

Project 284

284 වන ව්‍යාපෘතිය



Coding School



thunkable



❖ Design කොටස පහත පරිදි සකසාගන්න.

- Screen1 තුළට label එකක් එක්කරගන්න.
- එහි text සඳහා “Click on the icon to record” ලෙස ලබාදෙන්න.
- Font Size එක 25 ලෙස සකසාගන්න.
- Font Weight එක Bold ලෙස සකසාගන්න.
- Image එකක් එක්කර එහි picture සඳහා පහත link එකෙහි ඇති image එක download කර ලබාදෙන්න.

[https://drive.google.com/file/d/1](https://drive.google.com/file/d/192L8FC_h7Xny7hDb0ES633hB5/view?usp=drive_link)

[92L8FC_h7Xny7hDb0ES633hB5/view?usp=drive_link](https://drive.google.com/file/d/192L8FC_h7Xny7hDb0ES633hB5/view?usp=drive_link)

- Width එක හා Height එක පහත පරිදි සකසාගන්න.

Height

Absolute Size

150

Width

Absolute Size

150

- Margin top එක සඳහා 30px ලබාදෙන්න.
- Button එකක් එක්කර එහි text සඳහා Stop Recording ලෙස ලබාදෙන්න.
- Background color සඳහා 9DB5D8 යන hex code එක ලබාදෙන්න.
- Margin top එක සඳහා 30px ලබාදෙන්න.
- තවත් label එකක් label1 ට ඉහළින් එක්කර text සඳහා කිසිවක් ලබා නොදෙන්න.
- තවත් Screen එකක් එක්කරගන්න.
- label එකක් එක්කර එහි text සඳහා කිසිවක් ලබා නොදෙන්න.
- label එකක් එක්කර text සඳහා Play Recording ලෙස ලබාදෙන්න.
- Font Size එක 25 ලෙස සකසාගන්න.
- Color සඳහා 669EE0 යන hex code එක ලබාදෙන්න.
- Font Weight එක Bold ලෙස සකසාගන්න.
- Image එකක් එක්කර එහි picture සඳහා පහත link එකෙහි ඇති gif එක download කර ලබාදෙන්න.

https://drive.google.com/file/d/1YaGVIGs-JNjrcxJxNzrgwcYrSraivz7s/view?usp=drive_link

- Width එක හා Height එක පහත පරිදි සකසාගන්න.

Height

Relative Size (e.g. "50%")

40%

Width

Pick One: Fit contents, Fill cont...

Fill container

- Audio recorder 1ක් Invisible Components තුළට එක්කරගන්න.
- Sound 1ක්ද Invisible Components තුළට එක්කරගන්න.
- Screen 2කම Design කරගත් පසු පහත ලෙස දැක්වේ.



Screen1



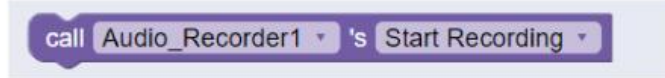
Screen2

❖ Code කොටස පහත පරිදි සකසාගන්න.

- Screen1 හි code පහත පරිදි වේ.
- Image1 හි ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



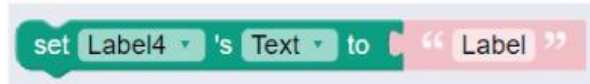
- ඒ තුළට Audio_Recorder1 හි ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



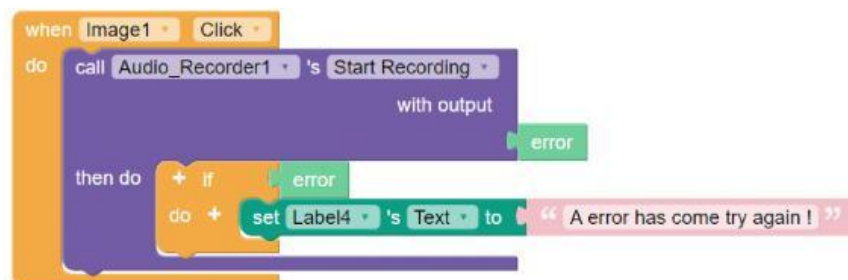
- එම කොටස සකසාගත් පසු පහත ලෙස දැක්වේ.



- එහි then do කොටසට control තුළ ඇති if do block එකක් drag කරගන්න.
- එහි if කොටසට Audio_Recorder1 හි ඇති error කොටසක් drag කරගන්න.
- Do කොටසට label4 ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



- එහි Label ලෙස සඳහන් කොටසට "A error has come try again !" ලෙස ලබාදෙන්න.
- එම කොටස code කළ පසු පහත ලෙස දැක්වේ.



- Button1 හි ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



- ඒ තුළට Audio_Recorder1 හි ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.

call Audio_Recorder1's Stop Recording

- එහි then do කොටසට control තුළ ඇති if do else block එකක් drag කරගන්න.
- එහි if කොටසට Audio_Recorder1 හි ඇති error කොටසක් drag කරගන්න.
- Do කොටසට label4 ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.

set Label4's Text to "Label"

- එහි Label ලෙස සඳහන් කොටසට "A error has come try again !" ලෙස ලබාදෙන්න.
- Else කොටසට sound1 තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.

set Sound1's source to images(1).png

- එහි කෙලවරට Audio_Recorder1 හි ඇති audioFile කොටසක් drag කරගන්න.
- එම block එකෙන් පසු label4 ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.

set Label4's Text to "Label"

- එහි Label ලෙස සඳහන් කොටසට "Stop recording" ලෙස ලබාදෙන්න.
- අනෙක් screen එකට මාරුවීමට අවශ්‍ය නිසා control තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.

navigate to Screen1

- Screen1 කොටස් සියල්ලම code කරගත් පසු පහත ලෙස දැක්වේ.

```

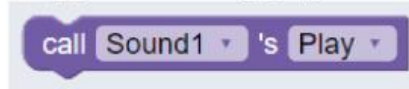
when Image1 Click
do
  call Audio_Recorder1's Start Recording
  with output
  error
  then do
    + if
      error
      do +
        set Label4's Text to "A error has come try again !"

when Button1 Click
do
  call Audio_Recorder1's Stop Recording
  with outputs
  audioFile
  error
  then do
    + if
      error
      do
        set Label4's Text to "A error has come try again !"
      else
        set Sound1's source to audioFile
        set Label4's Text to "Stop recording"
    navigate to Screen2
  
```

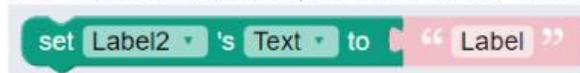
- Screen2 හි code පහත පරිදි වේ.
- Label3 හි ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



- ඒ තුළට sound1 තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



- එහි then do කොටසට control තුළ ඇති if do block එකක් drag කරගන්න.
- එහි if කොටසට Audio_Recorder1 හි ඇති error කොටසක් drag කරගන්න.
- Do කොටසට label2 ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



- එහි Label ලෙස සඳහන් කොටසට "Try again" ලෙස ලබාදෙන්න.
- Screen2 කොටස් සියල්ලම code කරගත් පසු පහත ලෙස දැක්වේ.

