Homework Assignment
வீட்டு வேலை ஒப்படை

54

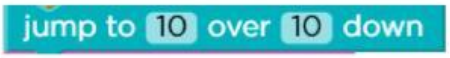
DP EDUCATION

Coding School

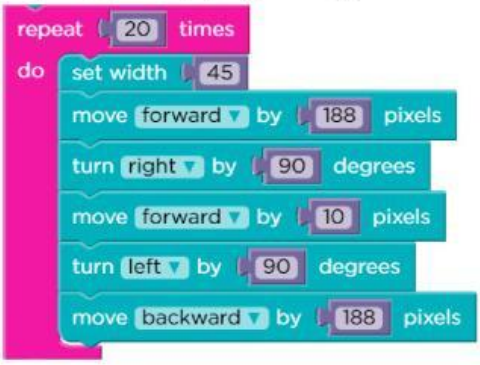
LIVEWORKSHEETS

வட்ட வடிவங்களை உருவாக்குவோம்.

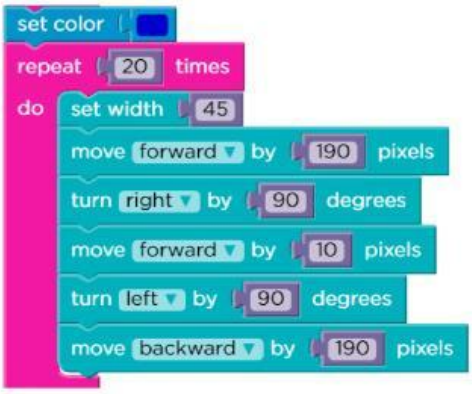
❖ இதற்காக முதலில் artist ஐ நிலைநிறுத்துவோம். "Jump to over down" block மூலம் X=10 ஆகுமாறு Y=10 ஆகுமாறு நிலைநிறுத்தவும்.



❖ முதலில் திரையின் ¼ பகுதி அளவு கறுப்பு நிறம் ஆக்கிக் கொள்வோம் அதற்காக முதலில் "set width" block மூலம் brush இன் அளவு 45 இற்கு உருவாக்கவும். அதன் பின்பு "move forward" block மூலம் முன்நோக்கி 188 pixels நகர்ந்து 90^0 வலப்பக்கம் திரும்பி மீண்டும் முன்நோக்கி 10 pixels நகர்ந்து 90^0 இடப்பக்கம் திரும்பி பின்பக்கம் 188 pixels நகர வேண்டும். அச்செயற்பாடு 20 முறை நடைபெறுவதற்கு "repeat do" block ஐ பயன்படுத்தவும்.



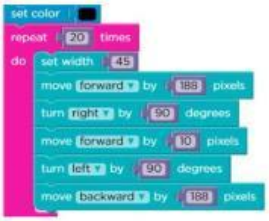
❖ திரையில் இன்னும் ¼ அளவை நீல நிறம் ஆக்கிக் கொள்வோம். "set color" block ஐ பயன்படுத்தி நீல நிறத்தை தெரிவு செய்து கொள்ளவும். "set width" block மூலம் brush இன் அளவு 45 இற்கு உருவாக்கவும்.
அதன்பின்" move forward" block மூலம் முன்நோக்கி 190 pixels நகர்ந்து 90 பாகை வலப்பக்கம் திரும்பி மீண்டும் முன்நோக்கி 10 pixels நகர்ந்து 90 இடப்பக்கம் திரும்பி பின்பக்கம் 190 pixels நகர வேண்டும். இச்செயற்ப்பாடு 20 முறை நடைபெறுவதற்கு "repeat do" block ஐயும் பயன்படுத்தவும்.



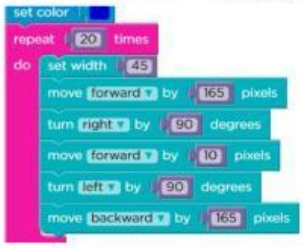
LIVEWORKSHEETS

❖ அதன் பின் திரையின் எஞ்சிய ½ வர்ணமாக்குவதற்கு முதலில் artist ஐ மீண்டும் நிலைநிறுத்த வேண்டும். அதற்காக முதலில் "jump to over down" என்ற block ஐப் பாவித்து Artist ஐ X= 400 , Y = 400 என ஆகுமாறு நிலைநிறுத்தி 180 வலப்பக்கம் திரும்ப வேண்டும். அதற்காக பின்வருமாறு blocks பயன்படுத்தவும்.

❖ திரையின் எஞ்சிய ¼ அளவு கறுப்பு நிறம் ஆக்குவதற்கு பின்வருமாறு blocks பயன்படுத்தவும்.



❖ திரையில் எஞ்சிய ¼ அளவு நீல நிறம் ஆக்குவதற்கு பின்வருமாறு blocks பயன்படுத்தவும்.

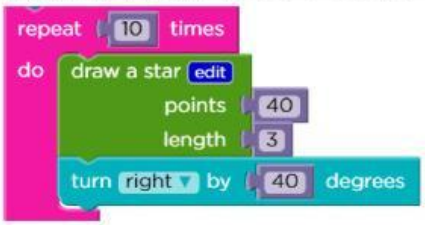


❖ brush இன் அளவு 5 இற்கு "jump to over down" block மூலம் X= 90 , Y= 90 ஆகுமாறு நிலை நிறுத்தி "set color" block மூலம் மஞ்சள் நிறத்தை தெரிவு செய்து கொள்க. அதற்காக பின்வருமாறு blocks பாவிக்கவும்.

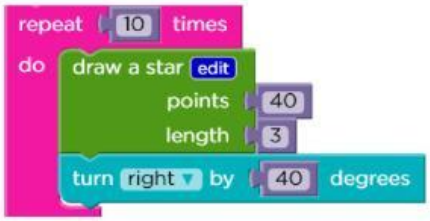
❖ அதன்பின் வடிவத்தை உருவாக்கிக் கொள்வோம். அதற்காக முதலில் "draw a star" block இற்கு points களிற்கு 40

LIVEWORKSHEETS

உம் length இற்கு 3 உம் பெற்றுத்தந்து artist ஐ வலப்பக்கம் 40 பாகை திருப்பவும். அதற்காக பின்வருமாறு blocks பயன்படுத்தவும்.



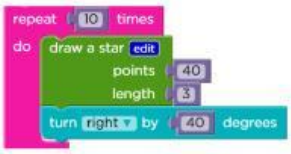
- அதன் பின்பு அடுத்த வடிவத்தை உருவாக்குவதற்கு artist ஐ மீண்டும் நிலைநிறுத்த வேண்டும். அதற்காக "jump to over down" என்ற block ஐப் பாவிப்போம். Artist நிலைநிறுத்தப்பட வேண்டிய இடத்தில் x , y பெறுமதியை இந்த block இற்கு பெற்றுத் தரவும். (300,90)



- முன்பு போலவே "draw a star" block மூலம் வடிவத்தை உருவாக்கிக் கொள்ளவும்.

- மூன்றாவது உருவத்தை உருவாக்கிக் கொள்ள மீண்டும் "jump to over down" block ஐ பாவித்து Artist ஐ பின்வரும் block இன் படி நிலை நிறுத்தவும்.

- முன்பு போலவே "draw a star" block மூலம் வடிவத்தை உருவாக்கிக் கொள்க.

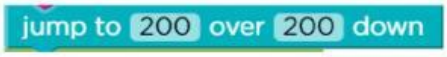


- மீண்டும் "jump to over down" block ஐ பாவித்து Artist ஐ கீழ் உள்ள block இன் படி நிலை நிறுத்தவும்.

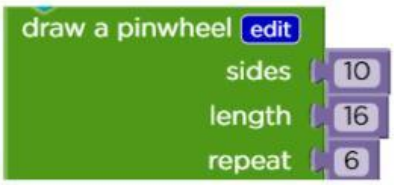
LIVEWORKSHEETS

❖ முன்பு போலவே "draw a star" block மூலம் வடிவத்தை உருவாக்கிக் கொள்க.

❖ திரையின் மையத்தில் இன்னும் ஒரு வடிவத்தை உருவாக்கிக் கொள்ள artist ஐ பின்வருமாறு நிலைநிறுத்தவும்.



❖ இந்த வடிவத்தை கீழே உள்ளவாறு உருவாக்கிக் கொள்க. அதற்காக "draw a pinwheel" block ஐப் பயன்படுத்தவும்.



❖ artist ஐ "Jump to position" block மூலம் திரையின் மேல் இடப்பக்க மூலைக்கு எடுப்போம். அதற்காக "top left" என்று பெறுமானத்தை பாவிக்கவும்.

சரியான விடையை தெரிவு செய்க.

1.

இந்த block மூலம் என்ன நடைபெறுகின்றது?

188 pixels முன்நோக்கி நகரும்.
188 pixels பின்நோக்கி நகரும்.
188 pixels முன்நோக்கி பாயும்.

LIVEWORKSHEETS

2.

இந்த block என்ன நடைபெறுகின்றது?

90 pixels பின்நோக்கி நகரும்.
90 முன்நோக்கி நகரும்.
இடப்பக்கம் 90 பாகை திரும்பும்.

3.
இதனை உருவாக்கிக் கொள்ள தேவையான block எது?

LIVEWORKSHEETS