



Thunkable ඇසුරින් ආලෝක රවා හඳුමු



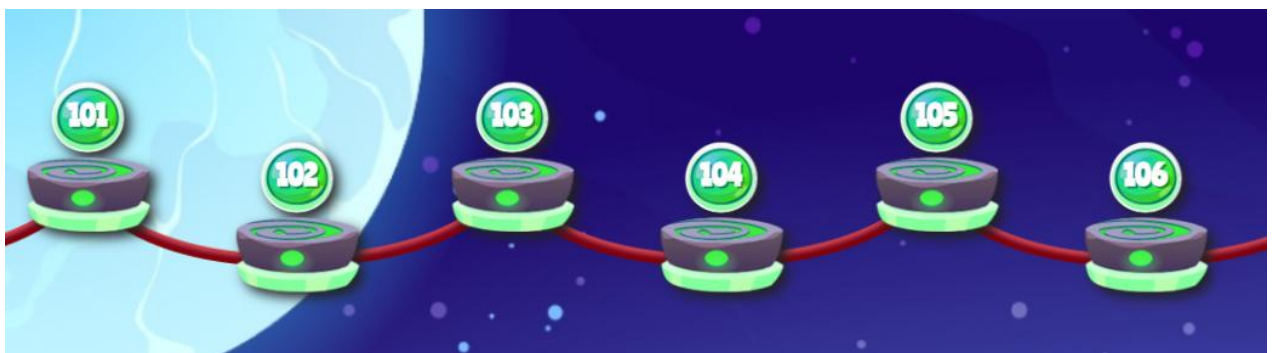
 Make my own

ආරම්භ කරන්න



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.



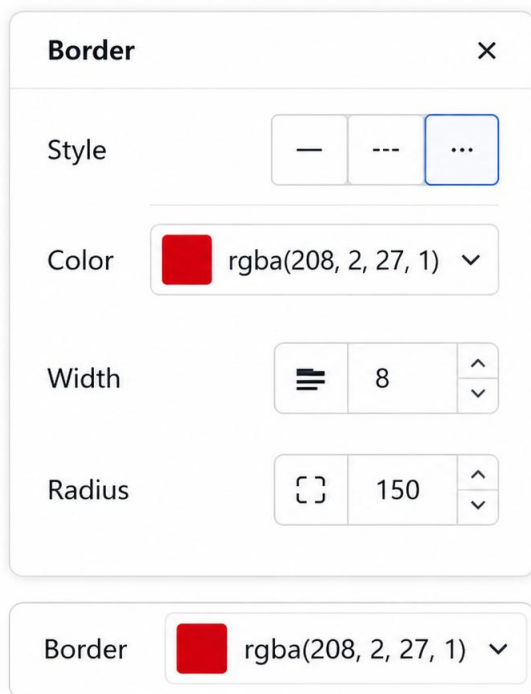
පළමු ආලෝක රටාව නිර්මාණය කරන ආකාරය බලමු.

Button එකක් යොදා ගනිමින් එහි හැඩය හා **style** වෙනස් කරමින් ඉහත පළමු රටාව **screen1** හි නිර්මාණය කර ඇත.

❑ වළලු හැඩයට බ්ලේබ් රටාවක් නිර්මාණය කිරීම සඳහා **Button** එකක් යොදා ගනියි.

❑ **Button** එකෙහි හැඩය හා **style** වෙනස් කරමින් එය බ්ලේබ් රටාවක් ලෙස නිර්මාණය කරමු. **Button** එකෙහි, **width** එක හා **height** එක **100** ලෙසද, **x- position** එක **138** හා **y- position** එක **132** ලෙස ලබා දෙන්න.

❑ **Button** එකෙහි **Border-style** පහත පරිදි සකස් කරන්න.



← **Border style** එක **dotted** ලෙස **select** කරන්න.
එවිට බ්ලේබ් හැඩයට **border** සකස් වේ.

← **Border** එකට **color** එකක් **select** කරන්න.

← **Border width** එක **8** ලෙස ලබා දෙන්න. **Width** එක වැඩි කිරීමෙන් බ්ලේබ් හි **size** වැඩි කළ හැකිය.

← සමචතුරස්‍රයක් ලෙස ඇති **Button** එක වෘත්තයක් ලෙස සකස් කිරීම සඳහා **Radius** එක **150** ලෙස ලබා දෙන්න. (සටහන: රූපයේ විස්තරයේ **8** ලෙස සඳහන් වුවද, නිවැරදි අගය **150** විය යුතුය)

❑ රටාව සිදු වන්නේ කුඩා ම අවස්ථාවේ සිට **Button** එකෙහි **size** හා **position** වෙනස් වීම මගිනි.

❑ රටාව නිර්මාණය කිරීම සඳහා එක් එක් අවස්ථාවකදී **Button** එකෙහි **size** එක වැඩි කිරීම සඳහා **width** එක හා **height** එක, **50** කින් වැඩි කරන්න.

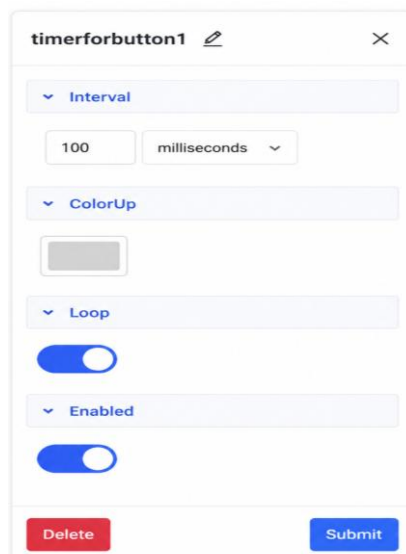
❑ තවද එක් එක් අවස්ථාවකදී **Button** එකෙහි **position** එක සැකසීමට **x- position** එක හා **y- position** එක **25** කින් අඩු කරන්න.

❑ උපරිම අවස්ථාවේදී **width** එක හා **height** එක **300** ලෙස ගනිමු. එමනිසා **size** එක **50** බැගින් වැඩි කළ හැකි අවස්ථා ගණන **5**කි. එම අවස්ථා වල පහත පරිදි **size** හා **position** සකස් කරමු.

- පළමු අවස්ථාවේ width: 100, height: 100, x- position: 138 හා y-position: 132 ලෙසද,
- දෙවන අවස්ථාවේ width: 150, height: 150, x- position: 113 හා y-position: 107 ලෙසද,
- තෙවන අවස්ථාවේ width: 200, height: 200, x- position: 88 හා y-position: 82 ලෙසද,
- හතරවන අවස්ථාවේ width: 250, height: 250, x- position: 62 හා y-position: 57 ලෙසද,
- පස්වන අවස්ථාවේ width: 300, height: 300, x- position: 38 හා y-position: 32 ලෙස විය යුතුයි.

❑ දැන් “patten1Count”, “patten1Result” ලෙස variable දෙකක් නිර්මාණය කර අගය බිංදුව ලෙස ලබා දෙන්න.

❑ ඉන්පසු App “Features” හි ඇති “Timers” use කර timerForPatten1 create කරන්න.

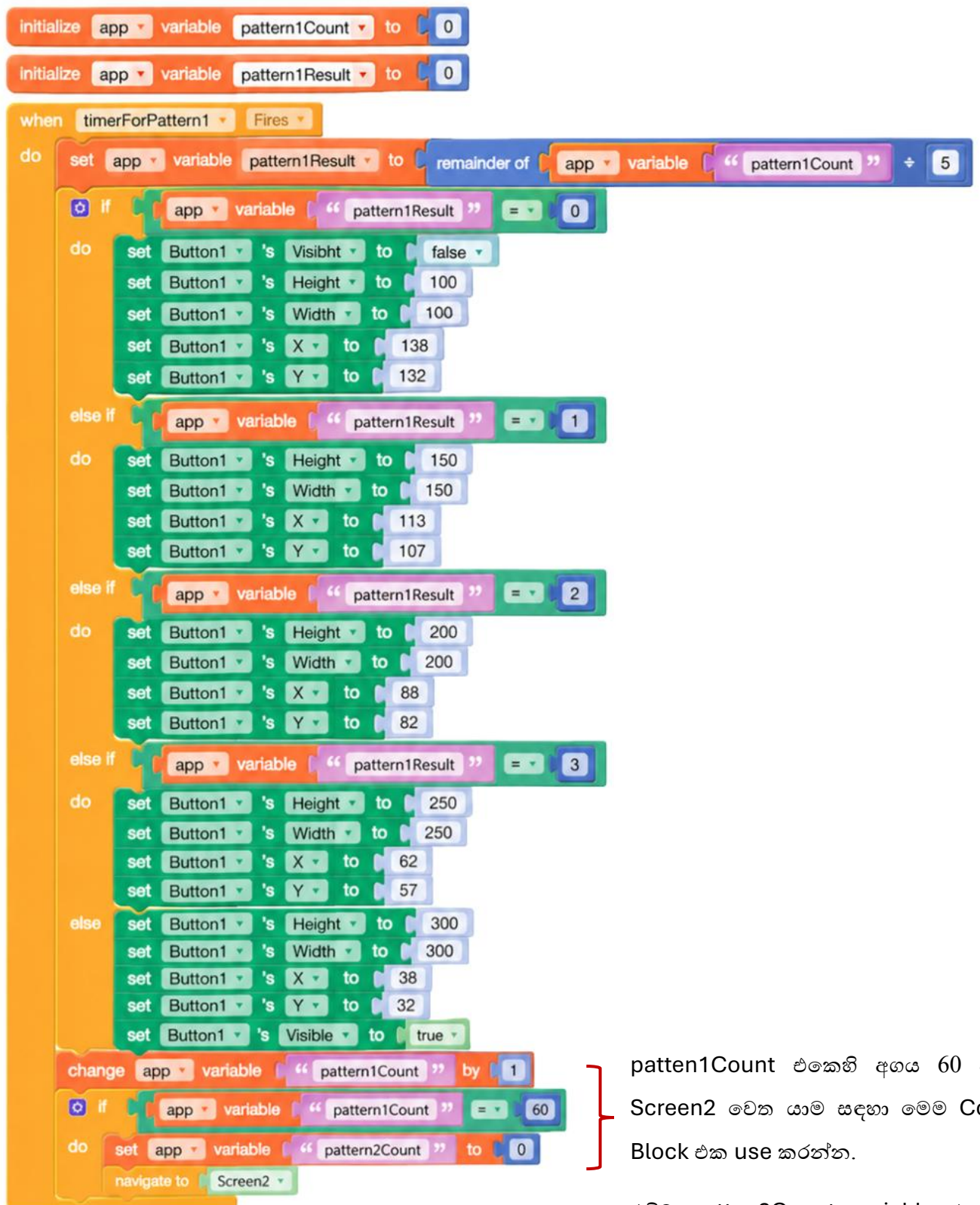


❑ timerForPatten1 එක තුළ දී patten1Count variable එකෙහි අගය එකකින් change කරන්න. සෑම 100ms තුළ දී timerForPatten1 call වෙයි. එමනිසා සෑම 100ms තුළ දී patten1Count variable එකෙහි අගය එකකින් වැඩි වෙයි. (1, 2, 3, ...)

❑ මෙහිදී අවස්ථා 5 ක් නිසා patten1Count එක, 5 න් බෙදා ඉතිරිය patten1Result variable එකට assign කර ගන්න. ඕනෑම සංඛ්‍යාවක් 5 න් බෙදූ විට ඉතිරි වන්නේ 0, 1, 2, 3, 4 යන සංඛ්‍යා අතරින් එකක් වේ.



❑ දැන් patten1Result variable එකෙහි අගය අනුව පහත පරිදි Button එකෙහි size හා position වෙනස් වීම සිදුවිය යුතුය. (Screen1 සඳහා Coding පහත පරිදි වේ.)



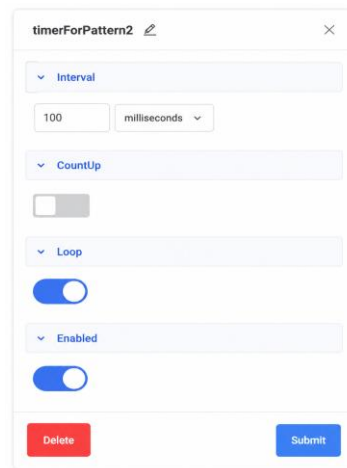
patten1Count එකෙහි අගය 60 වීම: Screen2 වෙත යාම සඳහා මෙම Code Block එක use කරන්න.

එවිට patten2Count variable එකෙහි අගය 0 කරන්න.

- ❑ දෙවන ආලෝක රටාව නිර්මාණය කරන ආකාරය බලමු. Buttons කිහිපයක් යොදා ගනිමින් හැඩය හා style වෙනස් කරමින් ඉහත දෙවන රටාව screen2 හි නිර්මාණය කර ඇත.
- ❑ Buttons 5ක් වළලු ආකාරයට නිර්මාණය කර, buttons වල size එක හා x, y position එක වෙනස් කර, රටාවක් ලෙස, buttons show හා hide කිරීම මෙහිදී සිදු වේ.
- ❑ පළමු රටාව ආකාරයට ම Button එකෙහි හැඩය හා style වෙනස් කරමින් එය බල්බ රටාවක් ලෙස නිර්මාණය කරන්න.
- ❑ මෙහිදී Buttons 5ක් යොදා ගන්නා අතර පහත පරිදි buttons වල id එක, color එක, size එක හා x, y position ලබා දෙන්න.
 - පළමු Button එක, id: buttonWhite, color: White, width: 100, height: 100, x- position: 138 හා y-position: 132 ලෙසද,
 - දෙවන Button එක, id: buttonOrange, color: Orange, width: 150, height: 150, x- position: 113 හා y-position: 107 ලෙසද,
 - තෙවන Button එක, id: buttonBlue, color: Blue, width: 200, height: 200, x- position: 88 හා y-position: 82 ලෙසද,
 - හතරවන Button එක, id: buttonYellow, color: Yellow, width: 250, height: 250, x- position: 62 හා y-position: 57 ලෙසද,
 - පස්වන Button එක, id: buttonRed, color: Red, width: 300, height: 300, x- position: 38 හා y-position: 32 ලෙස ලබා දෙන්න.
- ❑ මෙහිදී සිදුවන්නේ button වල size එක වැඩි වන පිළිවෙලට show වීමය. මෙහිදී ප්‍රමාණය වැඩිම buttonRed show වන අවස්ථාවේ සියළු buttons තිරයේ දිස් වේ. ඉන්පසු buttons සියල්ල hide වීම සිදු වේ. ඒ අනුව මෙහි අවස්ථා 6 ක් තිබේ.
 - පළමු අවස්ථාවේ buttonWhite පමණක් show වීම.
 - දෙවන අවස්ථාවේ buttonWhite show වී තිබෙන විට, buttonOrange show වීම.
 - තෙවන අවස්ථාවේ buttonWhite හා buttonOrange show වී තිබෙන විට, buttonBlue show වීම.
 - හතරවන අවස්ථාවේ buttonWhite, buttonOrange හා buttonBlue show වී තිබෙන විට, buttonYellow show වීම.
 - පස්වන අවස්ථාවේ buttonWhite, buttonOrange, buttonBlue හා buttonYellow show වී තිබෙන විට, buttonRed show වීම.
 - හයවන අවස්ථාවේ buttons සියල්ල ම hide වීම.

❑ දැන් “**patten2Count**”, “**patten2Result**” ලෙස **variable** දෙකක් නිර්මාණය කර අගය බිංදුව ලෙස ලබා දෙන්න.

❑ ඉන්පසු App “**Features**” හි ඇති “**Timers**” use කර **timerForPatten2** create කරන්න.



❑ **timerForPatten2** එක තුළ දී **patten2Count variable** එකෙහි අගය එකකින් **change** කරන්න. සෑම **100ms** තුළ දී **timerForPatten2** එක **call** වෙයි. එමනිසා සෑම **100ms** තුළදී **patten2Count variable** එකෙහි අගය එකකින් වැඩි වෙයි. (1, 2, 3, ...)

❑ මෙහිදී අවස්ථා 6 ක් නිසා **patten2Count** එක, 6 න් බෙදා ඉතිරිය **patten2Result variable** එකට **assign** කර ගන්න. ඕනෑම සංඛ්‍යාවක් 6 න් බෙදූ විට ඉතිරි වන්නේ 0, 1, 2, 3, 4, 5 යන සංඛ්‍යා අතරින් එකක් වේ.



❑ දැන් **patten2Result variable** එකෙහි අගය අනුව පහත පරිදි Buttons show වීම හා hide වීම සිදුවිය යුතුය. (Screen2 සඳහා Coding පහත පරිදි වේ.)

```

initialize app variable pattern2Count to 0
initialize app variable pattern2Result to 0
when timerForPattern2 Fires
do
  set ButtonWhite's Visible to false
  set ButtonOrange's Visible to false
  set ButtonBlue's Visible to false
  set ButtonYellow's Visible to false
  set ButtonRed's Visible to false
  set app variable pattern2Result to remainder of app variable "pattern2Count" ÷ 6
  if app variable "pattern2Result" = 0
  do
    set ButtonWhite's Visible to true
  else if app variable "pattern2Result" = 1
  do
    set ButtonWhite's Visible to true
    set ButtonOrange's Visible to true
  else if app variable "pattern2Result" = 2
  do
    set ButtonWhite's Visible to true
    set ButtonOrange's Visible to true
    set ButtonBlue's Visible to true
  else if app variable "pattern2Result" = 3
  do
    set ButtonWhite's Visible to true
    set ButtonOrange's Visible to true
    set ButtonBlue's Visible to true
    set ButtonYellow's Visible to true
  else if app variable "pattern2Result" = 4
  do
    set ButtonWhite's Visible to true
    set ButtonOrange's Visible to true
    set ButtonBlue's Visible to true
    set ButtonRed's Visible to true
    set ButtonYellow's Visible to true
  else
    set ButtonWhite's Visible to false
    set ButtonOrange's Visible to false
    set ButtonBlue's Visible to false
    set ButtonRed's Visible to false
    set ButtonYellow's Visible to false
  change app variable "pattern2Count" by 1
  if app variable "pattern2Count" = 60
  do
    set app variable "pattern1Count" to 0
    navigate to Screen1

```

patten2Count එකෙහි අගය 60 වීම:
Screen1 වෙත යාම සඳහා මෙම Code
Block එක use කරන්න.

එවිට patten1Count variable එකෙහි
අගය 0 කරන්න.