

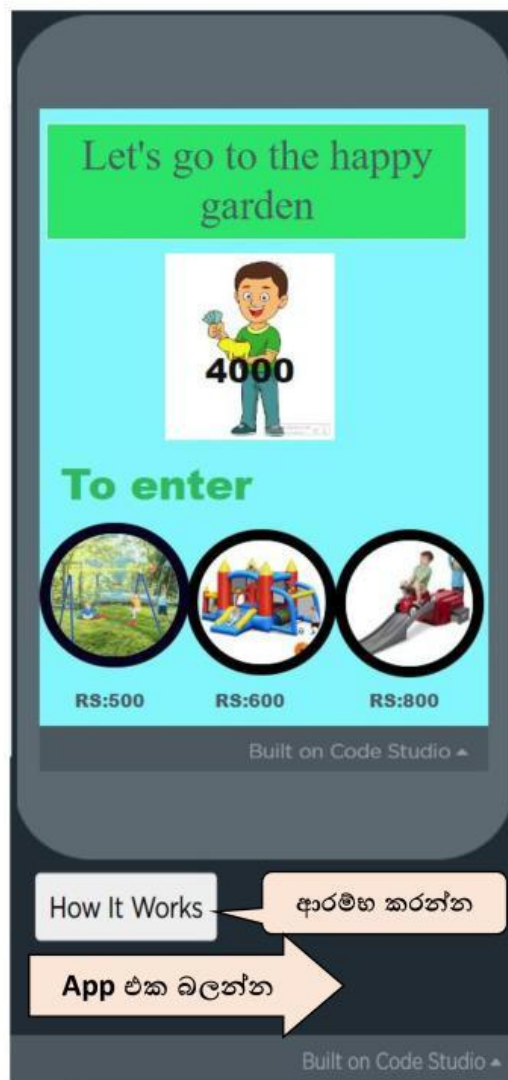
Project 37

37 වෙනි ව්‍යාපෘතිය

37



Coding School



Home work project 40 – 40 වෙනි ව්‍යාපෘතියට ගෙදර වැඩක්

සතුටු උයනේ සෙල්ලම් කරන්න යමු.

- ❖ ඔබට design කර දී ඇති app එකෙහි කොටස් පහත පරිදි වේ.

මෙය "text_1" ලෙස නම් කර ඇත.



මෙය "kids" ලෙස නම් කර ඇත.

මෙය "ballpool" ලෙස නම් කර ඇත.

මුදල සටහන් විය යුතු label එක මෙම ස්ථානයේ ඇත එය "moneynumber" ලෙස නම් කර ඇත.

මෙය "carride" ලෙස නම් කර ඇත.

මෙය "swingset" ලෙස නම් කර ඇත.

සතුටු උයනට ඇතුළු වීමට පෙර ඔබ සතුව රුපියල් 4000 ක මුදලක් ඇති අතර ඔබ රුපියල් 1500 ක මුදලක් ඉතිරි කර ගැනීමට කටයුතු කළ යුතුයි.

- ❖ ඔබ සතුව ඇති මුදල සඳහන් කිරීමට පහත ආකාරයට variables එකක් සකස් කර එම මුදල් ප්‍රමාණය "Moneynumber" නම් label එකෙහි සටහන් වීම සඳහා පහත පරිදි blocks සකස් කරන්න.

```
var money = 4000;
setNumber(▼"Moneynumber", money);
```

- ❖ ඔබට ඉතිරි කළ යුතු මුදල් ප්‍රමාණය සඳහන් කිරීමට පහත පරිදි blocks සකස් කරන්න.

```
var savingtarget = promptNum("How much do you want to save");
```

- ❖ එලෙස blocks සකස් කර Run මත click කළ පසු How much do you want to save ලෙස පහත පරිදි ලෙස ඔබෙන් අසයි. එවිට ඔබ 1500 ලෙස සඳහන් කර ok මත click කරන්න.

studio.code.org says
How much do you want to save

OK Cancel

- ❖ Swing set image මත click කරන සෑම විටම ඔබ සතු මුදලෙන් රුපියල් 500 බැගින් අඩු වී ඉතිරි මුදල “Moneynumber” නම් label එකෙහි සටහන් විය යුතුයි.
“Moneynumber” නම් label එකෙහි රුපියල් 1500 වඩා අඩු මුදල් ප්‍රමාණයක් වන විට තිරය රතු පාට වී ශබ්දයක් නිකුත් වීම සඳහා පහත පරිදි blocks සකස් කරන්න.

```
onEvent(▼"swingset", ▼"click", function( ) {
    money = money - 500;
    setNumber(▼"Moneynumber", money);
    if (money < savingtarget) {
        setProperty(▼"screen1", ▼"background-color", ▼"red");
        playSound(▼"sound://category_alerts/comedy_game_over_1.mp3", ▼false);
    }
});
```

- ❖ Car ride image මත click කරන සෑම විටම ඔබ සතු මුදලෙන් රුපියල් 800 බැගින් අඩු වී ඉතිරි මුදල “Moneynumber” නම් label එකෙහි සටහන් විය යුතුයි.
“Moneynumber” නම් label එකෙහි රුපියල් 1500 වඩා අඩු මුදල් ප්‍රමාණයක් වන විට තිරය රතු පාට වී ශබ්දයක් නිකුත් වීම සඳහා පහත පරිදි blocks සකස් කරන්න.

```
onEvent(▼"carride", ▼"click", function( ) {
    money = money - 800;
    setNumber(▼"Moneynumber", money);
    if (money < savingtarget) {
        setProperty(▼"screen1", ▼"background-color", ▼"red");
        playSound(▼"sound://category_alerts/comedy_game_over_1.mp3", ▼false);
    }
});
```

- ❖ Ball pool image මත click කරන සෑම විටම ඔබ සතු මුදලෙන් රුපියල් 600 බැගින් අඩු වී ඉතිරි මුදල “Moneynumber” නම් label එකෙහි සටහන් විය යුතුයි.
“Moneynumber” නම් label එකෙහි රුපියල් 1500 වඩා අඩු මුදල් ප්‍රමාණයක් වන විට තිරය රතු පාට වී ශබ්දයක් නිකුත් වීම සඳහා පහත පරිදි blocks සකස් කරන්න.

```
onEvent(▼"ballpool", ▼"click", function( ) {
    money = money - 600;
    setNumber(▼"Moneynumber", money);
    if (money < savingtarget) {
        setProperty(▼"screen1", ▼"background-color", ▼"red");
        playSound(▼"sound://category_alerts/comedy_game_over_1.mp3", ▼false);
    }
});
```

නිවරදි පිළිතුර තෝරන්න.

1. ඔබ සතු මුදල “Moneynumber” නම් label යෙහි display වීමට යොදා ගනු ලබන blocks මොනවාද?

```
var money = 4000;
setNumber(▼"Moneynumber", Money);
```

```
var money = 4000;
setNumber(▼"Moneynumber", money);
```

```
var money = 4000;
setNumber(▼"Moneynumber", 4000);
```

2. Ball pool මත click කරන විට ඔබගේ මුදල් ප්‍රමාණය saving target එකට වඩා අඩු වූ විට තිරය රතු වී ගබ්දයක් නිකුත් වීමට ආදාළ blocks මොනවාද?

```
onEvent(▼"ballpool", ▼"click", function() {
    money = money - 600;
    setNumber(▼"Moneynumber", money);
    if (money < savingtarget) {
        setProperty(▼"screen1", ▼"background-color", ▼"red");
        playSound(▼"sound://category_alerts/comedy_game_over_1.mp3", ▼false);
    }
})
```

```
onEvent(▼"ballpool", ▼"click", function() {
    money = money - 600;
    setNumber(▼"Moneynumber", money);
    if (money < savingtarget) {
        setProperty(▼"screen1", ▼"background-color", ▼"red");
        playSound(▼"sound://category_alerts/comedy_game_over_1.mp3", ▼false);
    }
})
```

```
onEvent(▼"ballpool", ▼"click", function() {
    money = money - 600;
    setNumber(▼"Moneynumber", money);
    if (money == savingtarget) {
        setProperty(▼"screen1", ▼"background-color", ▼"red");
        playSound(▼"sound://category_alerts/comedy_game_over_1.mp3", ▼false);
    }
})
```

3. ඔබගේ මුදල් ප්‍රමාණය saving target එකට වඩා අඩු වූ විට වෙනත් තිරයකට මාරු වී Saving is less than Rs: 1500 ලෙස තිරයේ display වීමට ආදාළ blocks මොනවාද?

```
if (money < savingtarget) {
    setScreen(▼"screen2");
    write("saving is less than Rs: 1500");
}
```

```
if (money < savingtarget) {
    setScreen(▼"screen2");
    write("saving is less than Rs: 1500");
}
```

```
if (money > savingtarget) {
    setScreen(▼"screen2");
    write("saving is less than Rs: 1500");
}
```

4.

```
var savingtarget = promptNum("How much do you want to save");
```

 මෙමගින් සිදු වන්නේ කුමක්ද?
 ඔබ ඉතිරි කළ යුතු මුදල් ප්‍රමාණය කොපමණ දැයි සටහන් කිරීම සිදු කරයි.
 ඔබ ඉතිරි කළ යුතු මුදල් ප්‍රමාණය තිරයේ display වීම සිදු කරයි.
 ඔබ ඉතිරි කළ යුතු මුදල් ප්‍රමාණය කියවනු ඇසේ.

5. ඔබගේ මුදල් ප්‍රමාණය saving target එකට වඩා අඩු වූ විට ළමයාගේ පිංතූරය සහ මුදල සටහන් වන label එක නෙපෙනී යෑමට අදාළ blocks මොනවාද?

```
if ( money < savingtarget ) {  
  hideElement(▼ "kids");  
  hideElement(▼ "Moneynumber");  
}
```

```
if ( money - savingtarget ) {  
  hideElement(▼ "kids");  
  hideElement(▼ "Moneynumber");  
}
```

```
if ( money < savingtarget ) {  
  showElement(▼ "kids");  
  showElement(▼ "Moneynumber");  
}
```