

Grade 09 – Lesson 03

Programming

1. What is a selection control structure? තෝරා ගැනීමේ පාලන ව්‍යුහයක් යනු කුමක්ද?
2. What is simple selection? සරල තෝරා ගැනීම යනු කුමක්ද?
3. Give an example of simple selection. සරල තෝරා ගැනීමට උදාහරණයක් දෙන්න.
4. What is selection out of many options? බොහෝ විකල්ප අතරින් තෝරා ගැනීම යනු කුමක්ද?
5. Give an example of selection out of many options. බොහෝ විකල්ප අතරින් තෝරා ගැනීමට උදාහරණයක් දෙන්න.
6. What is repetition in programming? වැඩසටහන්කරණයේදී පුනරාවර්තනය යනු කුමක්ද?
7. What happens at the beginning of a repetition structure? පුනරාවර්තන ව්‍යුහයක ආරම්භයේදී සිදුවන්නේ කුමක්ද?
8. What happens when the condition of a repetition is no longer satisfied? පුනරාවර්තනයක කොන්දේසිය තවදුරටත් සපුරාලන්නේ නැති විට සිදුවන්නේ කුමක්ද?
9. How can a water pump filling a tank be represented using repetition? ටැංකියක් පුරවන ජල පොම්පයක් පුනරාවර්තනය භාවිතයෙන් නිරූපණය කළ හැක්කේ කෙසේද?
10. How is student attendance marked using a selection structure? තෝරා ගැනීමේ ව්‍යුහයක් භාවිතයෙන් සිසුන්ගේ පැමිණීම සටහන් කරන්නේ කෙසේද?

11. What are the three repetition control structures available in Scratch? Scratch හි ඇති පුනරාවර්තන පාලන ව්‍යුහ තුන මොනවාද?

12. What is the purpose of the Repeat block in Scratch? Scratch හි 'Repeat' බ්ලොක් එකේ අරමුණ කුමක්ද?

13. What is the purpose of the Repeat Until block? 'Repeat Until' බ්ලොක් එකේ අරමුණ කුමක්ද?

14. What is the purpose of the Forever block? 'Forever' බ්ලොක් එකේ අරමුණ කුමක්ද?

15. How can the first 12 multiples of a given number be generated? නිශ්චිත සංඛ්‍යාවක පළමු ගුණාකාර 12 ජනය කළ හැක්කේ කෙසේද?

16. What is an example of an infinite repetition program? අනන්ත පුනරාවර්තන වැඩසටහනකට උදාහරණයක් කුමක්ද?

17. What is nested repetition? කාවැද්දූ පුනරාවර්තනය යනු කුමක්ද?

18. Give an example of nested repetition in Scratch. Scratch හි කාවැද්දූ පුනරාවර්තනයට උදාහරණයක් දෙන්න.

19. What is meant by repetition with selection? තෝරා ගැනීම සහිත පුනරාවර්තනය යන්නෙන් අදහස් කරන්නේ කුමක්ද?

20. How does the Snakes and Ladders Scratch program work? 'Snakes and Ladders' Scratch වැඩසටහන ක්‍රියාත්මක වන්නේ කෙසේද?

#ICT කඩිනම

21. What is an array? අරාවක් යනු කුමක්ද?

26. How can items in an array be displayed? අරාවක ඇති අයිතම ප්‍රදර්ශනය කළ හැක්කේ

කෙසේද?

22. Why are arrays useful in programming? වැඩසටහන්කරණයේදී අරා ප්‍රයෝජනවත්

වන්නේ ඇයි?

27. What is the difference between using

variables and arrays? විචල්‍ය සහ අරා භාවිතය අතර වෙනස කුමක්ද?

23. How can an array be created in Scratch? Scratch හි අරාවක් නිර්මාණය කළ හැක්කේ

කෙසේද?

28. What is problem analysis in programming? වැඩසටහන්කරණයේදී ගැටළු විශ්ලේෂණය යනු

කුමක්ද?

24. What is an array called in Scratch? Scratch හි අරාවක් හඳුන්වන්නේ කුමන නමින්ද?

29. What are the steps used to find the average

of ten numbers? සංඛ්‍යා දහයක සාමාන්‍යය සොයා ගැනීමට භාවිතා කරන පියවර මොනවාද?

25. How can items be assigned to an array in

Scratch? Scratch හි අරාවකට අයිතම ඇතුළත් කරන්නේ කෙසේද?

30. What is nested repetition? කාවැද්දූ

පුනරාවර්තනය යනු කුමක්ද?

#ICT කඩිනම