

THE

Quick DASH

“ද කුවික් ඩෂ්”

ලකුණු ලබාගැනීමේ උපදෙස්

“ද කුවික් ඩෂ්” හි ලකුණුදීම කොටස් දෙකකින් යුක්තවේ : නොහැකිබව/රෝග ලක්ෂණ (අංග 11 කි , ලකුණු 1-5 දක්වා) සහ විශේෂිත කුසලතා ක්‍රීඩා /සංගීතය හෝ වැඩකිරීමේ මොඩුලය (වෛකල්පිත) (අංග 4 කි , ලකුණු 1-5 දක්වා)

නොහැකිබව./රෝග ලක්ෂණ ලකුණු එකතුව

ලකුණු ගනණය සඳහා අවම ලෙස අංග 11 න් 10 ක් වත් සම්පූර්ණ කලයුතුය. සියළුම ප්‍රතිචාරවල දක්වනු ලබන අගයන්ගේ එකතුවේ සාමාන්‍ය අගය, ප්‍රතිචාර පහෙහි එකතුව දක්වයි. මෙම අගයෙන් එකක් අඩුකර 25න් වැඩිකර 100ට අගය සොයනු ලැබේ. වැඩි අගය වැඩි නොහැකිබව පෙන්නවයි.

“කුවික් ඩෂ්” නොහැකිබව/රෝග ලක්ෂණ එකතුවේ අගය =

$$\left(\left[\frac{(\text{ප්‍රතිචාර } n \text{ හි එකතුව})}{n} \right] - 1 \right) \times 25$$

n යනු සම්පූර්ණ කරනලද ප්‍රතිචාරවල එකතුවයි.

වෛකල්පිත මොඩියුල (තෝරාගතහැකි කොටස): ක්‍රීඩා /සංගීත හෝ රැකියාව)

එක් වෛකල්පිත මොඩියුලයක් කොටස් හතරකින් යුක්තය. ප්‍රශ්නවල ස්වභාවය අනුව පුද්ගලයන් විසින් මෙම කොටස් පාවිච්චි කිරීම හෝ නොකිරීම සිදුකරයි. වෛකල්පිත මොඩියුලයේ අරමුණාවන්නේ වෘත්තීය මලල ක්‍රීඩකයන්/චිත්‍ර ශිල්පීන් හෝ අනෙකුත් ශිල්පීන්ගේ ඵදිනෙදා කටයුතුවලට බලනොපාන, “කුවික් ඩෂ්” හි කොටස් 11 න් හඳුනාගැනීමට නොහැකිවූ විශේෂිත අපහසුකම් හඳුනාගැනීමයි.

ඉහත විස්තරකල ක්‍රියාවලියම වෛකල්පිත මොඩියුලයේ කොටස් හතරෙහි අගය සෙවීම සඳහා යොදාගැනේ. අගය සෙවීම සඳහා ප්‍රශ්න හතරටම පිලිතුරු සැපයිය යුතුය. සරල ලෙස එක් එක් ප්‍රතිචාරවල දැක්වූ අගය (කොටස් ගණන); එකතුවකට 4න් බෙදන්න. එකක් අඩුකර 25 න් ගුණකිරීමෙන් සියයට අගය සොයයි.

ප්‍රතිචාර නොදැක්වූ අයිතම(කොටස්)

“කුවික් ඩෂ්” : සියයට දහයකට වඩා කොටස් (එනම් 1 කටවඩා) ප්‍රතිචාර දක්වනකෙනා විසින් හිස්ව තැබුවිට , ඔබට “කුවික් ඩෂ්” නොහැකිබව/රෝග ලක්ෂණ එකතුවේ අගය ගණනය කල නොහැක. මේ හිතිය අනුව (එනම් සියයට දහයකටවඩා කොටස් හිස්ව තැබීමට නොහැක), විශේෂ හැකියා යටතේ එන ක්‍රීඩා /කලා කටයුතු හෝ රැකියා මොඩියුලයෙහි කොටස් එකක්වත් හිස්ව තිබිය නොහැක. මෙයට හේතුව වන්නේ මොඩියුලයෙහි කොටස් 4ක් පමණක් තිබීමය.