

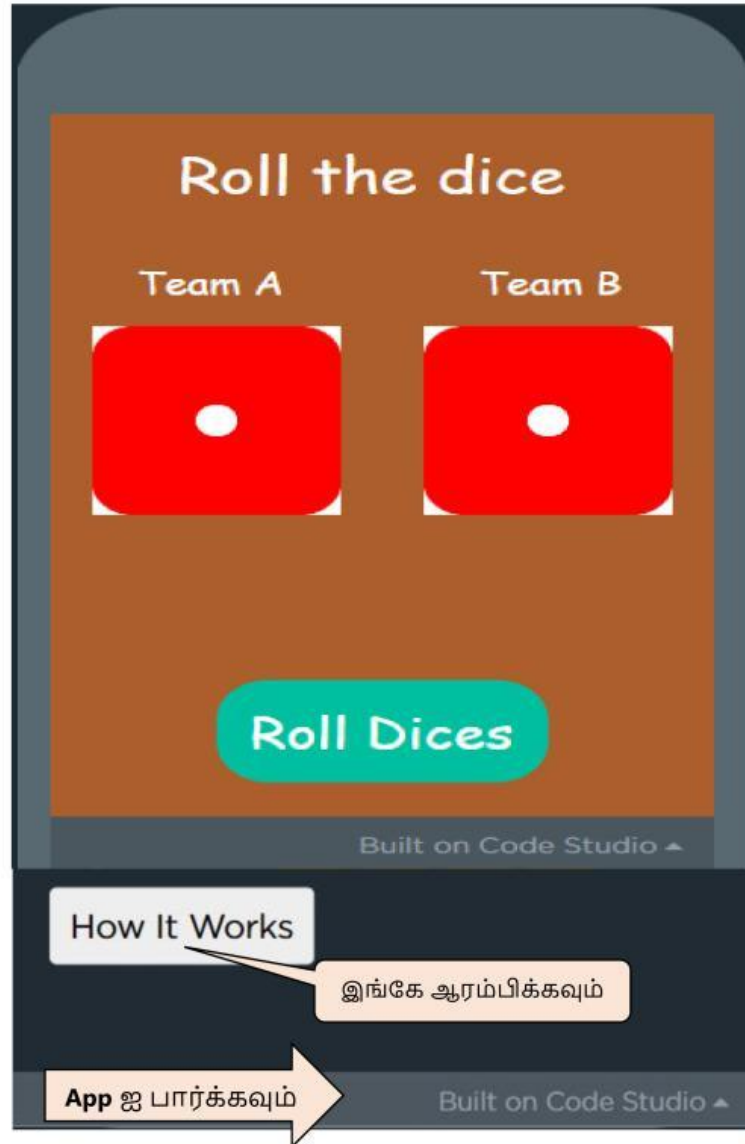
Homework Assignment

வீட்டு வேலை ஒப்படை

64



Coding School

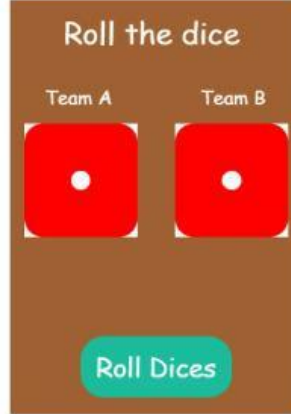


Project 64 – 64 ஆவது செயற்றிட்டம்

- ❖ இந்த app ஒரு Screen ஐ கொண்டுள்ளது. அந்த Screen பின்வருமாறு design பண்ணப்பட்டுள்ளது.

இது "imageTeamB" என பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இங்கு
"lableResult"
என
பெயரிடப்
பட்ட label
ஒன்று
உள்ளது.



இது "imageTeamA" எனபெயரிடப்பட்டுள்ளது.

இது "btnRoll" என பெயரிடப்பட்டுள்ளது.

- ❖ முதலில் "number1" , "number2" என variables இரண்டு பின்வருமாறு உருவாக்கவும்.

- ❖ " btnRoll" என்ன குறிப்பிடப்படும் button இன்மேல் click செய்யும் போது கீழே குறிப்பிடப்பட்டுள்ள

```
onEvent (▼ "btnRoll", ▼ "  
{  
};
```

```
var number1;  
var number2;
```

எல்லா நிகழ்வுகளும் நடைபெறுவதற்கு பின்வருமாறு blocks பாவிக்கவும். கீழே குறிப்பிடப்படும் blocks "on Event" block இற்குள் பாவிக்கவும். "onEvent" block id இற்குள்ளே "btnRoll" தெரிவு செய்க.

- ❖ "lableResult" இன்மேல் நீங்கள் குறிக்கும் சொல் காட்டப்பட வேண்டும்.

```
setText(▼ "lableResult", "");
```

- ❖ "number1" இற்காக 1,2,3,4,5,6 என்ற இலக்கங்களுள் ஏதாவது ஓர் இலக்கமும் , "number2" இற்காக 1,2,3,4,5,6 என்ற இலக்கங்களுள் ஏதாவது ஓர் இலக்கமும் பெற்றுத்தரப்பட்டுள்ளது.

```
var number1 = randomNumber(1, 6);
```

```
var number2 = randomNumber(1, 6);
```

"imageTeamA" இற்கு "number1" இற்குப் பொருத்தமான இலக்கத்திற்காக கிடைக்க வேண்டிய gif கிடைப்பதற்கும், "imageTeamA" இற்கு "number2" இற்குப் பொருத்தமான இலக்கத்திற்காக கிடைக்க வேண்டிய gif கிடைப்பதற்கும் blocks பின்வருமாறு பயன்படுத்தவும்.

- ❖ மேலே உள்ள block இற்கு "timeout" block ஒன்றை தொடர்பு படுத்தவும் வினாடி 7 இல்,

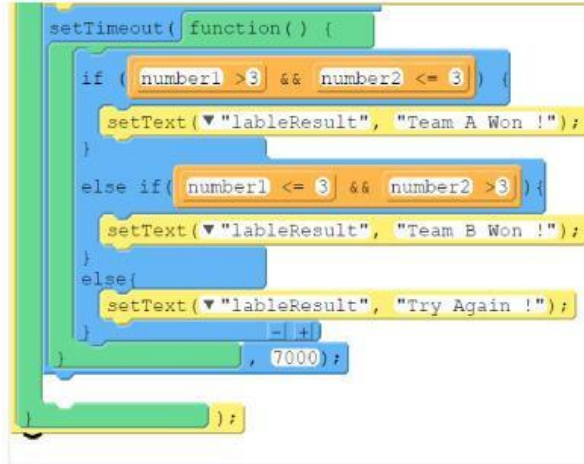
```
setImageUrl(▼ "imageTeamA", number1 + ".gif");
```

```
setImageUrl(▼ "imageTeamB", number2 + ".gif");
```

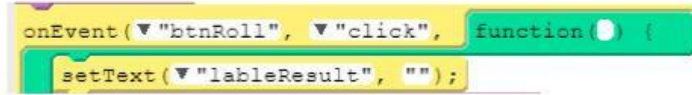
"number1" எனக் குறிக்கப்படும் variabl இற்கு 3 ஐ விடக் குறைந்த பெறுமானமும் "number2" எனக் குறிப்பிடப்படும் variabl இற்கு மூன்றுக்கு சமனான அல்லது 3 ஐ விட கூடிய பெறுமானம் கிடைக்கும் போது "lableResult" என்ற label இல் "Team A Won!" என display ஆவதற்கும்,

"number1" எனக் குறிப்பிடப்படும் variabl இற்கு 3 இற்கு சமனான அல்லது 3 ஐ விட குறைந்த பெறுமானமும் "number2" என குறிப்பிடப்படும் variabl இற்கு 3 ஐ விடகூடிய பெறுமானமும் கிடைக்கும் போது "lableResult" பெறுமானம் label இல் "Team B Won!" என display ஆவதற்கும்,

மேலே குறிப்பிடப்பட்டுள்ள கட்டளை இரண்டிற்கும் உரியதல்லாவிட்டால், "lableResult" என்ற label இல் "Try Again" என display ஆவதற்கும், பின்வருமாறு Blocks பாவிக்கவும்.



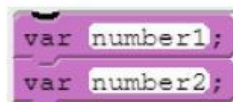
- சரியான விடையை தெரிவு செய்க.



- இங்கு உள்ள setText block மூலம் என்ன நடைபெறுகின்றது?

பாவித்துள்ள காரணத்தை சரியாக விளக்கும் விடை எது.

- App இன் ஆரம்பத்தில் result ஐ காட்டும் lable , dices roll ஆகும் வரை empty செய்வதற்கு.
 - lableResult என label ஒன்றை உருவாக்குவதற்கு.
 - lableResult variable இன் பெறுமானம் empty ஆக்குவதற்கு.
- தாயக்கட்டைகளில் 8 பக்கங்கள் இருந்தால் 8 சந்தர்ப்பங்கள் எழுமாறாக பெற வேண்டும். அதற்காக மாற்ற வேண்டிய blocks எது?



```

var number1 = randomNumber(1, 6);
var number2 = randomNumber(1, 6);

setImageURL(▼ "imageTeamA", number1 + ".gif");
setImageURL(▼ "imageTeamB", number2 + ".gif");

```

3. Design இற்குள் உள்ள imageTeamA , ImageTeamB இற்கு design இற்குள் images select செய்யப்படவில்லை. அதற்காக. images set ஆவது எந்த blocks மூலமாகும்?

```

setImageURL(▼ "imageTeamA", number1 + ".gif");
setImageURL(▼ "imageTeamB", number2 + ".gif");

```

```

setImageURL(▼ "imageTeamA", number1 + ".gif");

```

```

image("imageTeamA", number1 + ".gif");
image("imageTeamB", number2 + ".gif");

```

- 4.
- ```

if (number1 >3 && number2 <= 3) {
 setText(▼ "lableResult", "Team A Won !");
}
else if(number1 <= 3 && number2 >3) {
 setText(▼ "lableResult", "Team B Won !");
}
else{
 setText(▼ "lableResult", "Try Again !");
}

```

இந்த code block set மூலம் நடைபெறும் logic இன் சரியான விளக்கமாவது,

Random number இற்கேற்ப வெற்றியடையும் team ஐ நிர்ணயிக்கும்.

Number1 ஐயும் number2 ஐயும் 3 உடன் ஒப்பிட்டு label இற்கு உரிய team வெற்றியடைந்துள்ளது என்பதை காட்டல் .

Random number மூலம் number1 , number 2 இன் பெறுமானம் 3 இற்கு அதிகமா அல்லது குறைவா என்று ஒப்பிட்டு 3 இற்கு அதிகமான number இற்குரிய team வெற்றியடைந்துள்ளது என்பதை காட்டல்.

இரு குழுக்களும் 3 இற்கு குறைவாக அல்லது சமனாக இருந்தால் try again எனக்காட்டல்.

5. Image select செய்வதற்குரிய code பகுதி மூலம் teamA இற்கு select செய்ய வேண்டிய பெறுமானம் 6 என்றால் number1 variable இற்கு கிடைக்க வேண்டிய பெறுமானம் எவ்வளவு?

6

7

3