

Narration	Time
KTurtle کے Special Commands کے اس ٹیوٹوریل میں خوش آمدید۔	00:01
اس ٹیوٹوریل میں، ہم "learn" کمانڈ اور "random" کمانڈ کے بارے میں سیکھیں گے۔	00:08
اس ٹیوٹوریل کو ریکارڈ کرنے کے لئے، میں Ubuntu Linux OS version 12.04 اور KTurtle version 0.8.1 beta استعمال کر رہا ہوں۔	00:15
میں مان کر چلتا ہوں، کہ آپ کو KTurtle کے کام کی بنیادی معلومات ہیں۔	00:28
اگر نہیں، تو متعلقہ ٹیوٹوریل کے لئے ہماری ویب سائٹ <a href="http://spoken-tutorial.org">http://spoken-tutorial.org</a> دیکھیں۔	00:33
ایک نیا KTurtle اپلی کیشن کھولیں۔	00:39
Dash home پر کلک کریں۔	00:42
سرچ بار میں، KTurtle ٹائپ کریں۔	00:44
KTurtle آئیکن پر کلک کریں۔	00:47
پہلے "learn" کمانڈ دیکھتے ہیں۔	00:50
learn ایک خاص کمانڈ ہے، جس کا استعمال آپ کی ذاتی کمانڈس بنانے کے لئے ہوتا ہے۔	00:53
'learn' کمانڈ ان پٹ لیتی اور آؤٹ پٹ دیتی ہے۔	01:01
دیکھتے ہیں، کہ نئی کمانڈس کس طرح تیار کی جاتی ہے۔	01:05
واضح طور پر دیکھنے کے لئے میں پروگرام ٹیکسٹ زوم کرتا ہوں۔	01:10
square بنانے کے لئے editor میں کوڈ ٹائپ کریں۔	01:14
repeat 4 ، کرلی بریکٹس میں { forward 10 turnleft 90 }	01:19
یہاں نمبر 10، square یعنی چوکور کے سائڈ کی لمبائی متعین کرتا ہے۔	01:31
اب learn کمانڈ کا استعمال کرتے ہوئے square بنانے کے لئے شامل کمانڈس کو سیکھتے ہیں۔	01:37
ہم چوکور بنانے کے کمانڈس کے اس سیٹ کا نام square رکھیں گے۔	01:45
جو کمانڈ سیکھنی ہے وہ 'learn' کمانڈ کے بعد آتی ہے، اس کیس میں یہ square ہے۔	01:50
مندرجہ ذیل کوڈ ٹائپ کریں۔	01:59

learn space square space \$ x	02:02
کرلی بریکٹس شامل کریں۔	02:10
'10 کو \$ x سے بدل دیں۔	02:13
نئی کمانڈ جسے ہم نے بیان کیا ہے square ہے۔	02:19
چوکور کا سائز قائم کرنے کے لئے square ایک ان پٹ آرگومینٹ \$ x لیتا ہے۔	02:23
نوٹ کریں، کہ جب آپ یہ کوڈ رن کرتے ہیں، square کوئی بھی آؤٹ پٹ نہیں دیتا۔	02:31
بعد میں استعمال کرنے کیلئے، learn کمانڈ ایک دوسری کمانڈ square کو سیکھ رہا ہے،	02:37
square کمانڈ کو اب کوڈ کے باقی حصوں میں ایک عام کمانڈس کی طرح استعمال کیا جاسکتا ہے۔	02:43
میں یہاں کچھ اور لائنز شامل کرتا ہوں	02:51
ٹائپ کریں	02:54
go 200,200 square 100	
square 100 کمانڈ کا استعمال کرتے ہوئے Turtle، 100 ڈائمنشن یعنی ابعاد کا square بناتا ہے۔	03:04
اب کوڈ رن کریں۔	03:11
Turtle کیبوس پر square بناتا ہے۔	03:13
اب 100 کو 50 میں بدل دیں	03:17
پھر سے رن کریں۔	03:22
Turtle پھر 50 ڈائمنشن والا دوسرا square بناتا ہے۔	03:23
نوٹ کریں کہ اس کمانڈ کا استعمال اس پروگرام کے دائرے میں ہی کیا جاسکتا ہے۔	03:28
میں editor سے موجودہ کوڈ مٹا دوں گا۔	03:35
کیبوس صاف کرنے کے لئے "clear" کمانڈ ٹائپ کریں اور رن کریں۔	03:38
آگے ہم "random" کمانڈ کے بارے میں سیکھیں گے۔	03:44
random کمانڈ، ان پٹ لیتی ہے اور آؤٹ پٹ دیتی ہے۔	03:48
random کمانڈ کے لئے سنٹیکس "random X,Y" ہے۔	03:52
جہاں X اور Y دو ان پٹس ہیں۔	03:57

04:01	X کم سے کم آؤٹ پٹ اور Y زیادہ سے زیادہ آؤٹ پٹ متعین کرتا ہے۔
04:07	آؤٹ پٹ ریبنڈ ملی یعنی بلا ترتیب X اور Y کے درمیان سے نتیجہ تعداد ہے۔
04:13	application میں استعمال کے لئے "random" کمانڈ ڈالیں۔
04:18	میرے ٹیکسٹ ایڈیٹر میں پہلے سے ہی ایک کوڈ ہے۔
04:22	میں کوڈ سمجھاؤں گا۔
04:24	"reset" کمانڈ Turtle کو ڈیفالٹ مقام پر متعین کرتی ہے۔
04:29	یہاں، کمانڈ random 1,20، random تعداد کو منتخب کرتا ہے جو اس کے برابر یا 1 سے زیادہ اور 20 کے برابر یا اس سے کم ہے، اور اسے ویریبیل x کو تفویض کرتا ہے۔
04:44	repeat کمانڈ اور کرلی بریکٹس میں لگے کمانڈس ایک سرکل یعنی دائرہ بناتے ہیں۔
04:51	میں ٹیکسٹ ایڈیٹر سے کوڈ کاپی کر کے اسے KTurtle کے ایڈیٹر میں پیسٹ کروں گا۔
04:58	ٹیوٹوریل روک دیں اور KTurtle ایڈیٹر میں پروگرام ٹائپ کریں۔
05:03	پروگرام ٹائپ کرنے کے بعد ٹیوٹوریل دوبارہ شروع کریں۔
05:08	جب ہم کوڈ رن کرتے ہیں،
05:10	Turtle کینوس پر 1 اور 20 کے درمیان کے ریڈیس کے ساتھ ایک دائرہ بناتا ہے۔
05:16	اس کوڈ کو کئی بار ایکریٹ کیوٹ کرتے ہیں۔
05:20	آپ دیکھ سکتے ہیں کہ ہر بار مختلف سائز کے دائرے بنے ہیں۔
05:26	ہر وقت جب بھی آپ اس کوڈ کو ایکریٹ کیوٹ کرتے ہیں، کینوس پر مختلف ریڈیس کے دائرے بنتے ہیں۔
05:33	اب مثال میں learn اور random دونوں کمانڈس کا استعمال کرتے ہیں۔
05:39	ایڈیٹر سے موجودہ کوڈ مٹادیں، میں کینوس صاف کرنے کے لئے clear کمانڈ ٹائپ کر کے رن کروں گا۔
05:48	ٹیکسٹ ایڈیٹر میں میرے پاس پہلے سے ہی ایک پروگرام ہے۔
05:52	اب میں کوڈ سمجھاؤں گا۔
05:55	"reset" کمانڈ Turtle کو ڈیفالٹ مقام پر متعین کرتا ہے۔
06:00	canvassize 300,300، کینوس کی چوڑائی اور اونچائی کو 300 pixels پر مقرر کرتا ہے۔
06:09	\$R، \$G، اور \$B تین ویریبلس ہیں جن کو میں 0 اور 255 کے درمیان ریبنڈم ویلیوز تفویض کر رہا ہوں۔

06:19	canvascolor \$R, \$G اور \$ B کمانڈ میں،
06:23	ریڈ- گرین اور بلو کمبائنیشن یعنی مجموعے کو پچھلے مرحلے میں وریٹبلس آر، جی اور بی کو تفویض کئے گئے ویلیوز سے بدل دئے جاتے ہیں۔
06:34	جب یہ کمانڈ ایکڑ کیوٹ ہوتی ہے، کینوس کلر ریڈ ملی متعین کیا جاتا ہے۔
06:41	\$ green، \$ blue، \$ red وریٹبلس کے دوسرے سیٹ ہیں۔
06:45	جسے 0 اور 255 کے درمیان کے ریڈم ویلیوز، ریڈ ملی متعین کئے گئے ہیں۔
06:53	ریڈ- بلو- گرین مجموعے کے ویلیوز، وریٹبلس سے بدل جاتے ہیں۔ \$ red، pencolor \$ blue اور \$ green،
07:02	\$ red، \$ green اور \$ blue جنہیں ریڈم ویلیوز پہلے مرحلے میں مخصوص کی گئی ہیں۔
07:10	pen کارنگ بھی ریڈ ملی متعین ہوتا ہے جب کمانڈ ایکڑ کیوٹ ہوتی ہے۔
07:18	penwidth 2 قلم کی چوڑائی 2 pixels پر مقرر کرتا ہے۔
07:25	آگے میں نے دائرہ بنانا سیکھنے کے لئے کوڈ داخل کیا ہے۔
07:30	یہاں \$ x دائرے کے سائز کی نمائندگی کرتا ہے۔
07:35	repeat کمانڈ کے بعد کر لی بریکٹس میں کوڈ دائرہ بناتا ہے۔
07:43	کمانڈس کا اگلا سیٹ ہے go کمانڈ جسکے بعد circle کمانڈ ہے مخصوص سائز کے ساتھ دائرہ بناتی ہے۔
07:54	مثلاً circle with size 5، 5 سائز کے ساتھ، go کمانڈ میں X اور Y پوزیشن پر مخصوص کوارڈینیٹس پر دائرہ بناتا ہے۔
08:09	ہر دائرے کے لئے، میں نے کینوس پر مختلف مقامات مخصوص کئے ہیں۔
08:16	میں ٹیکسٹ ایڈیٹر سے کوڈ کاپی کر کے اسے KTurtle ایڈیٹر میں پیسٹ کروں گا۔
08:23	ٹیوٹوریل روک دیں اور KTurtle ایڈیٹر میں پروگرام ٹائپ کریں۔
08:29	پروگرام ٹائپ کرنے کے بعد ٹیوٹوریل دوبارہ شروع کریں۔
08:33	میں اس کوڈ کو Fullspeed میں ایکڑ کیوٹ کرتا ہوں
08:37	Run آپشن میں بیان کردہ کسی بھی رفتار میں آپ اس کوڈ کو ایکڑ کیوٹ کر سکتے ہیں۔
08:43	میں یہ کوڈ کچھ مرتبہ رن کروں گا۔

08:46	آپ pen color اور canvas color کی ریٹڈ ملی طور پر متعین ویلیوز میں فرق دیکھ سکتے ہیں۔
08:54	ہر ایکز کیوشن میں pen اور کینوس کے رنگ میں تبدیلیاں نوٹ کریں۔
09:01	آپ جتنی بار چاہیں، اتنی بار کوڈ ایکز کیوٹ کر سکتے ہیں اور pen اور کینوس میں ریٹڈ ملی طور پر متعین ویلیوز میں تبدیلی نوٹ کر سکتے ہیں۔
09:15	اسی کے ساتھ ہم ٹیوٹورل کے آخر میں آچکے ہیں۔
09:20	مختصر میں ...
09:22	اس ٹیوٹوریل میں، ہم نے "learn" کمانڈ اور "random" * کمانڈ کے بارے میں سیکھا۔
09:30	حل کرنے کے لئے ایک مشق کے طور پر،
09:32	learn کمانڈ کا استعمال کرتے ہوئے، کینوس کے چاروں کونوں پر pentagon، square، rectangle hexagon بنائیں اور
09:45	کینوس کے مرکز میں ایک دائرہ بنائیں۔
09:49	"random" کمانڈ کا استعمال کرتے ہوئے مختلف رنگ تیار کریں اور
09:55	اپنے جیومیٹری شکلوں اور کینوس کسٹمائز کریں۔
10:00	اس لنک پر دستیاب ویڈیو دیکھیں۔ <a href="http://spoken-tutorial.org/What is a Spoken Tutorial">http://spoken-tutorial.org/What is a Spoken Tutorial</a>
10:04	یہ اسپوکن ٹیوٹوریل پروجیکٹ کا خلاصہ بیان کرتا ہے۔
10:08	اگر آپ کے پاس اچھی بینڈ ویڈیو نہیں ہے تو آپ اسے ڈاؤن لوڈ کر کے دیکھ سکتے ہیں۔
10:13	اسپوکن ٹیوٹوریل پروجیکٹ ٹیم ...
10:15	اسپوکن ٹیوٹوریل کا استعمال کرتے ہوئے ورکشاپ بھی چلاتی ہے۔
10:19	اور آن لائن ٹیسٹ پاس کرنے والوں کو سند دیتے ہیں۔
10:22	مزید معلومات کے لئے <a href="mailto:contact@spoken-tutorial.org">contact@spoken-tutorial.org</a> پر لکھیں۔
10:29	اسپوکن ٹیوٹوریل پروجیکٹ ٹاک ٹوائے پیجر پروجیکٹ کا حصہ ہے۔

10:33	اسے بھارتی حکومت کے ایچ آر ڈی کے "آئی سی ٹی کے ذریعے قومی خواندگی مشن " کی طرف سے حمایت حاصل ہے۔
10:40	اس مشن پر مزید معلومات درج ذیل لنک پر دستیاب ہیں <a href="http://spoken-tutorial.org/NMEICT-Intro">http://spoken-tutorial.org/NMEICT-Intro</a>
10:46	اس اسکرپٹ کا ترجمہ اور صدا بندی میں نے یعنی وجاحت احمد نے کی ہے شامل ہونے کیلئے آپ کا شکریہ