

Project 267

267 වන ව්‍යාපෘතිය



Coding School



thinkable

TIMER (in second)

Type here

Check

- ❖ Screen1 හි background picture එක සඳහා පහත link එක open කර එහි ඇති image එක download කර ඒ සඳහා යොදාගන්න.
https://drive.google.com/file/d/1j4FsWwyKuqf95g8p_RPZyN_2qKeZ5Y3b/view?usp=drive_link

- ❖ Screen1 තුළට column එකක් එක් කරගන්න.

- ඒ තුළට label එකක් එක් කර එහි text සඳහා TIMER (in second) ලෙස ලබා දෙන්න.
- Font Size සඳහා 30 ලබා දෙන්න.
- Width එක හා height එක පහත පරිදි සකසා ගන්න.

Height

Pick One: Fit contents, Fill cont... ▼

Fit contents ▼

Width

Pick One: Fit contents, Fill cont... ▼

Fit contents ▼

- ❖ Text input එකක් column එක තුළට එක්කර Hint සඳහා Type here ලබා දෙන්න.

- Width එක හා height එක පහත පරිදි සකසා ගන්න.

Height

Absolute Size ▼

50

Width

Relative Size (e.g. "50%") ▼

80% X

- ❖ Label එකක් එක්කර එය result ලෙස නම් කරගන්න.

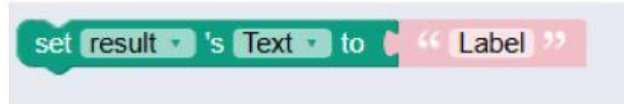
- එහි Font Size එක සඳහා 30 ලබා දෙන්න.
- ❖ Button එකක් එක්කර එය button ලෙස නම් කරන්න.
- එහි text සඳහා Check ලෙස ලබා දෙන්න.
 - Font Size සඳහා 20 ලබා දෙන්න.
 - Border radius එක 15 ලෙස ලබා දෙන්න.
- ❖ App එක design කරගත් පසු පහත ආකාරයෙන් දිස්වේ.



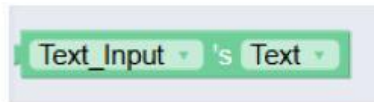
- ❖ App එක සඳහා අවශ්‍ය code සකස් කරමු.
- ❖ Button තුළ ඇති පහත block එකක් යොදාගන්න.



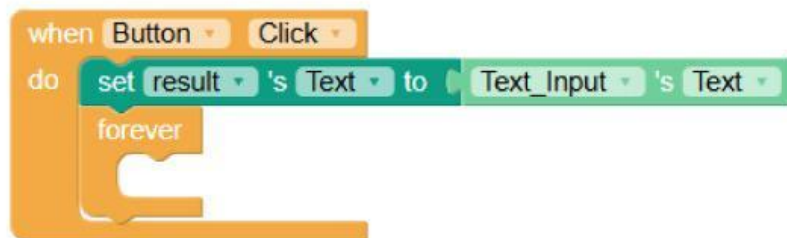
- එම block එක තුළට result තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



- ඉහත block එකේ label ලෙස දැක්වෙන කොටසට text input තුළ ඇති පහත block එක drag කරගන්න.



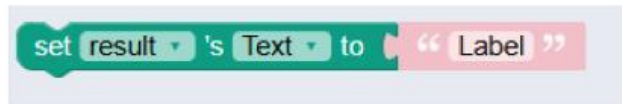
- When do button click block එක තුළට forever block එක drag කරගන්න.



- forever block එක තුළට control තුළ ඇති පහත block එක drag කරගන්න.



- පසුව result තුළ ඇති පහත block එක drag කර එහි label ලෙස දැක්වෙන කොටසට math තුළ ඇති පහත block එක drag කරගන්න.



- අඩු කිරීමේ(-) ලකුණට පෙර ඇති 1 ඉලක්කම පවතින ස්ථානයට result තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



- එම කොටස code කර අවසන් වූ පසු පහත අයුරින් දිස්වේ.



- forever block එක තුළටම control තුළ ඇති පහත block එක drag කරගන්න.



- එහි if කොටසට logic තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



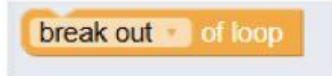
- සමාන(=) ලකුණට පෙර ඇති ස්ථානයට result තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



- සමාන(=) ලකුණට පසු ඇති ස්ථානයට math තුළ ඇති පහත block එක drag කරගන්න.



- do කොටසට control තුළ ඇති පහත block එක drag කරගන්න.



- එම කොටස code කර අවසන් වූ පසු පහත අයුරින් දිස්වේ.



- කාලය අවසන් වූ පසු vibrate විමට device තුළ ඇති පහත block එක drag කරගන්න.



- App එකේ සියලුම දේ code කර අවසන් වූ පසු පහත අයුරින් දිස්වේ.

