Project 109
செயற்திட்டம் 109

109

DP EDUCATION Coding School

thunkable

LIVEWORKSHEETS

❖ சித்திரம் வரைவதற்கு app ஒன்றை உருவாக்குவோம.
❖ Rows மூன்று சேர்த்துக் கொள்ளவும்.
❖ அதன் Row1 இற்கு label ஒன்றை சேர்த்துக் கொள்ளவும்.
- அந்த label இன் text ஐ Paint club என குறித்து கொள்க.
- Font size ஐ 40 என பெற்றுக் கொடுக்க.
- Font color இற்கு வெள்ளை நிறத்தை பெற்றுக் கொடுக்க.
- அந்த Label இன் Margin இற்கு கீழே உள்ளவாறு பெறுமானங்களை பெற்றுக்கொடுத்து அமைவிடத்தை உருவாக்கிக் கொள்ளவும்.

❖ Row2 இற்கு image Components ஒன்றை சேர்த்துக் கொள்க.
- அதை Height 390 எனவும், Width 390 எனவும் உருவாக்கவும்.
- அந்த image Component இன் Picture இற்கு Art.webp குறிப்பிடப்படும் உருவை சேர்த்துக் கொள்க.

❖ Row2 இற்கு Button ஒன்றை சேர்க்கவும்.
- அந்த Button இன் Id இற்கு dra_button என பெற்றுக் கொடுக்கவும்.
- அதன் text இற்கு Drawing எனக் குறிக்கவும்.
- Font size 20 எனப் பெற்றுக் கொடுக்கவும்.
- Text color இற்கு வெள்ளை நிறத்தை பெற்றுக் கொடுக்கவும்.
- dra_butt இன் background color பெற்றுக்கொள்ள background color இன் Hex இற்கு 588626 என்ற பெறுமானத்தைப் பெற்றுக் கொடுக்க.
- dra_butt இன் Height 35 எனவும், Width 100 எனவும் உருவாக்கிக் கொள்க.

LIVEWORKSHEETS

- dra_butt இன் Border இன் design ஐ உருவாக்கிக் கொள்ள கீழே உள்ள வரைபடத்தில் உள்ளவாறு பெறுமானம் பெற்று கொடுத்து உருவாக்கிக் கொள்ளவும் .

❖ Screen1 இன் design ஐ உருவாக்கும் போது பின்வருமாறு தோன்றும்.

❖ Screen2 இற்கு canvas Component ஒன்றை சேர்த்துக் கொள்க.

- Canvas இன் Margin இற்கு பின்வருமாறு பெறுமானங்கள் பெற்றுக் கொடுத்து அமைவிடத்தை உருவாக்கவும்.
- Canvas இன் Border களில் design உருவாக்கிக் கொள்வதற்கு கீழே உள்ள வரைபடத்தில் உள்ளது போன்று பெறுமானங்கள் பெற்றுக் கொடுத்து உருவாக்கவும்.

LIVEWORKSHEETS

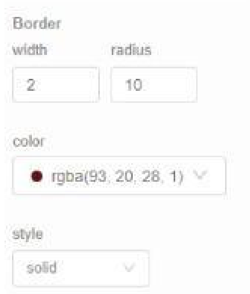
- Canvas இல் stage1 இன் Touch Drawing இற்கு true எனப் பெற்றுக் கொடுக்க.

❖ Screen2 இற்கு Row ஒன்று சேர்க்கவும்.

- அந்த row இற்கு text input ஒன்று மற்றும் button ஒன்று சேர்த்துக் கொள்க.
- pen_color என text input ஒன்றை பெயரிடவும்.
- set_Butt என button ஐ பெயரிடவும்.
- அதன் hint இற்கு Enter your pen color என பெற்றுக் கொடுக்கவும்.
- pen_color இன் height மற்றும் width இற்கு பின்வருமாறு பெறுமானம் பெற்று கொடுக்க.

- Padding இன் left இற்கு 15 PX எனப் பெற்றுக் கொடுக்க.

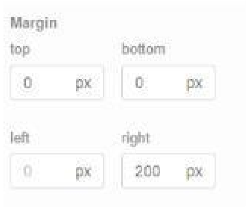
- set_Butt இன் text இற்கு SET எனக் குறிக்கவும்.
- Font size 20 எனப் பெற்றுக் கொடுக்க.
- Text color இற்கு கருப்பு நிறத்தைப் பெற்றுக் கொடுக்க.
- set_Butt இன் background color பெற்றுக்கொள்ள background color இன் Hex இற்கு 69B11A என்ற பெறுமானத்தைப் பெற்றுக் கொடுக்க.
- set_Butt இன் Height 30 எனவும், Width 70 எனவும் பெற்று கொடுக்க.
- set_Butt களின் Margin top இற்கு 5 PX எனவும், bottom இற்கு 5 PX எனவும் பெற்றுக் கொடுக்க.
- set_Butt Border இன் design ஐ உருவாக்கி கொள்ள வரைபடத்தில் உள்ளவாறு பெறுமானம் பெற்று கொடுத்து உருவாக்கிக் கொள்ளவும்.



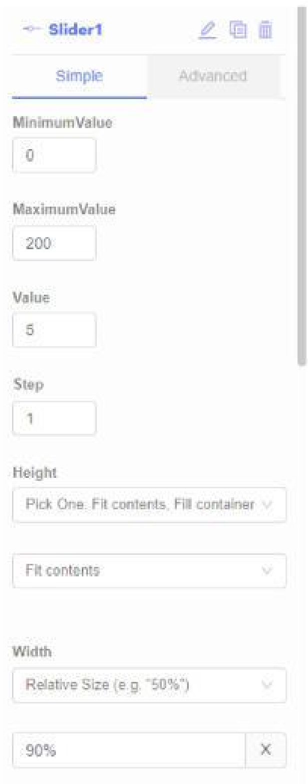
LIVEWORKSHEETS

❖ Label ஒன்றை சேர்க்கவும்.

- அந்த label இன் text இற்கு Brush Size என குறித்துக் கொள்ளவும் .
- Font size 18 எனப் பெற்றுக் கொடுக்க.
- Font color கருப்பு நிறத்தை பெற்று கொடுக்க.
- Font Weight ஐ 400 எனப் பெற்றுக் கொடுக்க.
- அந்த Label இன் Margin ஐ பின்வருமாறு பெறுமானப் பெற்றுக் கொடுத்து அமைவிடத்தை உருவாக்கிக் கொள்க.



❖ Slider Component ஒன்றை சேர்க்கவும். அதன் properties பின்வருமாறு உருவாக்கிக் கொள்ளவும்.



LIVEWORKSHEETS

❖ Row5 இற்கு button இரண்டு சேர்த்துக் கொள்க .

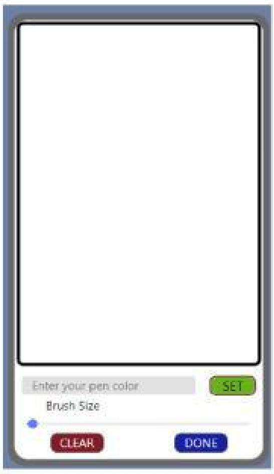
ஒரு button ஐ new_butt என பெயரிடவும்.

- new_butt text ஐ CLEAR எனக் குறிக்கவும்.
- Font size 18 என பெற்றுகொடுக்க.
- Text color இற்கு வெள்ளை நிறத்தை பெற்று கொடுக்க.
- new_butt இன் background color பெற்றுக் கொள்ள background color இன் Hex இற்கு 831A27 என்ற பெறுமானத்தைப் பெற்றுக் கொடுக்க.
- new_butt இன் Height 30 எனவும், Width 80 எனவும் உருவாக்கிக் கொள்ளவும்.
- new_butt இன் Border இன் design ஐ உருவாக்கிக் கொள்ள பின்வரும் வரைபடத்தை போன்று பெறுமானம் பெற்று கொடுத்து உருவாக்கவும்.

- அடுத்த button ஒன்றை done_butt என பெயரிடவும்.
- done_butt இன் text இற்கு DONE எனக் குறிக்கவும்.
- Font size 18 எனப் பெற்றுக் கொடுக்க.
- Text color இற்கு வெள்ளை நிறத்தை பெற்றுக் கொடுக்க.
- done_butt இன் background color பெற்றுக்கொள்ள background color இன் Hex இற்கு 171FA5 என்ற பெறுமானத்தைப் பெற்றுக் கொடுக்க.
- done_butt இன் Height 30 எனவும், Width 80 எனவும் உருவாக்கவும் .
- done_butt இன் Border இன் design ஐ உருவாக்கிக் கொள்ள பின்வரும் வரைபடத்தை போன்று பெறுமானம் பெற்று கொடுத்து உருவாக்கவும்.

LIVEWORKSHEETS

- Row5 இன் Horizontal Alignment இற்கு space_ around தெரிவு செய்க.
- Screen2 இன் design பின்வருமாறு தோன்றும்.

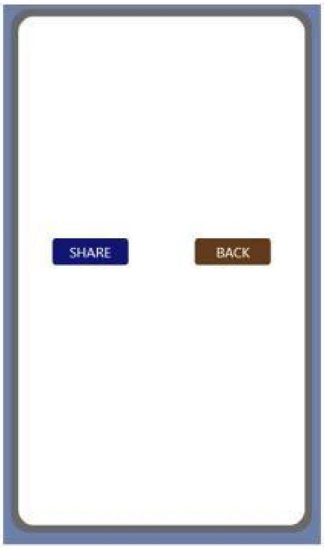


- Screen3 இற்கு Image Components ஒன்றை சேர்க்கவும். அதன் Height 370 எனவும், Width 250 எனவும் உருவாக்கிக் கொள்க.

- Row ஒன்றை சேர்த்து அதற்குள் button இரண்டு சேர்த்துக் கொள்ளவும். ஒரு button S_butt ஆகவும் ஏனையவை b_butt எனவும் பெயரிட்டு கொள்ளவும். அவற்றின் Height 35 எனவும், Width 100 எனவும் உருவாக்கிக் கொள்க.Font size 18 எனவும் Font color இற்கு வெள்ளை நிறத்தையும் பெற்றுக் கொடுக்க.
  - S_butt button இன் text இற்கு SHARE என பெற்று கொடுக்க. Background color பெற்றுக்கொள்ள background color இன் Hex இற்கு 111570 என்ற பெறுமானத்தைப் பெற்றுக் கொடுக்க.
  - b_butt button இன் text இற்கு BACK கொடுக்க. Background color பெற்றுக்கொள்ள background color இன் Hex இற்கு 5F3B1B என்ற பெறுமானத்தைப் பெற்றுக் கொடுக்க.
  - Row6 இன் Horizontal Alignment இற்கு space_ around தெரிவு செய்க.

LIVEWORKSHEETS

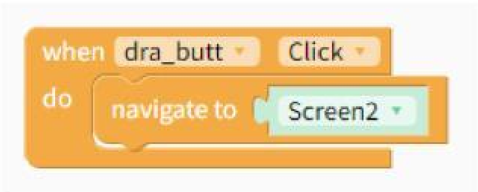
❖ Share Component ஒன்றை சேர்க்கவும்.
❖ Screen3 இன் design பின்வருமாறு தோன்றும்.



❖ Code உருவாக்குவோம்.

❖ Screen1 இற்கு code உருவாக்குவோம்.

- dra_butt இன் மேல் click செய்யும் போது Screen2 இற்கு நகர்வதற்கு code உருவாக்குவோம்.



❖ Screen2 இற்கு code உருவாக்குவோம்.

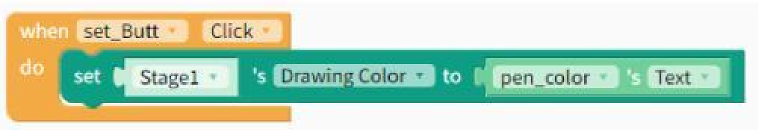
- முதலில் drawing என variable ஒன்றை சேர்த்துக் கொள்வோம்.

- Set_Butt இன் மேல் click செய்யும் போது pen color text_input இற்கு பெற்றுத் தரும் color select ஆக

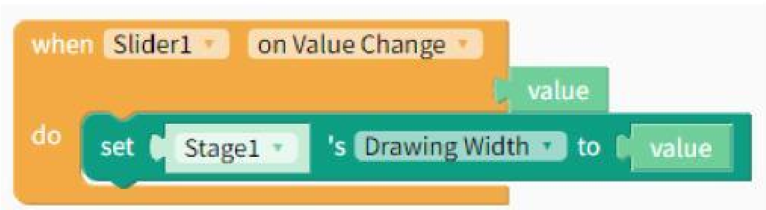
LIVEWORKSHEETS

வேண்டும். அந்த color ஐ select பண்ணிய பின் அதன் மூலம் canvas இன் stage இற்குள் mouse ஐ அங்கும் இங்கும் கொண்டு செல்லும் போது நீங்கள் விரும்பிய முறையில் அலங்காரம் உருவாக்கிக் கொள்ள முடியும். உதாரணமாக pen color text_input இற்கு red என பெற்றுத்தந்து SET எனக் குறிக்கப்படும் button இன் மேல் click செய்யும் போது சிவப்பு நிறத்தை பெற்றுக் கொள்ள முடியும்.

- அதற்காக பின்வருமாறு block உருவாக்கவும்.



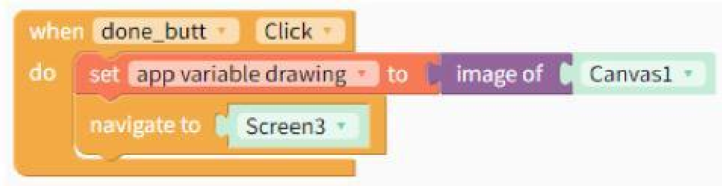
❖ slider1 இன் பெறுமானத்தை மாற்றும்போது நீர் drawing செய்யும் brush இன் பெறுமானத்தை மாற்றிக் கொள்ள பின்வருமாறு code உருவாக்கவும்.



LIVEWORKSHEETS

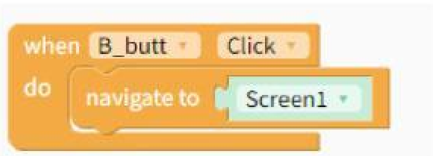
❖ new_butt இன் மேல் click பண்ணும் போது canvas clear ஆவதற்கு code உருவாக்குவோம்.

❖ done_butt இன் மேல் click பண்ணும் போது நீர் drawing செய்யும் canvas1 இன் image , drawing variable இல் assign ஆக வேண்டும். மேலும் Screen3 இற்கு நகருதல் நடைபெற வேண்டும்.

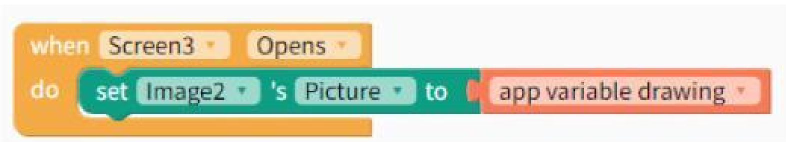


❖ நாம் தற்போது screen3 இற்கு code உருவாக்குவோம்.

❖ B_butt இன் மேல் click செய்யும் போது Screen1 இற்கு நகர்வதற்கு code உருவாக்குவோம்.

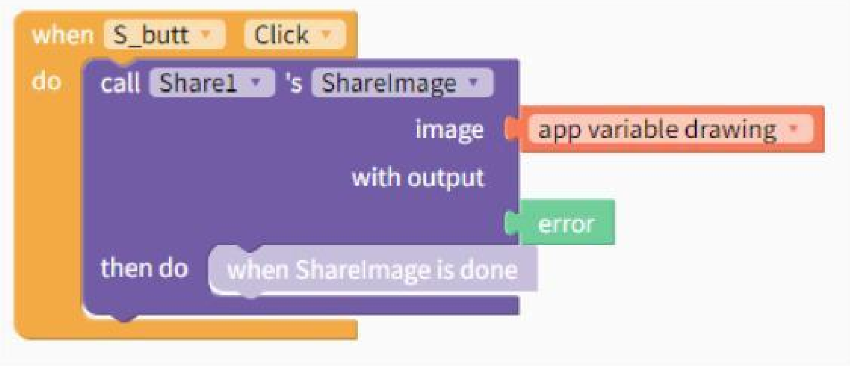


❖ Screen3 open ஆகும்போது image2 components இற்குள் drawing variable இல் assign ஆகிய picture display ஆவதற்கு code உருவாக்குவோம்.



LIVEWORKSHEETS

❖ S_butt இன் மேல் click செய்யும் போது drawing variable இல் assign ஆகிய picture ஐ share பண்ணிக் கொள்ள முடியும்.



LIVEWORKSHEETS