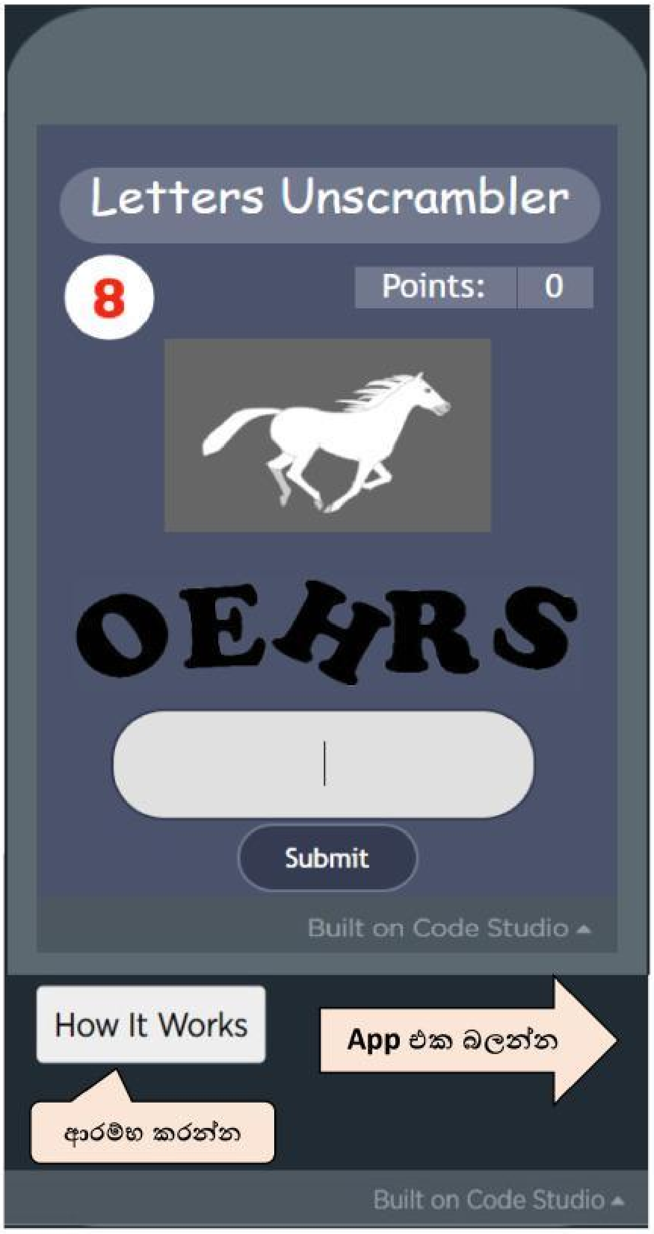
Project 48
48 වන ව්‍යාපෘතිය

DP EDUCATION

Coding School



LIVEWORKSHEETS

අකුරු මාරුවී ඇති වචනයේ අකුරු නිවැරදි කරමු.

- ඔබට මේ සඳහා අවශ්‍ය වන screen එක හා අනෙකුත් elements නිර්මාණය කර දී ඇත. නමුත් ඔබට අවශ්‍ය නම් design tools මගින් ඒවා වෙනස් කරගත හැකිය.

- Design ලබා දී ඇති නිසා දැන් අප coding කොටස වෙත අවධානය ලබා දෙමු.

- ප්‍රථමව අවශ්‍ය කරන variables නිර්මාණය කරගෙන අවශ්‍ය ඒවාට ආරම්භක අගයන්ද ලබාදෙමු.
  number ලෙස එක් variable එකක් නිර්මාණය කරගන්න. Points ලෙස තවත් variable එකක් නිර්මාණය කරගෙන එහි ආරම්භක අගය 0 ට සමාන කරගන්න.
- ඉන්පසු තත්පර 20න් 20ට රූප මාරු වී ඒවාට ගැළපෙන නිවැරදි අක්ෂර වින්‍යාසය type කොට ලකුණු රැස් කිරීමට අදාල කේතය නිර්මාණය කරමු. තත්පර 20න් 20ට loop වීම සඳහා පහත කේතය භාවිතා කරන්න.

```
timedLoop(20000, function() {
```

- එසේ පළමුව loop වීමේදී එක් වටයක් තුළදී ප්‍රථමව අප ඉහතදී නිර්මාණය කරගත් variable එක වන number variable එක සඳහා random අගයක් ලබාගත යුතුය. මෙමගින් අපගේ පිංතූර අහඹු ලෙස display වීම නිර්මාණය කරගැනීමට සහය ලබාගත හැකිය. ඒ සඳහා පහත block එක භාවිතා කරමු.

```
var number = randomNumber(1, 7);
```

- ඉන්පසුව "imageForWord" නැමැති ඉහළ රූපයට වචනයට අදාළ gif එක ඉහතින් select වන random number එකට අනුකූලව display වීම සඳහා setImageURL නැමැති block එක භාවිතා කරන්න. මෙමගින් එකම රූපයේ image url එක වෙනස් කිරීම මගින් විවිධ රූප display කරගත හැකි වේ.

```
setImageURL("imageForWord", "image" + (number + ".gif"));
```

  මෙහි "id" එක වශයෙන් imageForWord ලෙසද url එක ඉහත පරිදි නිර්මාණය කරගෙනද ඇත. සෑම රූපයකම අවසානයේ අංකයක් සමග rename කරගෙන ඇති නිසා අහඹු ලෙස ලැබෙන අංකය image url එකෙහි ඇති අංකය වන ලෙස නිර්මාණය කර අහඹු රූප display කරගත හැකිය.

LIVEWORKSHEETS

- දෙවන රූපයේ පෙන්වන්නෙ ඉහත රූපයට අදාළ ඉංග්‍රීසි වචනයේ අකුරු මාරු වී ඇති රූපයකි. එයද ඉහත ආකාරයටම url එක generate කරගැනීම මගින් ලබාගත හැකිය. ඒ සඳහා පහත block එක භාවිතා කරන්න.

```
setImageURL("imageofScrambledWord", "wordImage" + (number + ".png"));
```

එහි “id” එක ලෙස imageofScramledWord යන අගය ලබා දෙන්න.

- ඉන්පසුව submit button එක click කළ විට සිදු විය යුතු දේ නිර්මාණය කරමු. ඒ සඳහා onEventClick block එක භාවිතා කරන්න. එහි id එක ලෙස buttonSubmit ලබා දෙන්න.
- ප්‍රථමව textbox එකෙහි අගය variable එකක ගබඩා කරගත යුතුය. ඒ සඳහා input ලෙස variable එකක් නිර්මාණය කොට textbox එකෙන් ලැබෙන අගය එයට ගබඩා කරන්න. ඒ සඳහා පහත block එකේ ආකාරයට කරන්න.

```
var input = getText("txtInput");
```

ඉන්පසු ලබාගන්නා අගයේ ඇති සියලු අකුරු simple කිරිම සඳහා toLowerCase block එක පහත පරිදී භාවිතා කරන්න.

```
var inputLowerCase = input.toLowerCase();
```

- අවසනයේ ඇත්තේ enter කරන ලද අගය නිවැරදි දැයි check කිරීමයි. මෙ සඳහා if else if block භාවිතා කළ හැකිය. පළවන රූපය දිස් වී ඇති නම් “computer” ලෙස නිවැරදිව ඇතුළත් කොට ඇත්නම් point එකක් add වන සේ නිර්මාණය කරමු. ඒ සඳහා පහත පරිදී blocks නිර්මාණය කරන්න.

```
if (number == 1 && inputLowerCase == "computer") {
  points = points + 1;
```

එසේ නොවී දෙවන රූපය දිස් වී ඇත් නම් නිවැරදිව horse ලෙස enter කර ඇත්දැයි check කිරීමට else if block එක පහත පරිදී භාවිතා කරන්න.

```
} else if (number == 2 && inputLowerCase == "horse") {
  points = points + 1;
```

- මේ ආකාරයෙන්ම සියළු රූප සඳහා නිවැරදි අකුරු type කොට enter කරනවා දැයි check කරන්න. ඒ සඳහා ඉහත පරිදීම else if භාවිතා කරන්න.
රූප වල අංක හා නම් පහත දැක්වේ.
1 – computer
2 – horse
3 – night

4 – sunrise
5 – swimming
6 – teacher
7 – badminton

- ඒ ආකාරයෙන් සියළුම අගයන් සඳහා check කිරීමෙන් අනතුරුව ලබාගත් ලකුණු පෙන්වීම සඳහා පහත කේතය භාවිතා කරන්න.

```
setText("points", points);
```

- එක් වටයකදී නිවැරදි වචනය නැවත නැවත enter කොට points ප්‍රමාණය වැඩි වීම වළක්වා ගැනීමට submit button එක hide කිරීම සඳහා පහත block එක භාවිතා කරන්න.

```
hideElement("buttonSubmit");
```

- නැවත submit button එක ඊළඟ වටයේදී පෙන්වීම සඳහා onEventClick block එකට වහාම පිටතින් පහත block එක add කරන්න.

```
});
showElement("buttonSubmit");
```

- එක් වටයකට පසු ඊළඟ වටය පටන්ගැන්මේදී input textbox එකෙහි අගය මකා දැමීම සඳහා පහත block එක ඉහත show element block එකට පහළින් භාවිතා කරන්න.

```
setText("txtInput", "");
```

LIVEWORKSHEETS