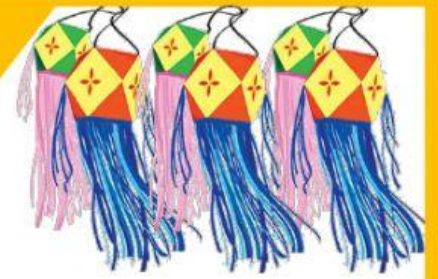
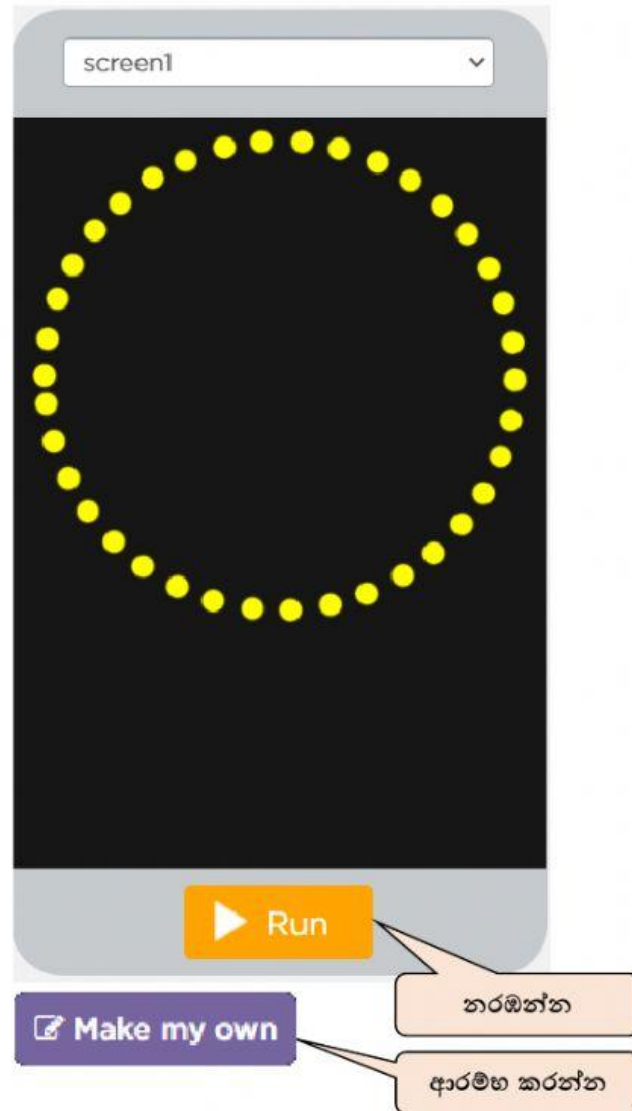


ඩී පී එඩුකේෂන් කෝඩින් පාසල කෝඩින් වෙසක් කලාපය - 2023



කෝඩින් මගින් ආලෝක රටා - 1 කොටස



**Coding
School**

නිව් නිව් දැල්වෙන බල්බ් රටාවක් සාදා ගන්නා ආකාරය බලමු.

මෙහිදී යොදා ගෙන ඇත්තේ එක් image එකක් පමණි. එම image එක මාරුවෙන් මාරුවට show වීම හා hide වීම සිදු වේ.

මුලින් ම “yellowCircle.png” image එක add කරගෙන පහත පරිදි Properties සාදා ගන්න.

මෙහි Coding සඳහා Remainder එක ගැන දැනුම අවශ්‍ය වේ.

$$\begin{array}{r} 4 \\ 6 \overline{) 25} \\ \underline{24} \\ 1 \end{array}$$

← Quotient (ප්‍රමාණය)

← Remainder (ඉතිරිය)

යම් සංඛ්‍යාවක් තවත් සංඛ්‍යාවකින් බෙදූ විට ඉතිරි වන අගය, Remainder (ඉතිරිය) වේ.

Program වලදී Remainder ලබා ගැනීමට “%” use කරනු ලැබේ. ඒ අනුව 25, 6 න් බෙදූ විට Remainder ලබා ගැනීම පහත පරිදි වේ.

remainder = 25 % 6 ;

මෙහිදී Remainder එකෙහි අගය 1 වේ.

Remainder එක යොදා ගනිමින් මාරුවෙන් මාරුවට image එක show වීම හා hide වීම සඳහා coding කරමු.

❖ මෙහිදී සිදුවන්නේ image එක show වීම හා hide වීමයි. ඒ අනුව image එකට අවස්ථා දෙකකි.

- පලමු අවස්ථාව image එක show වීම.

- දෙවන අවස්ථාව image එක hide වීම.

❖ මේ සඳහා “count”, “remainder” ලෙස variable දෙකක් නිර්මාණය කර අගය බිංදුව ලෙස ලබා දෙන්න.

```
var count = 0;
var remainder = 0;
```

❖ ඉන්පසු “timedLoop” ඇතුළේ “count” variable එකට 1ක් එකතු කරන්න. “timedLoop” එකට 500ms ලෙස ලබා දෙන්න.

❖ එවිට සෑම තත්පර භාගයක් තුළදී “timedLoop” එක call වෙයි. ඒ නිසා count variable එකෙහි අගය සෑම තත්පර භාගයක් තුළදී එකකින් වැඩි වෙයි. (0, 1, 2, 3, 4, ...)

❖ තත්පර භාගයක් තුළදී image එකක් show වී, ඊළඟ තත්පර භාගයේදී hide විය යුතුයි.

❖ නවද, count = 0 විට show වීමටත්, count = 1 විට hide වීමටත්, නැවත count = 2 විට show සිදු විය යුතුයි. එලෙස මාරුවෙන් මාරුවට image එක show වීම හා hide වීම සිදු විය යුතුයි.

❖ ඒ සඳහා Remainder එක use කර ගනිමු. අවස්ථා දෙකක් නිසා count එක, 2න් බෙදා ඉතිරිය remainder variable එකට assign කර ගන්න. ඕනෑම සංඛ්‍යාවක් 2න් බෙදූ විට ඉතිරි වන්නේ 0 හෝ 1 වේ.

```
remainder = count % 2;
```

❖ Reminder = 0 විට show වන ලෙසත්, Reminder = 1 විට hide වන ලෙසත් code කරමු. එවිට, මාරුවෙන් මාරුවට image එක show වීම හා hide වීම සිදු වේ.

```
if (remainder == 0) {
    showElement(▼ "image1");
}
else {
    hideElement(▼ "image1");
}
```

සම්පූර්ණ code කොටස

```
var count = 0;
var remainder = 0;

timedLoop(500, function() {
  remainder = count % 2;
  if(remainder == 0){
    showElement(▼ "image1");
  }
  else{
    hideElement(▼ "image1");
  }
  count = count + 1;
});
```

500ms ලෙස ලබා දී ඇත. මෙහි අගය අඩු කල විට නිව් නිව් දැල් වෙන වේගය වැඩි කල හැකිය.

මෙහි අගය වැඩි කල විට නිව් නිව් දැල් වෙන වේගය අඩු කල හැකිය.

"count" variable එකේ අගයට එකක් එකතු කිරීම මෙහිදී සිදු කරයි.



**Coding
School**