

Project 260

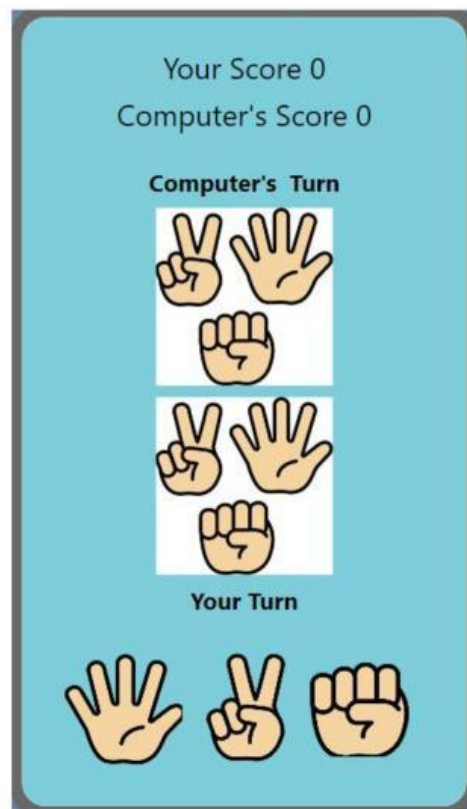
260 වන ව්‍යාපෘතිය



Coding School



thunkable



- ❖ පෙර දැනුම භාවිතා කරමින් ඉහත රූපයේ ආකාරයට design එක සිදු කර ගන්න. ඊට අවශ්‍ය පිංතූර පහත link එක මගින් ලබා ගත හැක.
https://drive.google.com/drive/folders/1S56_W4KhfJPJQyZVbm02I1IN2uraL8Dx?usp=sharing

- ❖ 260 වන ව්‍යාපෘතියට අදාළ code සකස් කිරීම පහත පරිදි සකස් කරමු.
- ❖ මුළින්ම අදාළ variables නිර්මාණය කරමු.
- ❖ Image list ලෙස variable එකක් නිර්මාණය කරමු. image list ලෙස සකස් කර ගන්නා variable එකට design කිරීමේදී ඔබ එක් කර ගත් paper_image, scissor_image සහ rock_image යන image ඇතුළත් list එකක් එක් කර ගත යුතුයි. ඒ සඳහා පහත පරාදි code සකස් කරන්න.

```
initialize app - variable image list to [list ["paper_image", "scissors_image", "rock_image"]]
```

- ❖ ඔබ ලබා ගන්නා ලකුණු සහ පරිගණකය ලබා ගන්නා ලකුණු assign වීමට variable දෙකක් සකස් කර ගත යුතුය. your score සහ computer score ලෙස එම variable දෙක සකස් කර ගන්න. ඒවායේ ආරම්භක අගය 0 ලෙස ලබා දෙන්න.

```
initialize app - variable user score to 0
initialize app - variable computer score to 0
```

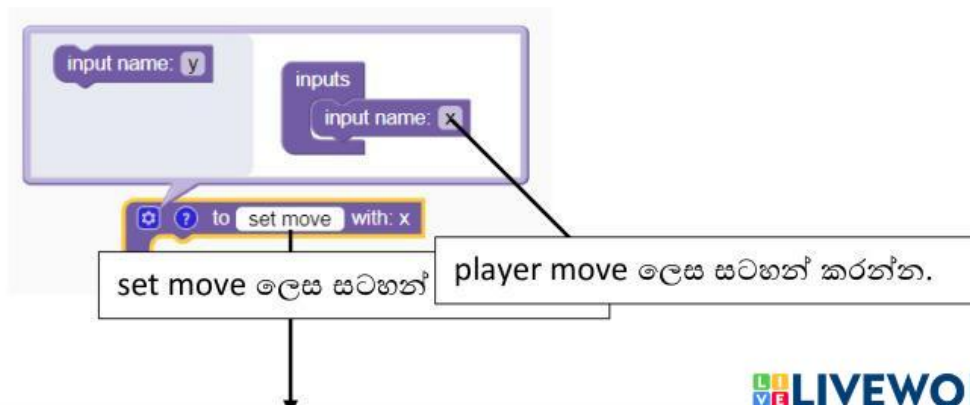
- ❖ Chances ලෙස variable එකක් සකස් කරන්න. එහි ආරම්භක අගය 3 ලෙස ලබා දෙන්න.

```
initialize app - variable chances to 3
```

- ❖ computer turn ලෙස variable එකක් සකස් කරමු. එම variable එකට ආරම්භයේදී හිස් text එකක් එක් කරන්න.

```
initialize app - variable computer turn to ""
```

- ❖ Set move with player move ලෙස function එකක් නිර්මාණය කරමු.



Function එක පහත පරිදි සකස් කරමු.

```

to set move with: player move
  set app variable computer turn to random item of list app variable image list
  set Your_image's Picture to player move
  set computer_image's Picture to app variable computer turn

```

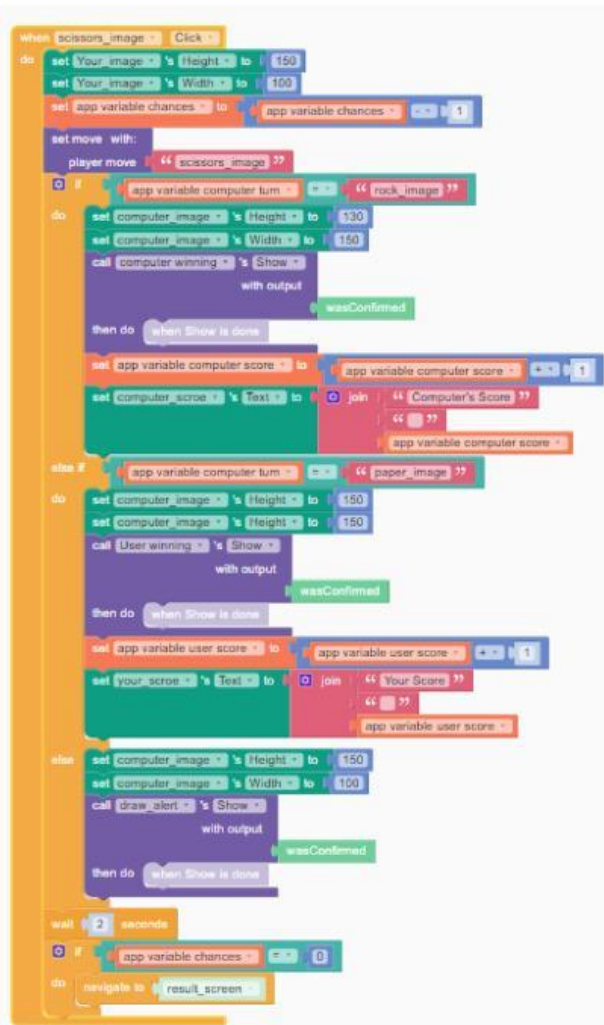
❖ Paper_image මත click කළ විට පහත සිදු වීම සිදු වීමට code සකස් කරමු.

```

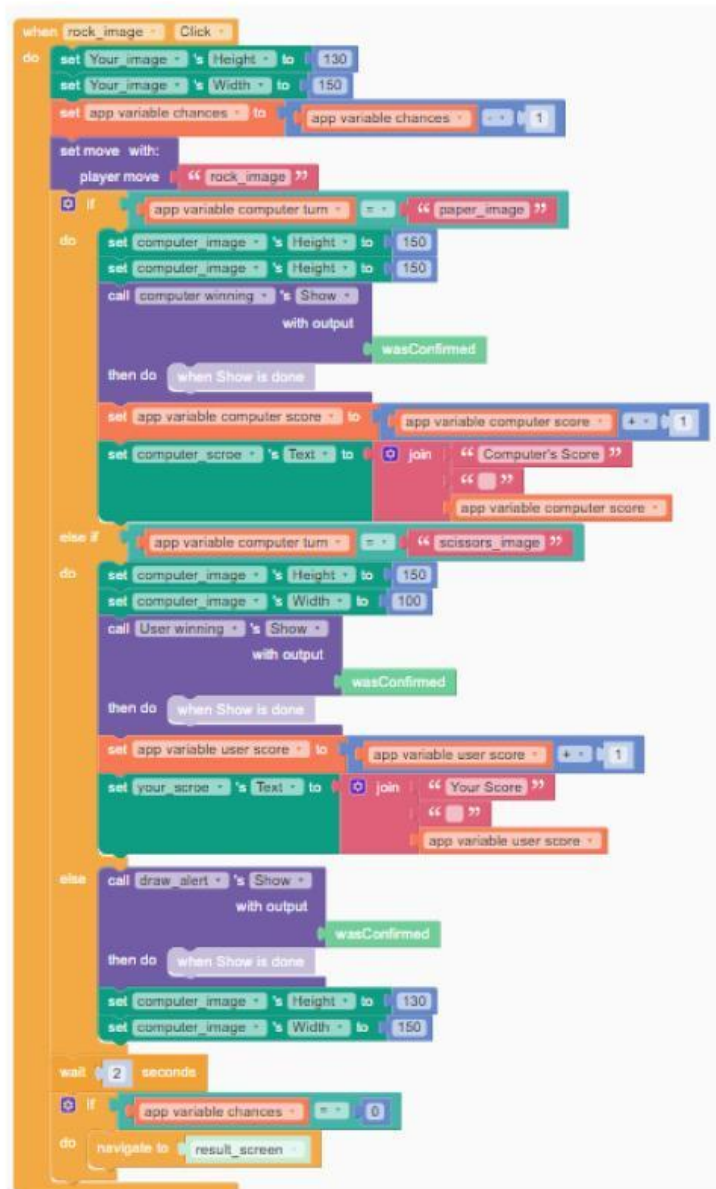
when paper_image Click
do
  set Your_image's Height to 150
  set Your_image's Width to 150
  set app variable chances to app variable chances - 1
  set move with:
    player move "paper_image"
  if app variable computer turn = "scissors_image"
  do
    set computer_image's Height to 150
    set computer_image's Width to 100
    call computer winning's Show
    with output
      wasConfirmed
    then do when Show is done
      set app variable computer score to app variable computer score + 1
      set computer_score's Text to join "Computer's Score"
        " "
        app variable computer score
  else if app variable computer turn = "rock_image"
  do
    set computer_image's Height to 130
    set computer_image's Width to 150
    call User winning's Show
    with output
      wasConfirmed
    then do when Show is done
      set app variable user score to app variable user score + 1
      set your_score's Text to join "Your Score"
        " "
        app variable user score
  else
    set computer_image's Height to 150
    set computer_image's Width to 150
    call draw_alert's Show
    with output
      wasConfirmed
    then do when Show is done
      wait 2 seconds
      if app variable chances = 0
      do
        navigate to result_screen

```

❖ scissors_image මත click කළ විට පහත සිදු වීම සිදු වීමට code සකස් කරමු.



❖ rock_image මත click කළ විට පහත සිදු වීම සිදු වීමට code සකස් කරමු.



❖ result_screen එකට අදාළව පහත පරිදි code සකස් කරමු.

