

Project 290

290 වන ව්‍යාපෘතිය



Coding School



thunkable

Age Calculator App

Birth Year

Type here

Current Year

Type here

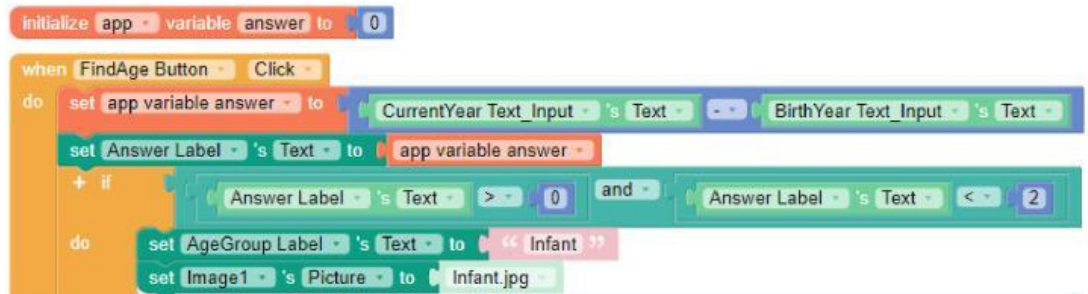
Find Out My Age

Reset

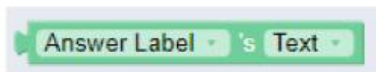


❖ 289 වන Home work project හි ඉතිරි කොටස මෙහිදී අධ්‍යයනය කරමු.

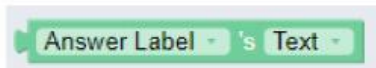
- 289 Home work project හිදී පහත දක්වා ඇති සථානය තෙක් සකසා අවසන් කරන ලදී.



- පළමු else if කොටස තුළට logic තුළ ඇති and block එකක් drag කරගන්න.
- and block එකේ වම්පසට logic තුළ ඇති විශාල ලකුණ (>) සහිත block එකක් drag කරගන්න.
- විශාල ලකුණින් වම්පසට Answer Label තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



- විශාල ලකුණින් දකුණුපසට Math හි ඇති බිංදුව (0) සහිත block එකක් drag කර 0 වෙනුවට 2 ලබාදෙන්න.
- and block එකේ දකුණුපසට logic තුළ ඇති කුඩා ලකුණ (<) සහිත block එකක් drag කරගන්න.
- කුඩා ලකුණින් වම්පසට Answer Label තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



- කුඩා ලකුණින් දකුණුපසට Math හි ඇති බිංදුව (0) සහිත block එකක් drag කර එහි 0 වෙනුවට 4 ලබාදෙන්න.

- Do කොටස තුළට AgeGroup Label තුළ ඇති පහත block එකක් drag කර එහි Label ලෙස ඇති ස්ථානයට Toddler ලෙස ලබාදෙන්න.

set AgeGroup Label 's Text to "Label"

- Image1 හි ඇති පහත block එකක් drag කර එහි Upload an asset සඳහා පහත link එකෙහි ඇති download කරගත් Image වලින් Toddler ලෙස දක්වා ඇති Image එක ලබාදෙන්න.

https://drive.google.com/drive/folders/1OdclQ6CTVTenZF0Y1TFFsVmZgong82vZ?usp=drive_link

set Image1 's Picture to Upload an asset

- එම කොටස code කරගත් පසු පහත ලෙස දැක්වේ.

```

else if -
  Answer Label 's Text > 2 and Answer Label 's Text < 4
do
  set AgeGroup Label 's Text to "Toddler"
  set Image1 's Picture to Toddler.jpg
  
```

- දෙවන else if කොටස තුළට logic තුළ ඇති and block එකක් drag කරගන්න.
- and block එකේ වම්පසට logic තුළ ඇති විශාල ලකුණ (>) සහිත block එකක් drag කරගන්න.
- විශාල ලකුණින් වම්පසට Answer Label තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.

Answer Label 's Text

- විශාල ලකුණින් දකුණුපසට Math හි ඇති බිංදුව (0) සහිත block එකක් drag කර 0 වෙනුවට 4 ලබාදෙන්න.
- and block එකේ දකුණුපසට logic තුළ ඇති කුඩා ලකුණ (<) සහිත block එකක් drag කරගන්න.
- කුඩා ලකුණින් වම්පසට Answer Label තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.

Answer Label's Text

- කුඩා ලකුණින් දකුණුපසට Math හි ඇති බිංදුව (0) සහිත block එකක් drag කර එහි 0 වෙනුවට 6 ලබාදෙන්න.
- Do කොටස තුළට AgeGroup Label තුළ ඇති පහත block එකක් drag කර එහි Label ලෙස ඇති ස්ථානයට Preschooler ලෙස ලබාදෙන්න.

set AgeGroup Label's Text to "Label"

- Image1 හි ඇති පහත block එකක් drag කර එහි Upload an asset සඳහා ඉහත කොටසේදී දැක්වූ link එකෙහි ඇති Image වලින් Preschooler ලෙස ඇති Image එක මේ සඳහා ලබා දෙන්න.

set Image1's Picture to Upload an asset

- එම කොටස code කරගත් පසු පහත ලෙස දැක්වේ.

```
else if -
  Answer Label's Text > 4 and Answer Label's Text < 6
do
  set AgeGroup Label's Text to "Preschooler"
  set Image1's Picture to Preschooler.webp
```

- තුන්වන else if කොටස තුළට logic තුළ ඇති and block එකක් drag කරගන්න.
- and block එකේ වම්පසට logic තුළ ඇති විශාල ලකුණ (>) සහිත block එකක් drag කරගන්න.
- විශාල ලකුණින් වම්පසට Answer Label තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.

Answer Label's Text

- විශාල ලකුණින් දකුණුපසට Math හි ඇති බිංදුව (0) සහිත block එකක් drag කර 0 වෙනුවට 6 ලබාදෙන්න.
- and block එකේ දකුණුපසට logic තුළ ඇති කුඩා ලකුණ (<) සහිත block එකක් drag කරගන්න.

- කුඩා ලකුණින් වම්පසට Answer Label තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.

Answer Label 's Text

- කුඩා ලකුණින් දකුණුපසට Math හි ඇති බිංදුව (0) සහිත block එකක් drag කර එහි 0 වෙනුවට 13 ලබාදෙන්න.
- Do කොටස තුළට AgeGroup Label තුළ ඇති පහත block එකක් drag කර එහි Label ලෙස ඇති ස්ථානයට Kid ලෙස ලබාදෙන්න.

set AgeGroup Label 's Text to "Label"

- Image1 හි ඇති පහත block එකක් drag කර එහි Upload an asset සඳහා ඉහත කොටසේදී දැක්වූ link එකෙහි ඇති Image වලින් Kid ලෙස ඇති Image එක මේ සඳහා ලබා දෙන්න.

set Image1 's Picture to Upload an asset

- එම කොටස code කරගත් පසු පහත ලෙස දැක්වේ.

```

else if - Answer Label 's Text > 6 and Answer Label 's Text < 13
do
  set AgeGroup Label 's Text to "Kid"
  set Image1 's Picture to Kid.jpg

```

- හතරවන else if කොටස තුළට logic තුළ ඇති and block එකක් drag කරගන්න.
- and block එකේ වම්පසට logic තුළ ඇති විශාල ලකුණ (>) සහිත block එකක් drag කරගන්න.
- විශාල ලකුණින් වම්පසට Answer Label තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.

Answer Label 's Text

- විශාල ලකුණින් දකුණුපසට Math හි ඇති බිංදුව (0) සහිත block එකක් drag කර 0 වෙනුවට 13 ලබාදෙන්න.

- and block එකේ දකුණුපසට logic තුළ ඇති කුඩා ලකුණ (<) සහිත block එකක් drag කරගන්න.

- කුඩා ලකුණින් වම්පසට Answer Label තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.

Answer Label 's Text

- කුඩා ලකුණින් දකුණුපසට Math හි ඇති බිංදුව (0) සහිත block එකක් drag කර එහි 0 වෙනුවට 19 ලබාදෙන්න.

- Do කොටස තුළට AgeGroup Label තුළ ඇති පහත block එකක් drag කර එහි Label ලෙස ඇති ස්ථානයට Teenager ලෙස ලබාදෙන්න.

set AgeGroup Label 's Text to "Label"

- Image1 හි ඇති පහත block එකක් drag කර එහි Upload an asset සඳහා ඉහත කොටසේදී දැක්වූ link එකෙහි ඇති Image වලින් Teenager ලෙස ඇති Image එක මේ සඳහා ලබා දෙන්න.

set Image1 's Picture to Upload an asset

- එම කොටස code කරගත් පසු පහත ලෙස දැක්වේ.

```

else if - [Answer Label 's Text > 13 and Answer Label 's Text < 19]
do
  set AgeGroup Label 's Text to "Teenager"
  set Image1 's Picture to Teenager.jpg
  
```

- පස්වන, හයවන හා හත්වන else if හා do කොටස් තුළට පහත පරිදි block යොදා පිළිවෙලට සකසාගන්න.

```

else if - [Answer Label 's Text > 20 and Answer Label 's Text < 39]
do
  set AgeGroup Label 's Text to "Young Adult"
  set Image1 's Picture to Young Adult.jpeg
else if - [Answer Label 's Text > 40 and Answer Label 's Text < 64]
do
  set AgeGroup Label 's Text to "Adult"
  set Image1 's Picture to Adult.png
else if - [Answer Label 's Text > 65 and Answer Label 's Text < 100]
do +
  set AgeGroup Label 's Text to "Senior Citizen"
  set Image1 's Picture to Senior Citizen.jpg
  
```

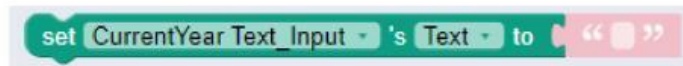
- Reset Button තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



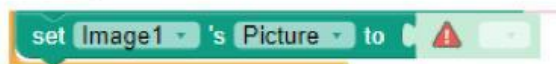
- ඒ තුළට AgeGroup Label තුළ ඇති පහත block එකක් drag කර එහි Label ලෙස දක්වා ඇති කොටසෙහි කිසිවක් ලබානොදෙන්න.



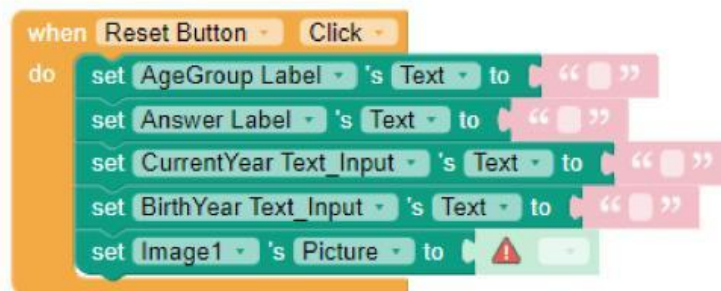
- එලෙසම පිළිවෙලින් Answer Label, CurrentYear Text_Input, BirthYear Text_Input තුළ ඇති පහත block drag කර එහි Label ලෙස දක්වා ඇත්නම් පමණක් ඒ කොටසෙහි කිසිවක් ලබානොදෙන්න.



- Image1 තුළ ඇති පහත block එකක් drag කර එහිද කිසිවක් ලබා නොදෙන්න.



- එම කොටස code කරගත් පසු පහත ලෙස දැක්වේ.



- සියල්ලම code කර අවසානයේ පහත ලෙස දැක්වේ.

Initialize app variable answer to 0

```

when FindAge Button Click
do
  set app variable answer to CurrentYear Text Input's Text - BirthYear Text Input's Text
  set Answer Label's Text to app variable answer
  if Answer Label's Text >= 0 and Answer Label's Text <= 2
  do
    set AgeGroup Label's Text to "Infant"
    set Image1's Picture to Infant.jpg
  else if Answer Label's Text >= 2 and Answer Label's Text <= 4
  do
    set AgeGroup Label's Text to "Toddler"
    set Image1's Picture to Toddler.jpg
  else if Answer Label's Text >= 4 and Answer Label's Text <= 6
  do
    set AgeGroup Label's Text to "Preschooler"
    set Image1's Picture to Preschooler.webp
  else if Answer Label's Text >= 6 and Answer Label's Text <= 13
  do
    set AgeGroup Label's Text to "Kid"
    set Image1's Picture to Kid.jpg
  else if Answer Label's Text >= 13 and Answer Label's Text <= 19
  do
    set AgeGroup Label's Text to "Teenager"
    set Image1's Picture to Teenager.jpg
  else if Answer Label's Text >= 20 and Answer Label's Text <= 39
  do
    set AgeGroup Label's Text to "Young Adult"
    set Image1's Picture to Young Adult.jpeg
  else if Answer Label's Text >= 40 and Answer Label's Text <= 64
  do
    set AgeGroup Label's Text to "Adult"
    set Image1's Picture to Adult.png
  else if Answer Label's Text >= 65 and Answer Label's Text <= 100
  do
    set AgeGroup Label's Text to "Senior Citizen"
    set Image1's Picture to Senior Citizen.jpg
  
```

```

when Reset Button Click
do
  set AgeGroup Label's Text to ""
  set Answer Label's Text to ""
  set CurrentYear Text Input's Text to ""
  set BirthYear Text Input's Text to ""
  set Image1's Picture to 
  
```

Activate Wi
Go to Settings