

Project 35

35 වෙනි ව්‍යාපෘතිය



Coding School



Report Book

Student Name

Result

Subjects	Marks
English	
Science	
Mathematical	
History	

create

Built on Code Studio

How It Works

ආරම්භ කරන්න

App එක බලන්න

Built on Code Studio

- ❖ ඔබට design කර දී ඇති app එකෙහි කොටස් පහත පරිදි වේ. Screen දෙකක් සහිතය. පළමු Screen එකෙහි කොටස් පහත පරිදි වේ.

The screenshot shows a pink app interface titled 'Report Book'. It contains a 'Student Name' input field, a 'Result' section with a table of subjects and marks, and a 'create' button. Annotations point to specific UI elements:

- මෙය "Input_studentname" ලෙස නම් කර ඇත. (This is named "Input_studentname")
- මෙය "Result_Input1" ලෙස නම් කර ඇත. (This is named "Result_Input1")
- මෙය "Result_Input2" ලෙස නම් කර ඇත. (This is named "Result_Input2")
- මෙය "Result_Input3" ලෙස නම් කර ඇත. (This is named "Result_Input3")
- මෙය "Result_Input4" ලෙස නම් කර ඇත. (This is named "Result_Input4")
- මෙය "Createbutton" ලෙස නම් කර ඇත. (This is named "Createbutton")

දෙවන Screen එකෙහි කොටස් පහත පරිදි වේ.

The screenshot shows a blue screen with four bee characters at the top and a list of results below. Annotations point to specific UI elements:

- මෙය "Namedisplay" ලෙස නම් කර ඇත. (This is named "Namedisplay")
- මෙහි ලකුණු display වීමට අදාළ labels ඇත. ඒවා Result1, Result2, Result3, Result4 ලෙස නම් කර ඇත. (The labels for displaying the marks are here. They are named Result1, Result2, Result3, Result4)

Report Book එකෙහි පළමු screen එක තුළ ඔබ විසින් ඇතුළත් කරන ලද තොරතුරු දෙවන screen එකෙහි දැක්විය යුතු වේ. ඒ සඳහා පහත පරිදි blocks සකස් කරමු.

- ❖ “Create” නම් button එක මත click කළ විට දෙවන screen එකට යෑම සඳහා ඉහත blocks එක තුළටම set screen blocks එක ඇතුළත් කර id සඳහා “screen2” තෝරා පහත පරිදි සකස් කරන්න.

```
onEvent (▼ "create_button", ▼ "click", function ( ) {  
    setScreen (▼ "screen2") ;
```

- ❖ ඔබ ලබා දෙන ශිෂ්‍යයන්ගේ නම් දෙවන Screen එකෙහි සටහන් කිරීම සඳහා On event block එක තුළටම පහත පරිදි blocks සකසා සම්බන්ධ කරන්න. set text block එකෙහි Id එක සඳහා “Displayname” තෝරන්න. get text block එකෙහි Id එක සඳහා “Input_studentname” තෝරන්න.

```
setText (▼ "Displayname", getText (▼ "input_studentname")) ;
```

- ❖ Subjects හා Marks ලෙස දෙවන Screen එකෙහි සටහන් කිරීම සඳහා ඉහත ආකාරයටම On event block එක තුළට පහත පරිදි blocks සකසා සම්බන්ධ කරන්න.

```
setText (▼ "Sub_Display", getText (▼ "Sub_Input")) ;
```

```
setText (▼ "Marks_Display", getText (▼ "Marks_Input")) ;
```

- ❖ පළමු Screen එකෙහි සඳහන් English, Science, Mathematical, History යන විෂයන් දෙවන Screen එකෙහි සටහන් කිරීම සඳහා On event block එක තුළටම පහත පරිදි blocks සකසා සම්බන්ධ කරන්න.

```
setText (▼ "DisplayEnglish", getText (▼ "English")) ;
```

```
setText (▼ "DisplayScience", getText (▼ "Science")) ;
```

```
setText (▼ "DisplayMathematical", getText (▼ "Mathematical")) ;
```

```
setText (▼ "DisplaytHistory", getText (▼ "History")) ;
```

- ❖ ඉලක්කම් ඇති විටදී පමණක් විශයන් හි ලකුණු දෙවන Screen එකෙහි සටහන් කිරීම සඳහා On event block එක තුළටම පහත පරිදි blocks සකසා සම්බන්ධ කරන්න.

```

setNumber(▼"Result1", getNumber(▼"Result_input1"));
setNumber(▼"Result2", getNumber(▼"Result_input2"));
setNumber(▼"Result3", getNumber(▼"Result_input3"));
setNumber(▼"Result4", getNumber(▼"Result_input4"));

```

නිවරදි පිළිතුර තෝරන්න.

1. ඔබ English විශය සඳහා ලකුණු 74ට වඩා වැඩි නම් "Resultnumber" නම් label එකෙහි "A" ලෙස සටහන් වීමට අවශ්‍ය blocks මොනවාද? (ඔබ English විශය සඳහා Screen 1 හි ලකුණු ඇතුළත් කරන text id එක "Result_input1" ලෙසත් Screen 2 හි විශය ලකුණු display වන label id එක "Result1" ලෙසත් ලබා දී ඇත.)

```

English = getNumber(▼"Result_input1");
if (English > 74) {
  setText(▼"Resultnumber", "A");
}
+

English = getNumber(▼"Result1");
if (English < 74) {
  setText(▼"Resultnumber", "A");
}
+

```

```

English = getNumber(▼"Result_input1");
if (English < 74) {
  setText(▼"Resultnumber", "A");
}
+

```

2. ඔබ Mathematical විශය සඳහා Screen 1 හි ලකුණු ඇතුළත් කරන text id එක "Result_input3" ලෙසත් Screen 2 හි විශය ලකුණු display වන label id එක "Result3" ලෙසත් ලබා දී ඇති අතර ඔබ ගණිත විශය සඳහා ලකුණු 36 ට වඩා අඩු වූ විට තිරය රතු වීමට අදාළ blocks මොනවාද?

```

Mathematical = getNumber(▼"Result_input3");
if (Mathematical > 36) {
  setProperty(▼"screen2", ▼"background-color", ▼"red");
}
+

```

```

Mathematical = getNumber(▼"Result_input3");
if (Mathematical < 36) {
  setProperty(▼"screen2", ▼"background-color", ▼"red");
}
+

```

```

Mathematical = getNumber(▼"Result3");
if (Mathematical < 36) {
  setProperty(▼"screen2", ▼"background-color", ▼"red");
}
+

```

3. ඔබ සියළුම විෂයන් සඳහා ලකුණු 34 ට වඩා ලබා ගත් විට You pass the exam ලෙස උච්චාරණය වීමට යොදා ගනු ලබන Blocks මොනවාද?

```
if (English < 34 == (Science < 34 == (Mathematical < 34 == History < 34))) {
  playSpeech("You pass the exam", ▼"female", ▼"English");
}

if (English > 34 == (Science > 34 == (Mathematical > 34 == History > 34))) {
  playSpeech("You pass the exam", ▼"female", ▼"English");
}

if (English > 34 && (Science > 34 && (Mathematical > 34 && History > 34))) {
  playSpeech("You pass the exam", ▼"female", ▼"English");
}
```



4. මෙම පිංතූරය ඇතුළත් කිරීම සඳහා design toolbox තුළින් භාවිත කර ඇත්තේ කුමක්ද?

Canvas

Image

Text Area

5. Create නම් button මත click කළ විට ශබ්දයක් නිකුත් වීම සඳහා යෙදිය යුතු මොනවාද?

```
onEvent(▼"create_button", ▼"click", function() {
  stopSound(▼"sound://default.mp3");
})

onEvent(▼"create_button", ▼"keyup", function() {
  playSound(▼"sound://default.mp3", ▼false);
})

onEvent(▼"create_button", ▼"click", function() {
  playSound(▼"sound://default.mp3", ▼false);
})
```