

Project 282

282 වන ව්‍යාපෘතිය



Coding School



thinkable

Enter weight in Kg

Enter Height in meters

❖ මෙහි Enter Weight හා Enter Height යන ස්ථානවල බර හා උස ලබාදී Find BMI click කළවිට Find BMI Button එකට පහළින් BMI අගය හා BMI අගය අනුව තමන්ගේ සෞඛ්‍ය තත්ත්වය කෙසේද යන්න දක්වයි.

❖ Design කොටස පහත පරිදි සිදුකරගන්න.

- මුලින්ම screen1 එකෙහි Vertical Alignment එක space-around ලෙස සකසාගන්න.
- Background color සඳහා F5FB9D යන hex code එක ලබාදෙන්න.
- screen1 තුළට label එකක් එක්කරගන්න.
- එහි text සඳහා “Enter weight in Kg” ලෙස ලබාදෙන්න.
- Font size සඳහා 25 ලබාදෙන්න.
- Text input එකක් එක්කර එහි Hint සඳහා Enter Weight ලබාදෙන්න.
- නැවත label එකක් එක්කර එහි text සඳහා “Enter Height in meters” ලෙස ලබාදෙන්න.
- එහිදී Font size සඳහා 25 ලබාදෙන්න.
- නැවත Text input එකක් එක්කර එහි Hint සඳහා Enter Height ලබාදෙන්න.
- Button එකක් එක්කර එහි text සඳහා “Find BMI” ලෙස ලබාදෙන්න.
- Background color සඳහා F5A623 යන hex code එක ලබාදෙන්න.
- Label එකක් එක්කර එහි text සඳහා කිසිවක් ලබානොදෙන්න.
- නැවත එකක් එක්කර එහි text සඳහාද කිසිවක් ලබානොදෙන්න.
- Design කොටස සකසාගත් පසු පහත ලෙස දැක්වේ.

❖ Code කොටස සකසාගමු.

- මූලික Variables හි ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



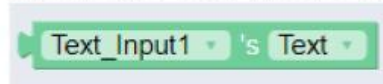
- එහි name වෙනුවට BMI ලෙස ලබාදෙන්න.
- එම block එකේ කෙළවරට Math හි ඇති බිංදුව (0) සහිත block එකක් drag කරගන්න.
- Find BMI Button එක click කළවිට BMI අගය හා සෞඛ්‍ය තත්ත්වය කෙසේද යන්න පෙන්වීමට code සකසමු.
- Button1 හි ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



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



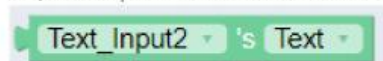
- එහි if කොටසට Logic හි ඇති and block එකක් drag කරගන්න.
- එම block එකේ වම්පස කොටසට Logic හි ඇති අසමාන ලකුණ සහිත block එකක් drag කරගන්න.
- එම අසමාන ලකුණ සහිත block එකේ වම්පස කොටසට Text input1 ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



- එහි දකුණුපස කොටසට Text හි ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



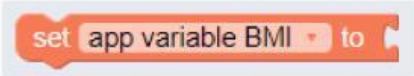
- and block එකේ දකුණුපස කොටසට Logic හි ඇති අසමාන ලකුණ සහිත block එකක් drag කරගන්න.
- එම අසමාන ලකුණ සහිත block එකේ වම්පස කොටසට Text input2 ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



- එහි දකුණුපස කොටසට Text හි ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



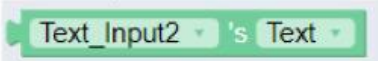
- Do කොටස තුළට Variables හි ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



- එහි කෙලවරට Math හි ඇති බෙදීමේ ලකුණ සහිත block එකක් drag කරගන්න.
- බෙදීමේ ලකුණෙන් වම්පස කොටසට Text input1 ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



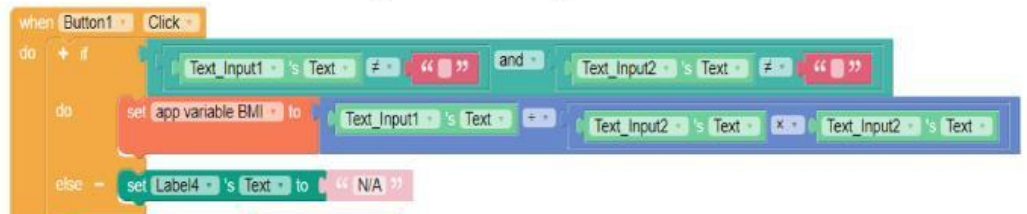
- බෙදීමේ ලකුණෙන් දකුණුපස කොටසට Math හි ඇති ගුණ කිරීමේ ලකුණ සහිත block එකක් drag කරගන්න.
- ගුණ කිරීමේ ලකුණෙන් වම්පස හා දකුණුපස කොටස් දෙකටම Text input2 ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



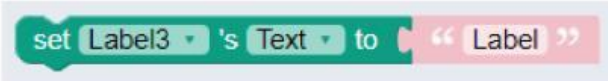
- Else කොටස තුළට label4 හි ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



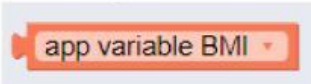
- එහි label ලෙස ඇති කොටසට "N/A" ලෙස ලබාදෙන්න.
- එම කොටස code කරගත්පසු පහත ලෙස දැක්වේ.



- එම if do else block එකෙන් පහළට label3 ඇති ලහන block එකක් drag කරගන්න.



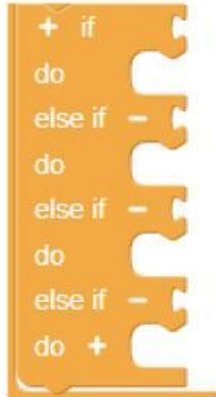
- එහි කෙලවරට Variables හි ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



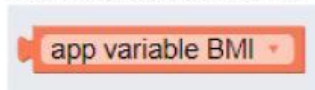
- Control හි ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



- එහි if ට වම්පසින් ඇති ධන (+) ලකුණ 3 වරක් click කර පහත ලෙස සකසාගන්න.



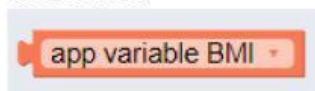
- එහි if කොටස තුළට Logic හි ඇති කුඩා (<) ලකුණ සහිත block එකක් drag කරගන්න.
- එම block එකේ වම්පස කොටසට Variables හි ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



- block එකේ දකුණුපස කොටසට Math හි ඇති බිංදුව (0) සහිත block එකක් drag කර එහි 0 වෙනුවට 18.5 ලබාදෙන්න.
- පළමු Do කොටසට label4 හි ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



- එහි label ලෙස ඇති කොටසට "You're Underweight" ලෙස ලබාදෙන්න.
- පළමු Else if කොටස තුළට Logic හි ඇති and block එකක් drag කරගන්න.
- එම block එකේ වම්පස කොටසට Logic හි ඇති විශාල හෝ සමාන ලකුණ (>=) සහිත block එකක් drag කරගන්න.
- එහි වම්පස කොටසට Variables හි ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



- දකුණුපස කොටසට Math හි ඇති බිංදුව (0) සහිත block එකක් drag කර එහි 0 වෙනුවට 18.5 ලබාදෙන්න.
- and block එකේ දකුණුපස කොටසට Logic හි ඇති කුඩා (<) ලකුණ සහිත block එකක් drag කරගන්න.
- එම block එකේ වම්පස කොටසට Variables හි ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.

app variable BMI

- block එකේ දකුණුපස කොටසට Math හි ඇති බිංදුව (0) සහිත block එකක් drag කර එහි 0 වෙනුවට 25 ලබාදෙන්න.
- 2වන Do කොටසට label4 හි ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.

set Label4's Text to "Label"

- එහි label ලෙස ඇති කොටසට "You're Healthy" ලෙස ලබාදෙන්න.
- 2වන Else if කොටස තුළට Logic හි ඇති and block එකක් drag කරගන්න.
- එම block එකේ වම්පස කොටසට Logic හි ඇති විශාල හෝ සමාන ලකුණ (>=) සහිත block එකක් drag කරගන්න.
- එහි වම්පස කොටසට Variables හි ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.

app variable BMI

- දකුණුපස කොටසට Math හි ඇති බිංදුව (0) සහිත block එකක් drag කර එහි 0 වෙනුවට 25 ලබාදෙන්න.
- and block එකේ දකුණුපස කොටසට Logic හි ඇති කුඩා (<) ලකුණ සහිත block එකක් drag කරගන්න.
- එම block එකේ වම්පස කොටසට Variables හි ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.

app variable BMI

- block එකේ දකුණුපස කොටසට Math හි ඇති බිංදුව (0) සහිත block එකක් drag කර එහි 0 වෙනුවට 30 ලබාදෙන්න.
- 3වන Do කොටසට label4 හි ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.

set Label4's Text to "Label"

- එහි label ලෙස ඇති කොටසට “You're Overweight” ලෙස ලබාදෙන්න.
- 3වන else if කොටසට Logic හි ඇති විශාල හෝ සමාන ලකුණ ($\geq$) සහිත block එකක් drag කරගන්න.
- එහි වම්පස කොටසට Variables හි ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.

app variable BMI

- දකුණුපස කොටසට Math හි ඇති බිංදුව (0) සහිත block එකක් drag කර එහි 0 වෙනුවට 30 ලබාදෙන්න.
- 4වන Do කොටසට label4 හි ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.

set Label4's Text to “Label”

- එහි label ලෙස ඇති කොටසට “You're Obese” ලෙස ලබාදෙන්න.
- සියල්ල code කර අවසානයේ පහත ලෙස දැක්වේ.

```

initialize app variable BMI to 0

when Button1 Click
do
  + if
    Text_Input1's Text ≠ "" and Text_Input2's Text ≠ ""
    do
      set app variable BMI to (Text_Input1's Text * Text_Input2's Text)
    else
      set Label4's Text to "N/A"
  set Label3's Text to app variable BMI
  + if
    app variable BMI < 18.5
    do
      set Label4's Text to "You're Underweight"
    else if
      app variable BMI ≥ 18.5 and app variable BMI < 25
      do
        set Label4's Text to "You're Healthy"
      else if
        app variable BMI ≥ 25 and app variable BMI < 30
        do
          set Label4's Text to "You're Overweight"
        else if
          app variable BMI ≥ 30
          do
            set Label4's Text to "You're Obese"
  
```