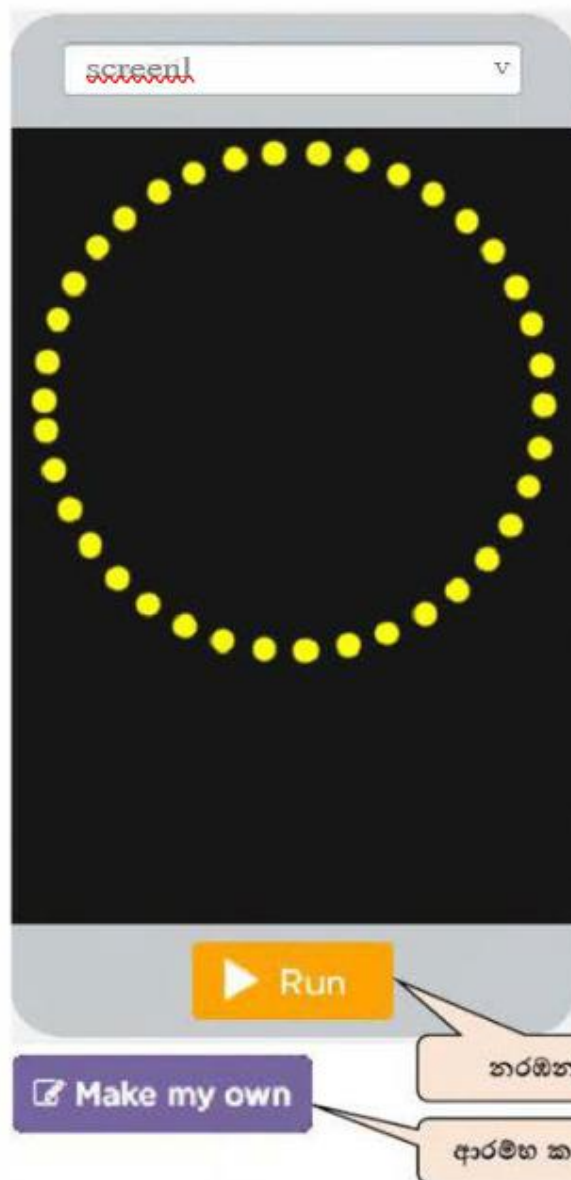
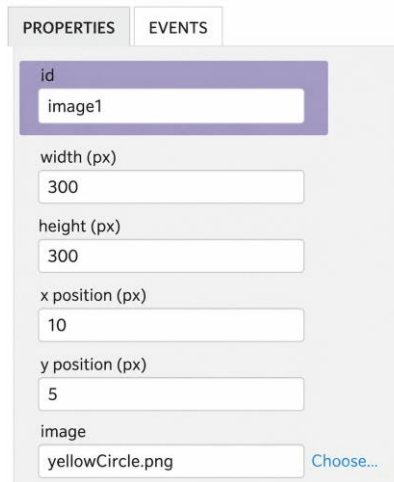


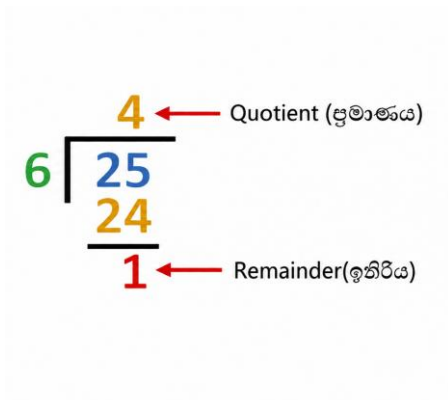
කෝඩින් මගින් ආලෝක රවා - 1 කොටස



නිව් නිව් දැල්වෙන බල්බ රටාවක් සාදා ගන්නා ආකාරය බලමු. මෙහිදී යොදා ගෙන ඇත්තේ එක් image එකක් පමණි. එම image එක මාරුවෙන් මාරුවට show වීම හා hide වීම සිදු වේ. මුලින් ම "yellowCircle.png" image එක add කරගෙන පහත පරිදි Properties සාදාගන්න.



මෙහි Coding සඳහා Remainder එක ගැන දැනුම අවශ්‍ය වේ.



යම් සංඛ්‍යාවක් තවත් සංඛ්‍යාවකින් බෙදූ විට, ඉතිරි වන අගය, Remainder (ඉතිරිය) වේ.

Program වලදී Remainder ලබා ගැනීමට "%" use කරනු ලැබේ. ඒ අනුව 25, 6 න් බෙදූ විට Remainder ලබා ගැනීම පහත පරිදි වේ.

remainder = 25 % 6 ;

මෙහිදී Remainder එකෙහි අගය 1 වේ

Remainder එක යොදා ගනිමින් මාරුවෙන් මාරුවට image එක show වීම හා hide වීම සඳහා coding කරමු.

- මෙහිදී සිදුවන්නේ image එක show වීම හා hide වීමයි. ඒ අනුව image එකට අවස්ථා දෙකකි.
- පළමු අවස්ථාව image එක show වීම.

දෙවන අවස්ථාව **image** එක **hide** වීම.

- මේ සඳහා **“count”**, **“remainder”** ලෙස **variable** දෙකක් නිර්මාණය කර අගය බිංදුව ලෙස ලබා දෙන්න.

```
var count = 0 ;  
var remainder = 0 ;
```

- ඉන්පසු **“timedLoop”** ඇතුළේ **“count” variable** එකට 1ක් එකතු කරන්න.

“timedLoop” එකට 500ms ලෙස ලබා දෙන්න.

- එවිට සෑම තත්පර භාගයක් තුළදී **“timedLoop”** එක **call** වෙයි. ඒ නිසා **count variable** එකෙහි අගය සෑම තත්පර භාගයක් තුළදී එකකින් වැඩි වෙයි. (0, 1, 2, 3, 4, ...)

- තත්පර භාගයක් තුළදී **image** එකක් **show** වී, ඊළඟ තත්පර භාගයේදී **hide** විය යුතුයි.

- තවද, **count = 0** විට **show** වීමටත්, **count = 1** විට **hide** වීමටත්, නැවත **count = 2** විට **show** සිදු විය යුතුයි. එලෙස මාරුවෙන් මාරුවට **image** එක **show** වීම හා **hide** වීම සිදු විය යුතුයි.

- ඒ සඳහා **Remainder** එක **use** කර ගනිමු. අවස්ථා දෙකක් නිසා **count** එක, 2න් බෙදා ඉතිරිය **remainder variable** එකට **assign** කර ගන්න. ඕනෑම සංඛ්‍යාවක් 2න් බෙදූ විට ඉතිරි වන්නේ 0 හෝ 1 වේ.

```
remainder = count % 2 ;
```

- Remainder = 0** විට **show** වන ලෙසත්, **Remainder = 1** විට **hide** වන ලෙසත් **code** කරමු. එවිට, මාරුවෙන් මාරුවට **image** එක **show** වීම හා **hide** වීම සිදු වේ

```
if ( remainder == 0 ){  
    showElement ( "image1" );  
}  
else{  
    hideElement ( "image1" );  
}
```

සම්පූර්ණ code කොටස

```
var count = 0 ;
var remainder = 0 ;

timedLoop 500 , function() {
    remainder = count % 2 ;
    if ( remainder == 0 ){
        showElement ( ▼ "image1" ) ;
    } else {
        hideElement ( ▼ "image1" ) ;
    }
    count = count + 1 ;
}
```

500ms ලෙස ලබා දී ඇත: මෙහි අගය අඩු කළ විට නිව් නිව් දැල්වෙන වේගය වැඩි කළ හැකිය.

මෙම අගය වැඩි කළ විට නිව් නිව් දැල්වෙන වේගය අඩු කළ හැකිය.

"count" variable එකෙහි අගයට: එකක් එකතු කිරීම මෙහිදී සිදු කෙරේ.