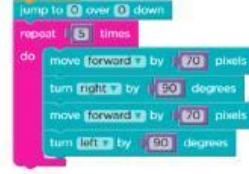
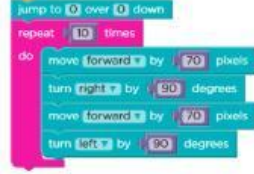
- சமச்சீரான முக்கோணம் ஒன்றை உருவாக்கிக் கொள்வதற்கு பயன்படுத்தக்கூடிய blocks எது?





3.

இவ்வருவின்படி நிர்மானம் ஒன்றைபெற்றுக்கொள்ள பயன்படுத்தக்கூடிய blocks எது?



4.

jump to the bottom right position

நடைபெறுகிறது?

இந்த block மூலம் என்ன

- Artist திரையில் வலப்பக்க மேல் மூலைக்கு நகரும்.
- Artist திரையில் வலப்பக்க கீழ் மூலைக்கு நகரும்.
- Artist திரையில் இடப்பக்க மேல் மூலைக்கு நகரும்.



5.

இவ்வாறு நிர்மானம் ஒன்றை பெற்றுக்கொள்ள பயன்படுத்தக்கூடிய blocks எது?

