

=== এ সপ্তাহের এসাইনমেন্ট ===

সবাই নিচের এসাইনমেন্ট গুলো রেডি করে গিটহাবে পুশ করুন। ক্লাশে দেখানো পেটারন অনুযায়ী জমা দিবেন।

=== টপিকস ===

- রেজাল্ট সিসটেম রেডি করুন যেখানে গ্রেড এন্ড জিপিএ তে রেজাল্ট পাওয়া যাবে
- বয়স এর উপরে ভিত্তি করে একটি ইউজার একসেস প্রোগ্রাম রেডি করুন যেখানে ২০ থেকে ৩৫ বছরের সবাই একসেস পাবে
- ইউজার মেমবারশিপ লেভেল তৈরি করুন যেখানে ইউজার রা তাদের ক্রেডিট অনুযায়ী বিভিন্ন লেভেলে আসবে
- রেজাল্টের উপরে ভিত্তিকরে একজন স্টুডেন্টকে শুভেচ্ছা মেজে অথবা দুঃখ প্রকাশ মেসেজ প্রদান করুন সাথে ভাইয়া এবং আপুদের আলাদা সম্ভাসন জানান
- একটি লুপ তৈরি করুন যেখানে ইনিশিয়াল ভেলু ১০০০০। আপনাকে লুপটা ৫০ বার ঘুরাতে হবে এবং ইনক্রিমেন্ট ও ডিক্রিমেন্ট অপারেটর ইউজ করে ২ বার করবেন
- ফর লুপ ব্যবহার করে ৫০০ বার ঘুরবে এমন একটা লুপ তৈরি করুন যেখানে ৩ ও ৪ দ্বারা বিভাজ্য সংখ্যা গুলাই শুধু বের করে আনবেন।
- ফর লুপ ব্যবহার করে এমন একটা লুপ তৈরি করুন যা কি না প্রতি ধাপে ৩ করে ইনক্রিমেন্ট হবে এবং লুগপটি ১১ দ্বারা বিভাজ্য কোন সংখ্য পেলো অটো লুপ ব্রেক করে দিবে (লুপ শেষ করে দিবে)
- চিন্তা করে ফর লুপ ব্যবহার করে ২,৩,৪,৫ এর নামতা বের করুন
- আরো কিছু আসবে ...



```
50 vignette.blur = (1-health) * 2 + smokeEffect * 10 + healthLoss * 10;
51 vignette.blurDistance = (1-health) * 2 + smokeEffect * 10;
52 vignette.chromaticAberration = heatEffect * 50;
53 }
54
55
56 void OnTriggerStay(Collider c)
57 {
58     var fire = c.GetComponent<Fire>();
59     if (fire && fire.alive)
60     {
61         float dist = 1-(((transform.position - fire.transform.position).magnitude));
62         NearHeat(dist);
63     }
64
65     var smoke = c.GetComponent<SmokeParticle>();
66     if (smoke && smoke.GetComponent<Particle>().isActiveAndNotStopped)
67     {
68         float dist = 1-(((transform.position - smoke.transform.position).magnitude));
69         NearSmoke(dist);
70     }
71 }
72
73 void OnCollisionEnter(Collision c)
74 {
75     var healthBox = c.gameObject.GetComponent<HealthBox>();
76     if (healthBox)
77     {
78         healthBox.health -= 1;
79     }
80 }
```