Project 110
செயற்திட்டம் 110

DP EDUCATION Coding School

thunkable

ஆரம்பிக்கவு

LIVEWORKSHEETS

❖ HomeScreen என பெயரிட்டு screen ஒன்றை சேர்த்துக் கொள்க.

❖ HomeScreen இற்கு column ஒன்றை சேர்த்துக் கொள்க.
❖ அந்த column இற்குள் column இரண்டை சேர்க்க .
❖ அந்த columns இரண்டுக்கு இடையில் முதலில் சேர்த்த column இற்கு label ஒன்றை சேர்க்க.
  - அந்த label இன் text இற்கு Multiplication Table Creator எனக் குறித்துக் கொள்ளவும்.
  - Font size 30 எனப் பெற்றுக் கொடுக்க.
  - Font color பெற்றுக்கொள்ள color களின் hex இற்கு 8B572A என்ற பெறுமானம் பெற்றுக் கொடுக்க.
  - Font width ஐ bold எனப் பெற்றுக் கொடுக்க.

❖ ஏனைய column இற்கு text input components இரண்டு சேர்க்க.
  - முதலாவது text input ஐ inputNumber என பெயரிடவும்.
  - inputNumber இன் Hint இற்கு Enter a number எனக் குறிக்கவும். அதன் Height ஐ 50 எனப் பெற்றுக் கொடுக்க.
  - keyboard type இற்கு pone pad என பெற்று கொடுக்க.
  - Margin இற்கு பெறுமானம் பெற்று கொடுக்கும் போது top, bottom, left மற்றும் right இற்கு முறையாக 10px, 10px, 10px மற்றும் 10px என பெறுமானம் பெற்று கொடுக்க.
  - inputNumber இன் padding களின் left இற்கு 15px என பெற்றுகொடுக்க.
  - inputNumber இன் border design ஐ பின்வருமாறு உருவாக்கிக் கொள்க.

LIVEWORKSHEETS

- ஏனைய text input ஐ inputCount என பெயரிடவும்.
- inputNumber இன் Hint இற்கு Enter a count (The maximum count is 12) எனக் குறிக்கவும்.
- அதன் Height ஐ 50 எனப் பெற்றுக் கொடுக்க.
- Keyboard type இற்கு pone pad எனப் பெற்றுக் கொடுக்க.
- Margin இற்கு பெறுமானம் பெற்றுக் கொடுக்கும் போது top, bottom, left மற்றும் right இற்கு முறையாக 10px, 10px, 10px மற்றும் 10px என பெறுமானம் பெற்று கொடுக்க.
- inputNumber இன் padding களின் left இற்கு 15px என பெற்று கொடுக்க.

- inputNumber இன் border களின் design ஐ பின்வருமாறு உருவாக்கவும்.

❖ buttonGenerate என button ஒன்றை சேர்த்துக் கொள்க. அதன் text இற்கு GENERATE என பெற்றுக் கொடுக்க .

- Font size இற்கு 24 என பெற்று கொடுக்க.
- Background color பெற்றுக்கொள்ள background color களின் hex இற்கு 7A2832 என்ற பெறுமானம் பெற்றுக் கொடுக்க.
- Border ஐ பின்வருமாறு design பண்ணிக் கொள்க.

LIVEWORKSHEETS

❖ மேலும் Column ஒன்றை சேர்க்கவும்.
❖ HomeScreen இன் design பின்வருமாறு தோன்றும்.

❖ Screen1 பின்வருமாறு design செய்வோம்.
❖ Screen1 இற்கு முதலில் Column ஒன்றை சேர்க்கவும்.
❖ அந்த column இற்குள் Row 14 சேர்க்கவும் .
❖ Row1 இற்கு label ஒன்றை சேர்க்கவும்.
- அந்த label ஐ labelTitle எனப் பெயரிடவும்.
- அதன் text ஐ வெற்றாக வைத்திருக்கவும்.
- font size இற்கு 30 எனப் பெற்றுக் கொடுக்க. font color இற்கு கருப்பு நிறத்தை பெற்று கொடுக்க.

❖ Row2 இற்கு label இரண்டு சேர்க்க. அதன் முதல் label ஐ labelMul1 எனவும், இரண்டாவது label ஐ value1 எனவும் பெற்றுக் கொடுக்க.

- labelMul1 இன் font size இற்கு 20 எனவும் உருவாக்கிக் கொள்க.
- Text color இற்கு கருப்பு நிறத்தை பெற்று கொடுக்க.

LIVEWORKSHEETS

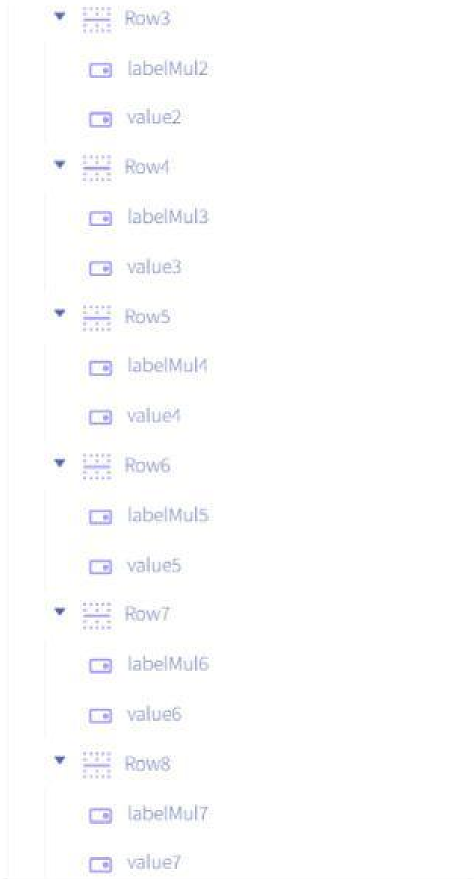
- background color பெற்று கொடுப்பதற்கு background color இன் hex இற்கு பெறுமானம் 9DEC45 பெற்றுக் கொடுக்க.
- Font Weight இற்கு bold என பெற்றுக் கொடுக்க .
- labelMul1 இன் padding களின் top, bottom, left மற்றும் right இற்கு முறையாக 5, 5, 10 மற்றும் 10 போன்ற பெறுமானங்களை பெற்றுக் கொடுக்க .
- labelMul1 இன் border களின் design இற்கு பின்வரும் வரைபடத்தை போன்று உருவாக்கிக் கொள்க.

- value1 இன் font size இற்கு 20 எனப் பெற்றுக் கொடுக்க.
- text color இற்கு கருப்பு நிறத்தை பெற்று கொடுக்க.
- Background color பெற்றுக் கொடுக்க background color இன் hex இற்கு F8E71C என்ற பெறுமானம் பெற்று கொடுக்க.
- Font Weight இற்கு bold என பெற்று கொடுக்க.
- Margin களின் left இற்கு 20px என பெற்றுக் கொடுக்க.
- labelMul1 இன் padding களின் top, bottom, left மற்றும் right இற்கு முறையே 5, 5, 10 மற்றும் 10 போன்ற பெறுமானங்களை பெற்றுக் கொடுக்க.
- labelMul1 இன் border களின் design இற்கு வரைபடத்தை போன்று உருவாக்கிக் கொள்க.

LIVEWORKSHEETS

❖ Row2 design செய்து கொண்டவாறு Row3, Row4, Row5, Row6, Row7, Row8, Row9, Row10, Row11, Row12 மற்றும் Row13, போன்ற Rows இற்கு labels சேர்த்து design கொள்க.

❖ கீழே உள்ள வரைபடம் போன்று labels பெயரிட்டு design செய்து கொள்ளவும்.



❖ Row14 எனக் குறிக்கப்படும் Row இற்கு button ஒன்றை சேர்க்கவும். அந்த button ஐ butt_back என பெயரிடவும்.

- அதன் text இற்கு BACK என பெற்றுக் கொடுக்க.
- Font size இற்கு 18 என பெற்று கொடுக்க .

LIVEWORKSHEETS

- Background color பெற்றுக்கொள்ள background color களின் hex இற்கு 7A2832 என்ற பெறுமானத்தை பெற்றுக் கொடுக்க .
- Border ஐ பின்வருமாறு design பண்ணிக் கொள்க.

❖ Alert components சேர்த்துக் கொள்க. அவற்றை பின்வருமாறு உருவாக்கிக் கொள்க.

  - countAlert என alert component ஒன்றை சேர்த்துக் கொள்க. Title இற்கு Error என குறித்துக்கொள்ளவும்.Message இற்கு The count must be less than or equal to 20 என பெற்றுகொடுக்க .

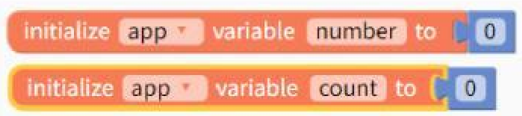
  - numberEmpityAlert என alert component ஒன்றை சேர்க்கவும்.Title ஐ Error என குறித்துக் கொள்ளவும். Message இற்கு The number must not be empty என பெற்று கொடுக்க.

  - countEmpityAlert என alert component ஒன்றை பெயரிட்டுக் கொள்ளவும். Title இற்கு Error என குறித்துக்கொள்ளவும்.

  - Message இற்கு The count must not be empty என பெற்றுக் கொடுக்க.

❖ App இற்கு code உருவாக்குவோம்.

❖ Homescreen இற்கு பின்வருமாறு code உருவாக்குவோம்.

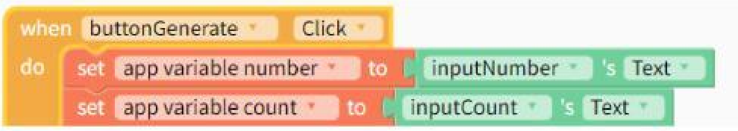


LIVEWORKSHEETS

❖ number மற்றும் count இற்கு பெறுமானம் 0 என பெற்றுக்கொடுத்து variable இரண்டு உருவாக்கிக் கொள்க.

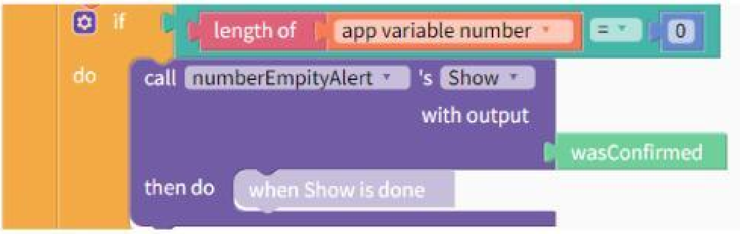
❖ buttonGenerate என குறிக்கப்படும் button இன் மேல் click செய்யும் போது கீழே உள்ள எல்லா நிகழ்வுகளும் நடைபெற code உருவாக்குவோம்.

- inputNumber என குறிக்கப்படும் input text இற்கு பெற்று தரும் text ஐ number எனக் குறிக்கப்படும் variable இன்,



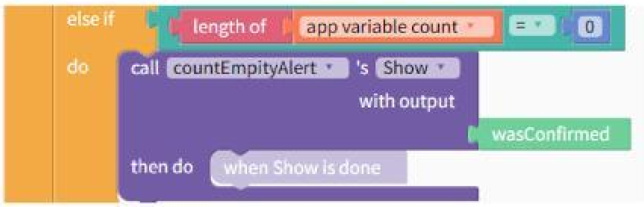
- inputCount எனக் குறிக்கப்படும் input text இற்கு பெற்று தரும் text count எனக் குறிக்கப்படும் variable இல், assign ஆக வேண்டும். அதற்காக பின்வருமாறு code உருவாக்கவும்.

- number variable இல் assign ஆகும் பெறுமானத்தில் length 0 இற்கு சமனானால் numberEmpityAlert என பெயரிடும். alert கிடைப்பதற்கு பின்வருமாறு code உருவாக்கவும்.



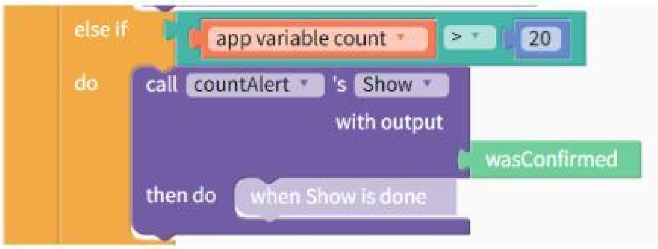
- count variable இல் assign ஆகும் பெறுமானத்தின் length 0 இற்கு சமனானால் countEmpityAlert என பெயரிடும் alert கிடைப்பதற்கு பின்வருமாறு code உருவாக்கவும்.

LIVEWORKSHEETS

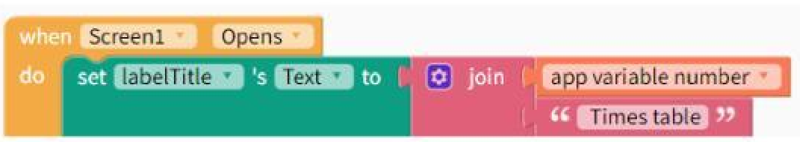


- count variable இல் assign ஆகும் பெறுமானத்தில் length 0 இற்கு சமனானால் countEmpityAlert என பெயரிடும் alert கிடைப்பதற்கு பின்வருமாறு code உருவாக்கவும் .

- count variable இல் assign ஆகும் பெறுமானத்தில் length 20 ஐ விட அதிகமானால் countAlert என பெயரிடும் alert கிடைப்பதற்கு பின்வருமாறு code உருவாக்குவோம் .



- அவ்வாறு இல்லை என்றால் Screen1 இற்கு நகர்வதற்கு code உருவாக்குவோம்.



LIVEWORKSHEETS

❖ Screen1 இற்கு code உருவாக்குவோம்.
❖ value இற்கு பெறுமானம் 0 பெற்று கொடுத்து variable ஒன்றை உருவாக்கிக் கொள்க.

❖ Screen1 opens ஆகும்போது கீழே காட்டப்படும் நிகழ்வுகள் நடைபெறுவதற்கு code உருவாக்கவும்.

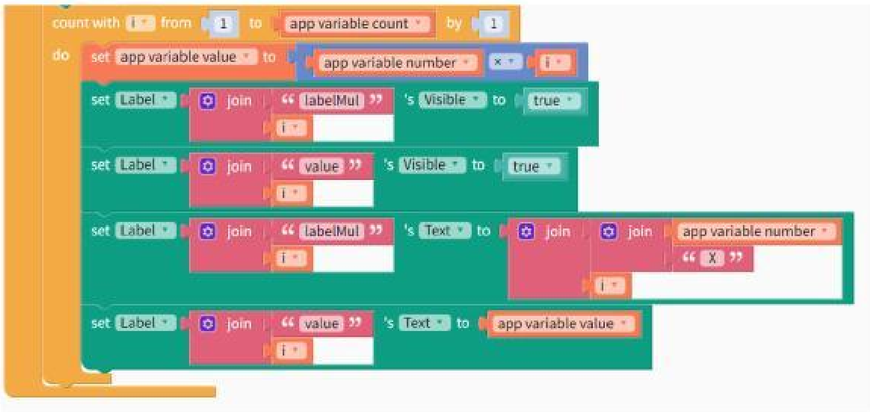
- labelTitle எனக் குறிக்கப்படும் label இன் text இற்கு number variable இன் பெறுமானம் assign ஆவதற்கும், Times table என குறிக்கப்படுவதற்கும் பின்வருமாறு code உருவாக்கவும்.

- i இன் பெறுமானம் முறையாக 1 க்கு 1 அதிகரிக்கும். value variable இற்கு number variable இன் பெறுமானத்திற்கு ஏற்ப i இன் பெறுமானம் பெருக்கப்படல் வேண்டும். i இன் பெறுமானத்துக்குரிய labelMul என குறிக்கப்படும் label தோன்ற வேண்டும்.

- i இன் பெறுமானத்துக்குரிய value ஆக குறிக்கப்படும் label தோன்ற வேண்டும்.
- labelMul என குறிக்கப்படும் label களின் number variable இன் பெறுமானத்தில் **பெருக்குதல்** அடையாளத்தை, i இற்குரிய பெறுமானம் தோன்ற வேண்டும்.
- Value என குறிக்கப்படும் label களின் value variable பெறுமானம் தோன்றும்.

LIVEWORKSHEETS

❖ butt_back என குறிக்கப்படும் button இன் மேல் click செய்யும் போது HomeScreen இற்கு code உருவாக்கவும் .



LIVEWORKSHEETS