

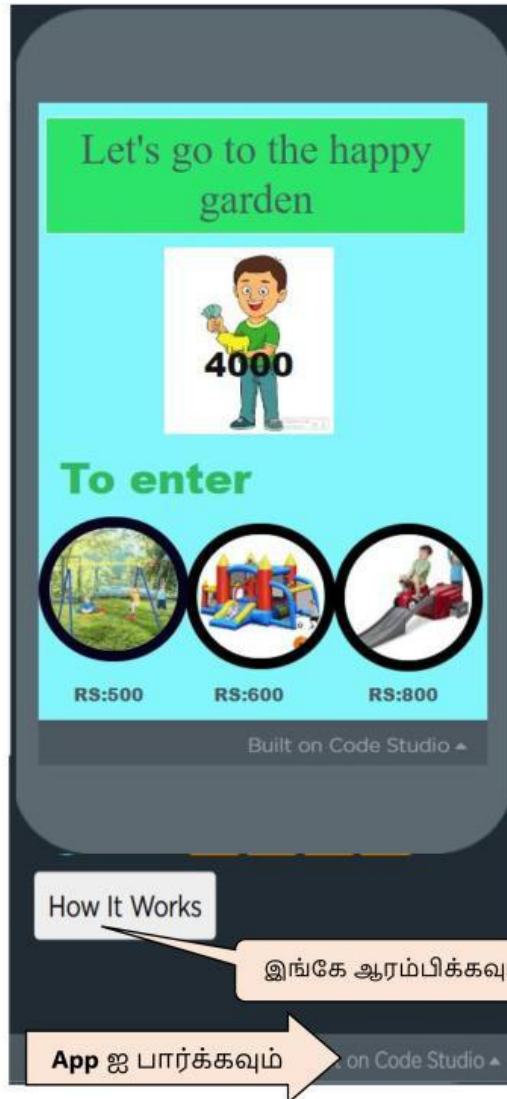
Homework Assignment

வீட்டு வேலை ஒப்படை

37



Coding School



Home work project 37 – 37 ஆவது செயற்றிட்ட வீட்டு வேலை
“சத்துட்டு உயனைக்கு” விளையாடச் செல்வோம்.

- ❖ உங்களுக்கு design செய்து தரப்பட்டுள்ள app ஒன்றின் பகுதி.
பின்வருமாறு அமையும். அது “text_1” என்று பெயரிடப்பட்டுள்ளது.



இது “kids” என்று பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது “ballpool” என்று பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

பணம் குறிக்க வேண்டிய label இவ்விடத்தில் உள்ளது. அதற்கு “moneynumber” என பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது “carride” என பெயரிடப்பட்டுள்ளது..

இது “swingset” என பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

சத்துட்டு உயனைக்கு நுழைவதற்கு முன் உங்களிடம் 4000 ரூபா பணம் இருக்கும். நீங்கள் 1500 ரூபாவை மீதப்படுத்திக் கொள்வதற்கு ஏற்பாடு செய்ய வேண்டும்.

- ❖ உங்களிடம் இருக்கும் பணத்தை குறிப்பிடுவதற்கு பின்வருமாறு variables ஒன்றை உருவாக்கி அப்பணத்தின் அளவு “Moneynumber” என்னும் label இல் குறிப்பதற்கு பின்வருமாறு blocks உருவாக்கவும்.

```
var money = 4000;  
setNumber(▼ "Moneynumber", money);
```

- ❖ நீங்கள் மீதப்படுத்திக் கொள்ளும் பணத்தின் அளவை குறிப்பதற்கு பின்வருமாறு blocks உருவாக்கவும்.

```
var savingtarget = promptNum("How much do you want to save");
```

- ❖ இவ்வாறு blocks உருவாக்கி Run என்பதன் மேல் click செய்த பிறகு How much do you want to save என உங்களிடம் கேட்கும். அப்போது நீங்கள் 1500 என குறிப்பிட்டு OK மேல் click செய்க.



- ❖ Swing set image இன்மேல் click செய்யும் எல்லா வேளையும் உங்களிடம் இருக்கும் பணத்தின் ரூபா 500 குறைந்து எஞ்சிய பணம் "Moneynumber" என்ற label இல் குறிப்பிடப்பட்ட வேண்டும். "Moneynumber" எனும் label இல் 1500 ஐ விடக் குறைந்த அளவு பணம் இருக்கும்போது திரை சிவப்பு நிறமாகி ஒலி ஒன்றை எழுப்புவதற்கு பின்வருமாறு blocks உருவாக்கவும்.

```
onEvent(▼"swingset", ▼"click", function() {
  money = money - 500;
  setNumber(▼"Moneynumber", money);
  if (money < savingtarget) {
    setProperty(▼"screen1", ▼"background-color", ▼"red");
    playSound(▼"sound://category_alerts/comedy_game_over_1.mp3", ▼false);
  }
});
```

- ❖ Car ride image இன் மேல் click செய்யும் எல்லா வேளையும் உங்களிடம் இருக்கும் பணத்தில் 800 ரூபா குறைந்து எஞ்சிய பணம் "Moneynumber" என்ற label இல் குறிக்கப்பட வேண்டும். "Moneynumber" என்ற label இல் ரூபா 1500 ஐ விட குறைவானால் திரை சிவப்பு நிறமாகி ஒலி ஒன்றை எழுப்புவதற்கு பின்வருமாறு blocks உருவாக்கவும்.

```
onEvent(▼"carride", ▼"click", function() {
  money = money - 800;
  setNumber(▼"Moneynumber", money);
  if (money < savingtarget) {
    setProperty(▼"screen1", ▼"background-color", ▼"red");
    playSound(▼"sound://category_alerts/comedy_game_over_1.mp3", ▼false);
  }
});
```

- ❖ Ball pool image இன்மேல் click செய்யும் எல்லா வேளையும் உங்களிடம் இருக்கும் பணத்தில் 600 குறைந்து, எஞ்சிய பணம் "Moneynumber" என்ற label இல் குறிக்கப்பட வேண்டும். "Moneynumber" என்ற label ல் 1500 ஐ விடக் குறைவாகும் போது திரை

சிவப்பு நிறமாக ஒலி ஒன்றை எழுப்புவதற்கு பின்வருமாறு blocks உருவாக்கவும்.

```
onEvent(▼"ballpool", ▼"click", function() {
  money = money - 600;
  setNumber(▼"Moneynumber", money);
  if (money < savingtarget) {
    setProperty(▼"screen1", ▼"background-color", ▼"red");
    playSound(▼"sound://category_alerts/comedy_game_over_1.mp3", ▼false);
  }
});
```

சரியான விடையை தெரிவு செய்க.

1. உங்களிடம் இருக்கும் பணம் "Moneynumber" எனும் label இல் display ஆவதற்கு பயன்படுத்தப்படும் blocks எது?

```
var money = 4000;
setNumber(▼"Moneynumber", Money);
```

```
var money = 4000;
setNumber(▼"Moneynumber", money);
```

```
var money = 4000;
setNumber(▼"Moneynumber", 4000);
```

2. Ball pool மேல் click செய்யும் போது உங்களின் பணத்தின் அளவு saving target ஐ விட குறையும் போது, திரை சிவப்பாகி ஒலி ஒன்றை எழுப்புவதற்குரிய blocks எது?

```
onEvent(▼"ballpool", ▼"click", function() {
  money = money - 600;
  setNumber(▼"Moneynumber", money);
  if (money < savingtarget) {
    setProperty(▼"screen1", ▼"background-color", ▼"red");
    playSound(▼"sound://category_alerts/comedy_game_over_1.mp3", ▼false);
  }
});
```

```
onEvent(▼"ballpool", ▼"click", function() {
  money = money - 600;
  setNumber(▼"Moneynumber", money);
  if (money < savingtarget) {
    setProperty(▼"screen1", ▼"background-color", ▼"red");
    playSound(▼"sound://category_alerts/comedy_game_over_1.mp3", ▼false);
  }
});
```

```
onEvent(▼"ballpool", ▼"click", function() {
  money = money - 600;
  setNumber(▼"Moneynumber", money);
  if (money == savingtarget) {
    setProperty(▼"screen1", ▼"background-color", ▼"red");
    playSound(▼"sound://category_alerts/comedy_game_over_1.mp3", ▼false);
  }
});
```

3. உங்களிடம் உள்ள பணத்தின் அளவு saving target ஐ விட குறையும் போது இன்னொரு திரைக்கு மாறி Saving is less than Rs: 1500 என திரையில் display ஆவதற்குரிய blocks எது?

```
if ( money < savingtarget ) {  
    setScreen(▼"screen2");  
    write("saving is less than Rs: 1500");  
}
```

```
if ( money - savingtarget ) {  
    setScreen(▼"screen2");  
    write("saving is less than Rs: 1500");  
}
```

```
if ( money > savingtarget ) {  
    setScreen(▼"screen2");  
    write("saving is less than Rs: 1500");  
}
```

4. `var savingtarget = promptNum("How much do you want to save");` இதன் மூலம் என்ன நடைபெறுகிறது?

- நீங்கள் சேமிக்க வேண்டிய பணத்தின் அளவு எவ்வளவு என்று குறிக்க வேண்டும்.
- நீங்கள் சேமிக்க வேண்டிய பணத்தின் அளவு திரையில் display ஆகும்.
- நீங்கள் சேமிக்க வேண்டிய பணத்தின் அளவை சொல்வதை கேட்பீர்கள்.

5. உங்களிடம் உள்ள பணத்தின் அளவு saving target ஐ விட குறையும் போது பிள்ளையின் உருவமும், பணமும் குறிக்கப்படும் label ஆனது மறைவதற்குரிய blocks எது?

```
if ( money < savingtarget ) {  
    hideElement(▼"kids");  
    hideElement(▼"Moneynumber");  
}
```

```
if ( money - savingtarget ) {  
    hideElement(▼"kids");  
    hideElement(▼"Moneynumber");  
}
```

```
if ( money < savingtarget ) {  
    showElement(▼"kids");  
    showElement(▼"Moneynumber");  
}
```