

Narration	Time
ہیلو دوستوں۔	00.01
KTurtle میں Control Execution پر اس ٹیوٹوریل میں آپ کا استقبال ہے۔	00.03
اس ٹیوٹوریل میں، ہم سیکھیں گے۔	00.10
'while' لوپ اور	00.13
'for' لوپ	00.15
اس ٹیوٹوریل کو ریکارڈ کرنے کے لئے، میں انٹوینکس OS ورژن 12.04 اور KTurtle ورژن 0.8.1 بیٹا (beta) کا استعمال کر رہی ہوں۔	00.17
ہم یہ مان کر چلتے ہیں، کہ آپ کو KTurtle کے کام کی بنیادی معلومات ہیں۔	00.32
اگر نہیں، تو متعلقہ ٹیوٹوریلز کے لئے ہماری ویب سائٹ http://spoken-tutorial.org دیکھیں۔	00.38
ایک نیا KTurtle اپڈیٹیشن کھولیں۔	00.45
Dash home پر کلک کریں۔	00.48
سرچ بار میں KTurtle ٹائپ کریں۔	00.50
option پر کلک کریں KTurtle اپڈیٹیشن کھلتا ہے۔	00.53
پہلے میں سمجھاتی ہوں کہ control execution کیا ہے۔	00.59
Control execution پروگرام کی رفتار کو کنٹرول کرتا ہے۔	01.05
program execution کو کنٹرول کرنے کے لئے مختلف کنڈیشنس استعمال ہوتی ہیں۔	01.10
Loop بار - بار دہرائے جانے والے ایکزیکوشن کوڈ کا ایک بلاک ہے، جب تک کوئی کنڈیشن مکمل نہیں ہوتی۔	01.16
مثلاً "while" لوپ اور "for" لوپ۔	01.25
"while" لوپ کے ساتھ ٹیوٹوریل شروع کریں۔	01.30
"while" لوپ میں کوڈ تب تک بار بار چلتا ہے جب تک 'boolean' false میں نہیں بدلتا ہے۔	01.34

01.42	میں "while" لوپ کی ساخت کو سمجھاتی ہوں۔ while loop condition { do something with loop increment variable}
01.56	میرے پاس text editor میں پہلے سے ہی کوڈ ہے۔
01.59	میں text editor سے پروگرام کاپی کر کے KTurtle editor میں پیسٹ کرتی ہوں۔
02.07	براہ مہربانی یہاں ٹیوٹوریل روک دیں اور پروگرام کو اپنے KTurtle editor میں ٹائپ کریں۔
02.13	پروگرام ٹائپ کرنے کے بعد ٹیوٹوریل دوبارہ شروع کریں۔
02.18	میں پروگرام ٹیکسٹ کو زوم کرتی ہوں، یہ تھوڑا دھندلا ہو سکتا ہے۔
02.25	اب میں کوڈ سمجھاتی ہوں۔
02.27	# علامت اس کے بعد لکھی لائن کو کمنٹ کرتا ہے۔
02.32	یعنی، یہ لائن execute نہیں ہوگی، جب پروگرام رن ہو رہا ہو۔
02.38	reset کمانڈ Turtle کو ڈیفالٹ پوزیشن میں مقرر کرتی ہے۔
02.43	\$ x = 0، ویریبل x کا ابتدائی ویلیو zero درج کرتا ہے۔
02.52	"keyword message کے بعد پروگرام میں میسج ڈبل کوٹس علامات میں دیا گیا ہے "message " کمانڈ" " string کو ان پٹ کے طور پر لیتی ہے۔
03.04	یہ string سے ٹیکسٹ شامل کرتے ہوئے ایک پاپ - اپ ڈائیلاگ باکس ظاہر کرتا ہے۔
03.11	"while" کنڈیشن چیک کرتا ہے۔ while \$ x < 30
03.17	\$ x = \$ x + 3، ویریبل کی ویلیو میں اضافہ کرتا ہے۔ \$ x by 3
03.27	print، fontsize 15 کمانڈ کی طرف سے استعمال شدہ فانٹ سائز مقرر کرتا ہے۔
03.35	FontSize، ان پٹ کے طور پر تعداد لیتا ہے، pixels پر مقرر کرتا ہے۔
03.42	forward 20، "Turtle" کو کینواس پر 20 سٹیپس آگے جانے کی اجازت دیتا ہے۔
03.52	print \$ x کینواس پر x ویریبل کی ویلیو ظاہر کرتا ہے۔
04.01	پروگرام کو رن کرنے کے لئے "Run" کے بٹن پر کلک کریں۔

04.05	ایک میسج ڈائیلاگ باکس پاپ - اپ ہوتا ہے۔ - OK پر کلک کریں۔
04.11	3 کا ضرب 3 سے 30 تک کینواس پر ظاہر ہوتا ہے۔
04.17	"Turtle" کینوس پر 20 سٹیپس آگے بڑھتا ہے۔
04.22	آگے "for" لوپ کے ساتھ کام کرتے ہیں۔
04.26	"for" لوپ ایک کاؤنٹنگ لوپ ہے۔
04.29	"for" لوپ میں ہر وقت کوڈ execute ہوتا ہے۔
04.34	ویریبلس کی ویلیو بڑھتی جاتی ہے، اس کے آخری ویلیو تک پہنچنے تک۔
04.41	اب میں "for" لوپ کی ساخت کو سمجھاتی ہوں۔
04.46	(Statement)for variable = start number to end number
04.55	اب میں موجودہ پروگرام کو ہٹاتی ہوں۔
04.59	میں clear کمانڈ ٹائپ کرتی ہوں، اور کینواس کو صاف کرنے کے لئے رن کرتی ہوں۔
05.05	اب میں text editor سے پروگرام کاپی کر کے، KTurtle editor میں پیسٹ کرتی ہوں۔
05.14	براہ مہربانی یہاں ٹیوٹورل روک دیں اور اپنے KTurtle editor میں پروگرام ٹائپ کریں۔
05.20	پروگرام ٹائپ کرنے کے بعد ٹیوٹورل دوبارہ شروع کریں۔
05.25	میں پروگرام ٹیکسٹ کو زوم کرتی ہوں، یہ تھوڑا دھندلا ہو سکتا ہے۔
05.32	اب میں پروگرام سمجھاتی ہوں۔
05.34	# علامت اس کے بعد لکھی لائن کو کمیٹ (comment) کرتا ہے۔
05.39	reset کمانڈ Turtle کو ڈیفالٹ پوزیشن میں مقرر کرتی ہے۔
05.44	$r = 0$ ویریبل کی ویلیو r سے zero تک initialize کرتا ہے۔
05.52	for \$ x = 1 to 15، 1 سے 15 تک "for" کنڈیشن چیک کرتا ہے۔
06.01	$r = x * (x + 1) / 2$ ویریبل r کی ویلیو کا حساب کرتا ہے۔
06.12	print، fontsize 18 کمانڈ کی طرف سے استعمال شدہ فانٹ سائز مقرر کرتا ہے۔
06.19	print \$ r کینواس پر 'r' ویریبل کی ویلیو ظاہر کرتا ہے۔
06.26	'forward 15' Turtle کو کینواس پر 15 سٹیپس آگے بڑھاتا ہے۔

06.34	go 10,250 Turtle کو کینوس کے بائیں طرف سے 10 pixels اور اوپر سے 250 pixels آگے بڑھاتا ہے۔
06.48	"Turtle" تمام print کمانڈس کو بغیر کسی فرق کے ظاہر کرتی ہیں۔
06.54	"Wait 2" کمانڈ Turtle کو اگلی کمانڈ کو execute سے پہلے 2 سیکنڈ تک انتظار کرنے کے لئے تیار کرتی ہے۔
07.04	"print" کمانڈ "string" کو ڈبل کوئٹس علامات میں ظاہر کرتا ہے اور \$ r ویریبیل کو بھی ظاہر کرتا ہے۔
07.13	اب میں پروگرام کو رن کرنے کے لئے 'Run' کے بٹن پر کلک کرتی ہوں۔
07.17	پہلے 15 قدرتی اعداد یعنی batural numbers کے جوڑ کی سیریز اور پہلے قدرتی اعداد کا جوڑ کینوس پر ظاہر ہوتا ہے۔
07.27	Turtle کینوس پر 15 سٹیپس آگے بڑھتا ہے۔
07.32	اسی کے ساتھ ہم اس ٹیوٹوریل کے اختتام کی طرف آگئے ہیں۔
07.37	مختصر میں ..
07.40	اس ٹیوٹوریل میں ہم نے "while" لوپ،
07.44	اور "for" لوپ کا استعمال کرنا سیکھا۔
07.47	مشق کے طور پر، میں چاہتی ہوں کہ آپ ..
07.54	"while" لوپ کا استعمال کرتے ہوئے 2 کا ضرب،
07.58	"for" loop کا استعمال کرتے ہوئے ایک تعداد کا پہاڑا یعنی multiplication table تیار کرنے کے لئے ایک پروگرام لکھیں۔
08.03	اس لنک پر دستیاب ویڈیو دیکھیں۔ http://spoken-tutorial.org/What is a Spoken Tutorial
08.08	یہ سپوکن ٹیوٹوریل پروجیکٹ کا خلاصہ کرتا ہے۔
08.12	اگر آپ کے پاس اچھی بینڈ ویڈیو نہیں ہے، تو آپ اسے ڈاؤن لوڈ کر کے دیکھ سکتے ہیں۔
08.17	سپوکن ٹیوٹوریل پروجیکٹ ٹیم:
08.20	سپوکن ٹیوٹوریل کا استعمال کرتے ہوئے ورکشاپ بھی چلاتی ہے۔
08.23	جو آن لائن ٹیسٹ پاس کرتے ہیں، انہیں سند بھی دیتے ہیں۔
08.27	مزید معلومات کے لئے contact@spoken-tutorial.org پر لکھیں۔
08.36	سپوکن ٹیوٹوریل پروجیکٹ ٹاک - ٹو - ایچ پروجیکٹ کا حصہ ہے۔

08.41	یہ حکومت ہند کی وزارت برائے انسانی وسائل و ترقی کے قومی تعلیمی مشن بذریعہ ICT کی مدد سے جاری ہے۔
08.48	اس مشن پر مزید معلومات درج ذیل لنک پر دستیاب ہے N http://spoken-tutorial.org/NMEICT-Intro
08.54	اس سکرپٹ کا ترجمہ و جاہت احمد اور صدابندی نازنین شیخ نے کی ہے۔ ہمارے ساتھ شریک ہونے کیلئے بہت شکریہ