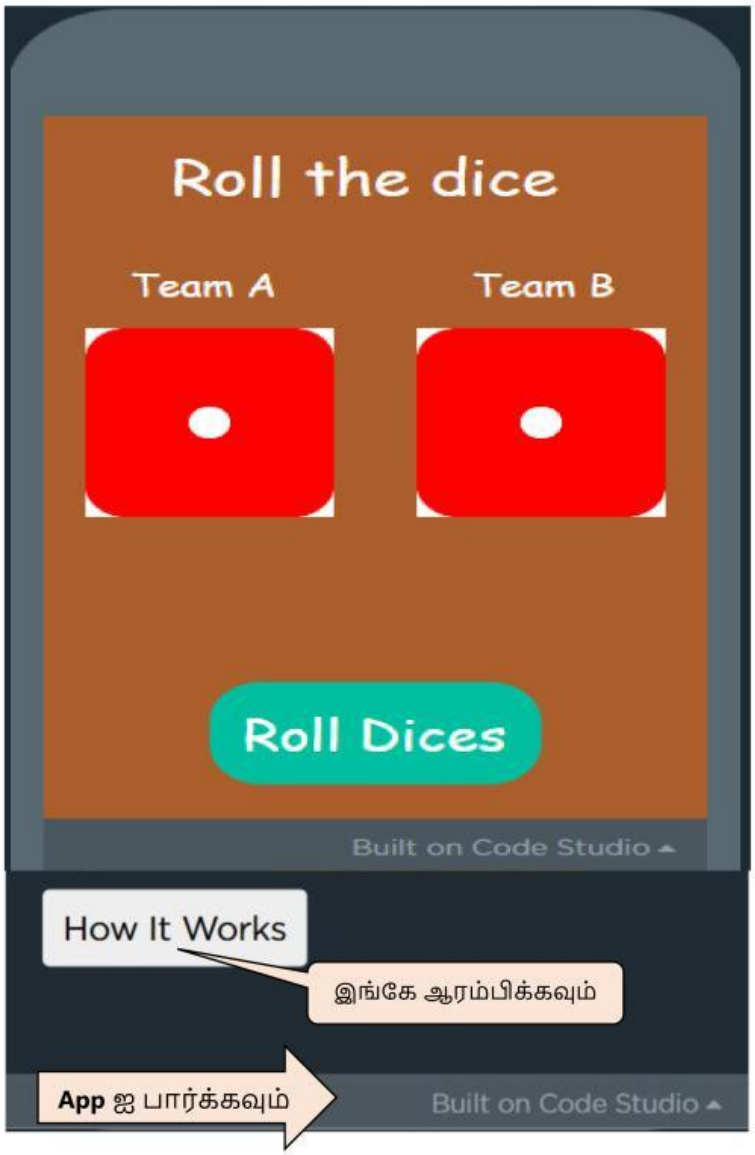
Homework Assignment

வீட்டு வேலை ஒப்படை

64

DP EDUCATION

Coding School

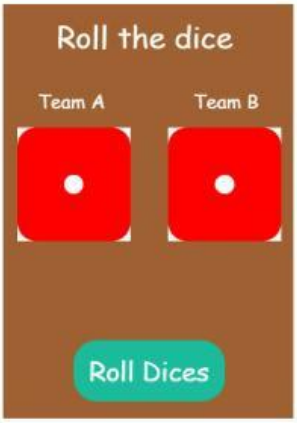


LIVEWORKSHEETS

Project 64 – 64 ஆவது செயற்றிட்டம்

- ❖ இந்த app ஒரு Screen ஐ கொண்டுள்ளது. அந்த Screen பின்வருமாறு design பண்ணப்பட்டுள்ளது.

இது “imageTeamB” என பெயரிடப்பட்டுள்ளது.



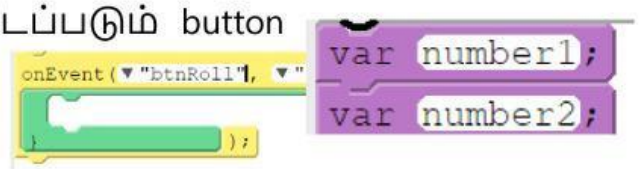
இங்கு “lableResult” என பெயரிடப் பட்ட label ஒன்று உள்ளது.

இது “imageTeamA” எனபெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது “btnRoll” என பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

- ❖ முதலில் “number1” , “number2” என variables இரண்டு பின்வருமாறு உருவாக்கவும்.

- ❖ “ btnRoll” என்ன குறிப்பிடப்படும் button இன்மேல் click செய்யும் போது கீழே குறிப்பிடப்பட்டுள்ள



எல்லா நிகழ்வுகளும் நடைபெறுவதற்கு பின்வருமாறு blocks பாவிக்கவும். கீழே குறிப்பிடப்படும் blocks “on Event” block இற்குள் பாவிக்கவும். “onEvent” block id இற்குள்ளே “btnRoll” தெரிவு செய்க.

LIVEWORKSHEETS

- “lableResult” இன்மேல் நீங்கள் குறிக்கும் சொல் காட்டப்பட வேண்டும்.

```
setText(▼"lableResult", "");
```

- “number1” இற்காக 1,2,3,4,5,6 என்ற இலக்கங்களுள் ஏதாவது ஓர் இலக்கமும் , “number2” இற்காக 1,2,3,4,5,6 என்ற இலக்கங்களுள் ஏதாவது ஓர் இலக்கமும் பெற்றுத்தரப்பட்டுள்ளது.

```
var number1 = randomNumber(1, 6);
var number2 = randomNumber(1, 6);
```

“imageTeamA” இற்கு “number1” இற்குப் பொருத்தமான இலக்கத்திற்காக கிடைக்க வேண்டிய gif கிடைப்பதற்கும், “imageTeamA” இற்கு “number2” இற்குப் பொருத்தமான இலக்கத்திற்காக கிடைக்க வேண்டிய gif கிடைப்பதற்கும் blocks பின்வருமாறு பயன்படுத்தவும்.

- மேலே உள்ள block இற்கு “timeout” block ஒன்றை தொடர்பு படுத்தவும் வினாடி 7 இல்,

```
setImageURL(▼"imageTeamA", number1 + ".gif");
setImageURL(▼"imageTeamB", number2 + ".gif");
```

“number1” எனக் குறிக்கப்படும் variabl இற்கு 3 ஐ விடக் குறைந்த பெறுமானமும் “number2” எனக் குறிப்பிடப்படும் variabl இற்கு மூன்றுக்கு சமனான அல்லது 3 ஐ விட கூடிய பெறுமானம் கிடைக்கும் போது “lableResult” என்ற label இல் “Team A Won!” என display ஆவதற்கும்,

“number1” எனக் குறிப்பிடப்படும் variabl இற்கு 3 இற்கு சமனான அல்லது 3 ஐ விட குறைந்த பெறுமானமும் “number2” என குறிப்பிடப்படும் variabl இற்கு 3 ஐ விடகூடிய பெறுமானமும் கிடைக்கும் போது “lableResult” பெறுமானம் label இல் “Team B Won!” என display ஆவதற்கும்,

LIVEWORKSHEETS

மேலே குறிப்பிடப்பட்டுள்ள கட்டளை இரண்டிற்கும் உரியதல்லாவிட்டால், "lableResult" என்ற label இல் "Try Again" என display ஆவதற்கும், பின்வருமாறு Blocks பாவிக்கவும்.

```
setTimeout( function() {
  if ( number1 >3 && number2 <= 3 ) {
    setText(▼"lableResult", "Team A Won !");
  }
  else if( number1 <= 3 && number2 >3 ){
    setText(▼"lableResult", "Team B Won !");
  }
  else{
    setText(▼"lableResult", "Try Again !");
  }
}, 7000);

});
```

- சரியான விடையை தெரிவு செய்க.

```
onEvent(▼"btnRoll", ▼"click", function() {
  setText(▼"lableResult", "");
```

1. இங்கு உள்ள setText block மூலம் என்ன நடைபெறுகின்றது?

   பாவித்துள்ள காரணத்தை சரியாக விளக்கும் விடை எது.

   - App இன் ஆரம்பத்தில் result ஐ காட்டும் lable , dices roll ஆகும் வரை empty செய்வதற்கு.
   - lableResult என label ஒன்றை உருவாக்குவதற்கு.
   - lableResult variable இன் பெறுமானம் empty ஆக்குவதற்கு.

2. தாயக்கட்டைகளில் 8 பக்கங்கள் இருந்தால் 8 சந்தர்ப்பங்கள் எழுமாறாக பெற வேண்டும். அதற்காக மாற்ற வேண்டிய blocks எது?

```
var number1;
var number2;
```

LIVEWORKSHEETS

```
var number1 = randomNumber(1, 6);
var number2 = randomNumber(1, 6);

setImageURL("imageTeamA", number1 + ".gif");
setImageURL("imageTeamB", number2 + ".gif");
```

3. Design இற்குள் உள்ள imageTeamA , ImageTeamB இற்கு design இற்குள் images select செய்யப்படவில்லை. அதற்காக. images set ஆவது எந்த blocks மூலமாகும்?

```
setImageURL("imageTeamA", number1 + ".gif");
setImageURL("imageTeamB", number2 + ".gif");
```

```
setImageURL("imageTeamA", number1 + ".gif");
```

```
image("imageTeamA", number1 + ".gif");
image("imageTeamB", number2 + ".gif");
```

4.

```
if ( number1 >3 && number2 <= 3 ) {
  setText("lableResult", "Team A Won !");
}
else if( number1 <= 3 && number2 >3 ){
  setText("lableResult", "Team B Won !");
}
else{
  setText("lableResult", "Try Again !");
}
```

இந்த code block set மூலம் நடைபெறும் logic இன் சரியான விளக்கமாவது,

LIVEWORKSHEETS

Random number இற்கேற்ப வெற்றியடையும் team ஐ நிர்ணயிக்கும்.

Number1 ஐயும் number2 ஐயும் 3 உடன் ஒப்பிட்டு label இற்கு உரிய team வெற்றியடைந்துள்ளது என்பதை காட்டல் .

Random number மூலம் number1 , number 2 இன் பெறுமானம் 3 இற்கு அதிகமா அல்லது குறைவா என்று ஒப்பிட்டு 3 இற்கு அதிகமான number இற்குரிய team வெற்றியடைந்துள்ளது என்பதை காட்டல்.
இரு குழுக்களும் 3 இற்கு குறைவாக அல்லது சமனாக இருந்தால் try again எனக்காட்டல்.

5. Image select செய்வதற்குரிய code பகுதி மூலம் teamA இற்கு select செய்ய வேண்டிய பெறுமானம் 6 என்றால் number1 variable இற்கு கிடைக்க வேண்டிய பெறுமானம் எவ்வளவு?

6

7

3

LIVEWORKSHEETS