

Project 109

109 වන ව්‍යාපෘතිය



Coding School



thunkable



❖ විත්‍ර අඳින්න app එකක් නිර්මාණය කරමු.

❖ Rows තුනක් එක් කර ගන්න.

❖ එහි Row1 සඳහා label එකක් එක් කර ගන්න.

- එම label එකෙහි text එක සඳහා Paint club ලෙස සටහන් කර ගන්න.
- Font size එක 40 ලෙස ලබා දෙන්න.
- Font color සඳහා සුදු වර්ණය ලබා දෙන්න.
- එම Label එකෙහි Margin සඳහා පහත පරිදි අගයන් ලබා දෙමින් පිහිටීම සකසා ගන්න.

Margin

top	bottom
50 px	0 px
left	right
0 px	0 px

❖ Row2 සඳහා image Components එකක් එක් කර ගන්න.

- එහි Height එක 390 ලෙසත්, Width එක 390 ලෙසත් සකසා ගන්න.
- එම image Component එකෙහි Picture සඳහා Art.webp සඳහන් පිංතූරය එක් කර ගන්න.

❖ Row2 සඳහා Button එකක් එක් කර ගන්න.

- එම Button එකෙහි Id එක සඳහා dra_buttn ලෙස ලබා දෙන්න.
- එහි text එක සඳහා Drawing ලෙස සටහන් කරන්න.
- Font size එක 20 ලෙස ලබා දෙන්න.
- Text color සඳහා සුදු වර්ණය ලබා දෙන්න.
- dra_buttn හි background color ලබා ගැනීමට background color හි Hex සඳහා 588626 යන අගය ලබා දෙන්න.
- dra_buttn හි Height එක 35 ලෙසත්, Width එක 100 ලෙසත් සකසා ගන්න.
- dra_buttn හි Border එකෙහි design එක සිදු කර ගැනීමට පහත රූප සටහනේ පරිදි අගයන් ලබා දී සකසා ගන්න.

Border

width	radius
2	5
color	
● rgba(0, 0, 0, 1) ▼	
style	
solid ▼	

- ❖ Screen1 හි design එක සිදු කර ගත් විට පහත පරිදි දිස්වේ.



- ❖ Screen2 සඳහා canvas Component එකක් එක් කරන්න.

- Canvas එකෙහි Margin සඳහා පහත පරිදි අගයන් ලබා දෙමින් පිහිටීම සකසා ගන්න.

Margin

top	3	px	bottom	0	px
left	3	px	right	3	px

- Canvas එකෙහි Border වල design එක සිදු කර ගැනීමට පහත රූප සටහනේ පරිදි අගයන් ලබා දී සකසා ගන්න.
- Canvas එකෙහි stage1 හි Touch Drawing සඳහා true ලෙස ලබා දෙන්න.

Border

width	5	radius	10
color	● rgba(0, 0, 0, 1) ▾		
style	solid ▾		

- ❖ Screen2 සඳහා Row එකක් එක් කර ගන්න.

- එම row එක සඳහා text input එකක් සහ button එකක් එක් කර ගන්න
- pen_color ලෙස text input එක නම් කර ගන්න.
- set_Butt ලෙස button එක නම් කර ගන්න.
- එහි hint එක සඳහා Enter your pen color ලෙස ලබා දෙන්න.
- pen_color හි height සහ width සඳහා පහත පරිදි අගයන් ලබා දෙන්න.
- Padding හි left සඳහා 15 PX ලෙස ලබා දෙන්න.

Height

Relative Size (e.g. "50%") ▾

70% X

Width

Relative Size (e.g. "50%") ▾

70% X

- set_Butt හි text එක සඳහා SET ලෙස සටහන් කරන්න.
- Font size එක 20 ලෙස ලබා දෙන්න.
- Text color සඳහා කළු වර්ණය ලබා දෙන්න.
- set_Butt හි background color ලබා ගැනීමට background color හි Hex සඳහා 69B11A යන අගය ලබා දෙන්න.
- set_Butt හි Height එක 30 ලෙසත්, Width එක 70 ලෙසත් සකසා ගන්න.

- set_Butt වල Margin හි top සඳහා 5 PX ලෙසත්, bottom සඳහා 5 PX ලෙසත් ලබා දෙන්න.
- set_Butt හි Border එකෙහි design එක සිදු කර ගැනීමට පහත රූප සටහනේ පරිදි අගයන් ලබා දී සකසා ගන්න.

Border

width	radius
2	10

color

● rgba(93, 20, 28, 1) ▼

style

solid ▼

❖ Label එකක් එක් කර ගන්න.

- එම label එකෙහි text එක සඳහා Brush Size ලෙස සටහනේ කර ගන්න.
- Font size එක 18 ලෙස ලබා දෙන්න.
- Font color සඳහා කළු වර්ණය ලබා දෙන්න.
- Font Weight සඳහා 400 ලෙස ලබා දෙන්න.
- එම Label එකෙහි Margin සඳහා පහත පරිදි අගයන් ලබා දෙමින් පිහිටීම සකසා ගන්න.

Margin

top	bottom
0 px	0 px
left	right
0 px	200 px

❖ Slider Component එකක් කර ගන්න. එහි properties පහත පරිදි සකසා ගන්න.

Slider1

Simple Advanced

MinimumValue

0

MaximumValue

200

Value

5

Step

1

Height

Pick One: Fit contents, Fill container ▼

Fit contents ▼

Width

Relative Size (e.g. "50%") ▼

90% X

Visible

true

Margin

top	bottom
10 px	10 px
left	right
0 px	0 px
Padding	
top	bottom
0 px	0 px
left	right
0 px	0 px

❖ Row5 සඳහා button දෙකක් එක් කර ගන්න.

- එක් button එකක් new_buttt ලෙස නම් කර ගන්න.
- new_buttt හි text එක සඳහා CLEAR ලෙස සටහන් කරන්න.
- Font size එක 18 ලෙස ලබා දෙන්න.
- Text color සඳහා සුදු වර්ණය ලබා දෙන්න.
- new_buttt හි background color ලබා ගැනීමට background color හි Hex සඳහා 831A27 යන අගය ලබා දෙන්න.
- new_buttt හි Height එක 30 ලෙසත්, Width එක 80 ලෙසත් සකසා ගන්න.
- new_buttt හි Border එකෙහි design එක සිදු කර ගැනීමට පහත රූප සටහනේ පරිදි අගයන් ලබා දී සකසා ගන්න.



Border settings for new_buttt button:

- width: 1
- radius: 10
- color: rgba(0, 0, 0, 1)
- style: solid

- අනෙක් button එකක් done_buttt ලෙස නම් කර ගන්න.
- done_buttt හි text එක සඳහා DONE ලෙස සටහන් කරන්න.
- Font size එක 18 ලෙස ලබා දෙන්න.
- Text color සඳහා සුදු වර්ණය ලබා දෙන්න.
- done_buttt හි background color ලබා ගැනීමට background color හි Hex සඳහා 171FA5 යන අගය ලබා දෙන්න.
- done_buttt හි Height එක 30 ලෙසත්, Width එක 80 ලෙසත් සකසා ගන්න.
- done_buttt හි Border එකෙහි design එක සිදු කර ගැනීමට පහත රූප සටහනේ පරිදි අගයන් ලබා දී සකසා ගන්න.



Border settings for done_buttt button:

- width: 1
- radius: 10
- color: rgba(0, 0, 0, 1)
- style: solid

❖ Row5 හි Horizontal Alignment සඳහා space_around තෝරන්න.

❖ Screen2 හි design එක පහත පරිදි දිස් වේ.



❖ Screen3 සඳහා Image Components එකක් එක් කර ගන්න.

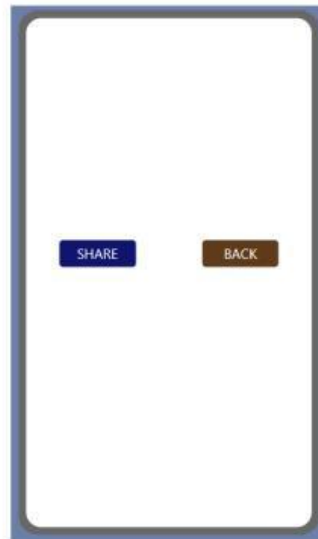
- එහි Height එක 370 ලෙසත්, Width එක 250 ලෙසත් සකසා ගන්න.

❖ Row එකක් එක් කරගෙන ඒ තුළට button දෙකක් එක් කර ගන්න. එක් button එකක් S_buttn ලෙසත් අනෙක b_buttn ලෙසත් නම් කර ගන්න. ඒවායේ Height එක 35 ලෙසත්, Width එක 100 ලෙසත් සකසා ගන්න. Font size එක 18 ලෙසත් Font color එක සඳහා සුදු වර්ණයත් ලබා දෙන්න.

- S_buttn button එකෙහි text සඳහා SHARE ලෙස ලබා දෙන්න. Background color ලබා ගැනීමට background color හි Hex සඳහා 111570 යන අගය ලබා දෙන්න.
- b_buttn button එකෙහි text සඳහා BACK ලෙස ලබා දෙන්න. Background color ලබා ගැනීමට background color හි Hex සඳහා 5F3B1B යන අගය ලබා දෙන්න.
- Row6 හි Horizontal Alignment සඳහා space_ around තෝරන්න.

❖ Share Component එකක් කර ගන්න.

❖ Screen3 හි design එක පහත පරිදි දිස් වේ.



❖ Code සකස් කරමු.

❖ Screen1 සඳහා code සකස් කරමු.

- dra_buttn මත click කළ විට Screen2 ට ගමන් කිරීමට code සකස් කරමු.



❖ Screen2 සඳහා code සකස් කරමු.

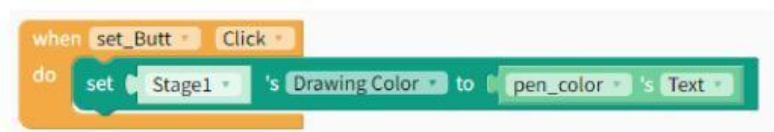
- මුලින්ම drawing ලෙස variable එකක් එක් කර ගමු.



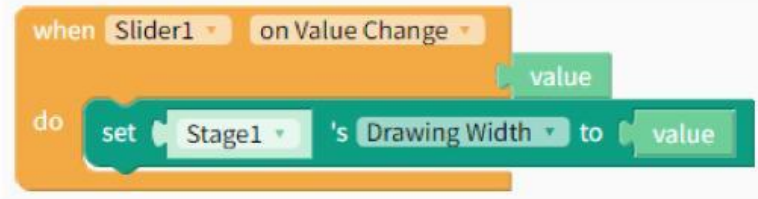
- Set_Butt මත click කළ විට pen color text_input එක සඳහා ලබා දෙන color එක select විය යුතුය. එම color එක select කර ගත් විට එමගින් canvas එකෙහි stage තුළ mouse එක එහා මෙහා ගෙන ගිය විට ඔබ කැමති ආකාරයේ රටා නිර්මාණය කර ගත හැක.
නිදසුනක් ලෙස ඔබ pen color text_input එක සඳහා red ලෙස ලබා දී SET ලෙස සඳහන් button එක මත click කළ විට රතු පාට ලබා ගත හැකිවේ.



- ඒ සඳහා පහත පරිදි block සකස් කරන්න.



- ❖ slider1 හි අගය වෙනස් කර ගත් විට ඔබ drawing කරන brush එකෙහි ප්‍රමාණය වෙනස් කර ගැනීමට පහත පරිදි code සකස් කරන්න.



- ❖ new_butb්ත click කල විට canvas එක clear වීමට code සකස් කරමු.

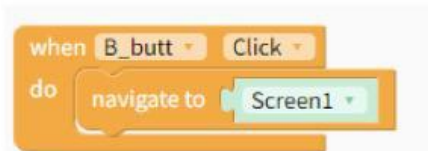


- ❖ done_butb්ත click කල විට ඔබ drawing කරන canvas1 හි image එක drawing variable එකෙහි assign විය යුතු වේ. තවද Screen3 ට ගමන් කිරීම සිදු විය යුතුය.



- ❖ අපි දැන් screen3 සඳහා code සකස් කරමු.

- ❖ B_butb්ත click කල විට Screen1 ට ගමන් කිරීමට code සකස් කරමු.



- ❖ Screen3 open වන විටදී image2 components එක තුළ drawing variable එකෙහි assign වූ picture එක display වීමට code සකස් කරන්න.



- ❖ S_butb මත click කල විට drawing variable එකෙහි assign වූ picture එක share කර ගත හැකි වේ.

