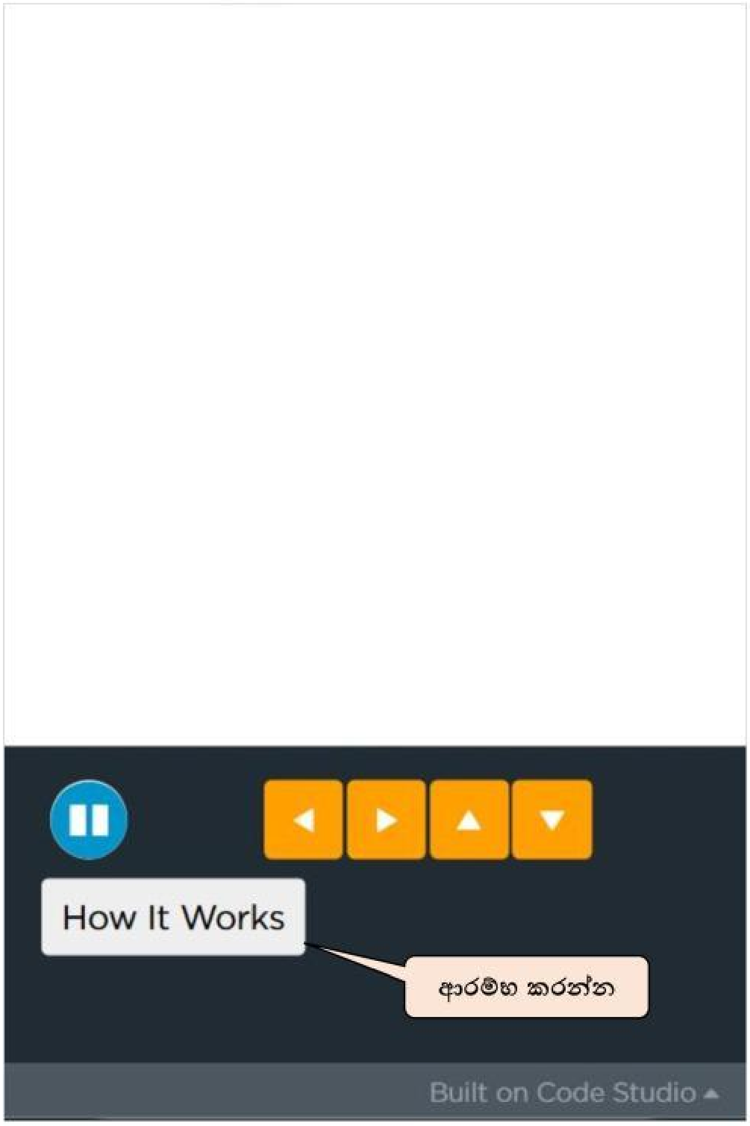
Project 50
50 වන ව්‍යාපෘතිය

DP EDUCATION

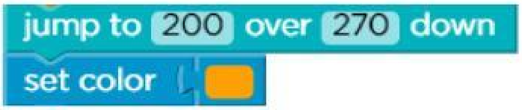
Coding School



LIVEWORKSHEETS

H පරමාණුවේ ව්‍යුහය නිර්මාණය කරමු.

❖ මේ සඳහා මුලින්ම artist ව ස්ථානගත කරගමු. “Jump to over down” block එක මගින් පහත blocks වල පරිදි ස්ථාන ගත කරන්න.H පරමාණුවේ පළමු ශක්ති මට්ටම නිර්මාණය කරගැනීම සඳහා තැඹිළි පැහැති වර්ණය තෝරාගන්න. ඒ සඳහා “set color” block එක භාවිතා කරන්න.



❖ ඉන්පසුව පළමු ශක්ති මට්ටම නිර්මාණය කිරීමට draw a circle block එක මගින් අරය 100 වන වෘත්තයක් අඳිමු.

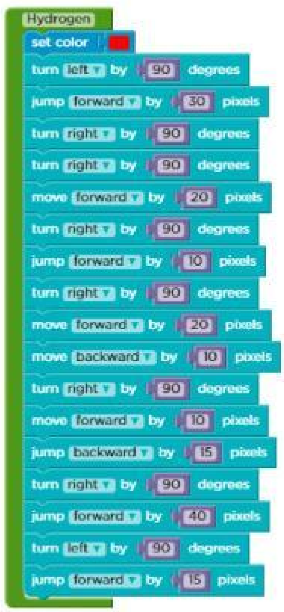
❖ පළමු ශක්ති මට්ටම නිර්මාණය කිරීමෙන් පසුව artistගේ පිහිටීම පහත පරිදි සකසා ගන්න.

❖ න්‍යෂ්ටියේ වර්ණය නිල් පැහැති කිරීම සඳහා ඉහත පරිදිම blocks භාවිතා කරන්න.

❖ න්‍යෂ්ටිය නිර්මාණය කිරීමට draw a circle block එක මගින් අරය 30 වන වෘත්තයක් අඳින්න.

❖ න්‍යෂ්ටිය නිර්මාණය කිරීමෙන් පසුව artistගේ පිහිටීම X=200 හා Y=190 වන පරිදි jump to over down block එක භාවිතයෙන් පහත පරිදි සකසා ගන්න.

❖ Functions වල ඇති create a function මගින් Hydrogen ලෙස functions එකක් පහත පරිදි නිර්මාණය කර ගන්න.



LIVEWORKSHEETS

- H නිර්මාණය කිරීමෙන් පසු artist අංශක 90 කින් වමට හැරී 140 pixels කින් ඉදිරියට jump වීමට පහත පරිදි blocks යොදන්න.

- ඉලෙක්ට්‍රොනයේ වර්ණය කළු පැහැති කිරීම සඳහා ඉහත පරිදිම blocks භාවිතා කරන්න.
- Hydrogen හි ඉලෙක්ට්‍රොනය නිර්මාණය කිරීම සඳහා අරය 5 ක් වන වෘත්තයක් පහත පරිදි නිර්මාණය කරන්න.

- artist ව "Jump to position" block එක මගින් තිරයේ ඉහළ වම් කෙළවරට ගනිමු. මේ සඳහා "top left" යන අගය භාවිතා කරන්න.

නිවරදි පිළිතුර තෝරන්න.

1. විශ්කම්භය 200 pixels වන වෘත්තයක් නිර්මාණය කිරීමට අවශ්‍ය block එක තෝරන්න.

2.

මෙමගින් සිදු වන්නේ කුමක්ද?

තිරයේ ඉහළ වම් කෙළවරට පනියි.
තිරයේ පහළ වම් කෙළවරට පනියි.
වමට හැරී ඉහළට පනියි.

LIVEWORKSHEETS

3. නැගෙනහිර දිශාවට හැරී සිටින artist බස්නාහිර දිශාවට හැරීම සඳහා යෙදිය යුතු blocks මොනවාද?

- turn left by 90 degrees
  turn right by 180 degrees
- turn left by 360 degrees
  turn right by 90 degrees
- turn right by 180 degrees

4. Brush එකෙහි වර්ණය සඳහා රතු වර්ණය ලබා ගැනීමට යෙදිය යුතු block එක තෝරන්න.

- comment: red
- set color
- set length to

LIVEWORKSHEETS