

Project 278

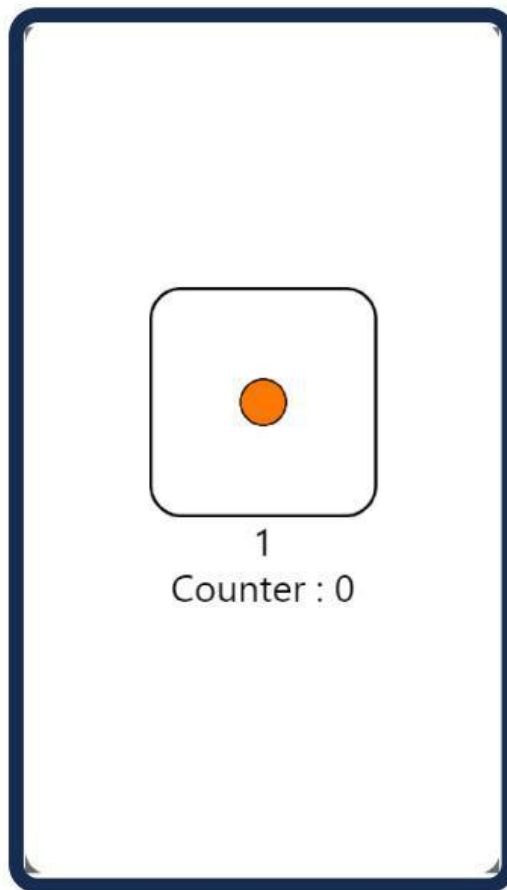
278 වන ව්‍යාපෘතිය



Coding School



thinkable



- ❖ දාදු කැටයක් පෙරලීමේදී සිදුවන ක්‍රියාකාරීත්වය මෙහිදී සිදුවේ. මෙහිදී දාදු කැටය මත click කළ විට අහඹු ලෙස 1,2,3,4,5,6 යන අගයන්ගෙන් එකක් ලැබේ. එය කොපමණ වාර ගනනක් සිදුකලේද යන්න ඊට පහළින් දිස්වේ.
- ❖ පහත අයුරින් design කොටස සිදුකරගන්න.
 - Screen1 තුළට column එකක් එක් කරගන්න.
 - Column එක තුළට image එකක් එක් කරගන්න.
 - එහි picture සඳහා
https://drive.google.com/file/d/1lIFGw4M58POa6Ul0qlOwahqZNNTlZ5YX/view?usp=drive_link මෙම link එක වෙත ගොස් එහි ඇති පළමු link එක copy කර ලබා දෙන්න.
 - එහි width හා height පහත පරිදි ලබා දෙන්න.

Height

Absolute Size

180

Width

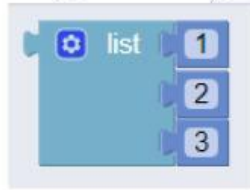
Absolute Size

180

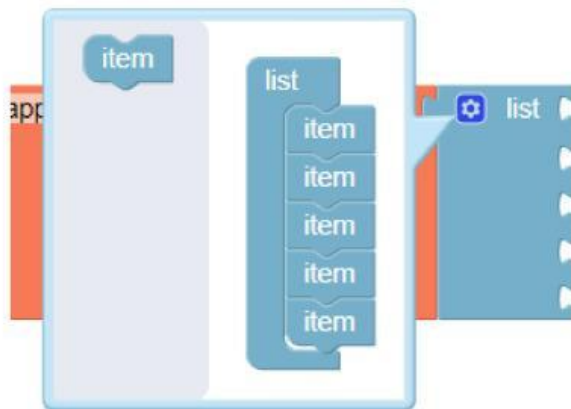
- Column එක තුළට label එකක් එක්කර එහි text සඳහා 1 ලබාදෙන්න.
 - Font size එක 30 ලෙස ලබාදෙන්න.
 - නැවත label එකක් එක්කර label එකෙහි නම rename කර Label counter ලෙස ලබාදෙන්න.
 - එහි text සඳහා Counter ලෙස ලබාදෙන්න.
 - එහිදී Font size එක 30 ලෙස ලබාදෙන්න.
- ❖ Code කොටස සකසාගමු.
 - Variables තුළ ඇති පහත block එකක් drag කර එහි name සඳහා Dice images ලබාදෙන්න.

initialize app variable name to

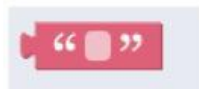
- ඒ තුළට list හි ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



- එහි ඉලක්කම් සහිත කොටස් සියල්ල ඉවත්කර ගන්න.
- එම block එක තුළ ඇති  click කර පහත ලෙස සකසාගන්න.



- ඒ තුළට text හි ඇති පහත block 5ක් drag කරගන්න.



- ඒ block 5 තුළට පහත link එකෙන් ගොස් එහි ඇති link 5 පිළිවෙලින් ලබාදෙන්න.
https://drive.google.com/file/d/1IIFGw4M58POa6UI0qIOwahqZNNTI_Z5YX/view?usp=drive_link
- එම කොටස code කර අවසානයේ පහත අයුරින් දැක්වේ.



- නැවත Variables තුළ ඇති පහත block එකක් drag කර එහි name සඳහා random number ලබාදෙන්න.

initialize app variable name to

- එහි කෙළවරට math හි ඇති බිංදුව(0) සහිත block එකක් drag කරගන්න.
- 0 වෙනුවට 1 ලබාදෙන්න.
- එම කොටස code කර අවසානයේ පහත අයුරින් දැක්වේ.

initialize app variable random number to 1

❖ Image එක මත click කළ විට දායක කළ අගය ලෙස ලබාගත් පිළිතුරක් ලබා දීමට code සකසමු.

- Image1 තුළ ඇති පහත block එකක් කරගන්න.

when Image1 Click do

- ඒ තුළට variables තුළ ඇති පහත block එකක් කරගන්න.

set app variable Dice images to

- එහි කෙළවරට math හි ඇති පහත block එකක් drag කර එහි 1 හා 100 ඇති තැන්වලට පිළිවෙලින් 1 හා 6 ලබාදෙන්න.

random integer from 1 to 100

- නැවත variables තුළ ඇති පහත block එකක් කරගන්න.

change app variable Dice images by 1

- Image1 තුළ ඇති පහත block එකක් කරගන්න.

set Image1's Picture to Dice-1.svg.png

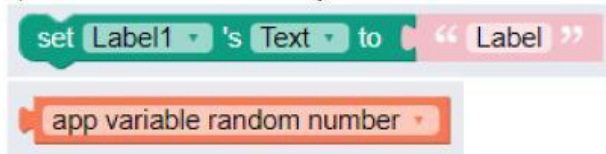
- ඒ තුළට lists හි ඇති පහත block එකක් කර list ලෙස ඇති කොටසත් 1 සහිත කොටසත් ඉවත් කරගන්න.

in list list "a" get # 1 "b"

- එම ඉවත් කරගත් කොටස් දෙක තුළට පිළිවෙලින් පහත block 2 යොදන්න.



- Label තුළ ඇති පහත block එකක් කර එහි කෙළවරට පහතින් දක්වා ඇති අනෙක් block එක යොදන්න.



- එම කොටස code කර අවසානයේ පහත අයුරින් දැක්වේ.



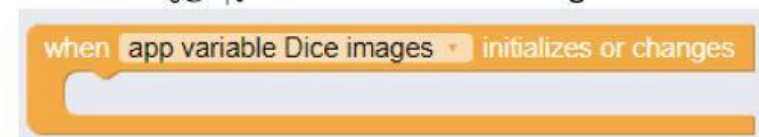
- නැවත Variables තුළ ඇති පහත block එකක් drag කර එහි name සඳහා shake counter ලබාදී එහි කෙළවරට math හි ඇති බිංදුව(0) සහිත block එකක් drag කරගන්න.



- එම කොටස code කර අවසානයේ පහත අයුරින් දැක්වේ.



- Variables තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



- ඒ තුළට label counter හි ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



- එහි කෙළවරට textහි ඇති join block එකක් එක්කර එහි එක් කොටසක් ඉවත් කරගන්න.
- ඉවත් කර නොගත් කොටසට Counter : ලෙස ලබා දෙන්න.
- ඉවත් කර ගත් කොටසට Variables තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.

app variable shake counter ▾

- එම කොටස code කර අවසානයේ පහත අයුරින් දැක්වේ.

```
when app variable shake counter ▾ initializes or changes
  set Label counter ▾ 's Text ▾ to join "Counter : "
  app variable shake counter ▾
```