

Project 109

செயற்திட்டம் 109

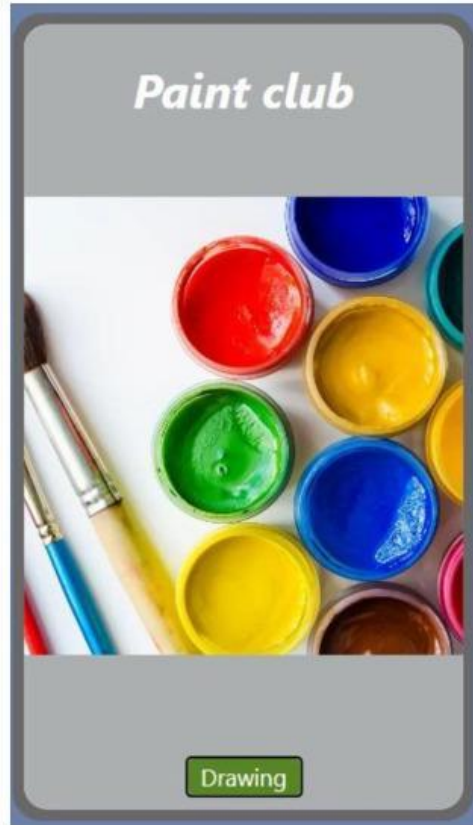
109



Coding School



thinkable



Edit

ஆரம்பிக்கவும்

- ❖ சித்திரம் வரைவதற்கு app ஒன்றை உருவாக்குவோம்.
- ❖ Rows மூன்று சேர்த்துக் கொள்ளவும்.
- ❖ அதன் Row1 இற்கு label ஒன்றை சேர்த்துக் கொள்ளவும்.

- அந்த label இன் text ஐ Paint club என குறித்து கொள்க.

- Font size ஐ 40 என பெற்றுக் கொடுக்க.

- Font color இற்கு வெள்ளை நிறத்தை பெற்றுக் கொடுக்க.

- அந்த Label இன் Margin இற்கு கீழே உள்ளவாறு பெறுமானங்களை பெற்றுக்கொடுத்து அமைவிடத்தை உருவாக்கிக் கொள்ளவும்.

Margin	
top	bottom
50 px	0 px
left	right
0 px	0 px

- ❖ Row2 இற்கு image Components ஒன்றை சேர்த்துக் கொள்க.

- அதை Height 390 எனவும், Width 390 எனவும் உருவாக்கவும்.

- அந்த image Component இன் Picture இற்கு Art.webp குறிப்பிடப்படும் உருவை சேர்த்துக் கொள்க.

- ❖ Row2 இற்கு Button ஒன்றை சேர்க்கவும்.

- அந்த Button இன் Id இற்கு dra_button என பெற்றுக் கொடுக்கவும்.

- அதன் text இற்கு Drawing எனக் குறிக்கவும்.

- Font size 20 எனப் பெற்றுக் கொடுக்கவும்.

- Text color இற்கு வெள்ளை நிறத்தை பெற்றுக் கொடுக்கவும்.

- dra_butt இன் background color பெற்றுக்கொள்ள background color இன் Hex இற்கு 588626 என்ற பெறுமானத்தைப் பெற்றுக் கொடுக்க.

- dra_butt இன் Height 35 எனவும், Width 100 எனவும் உருவாக்கிக் கொள்க.

- dra_butt இன் Border இன் design ஐ உருவாக்கிக் கொள்ள கீழே உள்ள வரைபடத்தில் உள்ளவாறு பெறுமானம் பெற்று கொடுத்து உருவாக்கிக் கொள்ளவும் .

Border

width radius

2 5

color

● rgba(0, 0, 0, 1) ▾

style

solid ▾

- ❖ Screen1 இன் design ஐ உருவாக்கும் போது பின்வருமாறு தோன்றும்.



- ❖ Screen2 இற்கு canvas Component ஒன்றை சேர்த்துக் கொள்க.

- Canvas இன் Margin இற்கு பின்வருமாறு பெறுமானங்கள் பெற்றுக் கொடுத்து அமைவிடத்தை உருவாக்கவும்.
- Canvas இன் Border களில் design உருவாக்கிக் கொள்வதற்கு கீழே உள்ள வரைபடத்தில் உள்ளது போன்று பெறுமானங்கள் பெற்றுக் கொடுத்து உருவாக்கவும்.

Margin

top bottom

3 px 0 px

left right

3 px 3 px

Border

width radius

5 10

color

● rgba(0, 0, 0, 1) ▾

style

solid ▾

- Canvas இல் stage1 இன் Touch Drawing இற்கு true எனப் பெற்றுக் கொடுக்க.

❖ Screen2 இற்கு Row ஒன்று சேர்க்கவும்.

- அந்த row இற்கு text input ஒன்று மற்றும் button ஒன்று சேர்த்துக் கொள்க.
- pen_color என text input ஒன்றை பெயரிடவும்.
- set_Butt என button ஐ பெயரிடவும்.
- அதன் hint இற்கு Enter your pen color என பெற்றுக் கொடுக்கவும்.
- pen_color இன் height மற்றும் width இற்கு பின்வருமாறு பெறுமானம் பெற்று கொடுக்க.
- Padding இன் left இற்கு 15 PX எனப் பெற்றுக் கொடுக்க.

- set_Butt இன் text இற்கு SET எனக் குறிக்கவும்.
- Font size 20 எனப் பெற்றுக் கொடுக்க.
- Text color இற்கு கருப்பு நிறத்தைப் பெற்றுக் கொடுக்க.
- set_Butt இன் background color பெற்றுக்கொள்ள background color இன் Hex இற்கு 69B11A என்ற பெறுமானத்தைப் பெற்றுக் கொடுக்க.
- set_Butt இன் Height 30 எனவும், Width 70 எனவும் பெற்று கொடுக்க.
- set_Butt களின் Margin top இற்கு 5 PX எனவும், bottom இற்கு 5 PX எனவும் பெற்றுக் கொடுக்க.
- set_Butt Border இன் design ஐ உருவாக்கி கொள்ள வரைபடத்தில் உள்ளவாறு பெறுமானம் பெற்று கொடுத்து உருவாக்கிக் கொள்ளவும்.

❖ Label ஒன்றை சேர்க்கவும்.

- அந்த label இன் text இற்கு Brush Size என குறித்துக் கொள்ளவும் .
- Font size 18 எனப் பெற்றுக் கொடுக்க.
- Font color கருப்பு நிறத்தை பெற்று கொடுக்க.
- Font Weight ஐ 400 எனப் பெற்றுக் கொடுக்க.
- அந்த Label இன் Margin ஐ பின்வருமாறு பெறுமானப் பெற்றுக் கொடுத்து அமைவிடத்தை உருவாக்கிக் கொள்க.

Margin	
top	bottom
0 px	0 px
left	right
0 px	200 px

❖ Slider Component ஒன்றை சேர்க்கவும். அதன் properties பின்வருமாறு உருவாக்கிக் கொள்ளவும்.

Slider1

Simple Advanced

MinimumValue

0

MaximumValue

200

Value

5

Step

1

Height

Pick One: Fit contents, Fill container

Fit contents

Width

Relative Size (e.g. "50%")

90%

Visible	
true	
Margin	
top	bottom
10 px	10 px
left	right
0 px	0 px
Padding	
top	bottom
0 px	0 px
left	right
0 px	0 px

❖ Row5 இற்கு button இரண்டு சேர்த்துக் கொள்க .

ஒரு button ஐ new_butt என பெயரிடவும்.

- new_butt text ஐ CLEAR எனக் குறிக்கவும்.
- Font size 18 என பெற்றுகொடுக்க.
- Text color இற்கு வெள்ளை நிறத்தை பெற்று கொடுக்க.
- new_butt இன் background color பெற்றுக் கொள்ள background color இன் Hex இற்கு 831A27 என்ற பெறுமானத்தைப் பெற்றுக் கொடுக்க.
- new_butt இன் Height 30 எனவும், Width 80 எனவும் உருவாக்கிக் கொள்ளவும்.
- new_butt இன் Border இன் design ஐ உருவாக்கிக் கொள்ள பின்வரும் வரைபடத்தை போன்று பெறுமானம் பெற்று கொடுத்து உருவாக்கவும்.



Border settings for new_butt button:

- width: 1
- radius: 10
- color: rgba(0, 0, 0, 1)
- style: solid

- அடுத்த button ஒன்றை done_butt என பெயரிடவும்.
- done_butt இன் text இற்கு DONE எனக் குறிக்கவும்.
- Font size 18 எனப் பெற்றுக் கொடுக்க.
- Text color இற்கு வெள்ளை நிறத்தை பெற்றுக் கொடுக்க.
- done_butt இன் background color பெற்றுக்கொள்ள background color இன் Hex இற்கு 171FA5 என்ற பெறுமானத்தைப் பெற்றுக் கொடுக்க.
- done_butt இன் Height 30 எனவும், Width 80 எனவும் உருவாக்கவும் .
- done_butt இன் Border இன் design ஐ உருவாக்கிக் கொள்ள பின்வரும் வரைபடத்தை போன்று பெறுமானம் பெற்று கொடுத்து உருவாக்கவும்.



Border settings for done_butt button:

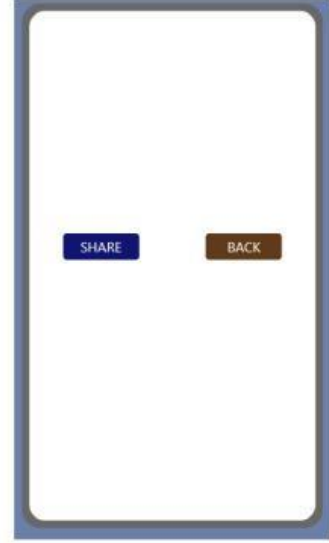
- width: 1
- radius: 10
- color: rgba(0, 0, 0, 1)
- style: solid

- ❖ Row5 இன் Horizontal Alignment இற்கு space_ around தெரிவு செய்க.
- ❖ Screen2 இன் design பின்வருமாறு தோன்றும்.



- ❖ Screen3 இற்கு Image Components ஒன்றை சேர்க்கவும். அதன் Height 370 எனவும், Width 250 எனவும் உருவாக்கிக் கொள்க.
- ❖ Row ஒன்றை சேர்த்து அதற்குள் button இரண்டு சேர்த்துக் கொள்ளவும். ஒரு button S_butt ஆகவும் ஏனையவை b_butt எனவும் பெயரிட்டு கொள்ளவும். அவற்றின் Height 35 எனவும், Width 100 எனவும் உருவாக்கிக் கொள்க. Font size 18 எனவும் Font color இற்கு வெள்ளை நிறத்தையும் பெற்றுக் கொடுக்க.
 - S_butt button இன் text இற்கு SHARE என பெற்றுக் கொடுக்க. Background color பெற்றுக்கொள்ள background color இன் Hex இற்கு 111570 என்ற பெறுமானத்தைப் பெற்றுக் கொடுக்க.
 - b_butt button இன் text இற்கு BACK கொடுக்க. Background color பெற்றுக்கொள்ள background color இன் Hex இற்கு 5F3B1B என்ற பெறுமானத்தைப் பெற்றுக் கொடுக்க.
- ❖ Row6 இன் Horizontal Alignment இற்கு space_ around தெரிவு செய்க.

- ❖ Share Component ஒன்றை சேர்க்கவும்.
- ❖ Screen3 இன் design பின்வருமாறு தோன்றும்.



- ❖ Code உருவாக்குவோம்.
- ❖ Screen1 இற்கு code உருவாக்குவோம்.

- dra_butt இன் மேல் click செய்யும் போது Screen2 இற்கு நகர்வதற்கு code உருவாக்குவோம்.



- ❖ Screen2 இற்கு code உருவாக்குவோம்.
- முதலில் drawing என variable ஒன்றை சேர்த்துக் கொள்வோம்.

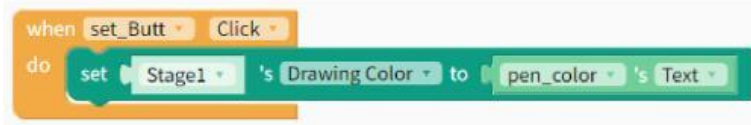


- Set_Butt இன் மேல் click செய்யும் போது pen color text_input இற்கு பெற்றுத் தரும் color select ஆக

வேண்டும். அந்த color ஐ select பண்ணிய பின் அதன் மூலம் canvas இன் stage இற்குள் mouse ஐ அங்கும் இங்கும் கொண்டு செல்லும் போது நீங்கள் விரும்பிய முறையில் அலங்காரம் உருவாக்கிக் கொள்ள முடியும். உதாரணமாக pen color text_input இற்கு red என பெற்றுத்தந்து SET எனக் குறிக்கப்படும் button இன் மேல் click செய்யும் போது சிவப்பு நிறத்தை பெற்றுக் கொள்ள முடியும்.



- அதற்காக பின்வருமாறு block உருவாக்கவும்.



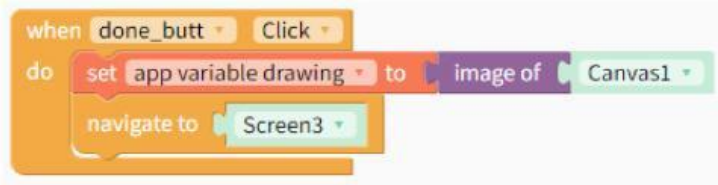
- ❖ slider1 இன் பெறுமானத்தை மாற்றும்போது நீர் drawing செய்யும் brush இன் பெறுமானத்தை மாற்றிக் கொள்ள பின்வருமாறு code உருவாக்கவும்.



- ❖ new_butt இன் மேல் click பண்ணும் போது canvas clear ஆவதற்கு code உருவாக்குவோம்.



- ❖ done_butt இன் மேல் click பண்ணும் போது நீர் drawing செய்யும் canvas1 இன் image , drawing variable இல் assign ஆக வேண்டும். மேலும் Screen3 இற்கு நகருதல் நடைபெற வேண்டும்.



- ❖ நாம் தற்போது screen3 இற்கு code உருவாக்குவோம்.
- ❖ B_butt இன் மேல் click செய்யும் போது Screen1 இற்கு நகர்வதற்கு code உருவாக்குவோம்.



- ❖ Screen3 open ஆகும்போது image2 components இற்குள் drawing variable இல் assign ஆகிய picture display ஆவதற்கு code உருவாக்குவோம்.



- ❖ S_butb இன் மேல் click செய்யும் போது drawing variable இல் assign ஆகிய picture ஐ share பண்ணிக் கொள்ள முடியும்.

