

Project 258

258 වන ව්‍යාපෘතිය

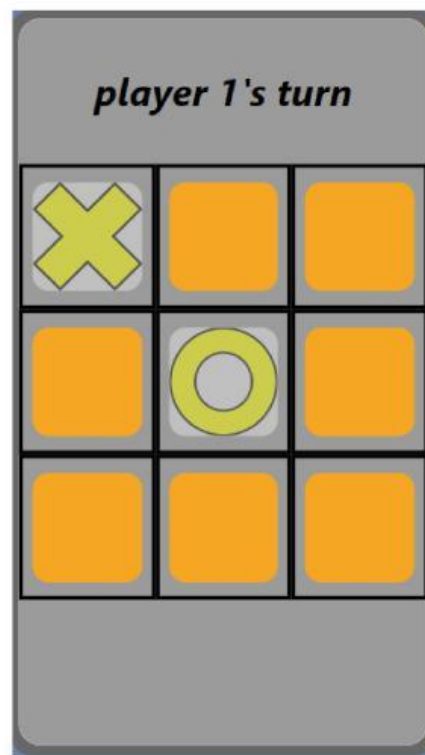
258



Coding School



thinkable



- ❖ Thunkabel තුළට log වී 258 වන ව්‍යාපෘතිය පහත පරිදි design කරමින් code කරමු.
- ❖ 258 වන ව්‍යාපෘතියට අදාළ සියළුම images පහත google driver link එක මගින් download කර ගන්න.

<https://drive.google.com/drive/folders/18XDs79tso2ctwxLkPdIEKul4qzyg2y pH?usp=sharing>

- ❖ ඔබට Screen1 ලෙස ලැබෙන Screen එක tic_tac_screen ලෙස නම් කර ගනිමින් පහත පරිදි design කර ගනිමු.
- ❖ Screen1 සඳහා background color එකක් එක් කර ගනිමු. Hex සඳහා 9B9B9B යන code එකක එක් කරමින් background color එකක් එක් කර ගන්න.

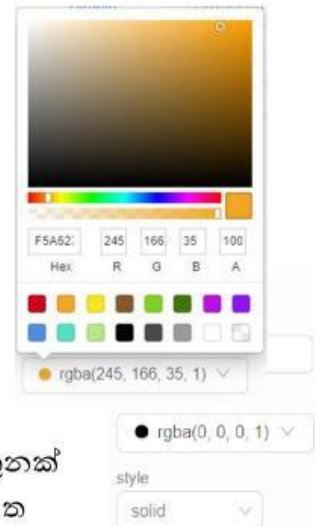


- ❖ Row component පහක් එක් කර ගන්න.
- ❖ එහි පළමු row component එක තුළට label එකක් එක් කර ගන්න.
- ❖ එක් කර ගත් label එකෙහි design එක පහත පරිදි සිදු කරන්න.
- ❖ එම label එක label_turn ලෙස නම් කරන්න. එහි font size එක 35 ලෙස ලබා දෙන්න. text එක සඳහා කිසිවක් සටහන් නොකරන්න
- ❖ දෙවන Row component එක තුළට Column component තුනක් එක් කර ගන්න. Column component වල design එක පහත පරිදි සිදු කරන්න. Column component තුන සඳහා පහත ආකාරයට border එකක් එක් කර ගන්න.
- ❖ එම Column component තුන තුළට button component තුනක් එක් කර ගන්න. එම button component වල design එක පහත පරිදි සිදු කර ගන්න.

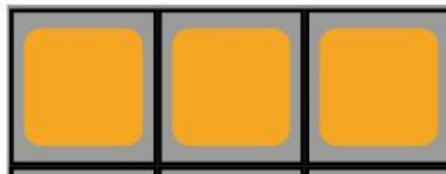


- ❖ එම button component වල width සහ height එක සඳහා 100 සහ 100 යන අගයන් ලබා දෙන්න. background color සඳහා F5A623 යන code එක Hex සඳහා ලබා දෙන්න.

- ❖ තුන්වන Row component එක තුළට Column component තුනක් එක් කර ගන්න. Column component වල design එක පහත පරිදි සිදු කරන්න. Column component තුන සඳහා පහත ආකාරයට border එකක් එක් කර ගන්න.



- ❖ එම Column component තුන තුළට button component තුනක් එක් කර ගන්න. එම button component වල design එක පහත පරිදි සිදු කර ගන්න.
- ❖ එම button component වල width සහ height එක සඳහා 100 සහ 100 යන අගයන් ලබා දෙන්න. background color සඳහා F5A623 යන code එක Hex සඳහා ලබා දෙන්න.



- ❖ හතරවන Row component එක තුළට Column component තුනක් එක් කර ගන්න. Column component වල design එක පහත පරිදි සිදු කරන්න. Column component තුන සඳහා පහත ආකාරයට border එකක් එක් කර ගන්න.

Border

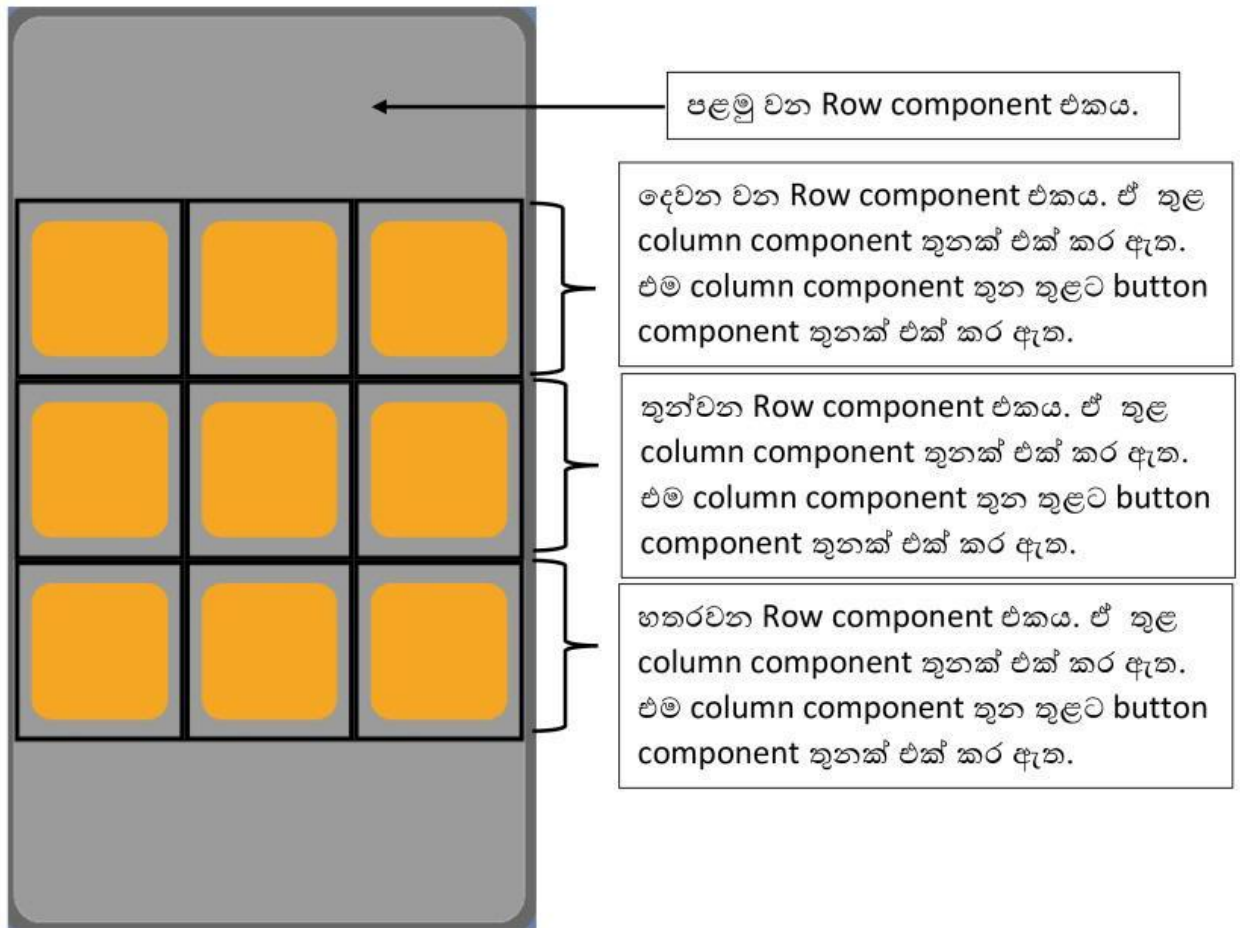
width: 4 radius: 0

color: ● rgba(0, 0, 0, 1)

style: solid

- ❖ එම Column component තුන තුළට button component තුනක් එක් කර ගන්න. එම button component වල design එක පහත පරිදි සිදු කර ගන්න.

- ❖ එම button component වල width සහ height එක සඳහා 100 සහ 100 යන අගයන් ලබා දෙන්න. background color සඳහා F5A623 යන code එක Hex සඳහා ලබා දෙන්න.
- ❖ Row components, column components එක් කර ගත යුතු ආකාරය පහත රූප සටහන මඟින් පැහැදිලි කර ගත හැක.



❖ screen2 ලෙස ලැබෙන screen එක win_screenX ලෙස නම් කර ගනිමින් පහත පරිදි design කර ගන්න.

❖ win_screenX සඳහා background color එකක් එක් කර ගනිමු. Hex සඳහා 60CEBB යන code එකක එක් කරමින් background color එකක් එක් කර ගන්න.

❖ win_screenX සඳහා මුළුමනම Row components දෙකක් එක් කර ගන්න.

❖ පළමු Row components එක තුළට label component එකක් එක් කර ගන්න. එම label component එක පහත පරිදි design කර ගන්න.

❖ එම label component එකෙහි text එක සඳහා Player 1 wins ලෙස සටහන් කරන්න. එහි font size සඳහා 50 ලෙස ලබා දෙන්න. font color සඳහා කළු වර්ණය ලබා දෙන්න. font style සඳහා italic ලෙස ලබා දෙන්න. font weight සඳහා bold ලෙස ලබා දෙන්න.



- ❖ දෙවන Row components එක තුළට image component එකක් එක් කර ගන්න.
- ❖ එම image component එක පහත පරිදි design කර ගන්න. එම image component එකෙහි height සහ width සඳහා 300 සහ 250 ලෙස ලබා දෙන්න.
- ❖ එහි picture සඳහා winner.gif යන පිංතූරය එක් කරන්න.
- ❖ එවිට win_screenX හි design එක පහත පරිදි දිස් වේ.



- ❖ Screen3 ලෙස ලැබෙන screen එක win_screenO ලෙස නම් කර ගනිමින් පහත පරිදි design කර ගන්න.
- ❖ win_screenO සඳහා background color එකක් එක් කර ගනිමු. Hex සඳහා 60CEBB යන code එකක එක් කරමින් background color එකක් එක් කර ගන්න.
- ❖ win_screenO සඳහා මුළුමනම Row components දෙකක් එක් කර ගන්න.
- ❖ පළමු Row components එක තුළට label component එකක් එක් කර ගන්න. එම label component එක පහත පරිදි design කර ගන්න.
- ❖ එම label component එකෙහි text එක සඳහා Player 2 wins ලෙස සටහන් කරන්න. එහි font size සඳහා 50 ලෙස ලබා දෙන්න. font color සඳහා කළු වර්ණය ලබා දෙන්න. font style සඳහා italic ලෙස ලබා දෙන්න. font weight සඳහා bold ලෙස ලබා දෙන්න.



- ❖ දෙවන Row components එක තුළට image component එකක් එක් කර ගන්න.
- ❖ එම image component එක පහත පරිදි design කර ගන්න. එම image component එකෙහි height සහ width සඳහා 300 සහ 250 ලෙස ලබා දෙන්න.
- ❖ එහි picture සඳහා winner.gif යන පිංතූරය එක් කරන්න.
- ❖ එවිට win_screen0 හි design එක පහත පරිදි දිස් වේ.



- ❖ Screen4 ලෙස ලැබෙන screen එක lose_screen ලෙස නම් කර ගනිමින් පහත පරිදි design කර ගන්න.
- ❖ lose_screen සඳහා background color එකක් එක් කර ගනිමු. Hex සඳහා 60CEBB යන code එකක එක් කරමින් background color එකක් එක් කර ගන්න.
- ❖ lose_screen සඳහා මුළු Row components දෙකක් එක් කර ගන්න.
- ❖ පළමු Row components එක තුළට label component එකක් එක් කර ගන්න. එම label component එක පහත පරිදි design කර ගන්න.
- ❖ එම label component එකෙහි text එක සඳහා Have fun being losers. ලෙස සටහන් කරන්න. එහි font size සඳහා 30 ලෙස ලබා දෙන්න. font color සඳහා කළු වර්ණය ලබා දෙන්න. font style සඳහා italic ලෙස ලබා දෙන්න. font weight සඳහා bold ලෙස ලබා දෙන්න.



- ❖ දෙවන Row components එක තුළට label component එකක් එක් කර ගන්න. එම label component එක පහත පරිදි design කර ගන්න.
- ❖ එම label component එකෙහි text එක සඳහා You try again..... ලෙස සටහන් කරන්න. එහි font size සඳහා 30 ලෙස ලබා දෙන්න. font color සඳහා කළු වර්ණය ලබා දෙන්න. font style සඳහා italic ලෙස ලබා දෙන්න. font weight සඳහා bold ලෙස ලබා දෙන්න
- ❖ එම Row components දෙකෙහිම height සහ width යන දෙකම පහත රූප සටහනේ ආකාරයට design කරන්න.
- ❖ lose_screen තුළට image component එකක් එක් කර ගන්න.
- ❖ එම image component එක පහත පරිදි design කර ගන්න. එම image component එකෙහි height සහ width සඳහා 360 සහ 360 ලෙස ලබා දෙන්න.
- ❖ එහි picture සඳහා mood.gif යන පිංතූරය එක් කරන්න.
- ❖ එවිට lose_screen හි design එක පහත පරිදි දිස් වේ.

Height

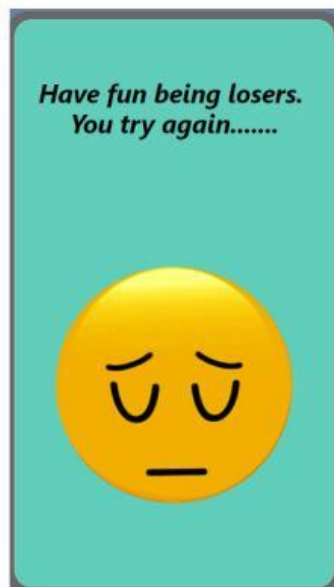
Pick One: Fit contents, Fill cont... ▼

Fit contents ▼

Width

Pick One: Fit contents, Fill cont... ▼

Fill container ▼



❖ අපි දැන් Tic Tac Toe app එක සඳහා code සකස් කරමු.

❖ ඔබ මීට පෙර Tic Tac Toe game එක play කර ඇතැයි සිතමිමෙහිදී එක් තරඟකරුවෙකු X අක්ෂරය එක් කරන අතර තවත් තරඟකරුවෙකු O අක්ෂරය එක් කරයි. තරඟකරුවන් විසින් X අක්ෂරය සහ O අක්ෂරය මාරුවෙන් මාරුවට එක් කරමින් මෙම game එක play කරයි.

❖ List ලෙස variable එකක් සකස් කර ගන්න. එම variable එක තුළට 1 සිට 9 දක්වා සංඛ්‍යා ඇතුළත් list එකක් එක් කර ගන්න.



❖ Player, player1, player2 ලෙස variables තුනක් සකස් කරන්න. ඒවායේ ආරම්භක අගය 0 ලෙස ලබා දෙන්න.

❖ Turn ලෙස variable එකක් සකස් කරන්න. ඒවායේ ආරම්භක අගය 0 ලෙස ලබා දෙන්න.

❖ Available turn ලෙස variable එකක් සකස් කරන්න. ඒවායේ ආරම්භක අගය 0 ලෙස ලබා දෙන්න.



❖ මෙම පාඩමේ ඉතිරි කොටස 259 වන Homework project එක තුළදී අධ්‍යයනය කරමු.