

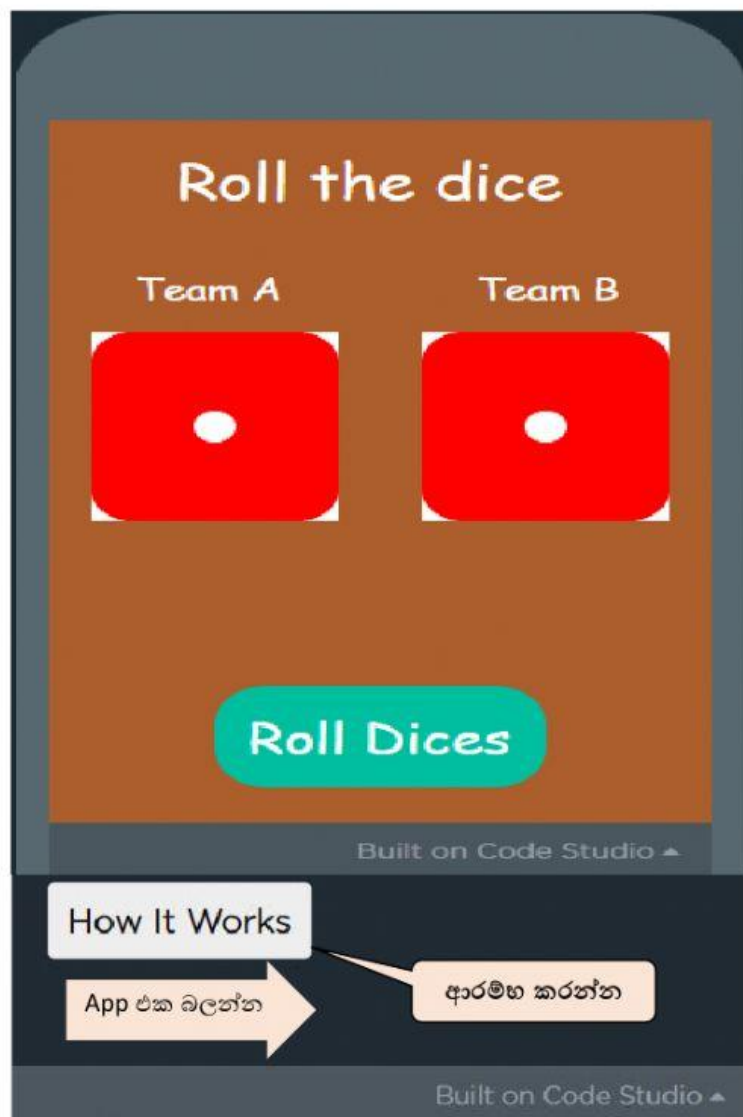
Project 64

64 වන ව්‍යාපෘතිය

64

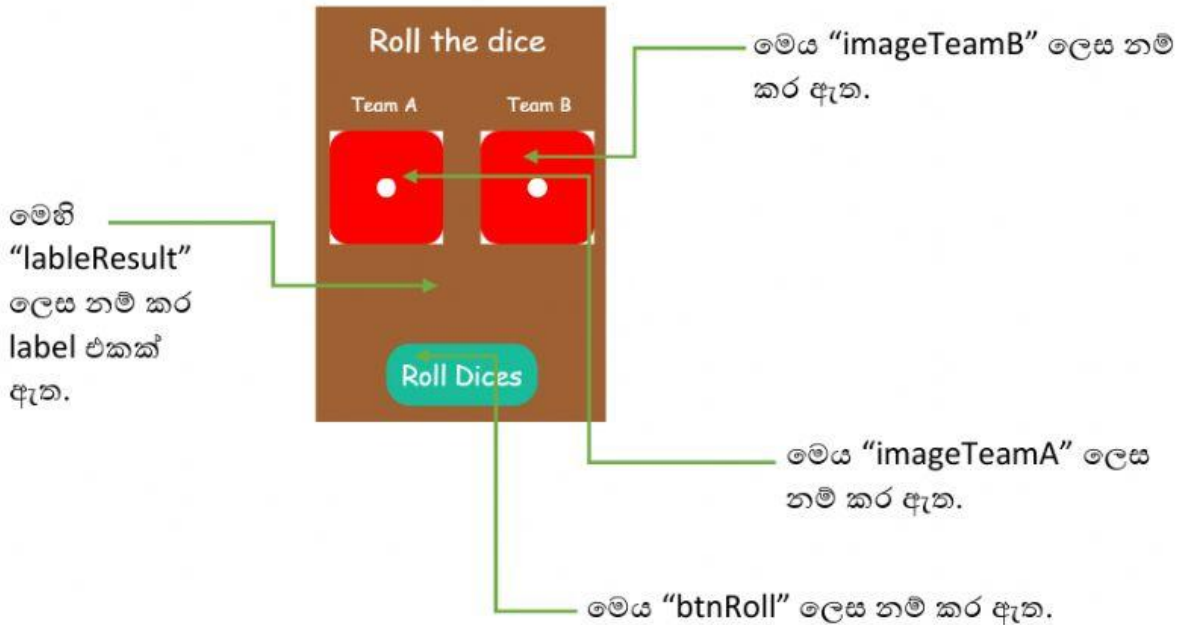


Coding School



Project 64 – 64 වෙනි ව්‍යාපෘතිය

- ❖ මෙම app එක Screen එකකින් සමන්විත වේ. එම Screen එක පහත පරිදි design කර ඇත.



- ❖ මූලික "number1" සහ "number2" ලෙස variables දෙකක් පහත පරිදි නිර්මාණය කරන්න.

```
var number1;  
var number2;
```

- ❖ "btnRoll" ලෙස සඳහන් button එක මත click කළ විට පහත සඳහන් සියළු සිදු වීම් සිදු වීමට පහත පරිදි blocks යොදන්න. පහත සඳහන් blocks "on Event" block එක තුළට යොදන්න. "onEvent" block එකෙහි id එක සඳහා "btnRoll" තෝරන්න.

```
onEvent (▼ "btnRoll", ▼ "click", function () {  
    ;  
});
```

- ❖ "labelResult" මත ඔබ විසින් සටහන් කරන පෙළ දිස් විය යුතු වේ.

```
setText (▼ "labelResult", "");
```

- ❖ "number1" සඳහා 1,2,3,4,5,6 යන ඉලක්කම්ද වලින් ඕනෑම ඉලක්කමක්ද, "number2" සඳහා 1,2,3,4,5,6 යන ඉලක්කම් වලින් ඕනෑම ඉලක්කමක්ද ද ලබා දී ඇත.

```
var number1 = randomNumber (1, 6);  
var number2 = randomNumber (1, 6);
```

- ❖ “imageTeamA” සඳහා “number1” හි අදාළ අංකය සඳහා ලැබිය යුතු gif එක ලැබීමටත්, “imageTeamA” සඳහා “number2” හි අදාළ අංකය සඳහා ලැබිය යුතු gif එක ලැබීමටත්, පහත පරිදි blocks යොදන්න.

```
setImageURL(▼"imageTeamA", number1 + ".gif");
setImageURL(▼"imageTeamB", number2 + ".gif");
```

- ❖ ඉහත block වලටම “timeout” block එකක් සම්බන්ධ කරන්න. තත්පර 7 ක දී,

“number1” ලෙස සඳහන් variabl එක සඳහා 3 ට වඩා අඩු අගයක් සහ “number2” ලෙස සඳහන් variabl එක සඳහා 3 ට සමාන හෝ 3 ට වැඩි අගයක් ලැබුණු විට “lableResult” නම් label හි “Team A Won!” ලෙස display වීමටත්,

“number1” ලෙස සඳහන් variabl එක සඳහා 3 ට සමාන හෝ 3 ට වඩා අඩු අගයක් සහ “number2” ලෙස සඳහන් variabl එක සඳහා 3 ට වඩා වැඩි අගයක් ලැබුණු විට “lableResult” නම් label හි “Team B Won!” ලෙස display වීමටත්,

ඉහත සඳහන් විධාන දෙකටම අයත් නොවේ නම්, “lableResult” නම් label හි “Try Again” ලෙස display වීමටත්, පහත පරිදි යොදන්න.

```
setTimeout(function() {
    if (number1 > 3 && number2 <= 3) {
        setText(▼"lableResult", "Team A Won !");
    }
    else if (number1 <= 3 && number2 > 3) {
        setText(▼"lableResult", "Team B Won !");
    }
    else {
        setText(▼"lableResult", "Try Again !");
    }
}, 7000);
```

- නිවැරදි පිළිතුර තෝරන්න.

1.

```
onEvent(▼"btnRoll", ▼"click", function() {
    setText(▼"lableResult", "");
```

 මෙහි ඇති **setText block**

එක මඟින් සිදුවන්නේ කුමක් ද? භාවිතා කර ඇති හේතුව නිවැරදිව පැහැදිලි කරන පිළිතුර තෝරන්න.

App එක ආරම්භයේදීම result එක පෙන්වන lable එක dices roll වන තෙක් empty කිරීම සඳහා.

lableResult ලෙස label එකක් නිර්මාණය කිරීමට.

lableResult variable එකේ අගය empty කිරීම සඳහා.

2. දාදු කැට වල පැති 8ක් ඇත්නම් අවස්ථා 8ක් අහඹු ලෙස ලැබිය යුතුය. ඒ සඳහා වෙනස් කළ යුතු blocks මොනවාද?

```
var number1;  
var number2;  
  
var number1 = randomNumber(1, 6);  
var number2 = randomNumber(1, 6);  
  
setImageURL(▼ "imageTeamA", number1 + ".gif");  
setImageURL(▼ "imageTeamB", number2 + ".gif");
```

3. Design එක තුළ ඇති imageTeamA හා ImageTeamB සඳහා design එක තුළදී images select කර නොමැත. ඒ සඳහා images set වන්නේ කුමන blocks මගින් ද?

```
setImageURL(▼ "imageTeamA", number1 + ".gif");  
setImageURL(▼ "imageTeamB", number2 + ".gif");  
  
setImageURL(▼ "imageTeamA", number1 + ".gif");  
  
image("imageTeamA", number1 + ".gif");  
image("imageTeamB", number2 + ".gif");
```

- 4.

```
if ( number1 >3 && number2 <= 3 ) {  
    setText(▼ "lableResult", "Team A Won !");  
}  
else if ( number1 <= 3 && number2 >3 ) {  
    setText(▼ "lableResult", "Team B Won !");  
}  
else {  
    setText(▼ "lableResult", "Try Again !");  
}
```

මෙම code block set එක මගින් සිදුවන logic එක නිවැරදිව පැහැදිලි වන්නේ,

Random number එක අනුව දිනන team එක තීරණය කිරීම.

Number1 එක හා number2 එක 3 සමඟ සසඳා label තුළ අදාළ team එක දිනා ඇති බව දර්ශනය කිරීම.

Random number මගින් number1 හා number 2 හි අගය 3ට වැඩිද අඩුද සසඳා 3 වැඩි number එක අදාළ team එක දිනා ඇති බව පෙන්වීම.
කණ්ඩායම් දෙකම 3 අඩු හෝ සමාන නම් try again ලෙස දර්ශනය කිරීම.

5. Image select කිරීමට අදාළ code කොටස මගින් teamA සඳහා select විය යුතු අගය 6 නම් number1 variable එක සඳහා ලැබිය යුතු අගය කීයද?

6

7

3