විෂය - තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණය

ශ්‍රේණිය - 8

මාසය - ජුලි **සතිය** - 03 **ක්‍රියාකාරකම් අංකය** - 27

සැකසුම-

04 - ක්‍රමලේඛ ගොඩනැගීම

4.3 – scratch තේරීම් පාලන ව්‍යුහය

ශිෂ්‍ය කාර්යය -

➢ පහත උපුටාගැනීම අවබෝධ කරගන්න.

- **"scratch යනු ක්‍රමලේඛනය පහසු කිරීම සඳහා නිර්මාණය කරන ලද නිදහස් සහ විවෘත්ත ප්‍රභව දෘශ්‍ය ක්‍රමලේඛන භාෂාවකි. මේ මගින් ක්‍රීඩා, සංගීත, සජීවිකරණ, අන්තර් ක්‍රියාකාරී කතා සහ වෙනත් නිර්මාණ සිදුකල හැකිය."**
- ඔබගේ පෙලපොතේ 4 වන පාඩමේ පිටු අංක 45 හොඳින් කියවා ඒවා ඇසුරින් පහත අභ්‍යාස කරන්න.
- ඔබගේ ක්‍රියාකාරකම් පොතේ 4.4 සහ 4.5 ක්‍රියාකාරකම් කරන්න.
- Scratch තේරීම් පාලන ව්‍යුහයන්ගේ මූලික ආකාර 2 ලියන්න.
- එම ආකාර 2 වෙනස්කම් ලියන්න.

මෙම පාඩමට අදාළව උපකාර ගත හැකි ඉගනුම් ආධාරක -

- E නැණපියස - https://www.enenapiyasa.lk/lms/mod/page/view.php?id=20855
- ගුරු ගෙදර - https://www.youtube.com/watch?v=Lk0i4htati0
- YouTube වීඩියෝ - https://www.youtube.com/watch?v=zXiFfHkrzVI

මෙම පාඩම තුළින් ලබාගත හැකි ඉගනුම් ඵල-

- Scratch මෘදුකාංගය නිවැරදිව භාවිතා කරයි.
- Scratch මෘදුකාංගය භාවිතයෙන් IF... THEN උපදෙස් කාණ්ඩය භාවිතා කරයි.
- Scratch මෘදුකාංගය භාවිතයෙන් IF... THEN....ELSE උපදෙස් කාණ්ඩය භාවිතා කරයි.

➢ ඇගයීම් හා තක්සේරුකරණ ක්‍රමවේදය හා ආකෘතිය -

1. ක්‍රියාකාරකම් පොතේ ක්‍රියාකාරකම 4.6 ක්‍රියාකාරකම සිදුකරන්න.