

1. They are called Input.
ඒවා 'ආදානය' ලෙස හැඳින්වේ.
2. It is called the Output.
එය 'ප්‍රතිදානය' ලෙස හැඳින්වේ.
3. The process is the series of steps used to convert the input into the output.
ක්‍රියාවලිය යනු ආදානය ප්‍රතිදානය බවට පරිවර්තනය කිරීම සඳහා භාවිතා කරන පියවර මාලාවයි.
4. Input, Process and Output.
ආදානය, ක්‍රියාවලිය සහ ප්‍රතිදානය.
5. A sheet of paper, a pen, an envelope, a stamp and glue.
කඩදාසි පත්‍රයක්, පෑනක්, ලියුම් කවරයක්, මුද්දරයක් සහ මැලියම්.
6. A letter ready to be posted.
තැපැල් කිරීමට සූදානම් කළ ලිපියක්.
7. Answer:
 - Writing the letter. / ලිපිය ලිවීම.
 - Folding the letter and putting it into the envelope. / ලිපිය නවා ලියුම් කවරය තුළට දැමීම.
8. Tea leaves, sugar and hot water.
තේ කොළ, සීනි සහ උණු වතුර.
9. A cup of tea.
තේ කෝප්පයක්.
10. A parcel of books.
පොත් පාර්සලයක්.

11. Sanduni gets the 40-page books and Anupama gets the 80-page books.

සඳුනි පිටු 40 පොත් ලබා ගන්නා අතර අනුපමා පිටු 80 පොත් ලබා ගනී.

12. Two numbers.

සංඛ්‍යා දෙකක්.

13. Adding the two numbers.

සංඛ්‍යා දෙක එකතු කිරීම.

14. The total.

එකතුව.

15. The length and width of the rectangle.

සෘජුකෝණාස්‍රයේ දිග සහ පළල.

16. Area = Length $\times$ Width

වර්ගඵලය = දිග $\times$ පළල

17. Two numbers.

සංඛ්‍යා දෙකක්.

18. Comparing the two numbers and finding the larger one.

සංඛ්‍යා දෙක සංසන්දනය කර විශාලතම සංඛ්‍යාව සොයා ගැනීම.

19. Divide the number by 2 and check the remainder.

සංඛ්‍යාව 2න් බෙදා ඉතිරිය පරීක්ෂා කිරීම.

20. A number is even if the remainder is 0 when divided by 2.

2න් බෙදූ විට ඉතිරිය 0 නම් එම සංඛ්‍යාව ඉරට්ටේ සංඛ්‍යාවකි.

#ICT නිව්වාසන

21. A number is odd if the remainder is 1 when divided by 2.

2න් බෙදූ විට ඉතිරිය 1 නම් එම සංඛ්‍යාව ඔත්තේ සංඛ්‍යාවකි.

22. Alternative solutions are different solutions to a given problem.

විකල්ප විසඳුම් යනු යම් ගැටලුවක් සඳහා පවතින විවිධ විසඳුම් වේ.

23. A solution space is the set of all solutions pertaining to a problem.

විසඳුම් අවකාශය යනු ගැටලුවකට අදාළ සියලුම විසඳුම්වල එකතුවයි.

24. Answer:

- Perimeter = Length + Width + Length + Width/ පරිමිතිය = දිග + පළල + දිග + පළල
- Perimeter = Length $\times$ 2 + Width $\times$ 2/ පරිමිතිය = දිග $\times$ 2 + පළල $\times$ 2
- Perimeter = (Length + Width) $\times$ 2/ පරිමිතිය = (දිග + පළල) $\times$ 2

25. If the mark is 35 or above, the result is Pass. If the mark is less than 35, the result is Fail.

ලකුණු ප්‍රමාණය 35 හෝ ඊට වැඩි නම් ප්‍රතිඵලය 'සමත්' (Pass) වේ. ලකුණු ප්‍රමාණය 35ට අඩු නම් ප්‍රතිඵලය 'අසමත්' (Fail) වේ.

26. It is important to select an appropriate solution because there may be several alternative solutions, and the best solution should be selected.

සුදුසු විසඳුමක් තෝරා ගැනීම වැදගත් වන්නේ විකල්ප විසඳුම් කිහිපයක් තිබිය හැකි බැවිනි; එමනිසා හොඳම විසඳුම තෝරා ගත යුතුය.

27. An algorithm is a step-by-step procedure used to solve a problem.

ඇල්ගොරිතමයක් යනු ගැටලුවක් විසඳීම සඳහා භාවිතා කරන පියවරෙන් පියවර ක්‍රියාත්මක වන ක්‍රියා පටිපාටියකි.

28. They are Sequence, Selection, and Repetition.

ඒවා නම් අනුක්‍රමය, තේරීම සහ පුනරාවර්තනය ය.

29. A sequence is when the steps of an algorithm are carried out from beginning to end in a strict order.

අනුක්‍රමය යනු ඇල්ගොරිතමයක පියවරයන් ආරම්භයේ සිට අවසානය දක්වා නිශ්චිත පිළිවෙලකට ක්‍රියාත්මක කිරීමයි.

30. Selection is a control structure where steps are executed depending on whether a condition is satisfied or not.

තෝරාගැනීම යනු යම් කොන්දේසියක් සපුරාලන්නේද නැද්ද යන්න මත පදනම්ව පියවර ක්‍රියාත්මක වන පාලන ව්‍යුහයකි.

#ICT කඟිවැව

31. Repetition is when one or several steps of an algorithm are repeated until a specified condition is satisfied.

පුනරාවර්තනය යනු නිශ්චිත කොන්දේසියක් සපුරාලන තෙක් ඇල්ගොරිතමයක පියවරක් හෝ පියවර කිහිපයක් නැවත නැවත ක්‍රියාත්මක කිරීමයි.

32. The two tools are flowcharts and pseudocode.

එම මෙවලම් දෙක වන්නේ ප්‍රවාහ සටහන් සහ ව්‍යාජ කේත ය.

33. A flowchart is a diagram used to present how an algorithm is built step by step.

ප්‍රවාහ සටහනක් යනු ඇල්ගොරිතමයක් පියවරෙන් පියවර ගොඩනැගෙන්නේ කෙසේදැයි දැක්වීමට භාවිතා කරන රූප සටහනකි.

34. The diamond symbol represents a decision.

දියමන්ති හැඩැති සංකේතය මගින් තීරණයක් නිරූපණය කෙරේ.

35. It represents Input or Output.

එය ආදානය හෝ ප්‍රතිදානය නිරූපණය කරයි.

36. They are Sequence, Selection, and Repetition.

ඒවා නම් අනුපිළිවෙල, තෝරාගැනීම සහ පුනරාවර්තනය ය.

37. Pseudocode is an algorithm presented using simple English terms.

ව්‍යාජ කේත යනු සරල ඉංග්‍රීසි වචන භාවිතා කර ඉදිරිපත් කරන ලද ඇල්ගොරිතමයකි.

38. No. Pseudocode is independent of programming languages.

නැත. ව්‍යාජ කේත ක්‍රමලේඛන භාෂාවලින් ස්වාධීන වේ.

39. BEGIN indicates the beginning and END indicates the end of an algorithm.

BEGIN මගින් ඇල්ගොරිතමයක ආරම්භයත්, END මගින් එහි අවසානයත් දැක්වේ.

40. INPUT, READ, and GET are used to indicate an input.

ආදානයක් දැක්වීම සඳහා INPUT, READ සහ GET භාවිතා වේ.

41. OUTPUT, DISPLAY, and SHOW are used to indicate an output.

ප්‍රතිදානයක් දැක්වීම සඳහා OUTPUT, DISPLAY සහ SHOW භාවිතා වේ.

42. PROCESS and CALCULATE are used to indicate a process.

ක්‍රියාවලියක් දැක්වීම සඳහා PROCESS සහ CALCULATE භාවිතා වේ.

43. IF ... THEN ... ELSE ... ENDIF are used to indicate selection.

තෝරාගැනීම දැක්වීම සඳහා IF ... THEN ... ELSE ... ENDIF භාවිතා වේ.

44. FOR ... DO, WHILE ... ENDWHILE, and REPEAT ... UNTIL are used to indicate repetition.

පුනරාවර්තනය දැක්වීම සඳහා FOR ... DO, WHILE ... ENDWHILE සහ REPEAT ... UNTIL භාවිතා වේ.

45. It means the current value of Number is added to Total, and the new result is assigned to Total.

එයින් අදහස් වන්නේ Number හි වත්මන් අගය Total වෙත එකතු කර, ලැබෙන නව ප්‍රතිඵලය Total වෙත පවරා ගන්නා බවයි.

46. It increases the value of n by 1 and counts the number of repetitions.

එය n හි අගය 1කින් වැඩි කරන අතර පුනරාවර්තන ගණන ගණනය කරයි.

47. It helps to represent the same algorithm using simple English instructions.

එය සරල ඉංග්‍රීසි උපදෙස් භාවිතා කර එම ඇල්ගොරිතමයම නිරූපණය කිරීමට උපකාරී වේ.

48. The IF...THEN...ELSE...ENDIF statement is used.

IF...THEN...ELSE...ENDIF ප්‍රකාශනය භාවිතා වේ.

49. If $N1 > N2$, the larger number is N1; otherwise, the larger number is N2.

$N1 > N2$ නම්, විශාලතම අංකය N1 වේ; එසේ නොමැති නම්, විශාලතම අංකය N2 වේ.

50. It repeats the steps until 10 numbers have been processed.

අංක 10ක් සැකසෙන තෙක් එය පියවර නැවත නැවත සිදු කරයි.

51. The first number is assigned to Min. Each following number is compared with Min. If it is smaller, it becomes the new Min. After 10 numbers, Min is the smallest number. / පළමු අංකය Min වෙත පවරනු ලැබේ. ඉන්පසු එන සෑම අංකයක්ම එදාම සමඟ සංසන්දනය කෙරේ. එම අංකය කුඩා නම්, එය නව Min බවට පත්වේ. අංක 10න් පසුව, Min යනු කුඩාම අංකයයි.
52. An identifier is a name used to represent a variable, constant, or program. / හඳුනාගැනුමක් යනු විචල්‍යයක්, නියතයක් හෝ වැඩසටහනක් නිරූපණය කිරීමට භාවිතා කරන නමකි.
53. The standard data types are Integer, Real, Boolean, Char, and String. / සම්මත දත්ත වර්ග වන්නේ පූර්ණ සංඛ්‍යා, තාත්වික සංඛ්‍යා, බූලියන්, අක්ෂර සහ අක්ෂර මාලා ය.
54. A variable can change its value during program execution, while a constant does not change its value. / වැඩසටහනක් ක්‍රියාත්මක වන අතරතුර විචල්‍යයක අගය වෙනස් විය හැකි නමුත්, නියතයක අගය වෙනස් නොවේ.
55. DIV gives the whole-number result of a division, while MOD gives the remainder after division.(Example: 20 DIV 6 = 3 and 20 MOD 6 = 2.) / DIV මගින් බෙදීමේ ක්‍රියාවලියේ පූර්ණ සංඛ්‍යා ප්‍රතිඵලය ලබා දෙන අතර, MOD මගින් බෙදීමෙන් පසු ඉතිරි වන අගය (ශේෂය) ලබා දෙයි. :උදාහරණ: 20 DIV 6 = 3 සහ 20 MOD 6 = 2.*
56. Comparison operators are used to compare values or expressions. The result is always a Boolean value: True or False. / අගයන් හෝ ප්‍රකාශන සංසන්දනය කිරීම සඳහා සංසන්දන ක්‍රියාකාරක භාවිතා කෙරේ. එහි ප්‍රතිඵලය සැමවිටම සත්‍ය හෝ අසත්‍ය යන බූලියන් අගයකි.
57. The AND operator gives True only when both expressions are True. Otherwise, it gives False. / AND ක්‍රියාකාරකය මගින් ප්‍රතිඵලය True ලෙස ලබා දෙන්නේ අදාළ ප්‍රකාශන දෙකම True වන විට පමණි. එසේ නොමැති නම්, එය False ලෙස ප්‍රතිඵලය ලබා දෙයි.
58. The OR operator gives True when at least one of the two expressions is True. It gives False when both expressions are False.
OR ක්‍රියාකාරකය මගින් ප්‍රකාශන දෙකෙන් අවම වශයෙන් එකක් හෝ සත්‍ය වන විට ප්‍රතිඵලය ලෙස 'True' ලබා දේ. ප්‍රකාශන දෙකම අසත්‍ය වන විට එය 'False' ලබා දේ.
59. The NOT operator reverses the Boolean value. True becomes False, and False becomes True.
NOT ක්‍රියාකාරකය මගින් බූලියන් අගය ප්‍රතිවර්තනය කරයි. එනම්, True යන්න False බවටත්, False යන්න True බවටත් පත් කරයි.
60. Read() is used to input data, while Write() is used to display output.
දත්ත ඇතුළත් කිරීම සඳහා Read() භාවිතා කරන අතර, ප්‍රතිදානය ප්‍රදර්ශනය කිරීම සඳහා Write() භාවිතා කරයි.
61. The assignment operator is :=. It is used to assign a value to a variable.
Example: total := num1 + num2;
අගය පැවරීමේ ක්‍රියාකාරකය වන්නේ := ය. එය විචල්‍යයකට අගයක් පැවරීම සඳහා භාවිතා කරයි.
උදාහරණය: total := num1 + num2;
62. The two types are IF...THEN...ENDIF and IF...THEN...ELSE...ENDIF.
පවතින වර්ග දෙක වන්නේ IF...THEN...ENDIF සහ IF...THEN...ELSE...ENDIF ය.

63. The statement inside the THEN part is executed.
THEN කොටස තුළ ඇති ප්‍රකාශනය ක්‍රියාත්මක වේ.
64. The ELSE statement is executed when the IF condition is false.
IF කොන්දේසිය අසත්‍ය වන විට ELSE ප්‍රකාශනය ක්‍රියාත්මක වේ.
65. A Nested IF statement is used when multiple conditions are checked one after another.
කොන්දේසි කිහිපයක් එකින් එක පරීක්ෂා කිරීමේදී Nested IF ප්‍රකාශනයක් භාවිතා කරයි.
66. A CASE statement is used when a variable has multiple possible conditions or values, making the program easier to understand than using many IF...THEN...ELSE statements.
විචල්‍යයකට විවිධ කොන්දේසි හෝ අගයන් කිහිපයක් පැවතිය හැකි අවස්ථාවලදී CASE ප්‍රකාශනය භාවිතා කරයි; මෙය IF...THEN...ELSE ප්‍රකාශන රාශියක් භාවිතා කිරීමට වඩා වැඩසටහන පහසුවෙන් අවබෝධ කර ගැනීමට ඉඩ සලසයි.
67. A FOR-DO loop is used when the number of repetitions is known in advance.
පුනරාවර්තන ගණන කල්තියා දන්නා අවස්ථාවලදී FOR-DO ලූපය භාවිතා කරයි.
68. FOR...DO increases the variable from the starting value to the ending value, while FOR...DOWNTO...DO decreases it.
FOR...DO මගින් විචල්‍යයේ අගය ආරම්භක අගයේ සිට අවසාන අගය දක්වා වැඩි කරන අතර, FOR...DOWNTO...DO මගින් එය අඩු කරයි.
69. A WHILE-DO loop is used when the number of repetitions is not known in advance and the condition is checked before executing the loop.
පුනරාවර්තන ගණන කල්තියා නොදන්නා සහ ලූපය ක්‍රියාත්මක කිරීමට පෙර කොන්දේසිය පරීක්ෂා කරන අවස්ථාවලදී WHILE-DO ලූපය භාවිතා කරයි.
70. The statements inside the loop are not executed.
ලූපය තුළ ඇති ප්‍රකාශන ක්‍රියාත්මක නොවේ.
71. It is a repetition structure where the statements are executed at least once, and the condition is checked after the statements are executed.
එය පුනරාවර්තන ව්‍යුහයක් වන අතර, එහිදී ප්‍රකාශන අවම වශයෙන් එක් වරක්වත් ක්‍රියාත්මක වන අතර කොන්දේසිය පරීක්ෂා කරනු ලබන්නේ එම ප්‍රකාශන ක්‍රියාත්මක වීමෙන් පසුවය.
72. A nested control structure is a control structure placed inside another control structure.
අන්තර්ගත පාලන ව්‍යුහය යනු වෙනත් පාලන ව්‍යුහයක් තුළ තබා ඇති පාලන ව්‍යුහයකි.

73. An array is a data structure used to store data items of the same type using a single identifier name.
අරේ එකක් යනු තනි හඳුනාගැනීමේ නාමයක් භාවිතා කරමින් එකම වර්ගයේ දත්ත අයිතම ගබඩා කිරීමට භාවිතා කරන දත්ත ව්‍යුහයකි.
74. A one-dimensional array is a data structure that stores data of the same type sequentially in adjoining memory locations.
ඒක-මාන අරේ එකක් යනු එකම වර්ගයේ දත්ත අනුක්‍රමිකව යාබද මතක ස්ථානවල ගබඩා කරන දත්ත ව්‍යුහයකි.
75. An index is a sequential number used to identify the position of an element in an array.
දර්ශකය යනු අරේ එකක ඇති මූලද්‍රව්‍යයක පිහිටීම හඳුනා ගැනීමට භාවිතා කරන අනුක්‍රමික අංකයකි.
76. Assigning values allows us to store data in specific elements of the array, which can then be accessed using their indexes.
අගයන් පැවරීම මගින් අරේ එකේ නිශ්චිත මූලද්‍රව්‍යවල දත්ත ගබඩා කිරීමට ඉඩ ලැබෙන අතර, පසුව ඒවායේ දර්ශක භාවිතා කර එම දත්ත වෙත ප්‍රවේශ විය හැක.
77. Sub-programs are used to make complex programs easier to read, understand, and maintain.
සංකීර්ණ වැඩසටහන් කියවීමට, තේරුම් ගැනීමට සහ නඩත්තු කිරීමට පහසු කිරීම සඳහා උප-වැඩසටහන් භාවිතා කරනු ලැබේ.
78. The two types are Functions and Procedures.
ඒවායේ වර්ග දෙක වන්නේ ශ්‍රිත සහ ක්‍රියාපටිපාටි ය.
79. A function returns a value to the main program, while a procedure does not return a value to the main program. / ශ්‍රිතයක් මගින් ප්‍රධාන වැඩසටහන වෙත අගයක් ආපසු ලබා දෙන අතර, ක්‍රියාපටිපාටියක් මගින් ප්‍රධාන වැඩසටහන වෙත අගයක් ආපසු ලබා නොදේ.
80. A programming language is a set of instructions used to tell a computer how to perform a particular task. / වැඩසටහන්කරණ භාෂාවක් යනු යම් කාර්යයක් ඉටු කරන ආකාරය පරිගණකයකට පැවසීමට භාවිතා කරන උපදෙස් මාලාවකි.
81. Machine language is a low-level language that is directly understood by the computer and uses binary digits such as 0 and 1. / යන්ත්‍ර භාෂාව යනු පරිගණකය විසින් සෘජුවම වටහා ගන්නා, 0 සහ 1 වැනි ද්විමය ඉලක්කම් භාවිතා කරන පහත් මට්ටමේ භාෂාවකි.
82. Assembly language is a low-level language that uses simple symbols instead of binary instructions. An assembler translates it into machine language.
ඇසෙම්බ්ලි භාෂාව යනු ද්විමය උපදෙස් වෙනුවට සරල සංකේත භාවිතා කරන පහත් මට්ටමේ භාෂාවකි. 'ඇසෙම්බ්ලර්' එකක් මගින් එය යන්ත්‍ර භාෂාවට පරිවර්තනය කරනු ලැබේ.
83. High-level programming languages use simple English-like words and are easier for programmers to understand. Examples include Pascal and C.
උසස් මට්ටමේ ක්‍රමලේඛන භාෂා සරල ඉංග්‍රීසි වැනි වචන භාවිතා කරන අතර, ඒවා ක්‍රමලේඛකයින්ට වටහා ගැනීමට පහසුය. Pascal සහ C ඊට උදාහරණ වේ.
84. The two main programming paradigms are Imperative and Declarative.
ප්‍රධාන ක්‍රමලේඛන ආකෘති දෙක වන්නේ විධාන-පාදක සහ ප්‍රකාශන-පාදක යන ඒවාය.

85. Procedural programming is a programming approach that consists of well-structured steps or procedures for solving a problem.

ක්‍රියාපටිපාටි-පාදක ක්‍රමලේඛනය යනු ගැටලුවක් විසඳීම සඳහා මනාව සකස් කරන ලද පියවර හෝ ක්‍රියාපටිපාටිවලින් සමන්විත ක්‍රමලේඛන ප්‍රවේශයකි.

86. Declarative programming focuses on what the program should achieve rather than describing step-by-step how to solve the problem.

ප්‍රකාශන-පාදක ක්‍රමලේඛනය මගින් ගැටලුව විසඳන ආකාරය පියවරෙන් පියවර විස්තර කිරීමට වඩා, වැඩසටහන මගින් සාක්ෂාත් කරගත යුතු දේ කෙරෙහි අවධානය යොමු කෙරේ.

87. Structured programming is a programming approach that divides a system into subsystems or procedures and follows a top-down approach.

ව්‍යුහගත ක්‍රමලේඛනය යනු පද්ධතියක් උප පද්ධති හෝ ක්‍රියාපටිපාටිවලට බෙදා 'ඉහළ සිට පහළට' යන ප්‍රවේශය අනුගමනය කරන ක්‍රමලේඛන ප්‍රවේශයකි.

88. Object-oriented programming is a programming approach based on the concept of objects.

වස්තු-නැඹුරු ක්‍රමලේඛනය යනු 'වස්තු' පිළිබඳ සංකල්පය මත පදනම් වූ ක්‍රමලේඛන ප්‍රවේශයකි.

89. The two main components are properties (data) and methods (code).

එහි ප්‍රධාන සංරචක දෙක වන්නේ ගුණාංග (දත්ත) සහ ක්‍රමවේද (කේත) වේ.

90. A class is a basic structure of object-oriented programming that describes the data and behaviours of objects.

පන්තිය යනු වස්තු-නැඹුරු ක්‍රමලේඛනයේ මූලික ව්‍යුහයක් වන අතර, එය වස්තූන්ගේ දත්ත සහ හැසිරීම් විස්තර කරයි.

91. An object is an instance of a class that contains property values and methods.

වස්තුවක් යනු ගුණාංග අගයන් සහ ක්‍රම අඩංගු පන්තියක උදාහරණයකි.

92. Structured programming decomposes a system into functions or processes, while object-oriented programming decomposes a system into objects or concepts.

ව්‍යුහගත ක්‍රමලේඛනය මගින් පද්ධතියක් ශ්‍රිත හෝ ක්‍රියාවලීන් බවට විශෝජනය කරන අතර, වස්තු-නැඹුරු ක්‍රමලේඛනය මගින් පද්ධතියක් වස්තූන් හෝ සංකල්ප බවට විශෝජනය කරයි.

93. Programming languages generally need to be compiled, while scripting languages are generally interpreted.

ක්‍රමලේඛන භාෂා සාමාන්‍යයෙන් සම්පාදනය කළ යුතු අතර, ස්ක්‍රිප්ටින් භාෂා සාමාන්‍යයෙන් අර්ථකථනය කෙරේ.

94. A language translator is a program that translates a program written in a computer language into machine language instructions.

භාෂා පරිවර්තකයක් යනු පරිගණක භාෂාවකින් ලියා ඇති වැඩසටහනක් යන්ත්‍ර භාෂා උපදෙස් වලට පරිවර්තනය කරන වැඩසටහනකි.

95. The two types are Interpreter and Compiler.

පරිවර්තක සහ සම්පාදක වර්ග දෙක වේ.

96. An interpreter translates and executes a high-level language program one statement at a time.

පරිවර්තකයෙකු ඉහළ මට්ටමේ භාෂා වැඩසටහනක් එකවර ප්‍රකාශයක් ලෙස පරිවර්තනය කර ක්‍රියාත්මක කරයි.

97. A compiler translates the entire high-level program into machine language before the program is executed.

වැඩසටහන ක්‍රියාත්මක කිරීමට පෙර සම්පාදකයෙකු මුළු ඉහළ මට්ටමේ වැඩසටහනම යන්ත්‍ර භාෂාවට පරිවර්තනය කරයි.

98. An interpreter translates the program statement by statement during execution, while a compiler translates the whole program before execution.

ක්‍රියාත්මක කිරීමේදී පරිවර්තකයෙකු වැඩසටහන් ප්‍රකාශය ප්‍රකාශයෙන් පරිවර්තනය කරන අතර, සම්පාදකයෙකු ක්‍රියාත්මක කිරීමට පෙර මුළු වැඩසටහනම පරිවර්තනය කරයි.

99. The program must be translated again because the machine code needs to be updated according to the changes.

යන්ත්‍ර කේතය වෙනස්කම් අනුව යාවත්කාලීන කළ යුතු බැවින් වැඩසටහන නැවත පරිවර්තනය කළ යුතුය.