

ලකුණු:

Assessment 02

දෙවන ඇගයීම



Coding
School

කාලය - පැය 1 යි විනාඩි 40 යි



App Lab

නම	
ඊමේල් ලිපිනය	
මධ්‍යස්ථානය DP IT CAMPUS	

මෙම App Lab තුළදී භාවිතා කරන පහත දැක්වෙන එක් එක් Blocks අයත් වන Toolbox කාණ්ඩයේ නම තෝරන්න.

```
onEvent(▼"id", ▼"click", function() {  
    
  });
```

```
var str = "Hello World";
```

```
setActiveCanvas(id)
```

```
moveBackward(pixels)
```

```
randomNumber(1, 10)
```

```
for ( var i = 0; i < 4; i++) {  
    
}
```

```
getKeyValue(key, callback)
```

```
function myFunction() {→  
    
}
```

ඉහත **ආරම්භ කරන්න** ලෙස දැක්වෙන ලින්ක් එක මගින් App Lab ව්‍යාපෘතියට පිවිසෙන්න.

Remix

ක්ලික් කර ඔබේ ව්‍යාපෘතිය ආරම්භ කරන්න.

Rename

මගින් ඔබේ නම ලබා දී

Save

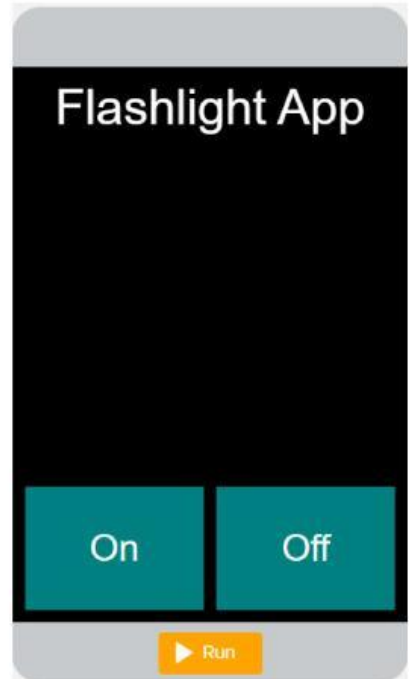
මගින් එය සේවි කරගන්න

පහත උපදෙස් අනුව ඒවාට අදාළ blocks යොදාගනිමින් පියවරෙන් පියවර ව්‍යාපෘතිය සම්පූර්ණ කරන්න.

- “onButton” එක click කළවිට තිරයේ “පසුබිම් වර්ණය” “සුදු” ලෙසත් ලේඛලයේ “අකුරු වර්ණය” “කළු” ලෙසත් සකසන පරිදි හිස් onEvent() ඇතුළත blocks එක් කරන්න.
- “offButton” එක click කළවිට තිරයේ “පසුබිම් වර්ණය” “කළු” ලෙසත් ලේඛලයේ “අකුරු වර්ණය” “සුදු” ලෙසත් සකසන පරිදි තවත් onEvent() බ්ලොක් එකක් හා එහි ඇතුළත blocks එක් කරන්න.
- App එක Run කර ඉහත ආකාරයට නිසි පරිදි ක්‍රියා කරන්නේ දැයි බලන්න.

පහත දැක්වෙන රූප අතරින් “onButton” එක සඳහා ඔබ යෙදූ නිවැරදි block code සැකැස්ම තෝරන්න.

```
onEvent(▼ "onButton", ▼ "click", function() {
  setProperty(▼ "onButton", ▼ "background-color", ▼ "white");
  setProperty(▼ "screen1", ▼ "text-color", ▼ "black");
});
```



```
onEvent(▼ "onButton", ▼ "click", function() {
  setProperty(▼ "screen1", ▼ "background-color", ▼ "white");
  setProperty(▼ "label1", ▼ "text-color", ▼ "black");
});
```

```
onEvent(▼ "onButton", ▼ "click", function() {
  setProperty(▼ "onButton", ▼ "text-color", ▼ "white");
  setProperty(▼ "screen1", ▼ "background-color", ▼ "white");
});
```

පහත දැක්වෙන රූප අතරින් “offButton” එක සඳහා ඔබ යෙදූ නිවැරදි block codes සැකසීම තෝරන්න.

```
onEvent(▼ "offButton", ▼ "click", function() {
  setProperty(▼ "offButton", ▼ "background-color", ▼ "black");
  setProperty(▼ "screen1", ▼ "text-color", ▼ "white");
});
```

```
onEvent(▼ "offButton", ▼ "click", function() {
  setProperty(▼ "screen1", ▼ "background-color", ▼ "white");
  setProperty(▼ "label1", ▼ "text-color", ▼ "blue");
});
```

```
onEvent(▼ "offButton", ▼ "click", function() {
  setProperty(▼ "screen1", ▼ "background-color", ▼ "black");
  setProperty(▼ "label1", ▼ "text-color", ▼ "white");
});
```

- “onButton” එක click කළවිට තිරයේ "පසුබිම් වර්ණය" "yellow" ලෙසත් ලේඛලයේ "අකුරු වර්ණය" "green" ලෙසත් සැකසීමට පැවසුවේ නම් ඒ සඳහා ගැලපෙන පරිදි පහත රූපසටහනේ නිවැරදි වචන තොරමින් block codes සැකැස්ම ගොඩනගන්න.

```
onEvent ( , , function ( ) {
  setProperty ( , , );
  setProperty ( , , );
} );
```

ක්‍රියාකාරකම - 2

ආරම්භ කරන්න

ඉහත දැක්වෙන ලිපික් එක මගින් ක්‍රියාකාරකම - 2 ව්‍යාපෘතියට පිවිසෙන්න.

Remix

ක්ලික් කර ඔබේ ව්‍යාපෘතිය ආරම්භ කරන්න.

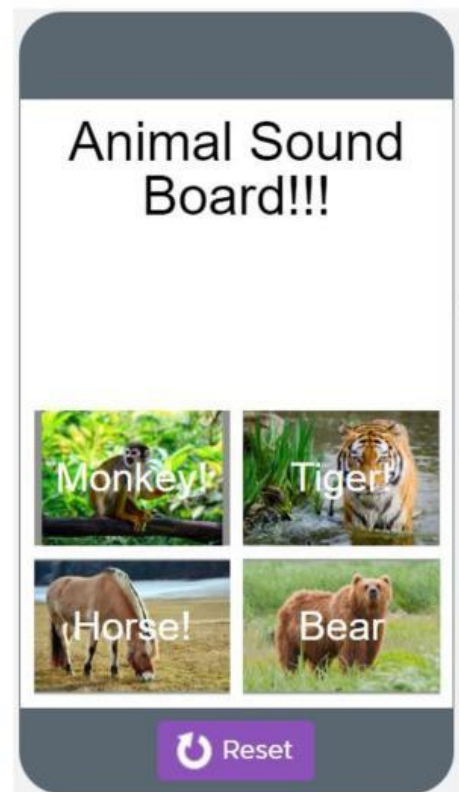
Rename

මගින් ඔබේ නම ලබා දී

Save

මගින් එය සේවි කරගන්න

පහත උපදෙස් අනුව ඒවාට අදාළ blocks යොදාගනිමින් පියවරෙන් පියවර ව්‍යාපෘතිය සම්පූර්ණ කරන්න.



button සඳහා යෙදිය යුතු පින්තූර මෙම ලින්ක් එක   Activity02 මගින් ඩවුන්ලෝඩ් කරගන්න.

- Button1 සඳහා අදාළ පින්තූරය ඇතුළත් කිරීමට “setProperty” block එක යොදා එම පින්තූරය Upload කරන්න.

```
1 setProperty(▼"button1", ▼"image", ▼"https://code.org/images/logo.png");  
Choose...
```

- මේ ආකාරයටම ඉතිරි button සඳහා ද blocks යොදා පින්තූර Upload කරන්න.
- button1 සඳහා අදාළ හඬ ඇතුළත් කිරීමට “onEvent” block එක යොදා ඊට නියමිත හඬ තෝරා දෙන්න.
- මේ ආකාරයටම ඉතිරි button සඳහා ද blocks යොදා ඊට නියමිත හඬ තෝරා දෙන්න.
- App එක Run කර නිසි පරිදි ක්‍රියා කරන්නේ දැයි බලන්න.

ඔබ එක් එක් buttons සඳහා තෝරා සකස් කළ හඬ සහිත blocks අදාළ රූප සමග ගැලපෙන පරිදි යා කරන්න.



```
onEvent(▼"button3", ▼"click", function() {  
  playSound(▼"sound://category_animals/horse.mp3"); →  
});
```



```
onEvent(▼"button4", ▼"click", function() {  
  playSound(▼"sound://category_animals/bear.mp3"); →  
});
```



```
onEvent(▼"button1", ▼"click", function() {  
  playSound(▼"sound://category_animals/monkey.mp3"); →  
});
```



```
onEvent(▼"button2", ▼"click", function() {  
  playSound(▼"sound://category_animals/tiger.mp3"); →  
});
```

button4 සඳහා ඔබ යොදාගත් කේතනයට ගැලපෙන පරිදි පහත රූපසටහනේ නිවැරදි වචන තොරමින් block codes සැකැස්ම ගොඩනගන්න.

```
setProperty( , , );
onEvent( , , function() {
  playSound( "sound://" );
});
```

ක්‍රියාකාරකම - 3

ආරම්භ කරන්න

ඉහත දැක්වෙන ලින්ක් එක මගින් ක්‍රියාකාරකම - 3 ව්‍යාපෘතියට පිවිසෙන්න.

Remix

ක්ලික් කර ඔබේ ව්‍යාපෘතිය ආරම්භ කරන්න.

Rename

මගින් ඔබේ නම ලබා දී

Save

මගින් එය සේවි කරගන්න

- පළමුව, ඔබට ලබාදී ඇති ඇප් එකෙහි **Design** (Design Mode) තෝරාගන්න.



- ඔබට ඉහළ වම්පස ආකාරයේ startScreen එකක් ලැබෙන අතර, එයට දකුණුපස රූපයේ දැක්වෙන ආකාරයට "Right!" යනුවෙන් දැක්වෙන button එකක් එක්කරන්න.
එහි "id" එක "rightButton" ලෙස යොදන්න.
- එහි ප්‍රමාණය හා පිහිටීම නිසි පරිදි සකසා, "background color" සහ "font size" ද රූපයේ පරිදි සුදුසු ලෙස සකස්කරන්න.

- දැන් "rightScreen" යනුවෙන් තවත් Screen එකක් නිර්මාණය කර එහි "You went right!" යනුවෙන් label එකක් එක් කරන්න.
- දැන් ඔබේ ඇප් එකෙහි Code Mode එකට පිවිසෙන්න.
- "Left" button එක කලින් කළ විට leftScreen වෙත මාරුවන ලෙස `onEvent()` block එක යොදා ඊට නියමිත ලෙස codes සකසන්න.
- "Right" button එක කලින් කළ විට rightScreen වෙත මාරුවන ලෙස `onEvent()` block එක යොදා ඊට නියමිත ලෙස codes සකසන්න.
- App එක Run කර නිසි පරිදි ක්‍රියා කරන්නේ දැයි බලන්න.



ඔබ "Left" button එක කලින් කළ විට leftScreen වෙත මාරුවන ලෙස `onEvent()` block එක තුළ codes සැකසූ ආකාරයට පහත රූපසටහනේ වචන ගලපන්න.

```
onEvent ( , , function() {
  setScreen ( );
} );
```

ඔබ "Right" button එක කලින් කළ විට rightScreen වෙත මාරුවන ලෙස `onEvent()` block එක තුළ codes සැකසූ ආකාරයට පහත රූපසටහනේ වචන ගලපන්න.

```
onEvent ( , , function() {
  setScreen ( );
} );
```


- පිළිතුරු ලකුණු කිරීමෙන් පසුව මෙහි පහතින් ඇති **FINISH!** Button එක ක්ලික් කරන්න.
- මෙම කාර්ය පත්‍රිකාවේ ඉහළ ඔබේ ලකුණු දිස්වනු ඇති

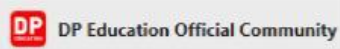


එහි ලකුණු ප්‍රමාණය හා ඔබේ නම දැක්වෙන **Screen Shot** එකක් සේව් කරගන්න.

- ඔබ ලබාගත් ලකුණු ප්‍රමාණය 40 ට අඩු නම් 51 වන ව්‍යාපෘතියේ සිට නැවත අධ්‍යයනය කරන්න
- ඔබ ලබාගත් ලකුණු ප්‍රමාණය 40 ට වැඩි නම් 65 වන ව්‍යාපෘතියේ සිට ඉදිරියට අධ්‍යයනය කරන්න.



- සේව් කරගත් ඔබේ නම දැක්වෙන **Screen Shot** එක



වෙත පිවිස

ඩිජි එඩියුකේෂන් නිල සමූහය වෙත **Share** කරන්න.