

Project 301

301 වන ව්‍යාපෘතිය



Coding School



thinkable



- ❖ අපි දැන් 300 වන ව්‍යාපෘතියේ දී design කර ගත් App එකට අදාළව code කිරීම සිදු කර ගන්නා ආකාරය බලමු.
- ❖ මෙහිදී අප විසින් සකස් කරනු ලබන *Memory Game* හෙවත් මතක ගැටුම ඔබගේ මතක ශක්තිය සහ ගැටුම් ප්‍රවේශය වඩාත් දියුණු කිරීමට උපකාරී වන ආකාරයක් වන අතර, ඉතා රසවත් ක්‍රීඩාවකි. මෙම ක්‍රීඩාව තුළ, ඔබට ලබා දෙන කාඩ්පත් මත දක්වා ඇති රූප සටහන් කර ගනිමින්, ඒවා පසුපසින් අදාළ තැනට සමාන කාඩ්පත් සොයාගැනීමේදී ඔබේ මතකය භාවිතා කළ යුතුය. මෙම ක්‍රීඩාව ඔබගේ මනෝභක්තිය වර්ධනය කිරීමට සහ තීරණ ගැනීමේ හැකියාව වඩා තේජසී කරනු ඇත.
- ❖ අපි මෙහිදී මුළින්ම පහත පරිදි variables කිහිපයක් සකස් කර ගනිමු. මෙම variables සඳහා පිංතූර Assign කර ගනිමු.



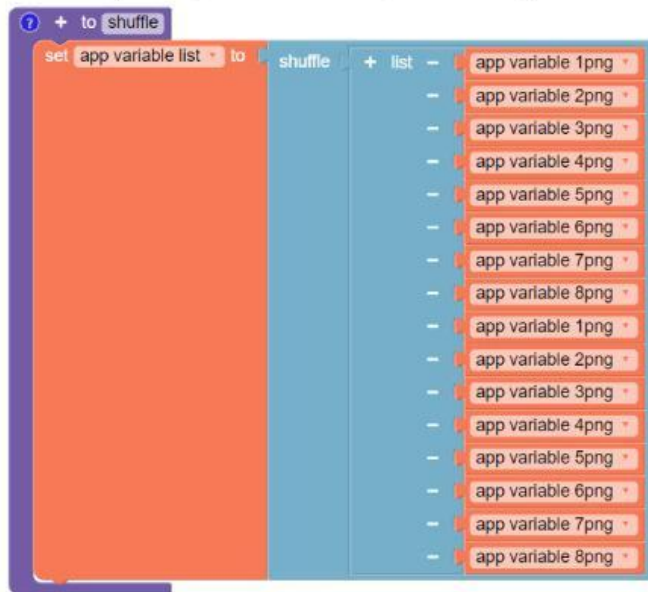
- ❖ Score ලෙස පහත පරිදි variables එකක් සකස් කර ගනිමු. එම variable එක තුළ ආරම්භයේදී 0 assign කර ගනිමු.



- ❖ currentCard, currentViwedCard සහ list ලෙස variables කිහිපයක් සකස් කර ගනිමු.



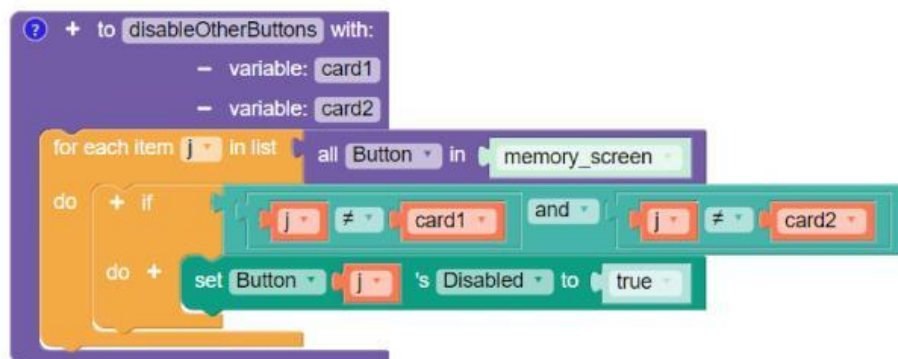
- ❖ Shuffle ලෙස function එකක් සකස් කර ගනිමු. මෙහිදී list variable එක තුළ පහත පරිදි image ලෙස Assing කර ගනිමු.



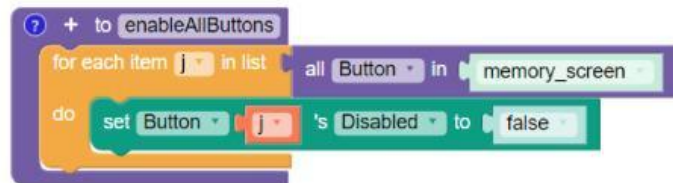
- ❖ memory_Screen එක ආරම්භ වීමේදී Shuffle function එක run වීමට පහත පරිදි code සකස් කරන්න.



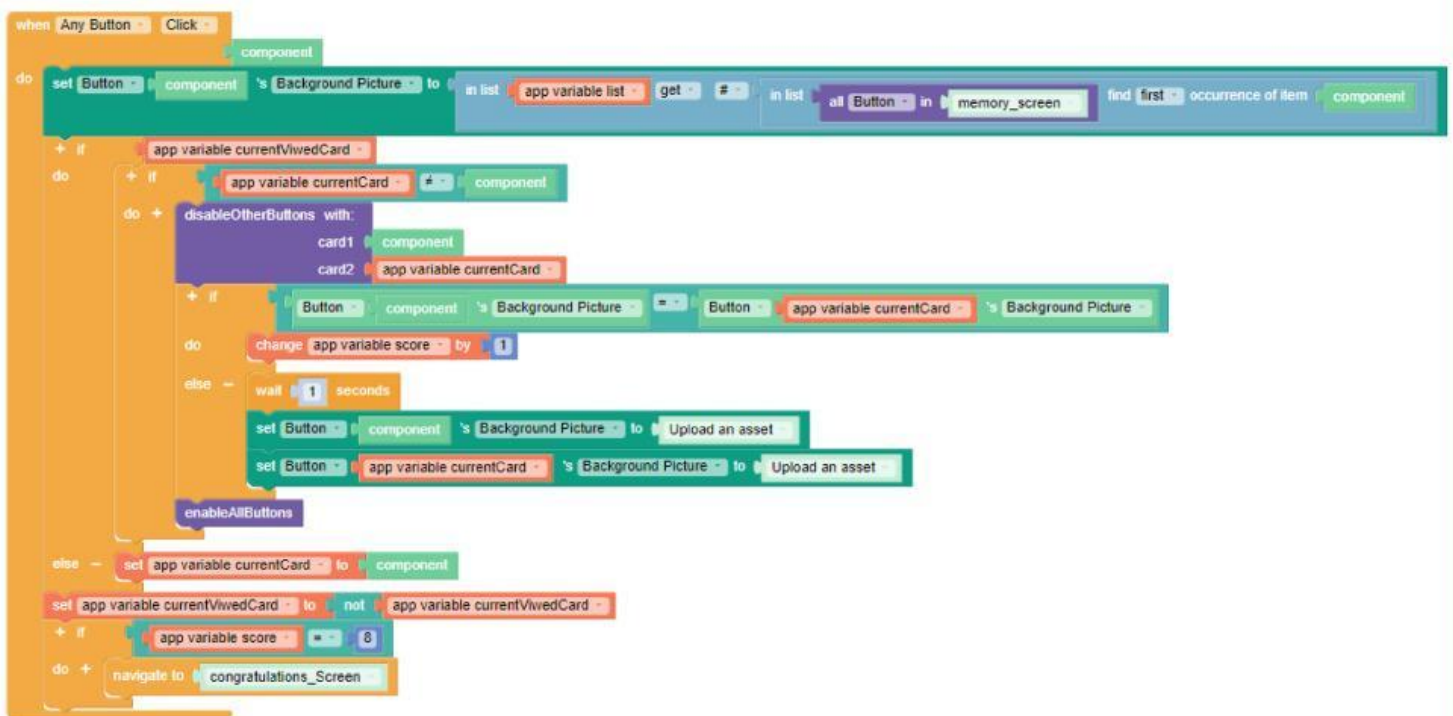
- ❖ Image ඇතුළත් card සමාන වීමට disableOtherButtons ලෙස function එකක් සකස් කරන්න.



- ❖ enableAllButtons ලෙස function එකක් සකස් කරමු. මෙය button disabled කිරීමට භාවිතා කරනු ලබයි.



- ❖ මෙහිදී පහත පරිදි code සකස් කර ගනිමු.



❖ මෙම game එක සකස් කරගෙන ක්‍රීඩා කර බලන්න.

