Time	Narration
00:01	ہیلو دوستوں.
00:03	KTurtle میں Programming concepts پر اس ٹیوٹوریل میں خوش آمدید.
00:08	اس ٹیٹوریل میں، ہم سیکھیں گے کہ
00:12	KTurtle میں پروگرام کس طرح لکھیں.
00:15	یوزر کے ان پٹ کو اسٹور یعنی جمع کرنے کے لئے ویریبلس کا استعمال کیسے کریں.
00:18	canvas(کینوس) پر پرنٹ کرنے کے لئے print کمانڈ کا استعمال کیسے کریں.
00:22	لائن کو Comment کیسے کریں.
00:24	اس ٹیوٹوریل کو ریکارڈ کرنے کے لئے، میں Ubuntu Linux OS Version 11.10 اور KTurtle version 0.8.1 beta کو استعمال کر رہا ہوں.
00:37	ہم مان کر چلتے ہیں، کہ آپ کو KTurtle کے کام کی بنیادی معلومات ہیں.
00:43	اگر نہیں، تو متعلقہ ٹیوٹوریلس کے لئے ہماری ویب سائٹ http://spoken-tutorial.org دیکھیں.
00:49	آگے بڑھنے سے پہلے ہم KTurtle کے بارے میں کچھ بنیادی معلومات پر بات کریں گے.
00:55	کینوس پر ظاہر "Turtle" کو "sprite" کہتے ہیں.
01:00	"Sprite" ایک چھوٹی امیج ہے جو سکرین پر ادھر اُدھر گھومتی ہے، مثلا کرسر sprite ہے.
01:10	"spritehide" کمانڈ Turtle کو کینوس سے پوشیدہ رکھتی ہے.
01:15	"spriteshow" کمانڈ Turtle کو ظاہر کرتی ہے اگر یہ پوشیدہ ہے.
01:21	"clear" کمانڈ کینوس سے تمام ڈرائنگس کو ہٹاتی ہے.
01:27	KTurtle میں،
01:29	"$" نشان ویریبلس کا کنٹینر ہے.
01:34	(asterisk) "*" دو اعداد کے ضرب کے لئے استعمال ہوتا ہے.
01:41	(caret) "^" نمبر کے پاور کو بڑھاتا ہے.
01:45	(hash) "#" نشان اس کے بعد لکھی لائن کو کمینٹ کرتا ہے.
01:50	"sqrt"، اسکوئر روٹ یعنی تعداد کے اسکوئر کو معلوم کرنے کے لئے ایک inbuilt فنکشن ہے.

01:58	نیا KTurtle اپلی کیشن کھولیں.
02:02	Dash home >> Media Apps پر کلک کریں.
02:07	Type میں، Education اور KTurtle منتخب کریں.
02:13	KTurtle اپلی کیشن کھولتا ہے.
02:20	ہم terminal کا استعمال کرتے ہوئے بھی KTurtle کھول سکتے ہیں.
02:24	terminal کھولنے کے لئے ایک ساتھ CTRL + ALT + T دبائیں.
02:30	KTurtle ٹائپ کریں اور اینٹر دبائیں، KTurtle اپلی کیشن کھلتی ہے.
02:41	اب میں پروگرام کوڈ ٹائپ کرتا ہوں اور سمجھاتا ہوں.
02:46	میں پروگرام ٹیکسٹ کو زوم کرتا ہوں، یہ تھوڑا دھندلا ہوسکتا ہے.
02:55	#program to find square of a number۔ اینٹر دبائیں.
03:15	"#" نشان اس کے بعد لکھی لائن کمینٹ کرتا ہے.
03:19	یعنی، یہ لائن ایکزِ کیوٹ نہیں ہوگی، جب پروگرام رن ہو رہا ہو، اینٹر دبائیں.
03:29	reset
03:30	reset کمانڈ Turtle کو ڈیفالٹ پوزیشن میں متعین کرتی ہے . اینٹر دبائیں.
03:38	$ i = ask، ڈبل کوٹس میں enter a number for i and click OK
03:58	"$ i" یوزر کی ان پٹ کو جمع کرنے کے لئے ایک ویریبل ہے.
04:03	"ask" کمانڈ یوزر کے ان پٹ کو ویریبل میں جمع کرنے کے لئے پوچھتی ہے . اینٹر دبائیں.
04:11	"fontsize" space 28.
04:17	fontsize پرنٹ کی طرف مستعمل فونٹ سائز مقرر کرتا ہے.
04:20	Fontsize، نمبر یعنی تعداد کو ان پٹ کے طور پر لیتا ہے، اور pixels کے طور پر مقرر کرتا ہے.
04:27	print $ i * $ i
04:36	print $ i * $ i نمبر کے اسکوئر کا حساب کرتا اور پرنٹ کرتا ہے . اینٹر دبائیں.
04:45	spritehide
04:48	spritehide کینوس سے 'Turtle' کو پوشیدہ رکھتا ہے.

04:53	اب پروگرام رن کریں.
04:56	ایڈیٹر میں کوڈ ایکزِکیوشن شروع کرنے کے لئے ٹول بار میں Run کے بٹن پر کلک کریں.
05:03	یہ کارکردگی کی رفتار کی فہرست ظاہر کرتا ہے.
05:07	Full speed (no highlighting and inspector)
05:10	Full speed، slow، slower، slowest اور step-by-step.
05:17	میں کوڈ slow رفتار میں رن کرتا ہوں.
05:21	ایک "input bar" دکھایا جاتا ہے.
05:23	i کے لئے 15 درج کریں اور OK پر کلک کریں.
05:29	'15' کا اسکوئر '225' = کینوس پر دکھایا جاتا ہے.
05:35	اب پروگرام کے ذریعے نمبر کے nth power کو معلوم کرنا سیکھتے ہیں.
05:42	میرے پاس text editor میں پہلے سے ہی پروگرام ہے.
05:46	میں text editor سے پروگرام کاپی کرتا ہوں اور یہ KTurtle editor میں پیسٹ کرتا ہوں.
05:56	یہاں ٹیوٹوریل روک دیں اور پروگرام کو KTurtle editor میں کاپی کریں.
06:03	میں پروگرام ٹیکسٹ پر زوم کرتا ہوں.
06:07	پروگرام کی وضاحت.
06:09	#نشان، اس کے بعد لکھی لائن کمینٹ کرتا ہے.
06:13	reset کمانڈ Turtle کو ڈیفالٹ پوزیشن یعنی مقام پر متعین کرتی ہے.
06:18	$i اور $n یوزر کی ان پٹ کو جمع کرنے کے لئے ویریبلس ہیں.
06:25	"ask" کمانڈ یوزر کے ان پٹ کو ویریبلس میں جمع کرنے کے لئے پوچھتی ہے.
06:31	fontsize 28 پرنٹ طرف مستعمل فونٹ سائز مقرر کرتا ہے.

06:37	Fontsize نمبر کو ان پٹ کے طور پر لیتا ہے، اور pixels کے طور پر مقرر کرتا ہے.
06:43	print ($i^$n) نمبر کی nth power کا حساب اور پرنٹ کرتا ہے.
06:52	spritehide کینوس سے Turtle' کو پوشیدہ رکھتا ہے.
06:57	پروگرام رن کریں.
07:00	i کے لئے 5 درج کریں اور OK پر کلک کریں.
07:05	n کے لئے 4 درج کریں OK کو کلک کریں۔ 5^4=625 کینوس پر دکھایا جاتا ہے.
07:18	آگے، نمبر کا اسکوئر روٹ معلوم کرنے کے لئے پروگرام میں انبلٹ "sqrt" فنکشن کا استعمال کریں.
07:27	میں editor سے کوڈ کاپی کر کے KTurtle کے editor میں پیسٹ کرتا ہوں.
07:35	یہاں ٹیوٹوریل کو روکیں اور پروگرام کو اپنے KTurtle کے editor میں کاپی کریں.
07:43	میں پروگرام ٹیکسٹ کو زوم کرتا ہوں، یہ تھوڑا دھندلا ہو سکتا ہے.
07:49	میں کوڈ سمجھاتا ہوں.
07:52	#نشان، اس کے بعد لکھی لائن کمینٹ کرتا ہے.
07:57	reset کمانڈ Turtle کو ڈیفالٹ پوزیشن میں متعین کرتی ہے.
08:02	i $ یوزر کی ان پٹ کو اسٹور کرنے کے لئے ویریبل ہے.
08:07	fontsize 28 پرنٹ کی طرف سے مستعمل فونٹ سائز مقرر کرتا ہے.
08:12	print sqrt $ i نمبر کا اسکوئر روٹ پرنٹ کرتا ہے.
08:19	spritehide کینوس سے Turtle کو پوشیدہ رکھتا ہے.
08:24	اب میں پروگرام رن کرتا ہوں.
08:28	i کے لئے 169 درج کریں اور OK پر کلک کریں.
08:34	169 کا اسکوئر روٹ 13 کینوس پر دکھایا جاتا ہے.
08:39	پھر سے رن کریں.
08:42	i کے لئے 169- درج کریں اور OK پر کلک کریں.
08:49	اگر ہم نیگیٹیو یعنی منفی نمبر درج کرتے ہیں، آؤٹ پٹ nan' ہے، یعنی not a number
08:56	کیونکہ منفی نمبر کا اسکوئر روٹ real number نہیں ہے.

09:02	اب پروگرام کے ذریعے پوزِٹو نمبر کا cube-root معلوم کریں.
09:08	میں پروگرام کو editor سے کاپی کر کے 'KTurtle' کے editor میں پیسٹ کرتا ہوں.
09:19	یہاں ٹیوٹوریل روک دیں اور پروگرام کو اپنے KTurtle editor میں کاپی کریں.
09:25	میں پروگرام ٹیکسٹ کو زوم کرتا ہوں، یہ تھوڑا دھندلا ہوسکتا ہے.
09:31	میں پروگرام سمجھاتا ہوں.
09:35	#نشان، اس کے بعد لکھی لائن کمینٹ کرتا ہے.
09:38	نوٹ کریں، یہ single line comment ہے.
09:42	ہر کمینٹ کے آگے #نشان ہونا چاہیے.
09:48	reset کمانڈ Turtle کو ڈیفالٹ پوزیشن میں سیٹ یعنی متعین کرتی ہے.
09:53	i $اور C $یوزر کی ان پٹ کو جمع کرنے کے لئے ویریبلس ہیں.
09:59	$C=($i)^(1/3)، نمبر کے cube-root کا حساب کرتا ہے.
10:07	fontsize 28 پرنٹ کی طرف سے مستعمل فونٹ سائز مقرر کرتا ہے.
10:13	print $ C نمبر کے cube-root کو پرنٹ کرتا ہے.
10:19	spritehide کینوس سے Turtle کو پوشیدہ رکھتا ہے.
10:23	اب پروگرام رن کریں.
10:27	i کے لئے 343 درج کریں اور OK پر کلک کریں.
10:34	343 کا cube-root، 7 کینوس پر دکھایا جاتا ہے.
10:40	اسی کے ساتھ ہم اس ٹیوٹوریل کے آخر میں آ گئے ہیں.
10:43	مختصر میں...
10:46	اس ٹیوٹوریل میں، ہم نے سیکھا.
10:49	پروگرامنگ کنسیپٹس
10:52	sqrt فنکشن کا استعمال.
10:55	print کمانڈ کا استعمال.
10:57	KTurtle editor اور کینوس کا استعمال.

11:02	ایک مشق کے طور پر، میں چاہتا ہوں کہ آپ
11:08	نمبر کے کیوب اور
11:11	نمبر کے nth root کے لئے بنیادی پروگرامنگ کمانڈس کا استعمال کریں.
11:15	اس لنک پر دستیاب ویڈیو دیکھیں.http://spoken-tutorialorg/What is a Spoken Tutorial
11:19	یہ اسپوکن ٹیٹوریل پروجیکٹ کا خلاصہ بیان کرتا ہے.
11:22	اگر آپ کے پاس اچھی بینڈ وڈتھ نہیں ہے تو آپ اسے ڈاؤن لوڈ کر کے دیکھ سکتے ہیں.
11:27	اسپوکن ٹیوٹوریل پروجیکٹ ٹیم:...
11:29	اسپوکن ٹیوٹو ریلس کا استعمال کرتے ہوئے ورکشاپ بھی چلاتی ہے.
11:32	جو آن لائن ٹیسٹ پاس کرتے ہیں، ان کو سند بھی دیتے ہیں.
11:35	مزید معلومات کے لئے contact@spoken-tutorial.org پر لکھیں.
11:44	اسپوکن سبق پروجیکٹ ٹاک ٹو اے ٹیچر پروجیکٹ کا حصہ ہے.
11:48	اسے بھارتی حکومت کے ایمپچارڈی کے "آئی سی ٹی کے ذریعے قومی خواندگی مشن " کی طرف سے حمایت حاصل ہے.
11:55	اس مشن پر مزید معلومات درج ذیل لنک پر دستیاب ہیںhttp://spoken-tutorial.org/NMEICT-Intro
11:59	اس اسکرپٹ کا ترجمہ اور صدا بندی میں نے یعنی وجاحت احمد نے کی ہے شامل ہونے کیلئے آپکا شکریہ۔