

Project 261

261 වන ව්‍යාපෘතිය

261



Coding School



thunkable

*Let's find the correct
word*

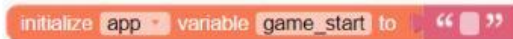


Play

- ❖ Thunkabel තුළට log වී 261 වන ව්‍යාපෘතිය පහත පරිදි design කරමින් code කරමු.
- ❖ 261 වන ව්‍යාපෘතියට අදාළ සියළුම images පහත google driver link එක මගින් download කර ගන්න.
- ❖ <https://drive.google.com/drive/folders/1rSYTv0n-jy3vXoanNFgmV2II3P-GOOPE?usp=sharing>
- ❖ Screen1 සඳහා පහත පරිදි code සකස් කරන්න.
- ❖ play_button මත click කළ විටදී game_screen එකට ගමන් කිරීමට සකස් කරන්න.



- ❖ game_screen සඳහා පහත පරිදි code සකස් කරන්න.
- ❖ පහත පරිදි variables සකස් කරන්න.
- ❖ game_start ලෙස variable එකක් සකස් කර ගන්න. එහි ආරම්භයේදී හිස් text එකක් එක් කරන්න.



- ❖ fruites ලෙස variable එකක් එක් කරන්න. එම variable එකට strawberry.png, orange.png, apple.png, banana.png, mango.png, pineapple.png ලෙස list ඇතුළත් එකක් එක් කරන්න.

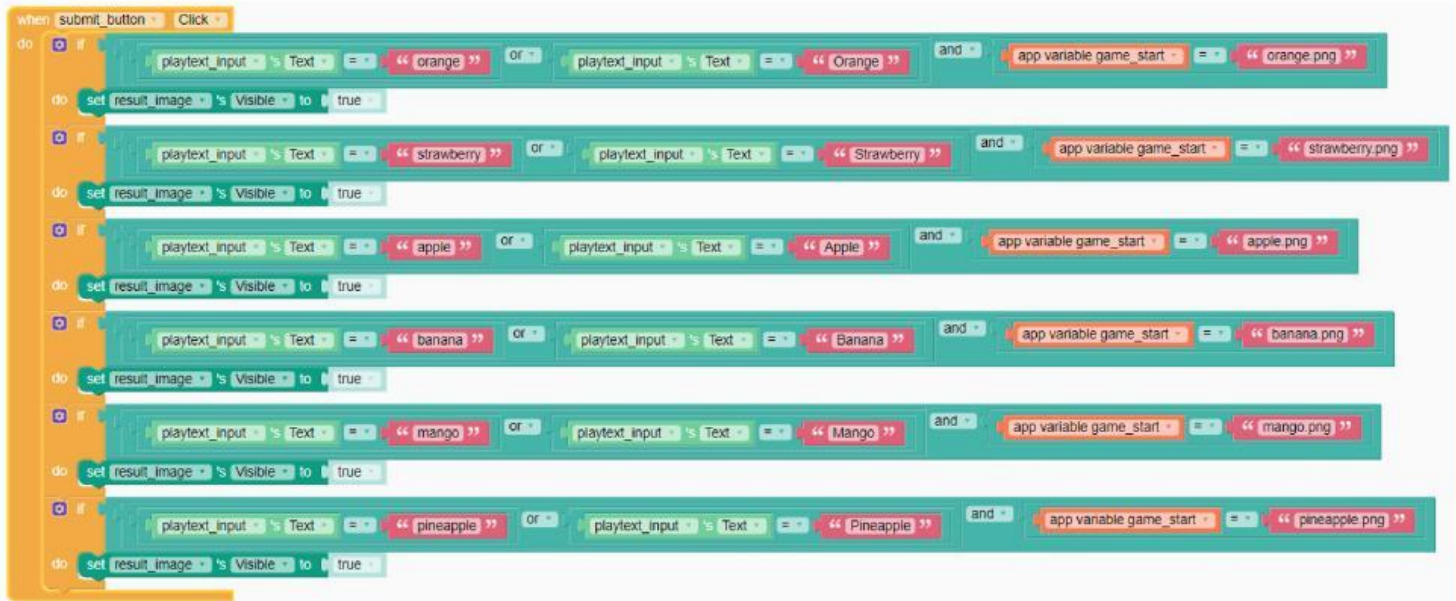


- ❖ game_screen open වීමේදී පහත පරිදි code සකස් කරන්න.
- ❖ fruites variable එකෙහි list තුළ ඇතුළත් images random ආකාරයට game_start variable එක තුළ assign විය යුතුය.
- ❖ play_image image component තුළ game_start variable එකෙහි assign වූ image එක දිස් විය යුතුය.
- ❖ game_start variable එකෙහි assign වූ image එක strawberry.png image එකට සමාන නම්, play_image හි height එක 225 විය යුතු අතර, width එක 170 විය යුතුය.

- ❖ game_start variable එකෙහි assign වූ image එක orange.png image එකට සමාන නම්, play_image හි height එක 225 විය යුතු අතර, width එක 225 විය යුතුය.
- ❖ game_start variable එකෙහි assign වූ image එක apple.png image එකට සමාන නම්, play_image හි height එක 225 විය යුතු අතර, width එක 225 විය යුතුය.
- ❖ game_start variable එකෙහි assign වූ image එක banana.png image එකට සමාන නම්, play_image හි height එක 130 විය යුතු අතර, width එක 225 විය යුතුය.
- ❖ game_start variable එකෙහි assign වූ image එක mango.png image එකට සමාන නම්, play_image හි height එක 225 විය යුතු අතර, width එක 225 විය යුතුය.
- ❖ game_start variable එකෙහි assign වූ image එක pineapple.png image එකට සමාන නම්, play_image හි height එක 225 විය යුතු අතර, width එක 225 විය යුතුය.



- ❖ Submit_button මත click කළ විට පහත සිදු වීම් සිදු වීමට පහත පරිදි සකස් කරන්න.
- ❖ මෙහිදී සිදු විය යුත්තේ play_image තුළ දිස් වන පිංතූරයට අදාළ නිවරදි වචනය playtext_input තුළ සටහන් කළහොත් result_image තුළ ඇතුළත් නිවරදි පිංතූරය දිස් කිරීමයි. ඊට අදාළව සකස් විය යුතු code set එක පහත පරිදි නිර්මාණය කරමු.
- ❖ game_start variable තුළ assign වූ අගය orange.png රූපයට සමාන නම් සහ playtext_input එකෙහි text එක තුළ orange ලෙස හෝ playtext_input එකෙහි text එක තුළ Orange ලෙස සටහන් වේ නම්, result_image තුළ ඇතුළත් පිංතූරය visible විය යුතුය.
- ❖ game_start variable තුළ assign වූ අගය strawberry.png රූපයට සමාන නම් සහ playtext_input එකෙහි text එක තුළ strawberry ලෙස හෝ playtext_input එකෙහි text එක තුළ Strawberry ලෙස සටහන් වේ නම්, result_image තුළ ඇතුළත් පිංතූරය visible විය යුතුය.
- ❖ game_start variable තුළ assign වූ අගය apple.png රූපයට සමාන නම් සහ playtext_input එකෙහි text එක තුළ apple ලෙස හෝ playtext_input එකෙහි text එක තුළ Apple ලෙස සටහන් වේ නම්, result_image තුළ ඇතුළත් පිංතූරය visible විය යුතුය.
- ❖ game_start variable තුළ assign වූ අගය banana.png රූපයට සමාන නම් සහ playtext_input එකෙහි text එක තුළ banana ලෙස හෝ playtext_input එකෙහි text එක තුළ Banana ලෙස සටහන් වේ නම්, result_image තුළ ඇතුළත් පිංතූරය visible විය යුතුය.
- ❖ game_start variable තුළ assign වූ අගය mango.png රූපයට සමාන නම් සහ playtext_input එකෙහි text එක තුළ mango ලෙස හෝ playtext_input එකෙහි text එක තුළ Mango ලෙස සටහන් වේ නම්, result_image තුළ ඇතුළත් පිංතූරය visible විය යුතුය.
- ❖ game_start variable තුළ assign වූ අගය pineapple.png රූපයට සමාන නම් සහ playtext_input එකෙහි text එක තුළ pineapple ලෙස හෝ playtext_input එකෙහි text එක තුළ Pineapple ලෙස සටහන් වේ නම්, result_image තුළ ඇතුළත් පිංතූරය visible විය යුතුය.



- ❖ Back button මත click කළ විට home_screen එකට ගමන් කිරීමට පහත පරිදි code සකස් කරන්න.



- ❖ ඔබ ලබා ගත් දැනුම උපයෝගීකරගෙන තවත් පළතුරු වර්ග කිහිපයක් සඳහා මෙම game එක වැඩි දියුණු කරමින් නිර්මාණය කරන්න උත්සහා කරන්න.