

Project 43

43 වන ව්‍යාපෘතිය



Coding School



පංච තුර්ය භාණ්ඩ පිළිබඳ දැනුම ලබා ගැනීම සඳහා මෙම යෙදුම භාවිතා කරමු.

මෙම යෙදුම screen 6 ක් ඇතුළත් කර පහත පරිදි deign කර ඇත.

“startScreen” ලෙස නම් කර ඇති තිරය පහත පරිදි deign කර ඇත.



මෙය “button1” ලෙස නම් කර ඇත.

මෙය “button2” ලෙස නම් කර ඇත.

මෙය “button4” ලෙස නම් කර ඇත.

මෙය “button5” ලෙස නම් කර ඇත.

මෙය “button3” ලෙස නම් කර ඇත.

“screen1” ලෙස නම් කර ඇති තිරය පහත පරිදි deign කර ඇත.



මෙය “image4” ලෙස නම් කර ඇත.

මෙය “image3” ලෙස නම් කර ඇත.

මෙය “image2” ලෙස නම් කර ඇත.

මෙය “image5” ලෙස නම් කර ඇත.

මෙය “image6” ලෙස නම් කර ඇත.

මෙය “label2” ලෙස නම් කර ඇත.

“screen2” ලෙස නම් කර ඇති තිරය පහත පරිදි deign කර ඇත.



මෙය “image8” ලෙස නම් කර ඇත.

මෙය “button7” ලෙස නම් කර ඇත.

“screen3” ලෙස නම් කර ඇති තිරය පහත පරිදි design කර ඇත.



මෙය “image10” ලෙස නම් කර ඇත.

මෙය “button8” ලෙස නම් කර ඇත.

“screen4” ලෙස නම් කර ඇති තිරය පහත පරිදි design කර ඇත.



මෙය “image7” ලෙස නම් කර ඇත.

මෙය “image9” ලෙස නම් කර ඇත.

මෙය “button10” ලෙස නම් කර ඇත.

“screen5” ලෙස නම් කර ඇති තිරය පහත පරිදි design කර ඇත.



මෙය “image11” ලෙස නම් කර ඇත.

මෙය “image12” ලෙස නම් කර ඇත.

මෙය “image13” ලෙස නම් කර ඇත.

මෙය “button11” ලෙස නම් කර ඇත.

පංචතුර්ය භාණ්ඩ පිළිබඳ දැනුම ලබා ගැනීම සඳහා භාවිතා කළ හැකි මෙම යෙදුම පහත පරිදි සකසමු.

- ❖ “Button1” ලෙස නම් කර ඇති text එක මත click කළ විට screen1 ලෙස නම් කර ඇති තිරයට යැම සඳහා පහත පරිදි blocks යොදන්න.

```
onEvent(▼"button1", ▼"click", function() {  
    setScreen(▼"Screen1");  
});
```

- ❖ “Button6” ලෙස නම් කර ඇති text එක මත click කළ විට startscreen ලෙස නම් කර ඇති තිරයට යැම සඳහා පහත පරිදි blocks යොදන්න.

```
onEvent(▼"button6", ▼"click", function() {  
    setScreen(▼"startScreen");  
});
```

- ❖ Screen1 ලෙස නම් කර ඇති තිරයේ ඇතුළත් පිංතූර මත click කළ විට එම පිංතූරයට අදාළ ශබ්දය වාදනය වීමට පහත පරිදි blocks ඇතුළත් කරන්න.

```
onEvent(▼"image4", ▼"click", function() {  
    playSound(▼"Geta_Beraya.mp3");  
});  
onEvent(▼"image3", ▼"click", function() {  
    playSound(▼"yak-bera.mp3");  
});  
onEvent(▼"image5", ▼"click", function() {  
    playSound(▼"Playing-Rabana.mp3");  
});  
onEvent(▼"image6", ▼"click", function() {  
    playSound(▼"Banku-Raban.mp3");  
});  
onEvent(▼"image2", ▼"click", function() {  
    playSound(▼"Udekkiya_01---Marker--1.mp3");  
});
```

- ❖ “Button2” ලෙස නම් කර ඇති text එක මත click කළ විට “screen2” ලෙස නම් කර ඇති තිරයට යැම සඳහා පහත පරිදි blocks යොදන්න.

```
onEvent(▼"button2", ▼"click", function() {
  setScreen(▼"screen2");
});
```

- ❖ “screen2” හි “image8” ලෙස නම් කර ඇති තම්බරුව මත click කළ විට තම්බරුවට අදාළ ශබ්දය වාදනය වීම සඳහා පහත පරිදි blocks යොදන්න.

```
onEvent(▼"image8", ▼"click", function() {
  playSound(▼"thammettama.mp3");
});
```

- ❖ “Button7” ලෙස නම් කර ඇති text එක මත click කළ විට “startscreen” ලෙස නම් කර ඇති තිරයට යෑම සඳහා පහත පරිදි blocks යොදන්න.

```
onEvent(▼"button7", ▼"click", function() {
  setScreen(▼"startScreen");
});
```

- ❖ “Screen3” හි “image10” ලෙස නම් කර ඇති දවුල මත click කළ විට දවුලට අදාළ ශබ්දය වාදනය වීම සඳහා පහත පරිදි blocks යොදන්න.

```
onEvent(▼"image10", ▼"click", function() {
  playSound(▼"dawulal23.mp3");
});
```

- ❖ “Button8” ලෙස නම් කර ඇති text එක මත click කළ විට “startscreen” ලෙස නම් කර ඇති තිරයට යෑම සඳහා පහත පරිදි blocks යොදන්න.

```
onEvent(▼"button8", ▼"click", function() {
  setScreen(▼"startScreen");
});
```

- ❖ “Button3” ලෙස නම් කර ඇති text එක මත click කළ විට “screen3” ත්,
“Button4” ලෙස නම් කර ඇති text එක මත click කළ විට “screen4” ත්,
“Button5” ලෙස නම් කර ඇති text එක මත click කළ විට “screen5” ත්, යන තිරයන් වෙත යෑම සඳහා පහත පරිදි blocks යොදන්න.

```
onEvent(▼"button3", ▼"click", function() {
  setScreen(▼"screen3");
});
onEvent(▼"button4", ▼"click", function() {
  setScreen(▼"screen4");
});
onEvent(▼"button5", ▼"click", function() {
  setScreen(▼"screen5");
});
```

- ❖ “Button10” හා “Button11” ලෙස නම් කර ඇති texts මත click කළ විට “startscreen” ලෙස නම් කර ඇති තිරයට යෑම සඳහා පහත පරිදි blocks යොදන්න

```
onEvent(▼"button10", ▼"click", function() {
  setScreen(▼"startScreen");
});

onEvent(▼"button11", ▼"click", function() {
  setScreen(▼"startScreen");
});
```

- ❖ “Screen5” ලෙස නම් කර ඇති තිරයේ ඇතුළත් පිංතූර මත click කළ විට එම පිංතූරයට අදාළ ශබ්දය වාදනය වීමට පහත පරිදි blocks ඇතුළත් කරන්න.

```
onEvent(▼"image11", ▼"click", function() {
  playSound(▼"Hakgedi.mp3");
});

onEvent(▼"image12", ▼"click", function() {
  playSound(▼"batanalawa.mp3");
});

onEvent(▼"image13", ▼"click", function() {
  playSound(▼"Horanewa.mp3");
});
```

- ❖ “Screen4” ලෙස නම් කර ඇති තිරයේ ඇතුළත් පිංතූර මත click කළ විට එම පිංතූරයට අදාළ ශබ්දය වාදනය වීමට පහත පරිදි blocks ඇතුළත් කරන්න.

```
onEvent(▼"image7", ▼"click", function() {
  playSound(▼"Thalampata.mp3");
});

onEvent(▼"image9", ▼"click", function() {
  playSound(▼"Pantheru.mp3");
});
```

නිවරදි පිළිතුර තෝරන්න.

1. පිංතූර එක් කිරීම සඳහා design tool තුළින් භාවිතයට ගනු ලබන්නේ කුමක්ද?



Canvas



Photo Select



Image

2. මෙම App එක design කිරීමේදී විස්තර ඇතුළත් කිරීම සඳහා design tool තුළින් භාවිතා කර ඇත්තේ කුමක්ද?



Text Input



Label



Text Input

3. ගැට බෙරයට අදාළ විස්තර ඇතුළත් තිරයක් "GetaBeraya" ලෙස ඇතුළු සිතන්න. ගැට බෙරයට අදාළ image එක මත click කළ විට ගැට බෙරයට අදාළ ශබ්දය වාදනය වීමට අමතරව බෙරයට අදාළ විස්තර ඇතුළත් තිරයට ගමන් කිරීමට අවශ්‍ය blocks set තෝරන්න.

```
onEvent(▼"image4", ▼"click", function(●) {
    playSpeech("Getaberaya", ▼"female", ▼"English");
    setScreen(▼"GetaBeraya");
});

onEvent(▼"image4", ▼"click", function(●) {
    setScreen(▼"GetaBeraya");
    playSound(▼"Geta_Beraya.mp3");
});

onEvent(▼"image3", ▼"click", function(●) {
    playSound(▼"yak-bera.mp3");
    playSound(▼"Geta_Beraya.mp3");
});
```