

Project 259

259 ലെ ലക്ഷ്യം



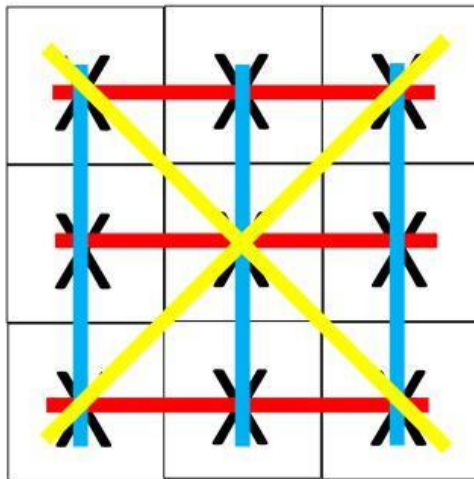
Coding School



thinkable



- ❖ 258 වන Home work project හි ඉතිරි කොටස මෙහිදී අධ්‍යයනය කරමු.
- ❖ check winner X ලෙස function එකක් නිර්මාණය කරමු. මෙහිදී X අක්ෂරය ජයග්‍රහණය වීමට X අක්ෂරය තිබිය යුතු ස්ථාන ඇතුළත් කරමින් මෙම function එක නිර්මාණය කරමු.
- ❖ X අක්ෂරය ජයග්‍රහණය කිරීමට නම් රතු ඉරි හෝ නිල් ඉරි හෝ කහ ඉරි වලින් කැපෙන ආකාරයේ පිහිටීමක X අක්ෂර 3ක් පිහිටිය හොත් X අක්ෂරය ජයග්‍රහණය කරයි.



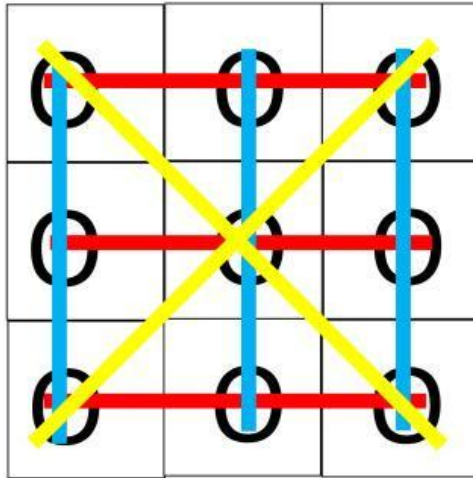
- ❖ check winner X ලෙස function එක පහත පරිදි නිර්මාණය කරමු
- ❖ list variable එකෙහි list එක තුළ ඇති 1,2,3 යන සංඛ්‍යා වල අගය 1ට සමාන නම් win_screenX එකට ගමන් කළ යුතුය.
- ❖ list variable එකෙහි list එක තුළ ඇති 4,5,6 යන සංඛ්‍යා වල අගය 1ට සමාන නම් win_screenX එකට ගමන් කළ යුතුය.
- ❖ list variable එකෙහි list එක තුළ ඇති 1,8,9 යන සංඛ්‍යා වල අගය 1ට සමාන නම් win_screenX එකට ගමන් කළ යුතුය.
- ❖ list variable එකෙහි list එක තුළ ඇති 1,5,9 යන සංඛ්‍යා වල අගය 1ට සමාන නම් win_screenX එකට ගමන් කළ යුතුය.
- ❖ list variable එකෙහි list එක තුළ ඇති 2,5,8 යන සංඛ්‍යා වල අගය 1ට සමාන නම් win_screenX එකට ගමන් කළ යුතුය.

- ❖ list variable එකෙහි list එක තුළ ඇති 3,5,7 යන සංඛ්‍යා වල අගය 1ට සමාන නම් win_screenX එකට ගමන් කළ යුතුය.
- ❖ list variable එකෙහි list එක තුළ ඇති 1,4,7 යන සංඛ්‍යා වල අගය 1ට සමාන නම් win_screenX එකට ගමන් කළ යුතුය.
- ❖ list variable එකෙහි list එක තුළ ඇති 3,6,9 යන සංඛ්‍යා වල අගය 1ට සමාන නම් win_screenX එකට ගමන් කළ යුතුය.
- ❖ Available turn variable එකෙහි assign වූ අගය 0ට සමාන නම් lose_screen එකට ගමන් කළ යුතුය.



- ❖ check winner O ලෙස function එකක් නිර්මාණය කරමු. මෙහිදී O අක්ෂය ජයග්‍රහණය වීමට O අක්ෂය තිබිය යුතු ස්ථාන ඇතුළත් කරමින් මෙම function එක නිර්මාණය කරමු.

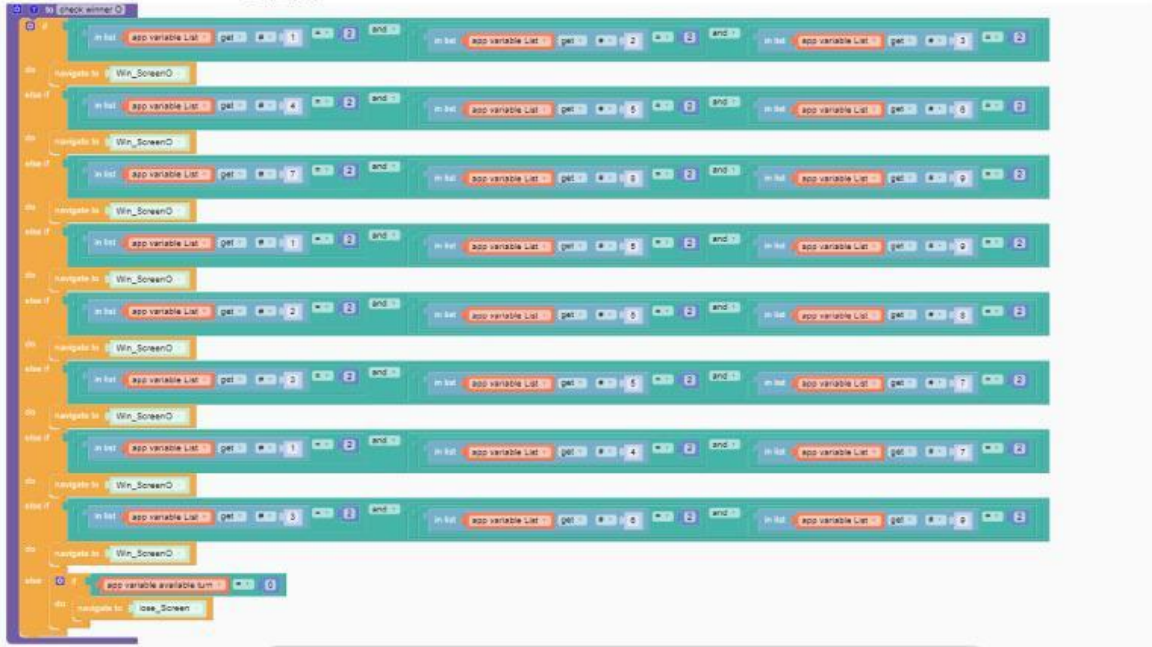
- ❖ O අක්ෂරය ජයග්‍රහණය කිරීමට නම් රතු ඉරි හෝ නිල් ඉරි හෝ කහ ඉරි වලින් කැපෙන ආකාරයේ පිහිටීමක O අක්ෂර 3ක් පිහිටිය හොත් O අක්ෂරය ජයග්‍රහණය කරයි.



- ❖ check winner O ලෙස function එක පහත පරිදි නිර්මාණය කරමු.
- ❖ list variable එකෙහි list එක තුළ ඇති 1,2,3 යන සංඛ්‍යා වල අගය 2 ට සමාන නම් win_screenO එකට ගමන් කළ යුතුය.
- ❖ list variable එකෙහි list එක තුළ ඇති 4,5,6 යන සංඛ්‍යා වල අගය 2ට සමාන නම් win_screenO එකට ගමන් කළ යුතුය.
- ❖ list variable එකෙහි list එක තුළ ඇති 1,8,9 යන සංඛ්‍යා වල අගය 2ට සමාන නම් win_screenO එකට ගමන් කළ යුතුය.
- ❖ list variable එකෙහි list එක තුළ ඇති 1,5,9 යන සංඛ්‍යා වල අගය 2ට සමාන නම් win_screenO එකට ගමන් කළ යුතුය.
- ❖ list variable එකෙහි list එක තුළ ඇති 2,5,8 යන සංඛ්‍යා වල අගය 2ට සමාන නම් win_screenO එකට ගමන් කළ යුතුය.
- ❖ list variable එකෙහි list එක තුළ ඇති 3,5,7 යන සංඛ්‍යා වල අගය 2ට සමාන නම් win_screenO එකට ගමන් කළ යුතුය.
- ❖ list variable එකෙහි list එක තුළ ඇති 1,4,7 යන සංඛ්‍යා වල අගය 2ට සමාන නම් win_screenO එකට ගමන් කළ යුතුය.

- ❖ list variable එකෙහි list එක තුළ ඇති 3,6,9 යන සංඛ්‍යා වල අගය 2ට සමාන නම් win_screenO එකට ගමන් කළ යුතුය.

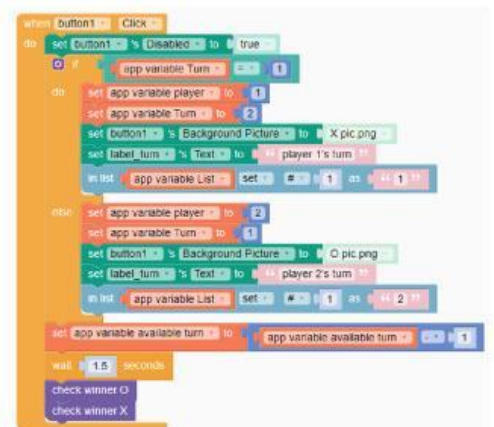
- ❖ Available turn variable එකෙහි assign වූ අගය 0ට සමාන නම් lose_screen එකට ගමන් කළ යුතුය.



- ❖ button1 මත click කළ විට button1 එකෙහි disabled true විය යුතුය. Turn variable එකෙහි අගය 1ට සමාන නම් player variable එකෙහි අගය 1 විය යුතු අතර Turn variable එකෙහි අගය 2 විය යුතු වේ. button1 හි background picture එක සඳහා X pic.png පිංතූරය ලැබිය යුතුය. label_turn ලෙස සඳහන් label එකෙහි player 1's turn ලෙස සටහන් විය යුතුය. list variable එකෙහි list එකෙහි 1 ලෙස සඳහන් සංඛ්‍යාව 1 ලෙස සටහන් විය යුතුය.

- ❖ එසේ නොවේ නම්, player variable එකෙහි අගය 2 විය යුතු අතර Turn variable එකෙහි අගය 1 විය යුතු වේ. button1 හි background picture එක සඳහා o pic.png පිංතූරය ලැබිය යුතුය. label_turn ලෙස සඳහන් label එකෙහි player 2's turn ලෙස සටහන් විය යුතුය. list variable එකෙහි list එකෙහි 1 ලෙස සඳහන් සංඛ්‍යාව 2 ලෙස සටහන් විය යුතුය.

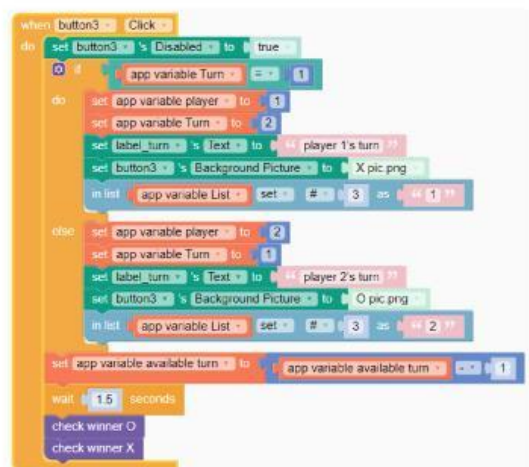
- ❖ available turn variable එකෙහි අගයෙන් එකක් අඩු විය යුතුය. එම අගය available turn variable එක තුළ විය යුතුය. තේපර 1.5 කට පසුව check winner O සහ check winner X function එක run විය යුතුය.



- ❖ button2 මත click කළ විට button2 එකෙහි disabled true විය යුතුය. Turn variable එකෙහි අගය 1 ට සමාන නම් player variable එකෙහි අගය 1 විය යුතු අතර Turn variable එකෙහි අගය 2 විය යුතු වේ. button2 හි background picture එක සඳහා X pic.png පිංතූරය ලැබිය යුතුය. label_turn ලෙස සඳහන් label එකෙහි player 1's turn ලෙස සටහන් විය යුතුය. list variable එකෙහි list එකෙහි 2 ලෙස සඳහන් සංඛ්‍යාව 1 ලෙස සටහන් විය යුතුය.
- ❖ එසේ නොවේ නම්, player variable එකෙහි අගය 2 විය යුතු අතර Turn variable එකෙහි අගය 1 විය යුතු වේ. button2 හි background picture එක සඳහා O pic.png පිංතූරය ලැබිය යුතුය. label_turn ලෙස සඳහන් label එකෙහි player 2's turn ලෙස සටහන් විය යුතුය. list variable එකෙහි list එකෙහි 2 ලෙස සඳහන් සංඛ්‍යාව 2 ලෙස සටහන් විය යුතුය.
- ❖ available turn variable එකෙහි අගයෙන් එකක් අඩු විය යුතුය. එම අගය available turn variable එක තුළ විය යුතුය. තප්පර 1.5 කට පසුව check winner O සහ check winner X function එක run විය යුතුය.



- ❖ button3 මත click කළ විට button3 එකෙහි disabled true විය යුතුය. Turn variable එකෙහි අගය 1 ට සමාන නම් player variable එකෙහි අගය 1 විය යුතු අතර Turn variable එකෙහි අගය 2 විය යුතු වේ. button3 හි background picture එක සඳහා X pic.png පිංතූරය ලැබිය යුතුය. label_turn ලෙස සඳහන් label එකෙහි player 1's turn ලෙස සටහන් විය යුතුය. list variable එකෙහි list එකෙහි 3 ලෙස සඳහන් සංඛ්‍යාව 1 ලෙස සටහන් විය යුතුය.
- ❖ එසේ නොවේ නම්, player variable එකෙහි අගය 2 විය යුතු අතර Turn variable එකෙහි අගය 1 විය යුතු වේ. button3 හි background picture එක සඳහා O pic.png පිංතූරය ලැබිය යුතුය. label_turn ලෙස සඳහන් label එකෙහි player 2's turn ලෙස සටහන් විය යුතුය. list variable එකෙහි list එකෙහි 3 ලෙස සඳහන් සංඛ්‍යාව 2 ලෙස සටහන් විය යුතුය.
- ❖ available turn variable එකෙහි අගයෙන් එකක් අඩු විය යුතුය. එම අගය available turn variable එක තුළ විය යුතුය. තප්පර 1.5 කට පසුව check winner O සහ check winner X function එක run විය යුතුය.

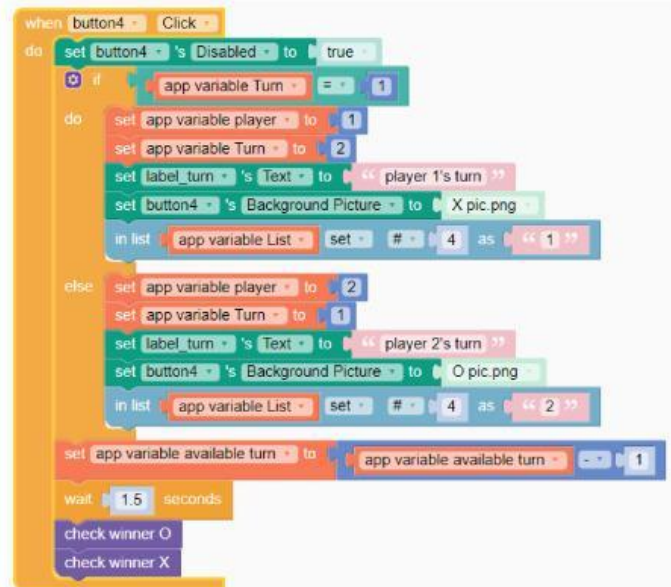


❖ button4 මත click කළ විට button4 එකෙහි disabled true විය යුතුය. Turn variable එකෙහි අගය 1 ට සමාන නම් player variable එකෙහි අගය 1 විය යුතු අතර Turn variable එකෙහි අගය 2 විය යුතු වේ. button4 හි background picture එක සඳහා X pic.png පිංතූරය ලැබිය යුතුය. label_turn ලෙස සඳහන් label එකෙහි player 1's turn ලෙස සටහන් විය යුතුය. list variable එකෙහි list එකෙහි 4 ලෙස සඳහන් සංඛ්‍යාව 1 ලෙස සටහන් විය යුතුය.

❖ එසේ නොවේ නම්, player variable එකෙහි අගය 2 විය යුතු අතර Turn variable එකෙහි අගය 1 විය යුතු වේ.

button4 හි background picture එක සඳහා O pic.png පිංතූරය ලැබිය යුතුය. label_turn ලෙස සඳහන් label එකෙහි player 2's turn ලෙස සටහන් විය යුතුය. list variable එකෙහි list එකෙහි 4 ලෙස සඳහන් සංඛ්‍යාව 2 ලෙස සටහන් විය යුතුය.

❖ available turn variable එකෙහි අගයෙන් එකක් අඩු විය යුතුය. එම අගය available turn variable එක තුළ විය යුතුය. තවද 1.5 කට පසුව check winner O සහ check winner X function එක run විය යුතුය.



❖ පෙර ලබා ගත් දැනුම උපයෝගී කරගනිමින් පහත ක්‍රියාවලිය සඳහා ඔබ code සකස් කරන්න.

❖ button5 මත click කළ විට button5 එකෙහි disabled true විය යුතුය. Turn variable එකෙහි අගය 1 ට සමාන නම් player variable එකෙහි අගය 1 විය යුතු අතර Turn variable එකෙහි අගය 2 විය යුතු වේ. button4 හි background picture එක සඳහා X pic.png පිංතූරය ලැබිය යුතුය. label_turn ලෙස සඳහන් label එකෙහි player 1's turn ලෙස සටහන් විය යුතුය. list variable එකෙහි list එකෙහි 5 ලෙස සඳහන් සංඛ්‍යාව 1 ලෙස සටහන් විය යුතුය.

❖ එසේ නොවේ නම්, player variable එකෙහි අගය 2 විය යුතු අතර Turn variable එකෙහි අගය 1 විය යුතු වේ. button5 හි background picture එක සඳහා O pic.png පිංතූරය ලැබිය යුතුය. label_turn ලෙස සඳහන් label එකෙහි player 2's turn ලෙස සටහන් විය යුතුය. list variable එකෙහි list එකෙහි 5 ලෙස සඳහන් සංඛ්‍යාව 2 ලෙස සටහන් විය යුතුය.

- ❖ available turn variable එකෙහි අගයෙන් එකක් අඩු විය යුතුය. එම අගය available turn variable එක තුළ විය යුතුය. තප්පර 1.5 කට පසුව check winner O සහ check winner X function එක run විය යුතුය.

- ❖ button6 මත click කළ විට button6හි disabled true විය යුතුය. Turn variable එකෙහි අගය 1ට සමාන නම් player variable එකෙහි අගය 1 විය යුතු අතර Turn variable එකෙහි අගය 2 විය යුතු වේ. button6 හි background picture එක සඳහා X pic.png පිංතූරය ලැබිය යුතුය. label_turn ලෙස සඳහන් label එකෙහි player 1's turn ලෙස සටහන් විය යුතුය. list variable එකෙහි list එකෙහි 6 ලෙස සඳහන් සංඛ්‍යාව 1 ලෙස සටහන් විය යුතුය.
- ❖ එසේ නොවේ නම්, player variable එකෙහි අගය 2 විය යුතු අතර Turn variable එකෙහි අගය 1 විය යුතු වේ. button6 හි background picture එක සඳහා o pic.png පිංතූරය ලැබිය යුතුය. label_turn ලෙස සඳහන් label එකෙහි player 2's turn ලෙස සටහන් විය යුතුය. list variable එකෙහි list එකෙහි 6 ලෙස සඳහන් සංඛ්‍යාව 2 ලෙස සටහන් විය යුතුය.
- ❖ available turn variable එකෙහි අගයෙන් එකක් අඩු විය යුතුය. එම අගය available turn variable එක තුළ විය යුතුය. තප්පර 1.5 කට පසුව check winner O සහ check winner X function එක run විය යුතුය.

- ❖ button7 මත click කළ විට button7හි disabled true විය යුතුය. Turn variable එකෙහි අගය 1ට සමාන නම් player variable එකෙහි අගය 1 විය යුතු අතර Turn variable එකෙහි අගය 2 විය යුතු වේ. button7 හි background picture එක සඳහා X pic.png පිංතූරය ලැබිය යුතුය. label_turn ලෙස සඳහන් label එකෙහි player 1's turn ලෙස සටහන් විය යුතුය. list variable එකෙහි list එකෙහි 7 ලෙස සඳහන් සංඛ්‍යාව 1 ලෙස සටහන් විය යුතුය.
- ❖ එසේ නොවේ නම්, player variable එකෙහි අගය 2 විය යුතු අතර Turn variable එකෙහි අගය 1 විය යුතු වේ. button6 හි background picture එක සඳහා o pic.png පිංතූරය ලැබිය යුතුය. label_turn ලෙස සඳහන් label එකෙහි player 2's turn ලෙස සටහන් විය යුතුය. list variable එකෙහි list එකෙහි 7 ලෙස සඳහන් සංඛ්‍යාව 2 ලෙස සටහන් විය යුතුය.
- ❖ available turn variable එකෙහි අගයෙන් එකක් අඩු විය යුතුය. එම අගය available turn variable එක තුළ විය යුතුය. තප්පර 1.5 කට පසුව check winner O සහ check winner X function එක run විය යුතුය.

- ❖ button8 මත click කළ විට button8හි disabled true විය යුතුය. Turn variable එකෙහි අගය 1ට සමාන නම් player variable එකෙහි අගය 1 විය යුතු අතර Turn variable එකෙහි අගය 2 විය යුතු වේ. button8 හි background picture එක සඳහා X pic.png පිංතූරය ලැබිය යුතුය. label_turn ලෙස සඳහන් label එකෙහි player 1's turn ලෙස සටහන් විය යුතුය. list variable එකෙහි list එකෙහි 8 ලෙස සඳහන් සංඛ්‍යාව 1 ලෙස සටහන් විය යුතුය.
- ❖ එසේ නොවේ නම්, player variable එකෙහි අගය 2 විය යුතු අතර Turn variable එකෙහි අගය 1 විය යුතු වේ. button8 හි background picture එක සඳහා o pic.png පිංතූරය ලැබිය යුතුය. label_turn ලෙස සඳහන් label එකෙහි player 2's turn ලෙස සටහන් විය යුතුය. list variable එකෙහි list එකෙහි 8 ලෙස සඳහන් සංඛ්‍යාව 2 ලෙස සටහන් විය යුතුය.
- ❖ available turn variable එකෙහි අගයෙන් එකක් අඩු විය යුතුය. එම අගය available turn variable එක තුළ විය යුතුය. තප්පර 1.5 කට පසුව check winner O සහ check winner X function එක run විය යුතුය.
- ❖ button9 මත click කළ විට button9හි disabled true විය යුතුය. Turn variable එකෙහි අගය 1ට සමාන නම් player variable එකෙහි අගය 1 විය යුතු අතර Turn variable එකෙහි අගය 2 විය යුතු වේ. button9 හි background picture එක සඳහා X pic.png පිංතූරය ලැබිය යුතුය. label_turn ලෙස සඳහන් label එකෙහි player 1's turn ලෙස සටහන් විය යුතුය. list variable එකෙහි list එකෙහි 9 ලෙස සඳහන් සංඛ්‍යාව 1 ලෙස සටහන් විය යුතුය.
- ❖ එසේ නොවේ නම්, player variable එකෙහි අගය 2 විය යුතු අතර Turn variable එකෙහි අගය 1 විය යුතු වේ. button9 හි background picture එක සඳහා o pic.png පිංතූරය ලැබිය යුතුය. label_turn ලෙස සඳහන් label එකෙහි player 2's turn ලෙස සටහන් විය යුතුය. list variable එකෙහි list එකෙහි 9 ලෙස සඳහන් සංඛ්‍යාව 2 ලෙස සටහන් විය යුතුය.
- ❖ available turn variable එකෙහි අගයෙන් එකක් අඩු විය යුතුය. එම අගය available turn variable එක තුළ විය යුතුය. තප්පර 1.5 කට පසුව check winner O සහ check winner X function එක run විය යුතුය.