

Grade 08 – Lesson 04

Programming

1. What is problem analysis in programming?
වැඩසටහන්කරණයේදී ගැටලුවක් විශ්ලේෂණය කිරීම යනු කුමක්ද?
2. What are the three main components identified when analyzing a problem?
ගැටලුවක් විශ්ලේෂණය කිරීමේදී හඳුනාගන්නා ප්‍රධාන අංග තුන මොනවාද?
3. In the stationery shop invoice example, what are the inputs, process, and output?
ලිපි ද්‍රව්‍ය වෙළඳසැලක ඉන්වොයිසියක් සකස් කිරීමේ උදාහරණයේදී, ආදාන, ක්‍රියාවලිය සහ ප්‍රතිදානය මොනවාද?
4. What is a control structure?
පාලන ව්‍යුහයක් යනු කුමක්ද?
5. What are the three types of control structures?
පාලන ව්‍යුහ වර්ග තුන මොනවාද?
6. What is a sequence control structure?
අනුක්‍රමික පාලන ව්‍යුහයක් යනු කුමක්ද?
7. What is a selection control structure?
තෝරා ගැනීමේ පාලන ව්‍යුහයක් යනු කුමක්ද?
8. What symbol is used to represent a decision in a flowchart?
ප්‍රවාහ සටහනක තීරණයක් නිරූපණය කිරීමට භාවිතා කරන සංකේතය කුමක්ද?
9. How does the selection structure work in the Snakes and Ladders example?
'සර්පයන් සහ ඉණිමං' ක්‍රීඩා උදාහරණයේදී තෝරා ගැනීමේ ව්‍යුහය ක්‍රියා කරන්නේ කෙසේද?
10. How can the larger of two unequal numbers be found using a selection structure?
තෝරා ගැනීමේ ව්‍යුහයක් භාවිතයෙන් අසමාන සංඛ්‍යා දෙකකින් විශාලතම සංඛ්‍යාව සොයා ගන්නේ කෙසේද?

11. What is Scratch?

Scratch යනු කුමක්ද?

12. What are the two types of selection control structures used in Scratch?

Scratch හි භාවිතා වන තෝරා ගැනීමේ පාලන ව්‍යුහ වර්ග දෙක මොනවාද?

13. What is an IF...THEN block?

IF...THEN කොටසක් යනු කුමක්ද?

14. What is an IF...THEN...ELSE block?

IF...THEN...ELSE කොටසක් යනු කුමක්ද?

15. What are comparison blocks used for?

සංසන්දන කොටස් භාවිතා කරන්නේ කුමක් සඳහාද?

16. Name the three comparison operators shown in Scratch.

Scratch හි දැක්වෙන සංසන්දන ක්‍රියාකාරක තුන නම් කරන්න.

17. What are logical blocks? Name the three types.

තාර්කික කොටස් යනු මොනවාද? ඒවායේ වර්ග තුන නම් කරන්න.

18. How do AND, OR, and NOT logical blocks work?

AND, OR සහ NOT යන තාර්කික කොටස් ක්‍රියා කරන්නේ කෙසේද?

19. How can a Scratch program determine whether a number is odd or even?

සංඛ්‍යාවක් ඔත්තේ ද නැතහොත් ඉරට්ටේ ද යන්න Scratch වැඩසටහනක් මගින් තීරණය කරන්නේ කෙසේද?

20. How does the Scratch program for the Snakes and Ladders game use selection?

'සර්පයන් සහ ඉණිමං' ක්‍රීඩාව සඳහා වන උපරිච්ඡය වැඩසටහන තෝරා ගැනීමේ ව්‍යුහය භාවිතා කරන්නේ කෙසේද?

#ICT කණ්ඩායම

21. What are mobile and smart devices?

ජංගම උපාංග සහ ස්මාර්ට් උපාංග යනු මොනවාද?

22. What are laptops and tablets commonly used for?

ලැප්ටොප් සහ ටැබ්ලට් පරිගණක සාමාන්‍යයෙන් භාවිතා කරන්නේ කුමක් සඳහාද?

23. What are some uses of a smart mobile phone?

ස්මාර්ට් ජංගම දුරකථනයක භාවිතයන් කිහිපයක් මොනවාද?

24. What are the uses of a smart television?

ස්මාර්ට් රූපවාහිනියක භාවිතයන් මොනවාද?

25. What can a smartwatch be used for?

ස්මාර්ට් ඔරලෝසුවක් භාවිතා කළ හැක්කේ කුමක් සඳහාද?

26. What are mobile spectacles and drone cameras used for?

ජංගම දුරකථන හා සම්බන්ධ වීදුරු සහ ඩ්‍රෝන් කැමරා භාවිතා කරන්නේ කුමක් සඳහාද?

27. What is the purpose of a compass application?

දිශාමානයක් සහිත යෙදුමක අරමුණ කුමක්ද?

28. What can a road map and sky map application be used for?

මාර්ග සිතියම් සහ අහස් සිතියම් යෙදුම් භාවිතා කළ හැක්කේ කුමක් සඳහාද?

29. What are QR Code Reader, Language Translator, and Dictionary applications used for?

QR කේත කියවනය, භාෂා පරිවර්තකය සහ ශබ්දකෝෂ යෙදුම් භාවිතා කරන්නේ කුමක් සඳහාද?

30. What are the three types of control structures used in an algorithm?

ඇල්ගොරිතමයක භාවිතා වන පාලන ව්‍යුහ වර්ග තුන මොනවාද?

#ICT කණ්ඩායම