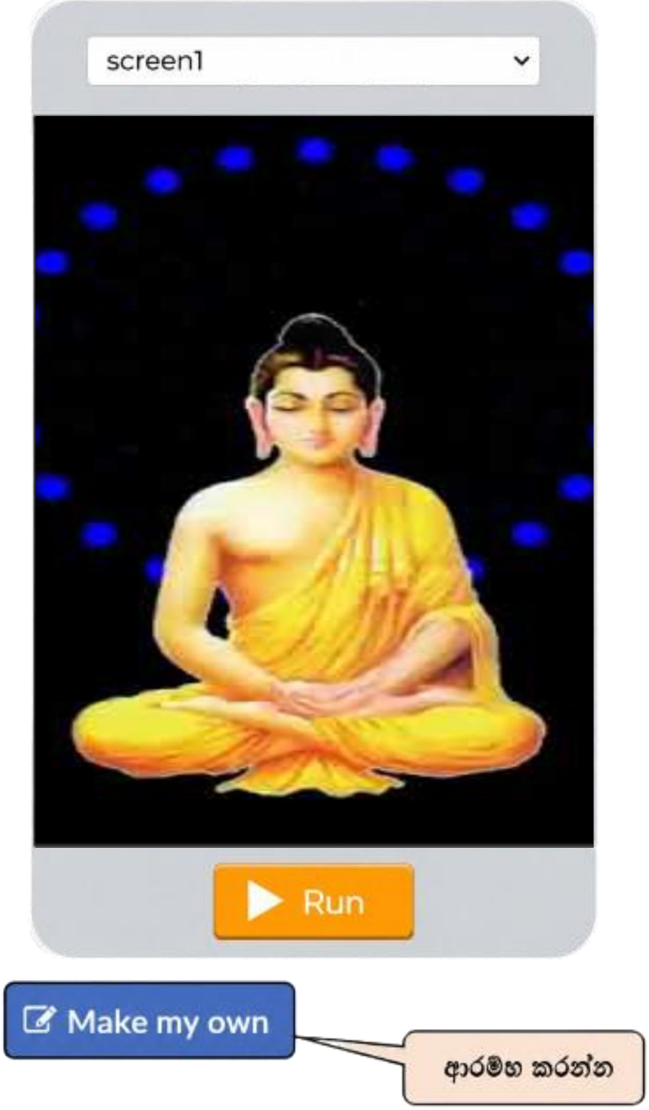
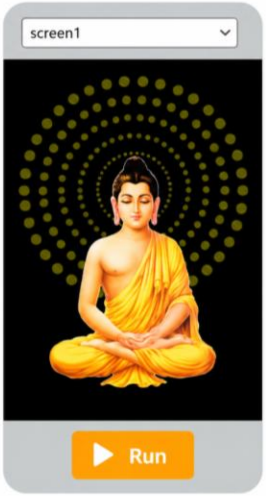
ආලෝක රටා කීපයක් එක් කිරීමට “Function” හදමු

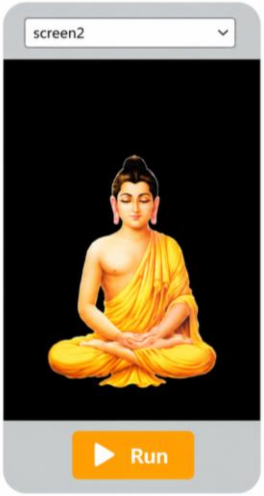


ආලෝක රටා දෙකක් ඇති **screen** දෙකක් එක් කර අලංකාර එක් ආලෝක රටාවක් නිර්මාණය කරමු.

- ❑ මෙම **project** එක නිර්මාණය කිරීම සඳහා ඔබට **coding** මගින් ආලෝක රටා නිර්මාණයට අදාළ පහත ව්‍යාපෘති දෙකෙහි දැනුම අවශ්‍ය වේ.

- ❑ ඔබ විසින් එම ව්‍යාපෘති වලදී නිර්මාණය කරන ලද ආකාරයේම රටා දෙකක් මෙහි දී **screen** දෙකක් තුළ නිර්මාණය කරගන්න.





- ❑ **Screen1** හි රටාව නිර්මාණයට තුන්වන **project** එක තුළදී භාවිතා කරන ලද **codes** භාවිතා කරන්න.

- ❑ **Screen2** තුළ ඇති රටාව නිර්මාණයට පස්වන **project** එක තුළදී යොදාගත් **codes** භාවිතා කරන්න.

නමුත් ඔබ විසින් වෙන වෙනම **code** කළ සියළු **codes** මෙහිදී එකම **project** එක තුළ සිදු කළ යුතුය. එම නිසා **variable** නම් කිරීමේදී **count, result** වැනි **variable** ව්‍යාපෘති දෙකෙහිදීම භාවිතා කළ නිසා ඒවා සඳහා එකිනෙකට වෙනස් නම් ලබා දෙන්න (**count1, count2, result1, result2..**)

අවසානයේ **screen** දෙක තුළ පහත රටා දෙක දර්ශණය කිරීම සිදුකරගත යුතුය.

- දැන් අපි බලමු එක් **screen** එකක ඇති රටාවක් යම්කිසි වෙලාවක් දර්ශණය වීමෙන් අනතුරුව අනෙක් **screen** එකට මාරු වී එයද යම් වෙලාවක් දර්ශණය වන හා මෙම ක්‍රියාව දිගින් දිගටම සිදුවීමට අවශ්‍ය කරන **code** නිර්මාණය කරන ආකාරය.

- ඔබට මතක ඇති ඔබ ඉහත රටා නිර්මාණයේදී ඒවා **function** තුළ නිර්මාණය කර එම **functions 250ms timedloop** `timedloop 250, centerLineFun);` එකක් තුළ **call** කළා. නමුත් මෙම **project** එක තුළදී අපි එම **call** කරන **codes** වෙනත් ස්ථානයක **call** කරන බැවින් දැනටමත් ඔබ **code** කර ඇති කොටසින් ඒවා **delete** කරන්න. **Main** ලෙස නිර්මාණය කරන ලද **function** එකද **delete** කරන්න. අප විසින් රටා වලට අදාළ **function** තුන වෙන වෙනම **call** කරනු ලබයි.

- ප්‍රථමයෙන් වෙලාව **count** කරගැනීම සඳහා **variable** එකක් නිර්මාණය කරගත යුතුය.

```
var secs = 0.25;
```

- ඉන්පසුව **timedloop** එකක් **add** කරගන්න. එය **loop** විය යුතු වෙලාව ලෙස **250ms** ලෙස ලබා දෙන්න.

❑ දැන් ඒ තුළදී ප්‍රථමයෙන් අපගේ **functions** තුන **call** කරගත යුතුය.

```
timedloop(250, function() {
  centerLineFun();
  patternFunction();
  resizeImage();
});
```

❑ දැන් අපගේ රටාවන් **Run** කිරීමෙන් අනතුරුව **screen** දෙක තුළ දර්ශනය වේ.

❑ ඉන් පසුව අදාළ වෙලාවක් අදාළ රටාව පෙන්වීමට හා **screen** මාරු වීම නිර්මාණය කරගන්නේ කෙසේදැයි බලමු.

❑ **Functions call** කිරීමෙන් අනතුරුව **timedloop** එක තුළම පහත ආකාරයෙන් **code** කරන්න.

```
if (secs < 7) {
  if (secs == 0.25) {
    setScreen("screen1");
  }
  secs = secs - 0.25;
}
else if (secs >= 7 && secs <= 15) {
  if (secs == 7) {
    setScreen("screen2");
  }
  secs = secs - 0.25;
}
else {
  secs = 0.25;
}
}
```

❑ **secs** ලෙස අප නිර්මාණය කරගත් **variable** එකෙහි අගය 7 ට වඩා අඩු නම් මෙම කොටස **execute** වේ. මෙහිදී 6 ට වඩා අඩු වී **secs** වල අගය 0.25 වූ විගසම **screen** එක **screen1** වලට මාරු වී **secs** හි අගයට 0.25 ක් එකතු කරයි. මෙම ක්‍රියාව එහි අගය 6ට වඩා වැඩි වන තෙක් දිගින් දිගටම සිදු වේ.

❑ **Secs variable** එකෙහි අගය 6ට වඩා වැඩි වූ විට හා 15 වඩා අඩු වන තෙක් මෙම කොටස **execute** වේ. මෙහිදී එහි අගය 7 වූ විටම **screen** එක **"screen2"** වෙත මාරු වී **variable** එකෙහි අගය 0.25 කින් වැඩි කරයි.

❑ ඉහත තර්ක කිසිවක් සත්‍ය නොවූ විට, එනම් **secs variable** එකෙහි අගය 15 වඩා වැඩි වූ විට එහි අගය නැවත 0.25 කර **timedloop** එක නැවත **run** වේ.

❑ මේ ආකාරයෙන් ඔබට රටා දෙකක් නොවැනි **screen** මාරු කිරීම මගින් නිර්මාණය කරගත හැකිය. ඔබ විසින් ඉහත තර්කයන්ගේ ඇති **secs variable** එක සමාන විය යුතු අගයන් වෙනස් කිරීම මගින් එක් එක් රටාව දර්ශනය වන වෙලාවන් වෙනස් කරගත හැකිය.