4 පාඩම - ක්‍රමලේඛ ගොඩනැගීම

පහත ගැටළු විසඳීම සඳහා Scratch ක්‍රමලේඛ නිර්මාණය කරන්න.

1. වයස අවුරුදු 18 හෝ ඊට වැඩි නම් "ඡන්දය ප්‍රකාශ කළ හැකිය". 18ට අඩු නම් "ඡන්දය ප්‍රකාශ කළ නොහැකිය".
2. කණ්ඩායම් දෙකක් අතර පවතින එක්දින ක්‍රිකට් තරඟයකින් කුමන හෝ කණ්ඩායමක් ජය ලැබීම හෝ ජය පරාජයෙන් තොරව අවසන් වීම.
3. පෑන් 5ක් මිළදී ගැනීමට ගෙවිය යුතු මුදල සෙවීම.
4. සංඛ්‍යා දෙකක් දී ඇතිවිට එම සංඛ්‍යා දෙකේ එකතුව සෙවීම.
5. සෘජුකෝණාස්‍රයක දිග හා වර්ගඵලය දී ඇති විට එහි පළල ගණනය කිරීම.
6. ත්‍රිකෝණයක වර්ගඵලය ගණනය කිරීම.
7. කිසියම් සංඛ්‍යාවක් ඔත්තේ සංඛ්‍යාවක් ද, ඉරට්ට සංඛ්‍යාවක් ද යන්න ප්‍රකාශ කිරීම.
8. ගිණුමකින් මුදල් ලබා ගැනීමේදී ගිණුම් ශේෂයට වඩා අඩු මුදලක් ඉල්ලුම් කළේ නම් මුදල ලබා ගැනීමට හැකි වීම හෝ ගිණුම් ශේෂයට වඩා වැඩි මුදලක් ඉල්ලුම් කළේ නම් "ශේෂය ප්‍රමාණවත් නොවේ" ලෙස දැන්වීම.