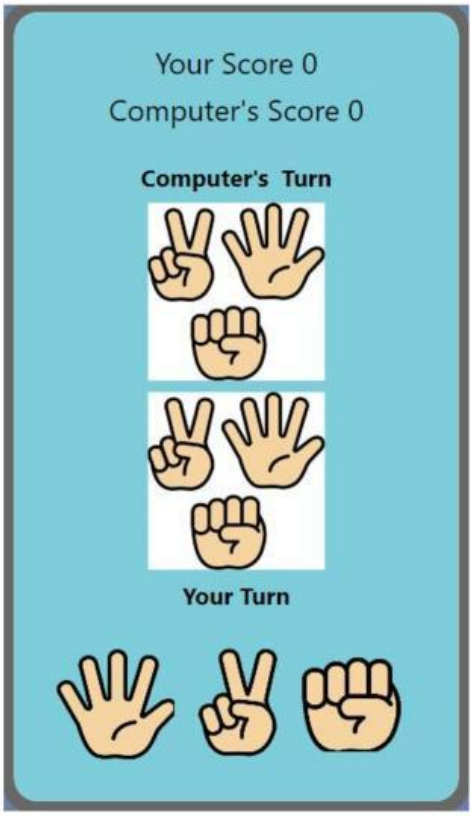
Project 260
260 වන ව්‍යාපෘතිය

DP EDUCATION

Coding School

thunkable

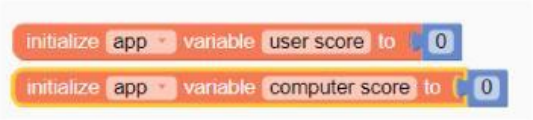


LIVEWORKSHEETS

- පෙර දැනුම භාවිතා කරමින් ඉහත රූපයේ ආකාරයට design එක සිදු කර ගන්න.ඊට අවශ්‍ය පිංතූර පහත link එක මඟින් ලබා ගත හැක.
  https://drive.google.com/drive/folders/1S56_W4KhfJPJQyZVbm02I1lN2uraL8Dx?usp=sharing

- 260 වන ව්‍යාපෘතියට අදාළ code සකස් කිරීම පහත පරිදි සකස් කරමු.
- මුළින්ම අදාළ variables නිර්මාණය කරමු.
- Image list ලෙස variable එකක් නිර්මාණය කරමු. image list ලෙස සකස් කර ගන්නා variable එකට design කිරීමේදී ඔබ එක් කර ගත් paper_image, scissor_image සහ rock_image යන image ඇතුළත් list එකක් එක් කර ගත යුතුයි. ඒ සඳහා පහත පරාදි code සකස් කරන්න.

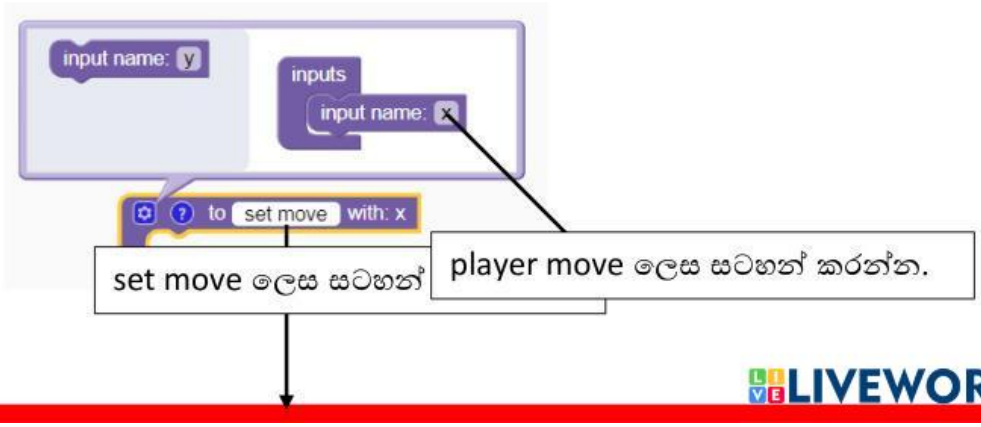
- ඔබ ලබා ගන්නා ලකුණු සහ පරිගණකය ලබා ගන්නා ලකුණු assign වීමට variable දෙකක් සකස් කර ගත යුතුය.your score සහ computer score ලෙස එම variable දෙක සකස් කර ගන්න.ඒවායේ ආරම්භක අගය 0ලෙස ලබා දෙන්න.



- Chances ලෙස variable එකක් සකස් කරන්න. එහි ආරම්භක අගය 3 ලෙස ලබා දෙන්න.

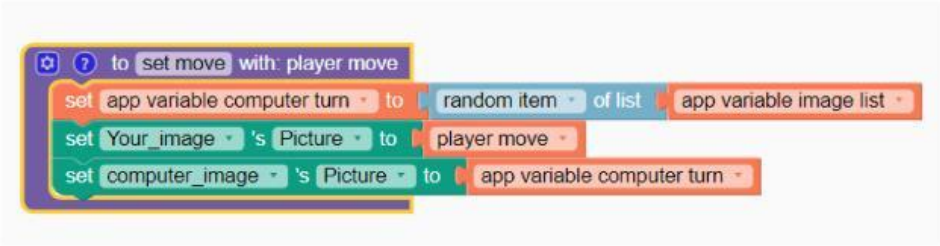
- computer turn ලෙස variable එකක් සකස් කරමු. එම variable එකට ආරම්භයේදී හිස් text එකක් එක් කරන්න.

- Set move with player move ලෙස function එකක් නිර්මාණය කරමු.

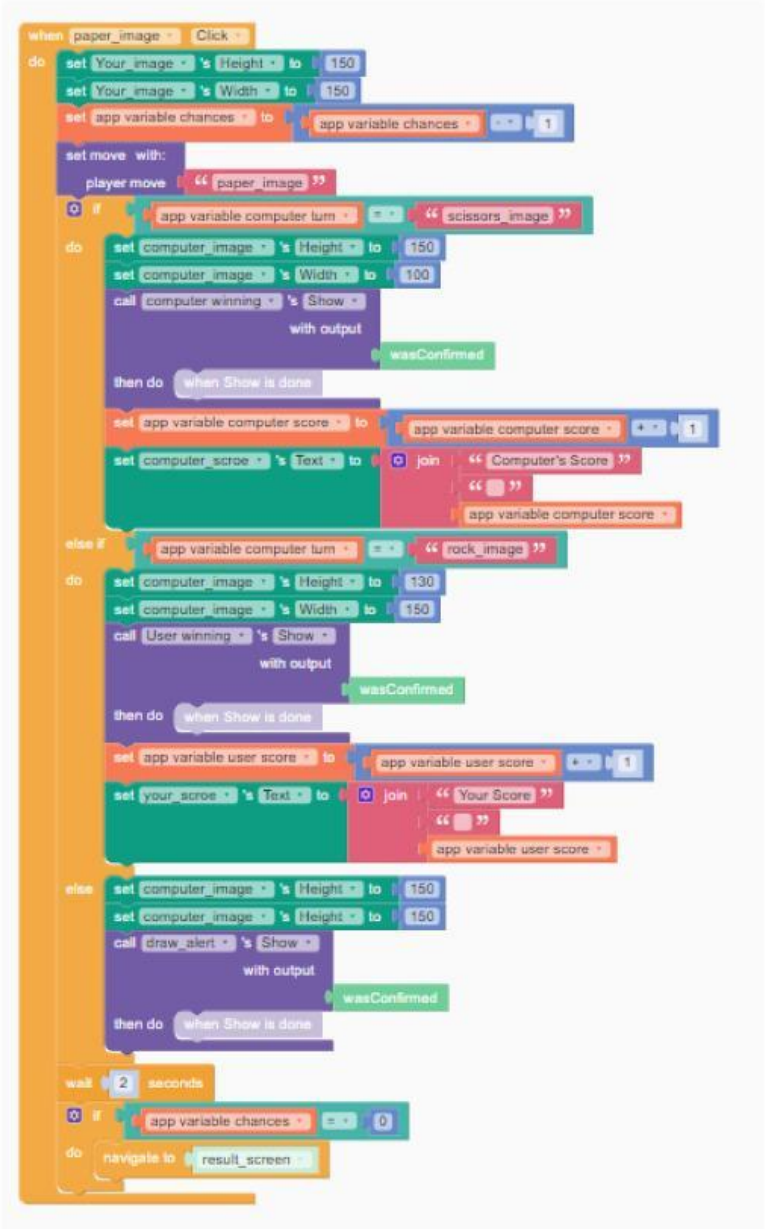


LIVEWORKSHEETS

Function එක පහත පරිදි සකස් කරමු.

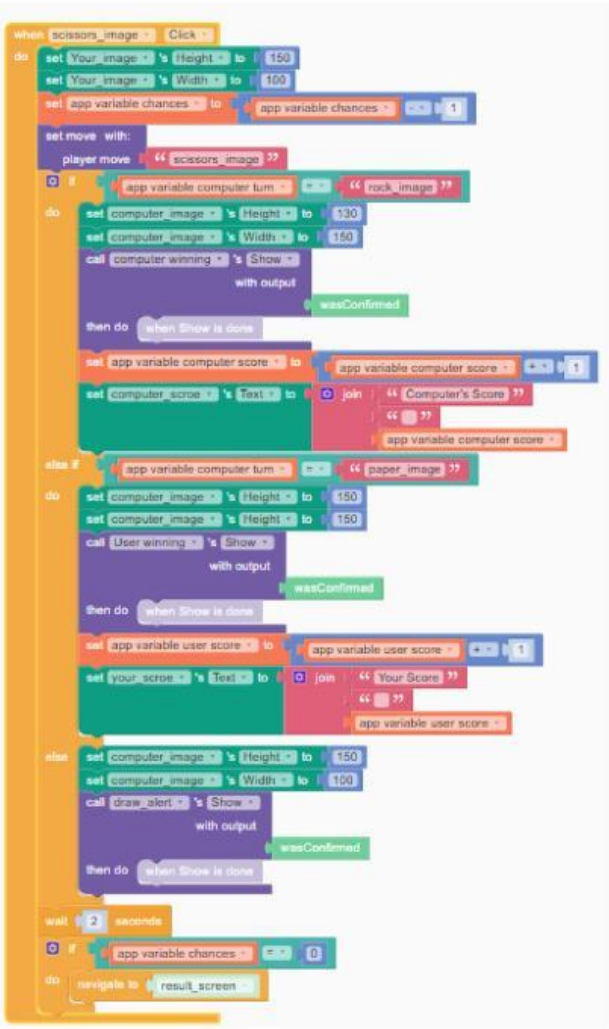


❖ Paper_image මත click කල විට පහත සිදු වීම සිදු වීමට code සකස් කරමු.



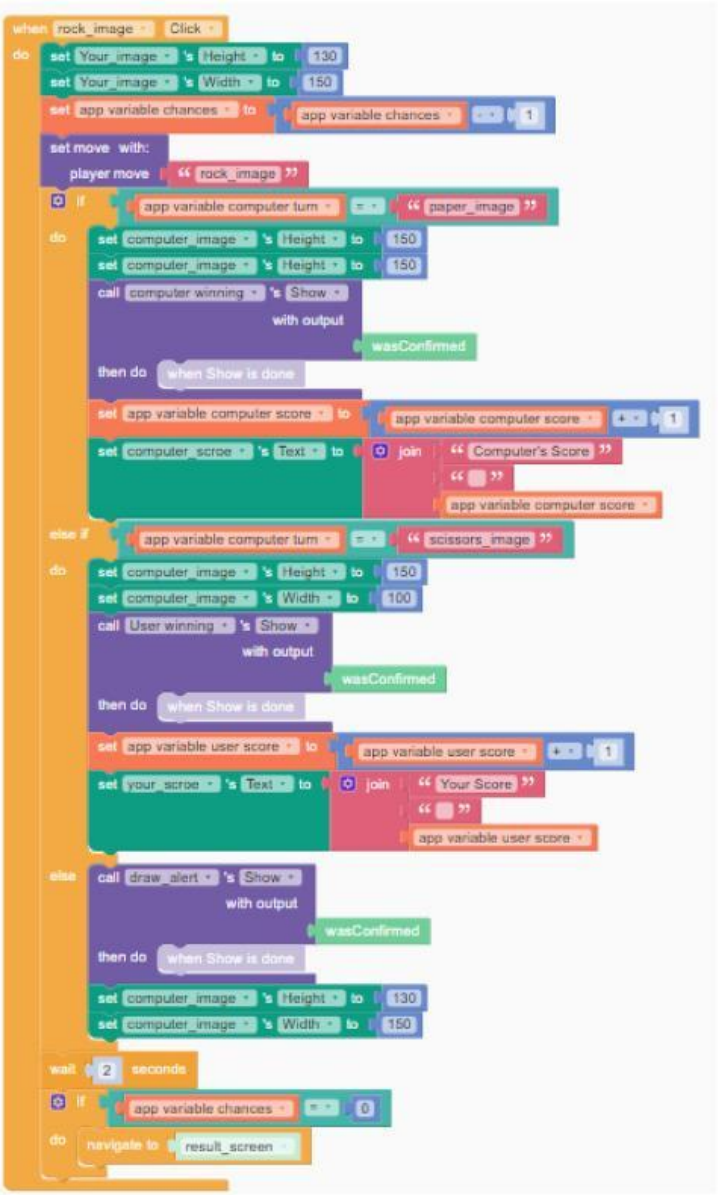
LIVEWORKSHEETS

❖ scissors_image මත click කල විට පහත සිදු වීම සිදු වීමට code සකස් කරමු.



LIVEWORKSHEETS

❖ rock_image මත click කල විට පහත සිදු වීම සිදු වීමට code සකස් කරමු.



LIVEWORKSHEETS

❖ result_screen එකට අදාළව පහත පරිදි code සකස් කරමු.

LIVEWORKSHEETS