

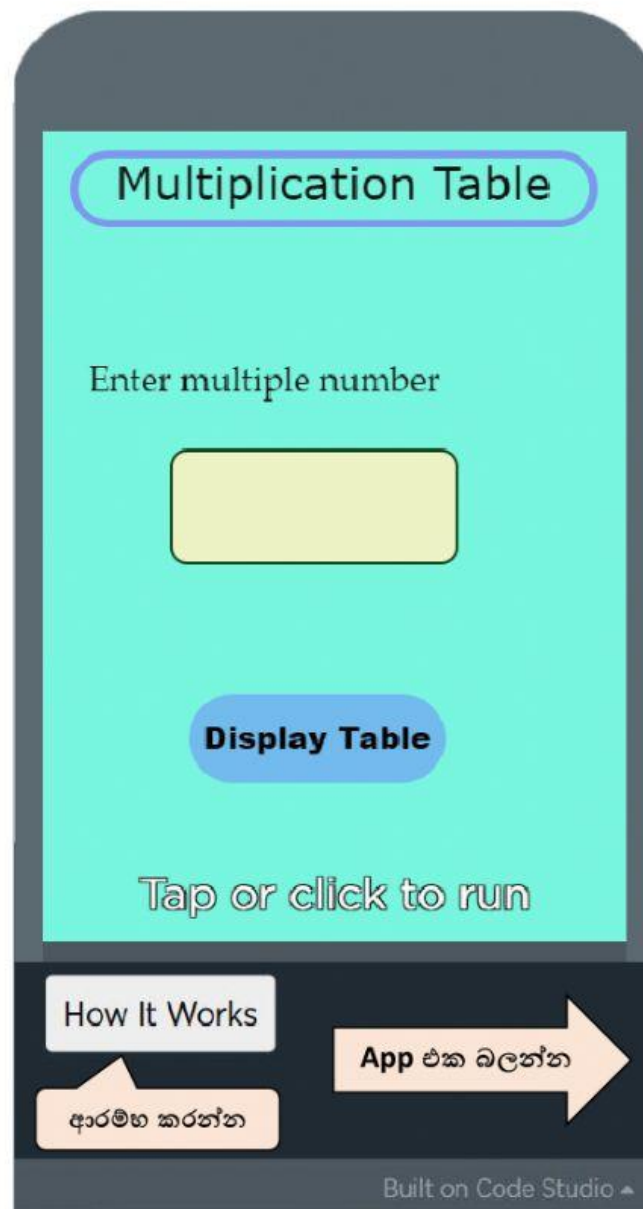
# Project 47

## 47 වන ව්‍යාපෘතිය

47



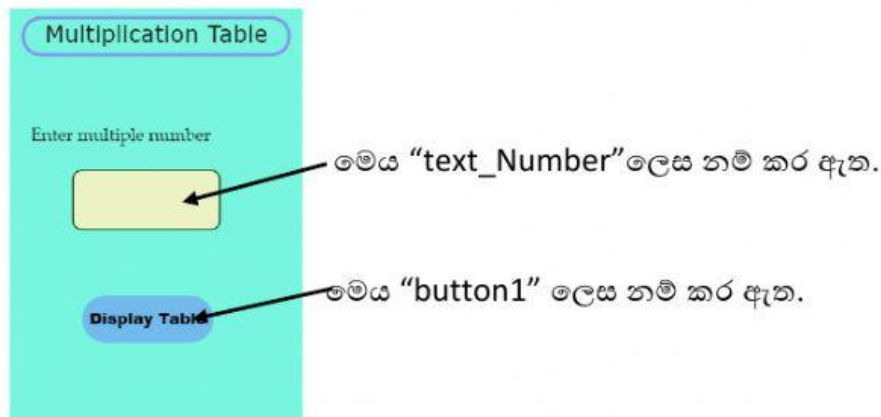
# Coding School



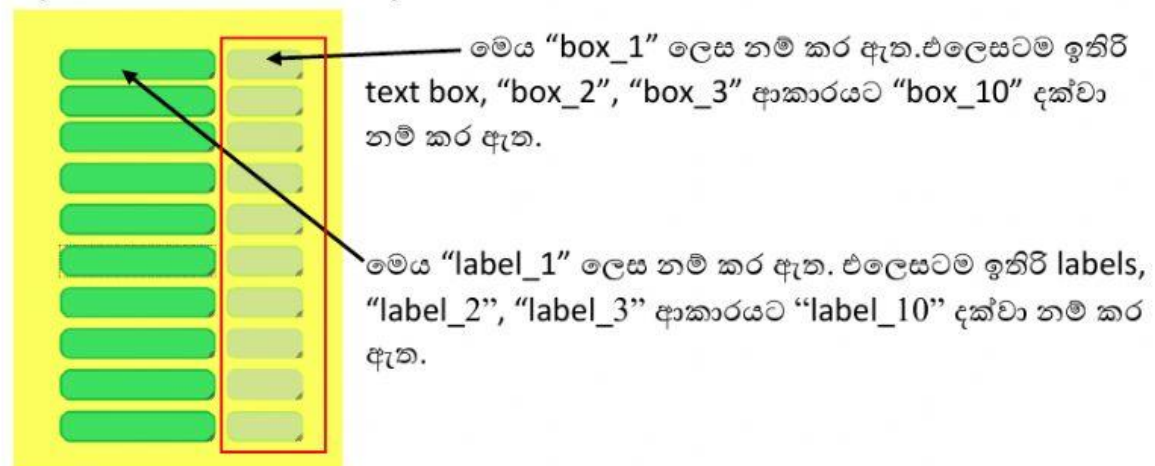
ගුණිත වගුව නිර්මාණය කිරීම සඳහා අවශ්‍ය සියළු දේ පහත පරිදි design කර ඇත.

Screen දෙකක් සහිතව පහත පරිදි design කර ඇත.

පළමු Screen එක පහත පරිදි වේ.



දෙවන Screen එක පහත පරිදි වේ.



ගුණිත වගුව පහත පරිදි සකසමු.

❖ පහත පරිදි "Number1" සහ "answer" ලෙස variables දෙකක් සකස් කරමු.

```
var Number1 = 0;  
var answer = 0;
```

❖ onEvent block එකක් පහත පරිදි සකසා ගන්න.

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

- ❖ “text\_Number” හි ඔබ enter කරන ලද ඉලක්කම සඳහා පහත පරිදි variable එකක් සකස්න්න.

```
Number1 = getNumber(▼ "text_Number");
```

- ❖ Enter කරන number එක, 5 ලෙස සිතන්න. දැන් ලේබල් එකට “1 x 5” ලෙස display කර ගත යුතුයි. ඒ සඳහා පහත පරිදි block එක සකසා ගන්න.

```
for ( var i = 1; i <= 10; i++) {
  showElement( "label_" + i );
  setText( "label_" + i, i + " x " + Number1 );
}
```

Hide වී ඇති label, show වීම සඳහා මෙම block එක භාවිතා කර ඇත.

Label එකේ id එක “label\_1” ලෙස ලබා දී ඇත. showElement හි id එකට label එකේ id එක for loop එක මගින් ලබා දීමට “label\_” + i මෙය යොදා ගනී. එහිදී “label\_” text විදිහට දි number එක for loop හි “i” මගින් ලබා දෙන්න.

මෙමගින් ඔබ “text\_Number” හි සටහන් කරන ඉලක්කම, ගුණ කිරීමේ ලකුණ සහ 1 සිට 10 දක්වා ඉලක්කම් label\_1 සිට label\_10 දක්වා display වීම මෙහිදී සිදු වේ.

- ❖ Hide වී ඇති “box\_” ලෙස සඳහන් label, show වීමටත්, ඔබ Enter කරන ලද number එක, 5 නම්, 5 වරක් ගුණිත වගුවට අදාළ පිළිතුරු “box\_” ලෙස සඳහන් label හි display වීම සිදු වේ. ඒ සඳහා පහත පරිදි blocks යොදන්න.

```
for ( var Number2 = 1; Number2 <= 10; Number2++) {
  answer = Number1 * Number2;
  showElement( "box_" + Number2 );
  setNumber( "box_" + Number2, answer );
}
```

ඔබ Enter කරන ලද ඉලක්කම “label\_1” සිට “label\_2” දක්වා ඇති labels වල ඇති ඊට අදාළ ඉලක්කමෙන් ගුණ වීම සිදු වේ.

- ❖ Button1 මත click කළ විට “screenHome” නම් තිරයට ගමන් කළ යුතු වේ ඒ සඳහා setScreen block එක onEvent block එක තුළට සම්බන්ධ කරන්න.

```
setScreen (▼ "screenHome" );
```