

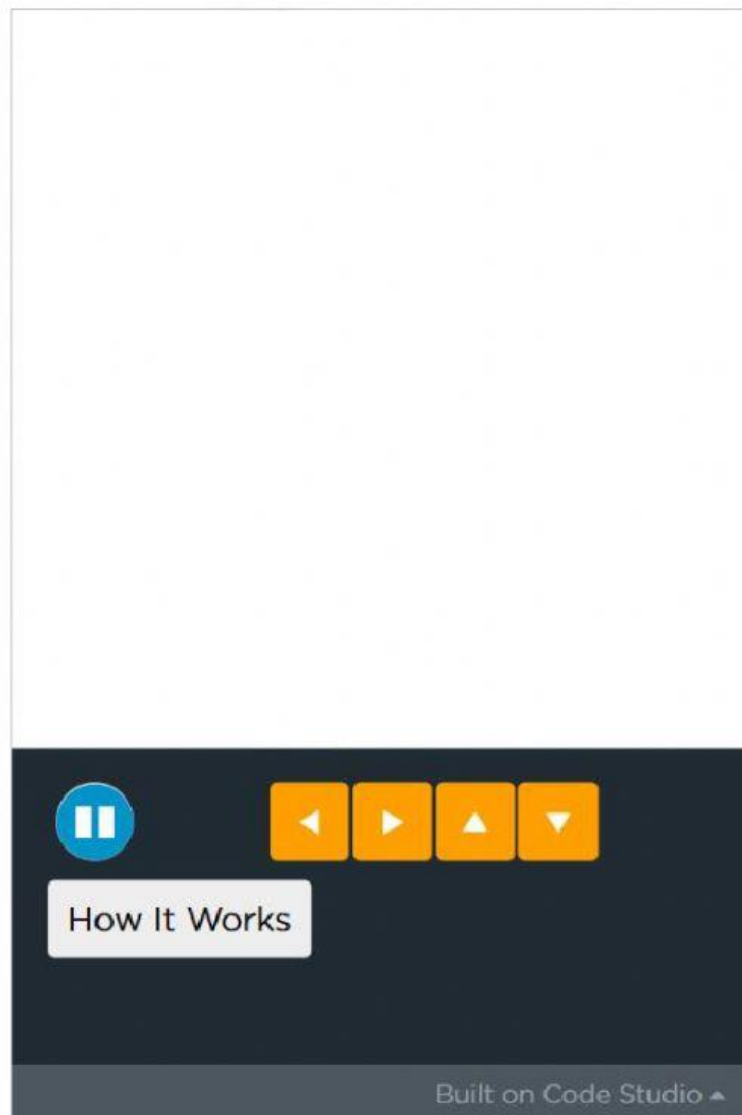
Homework Assignment

ගෙදර වැඩ පවරම

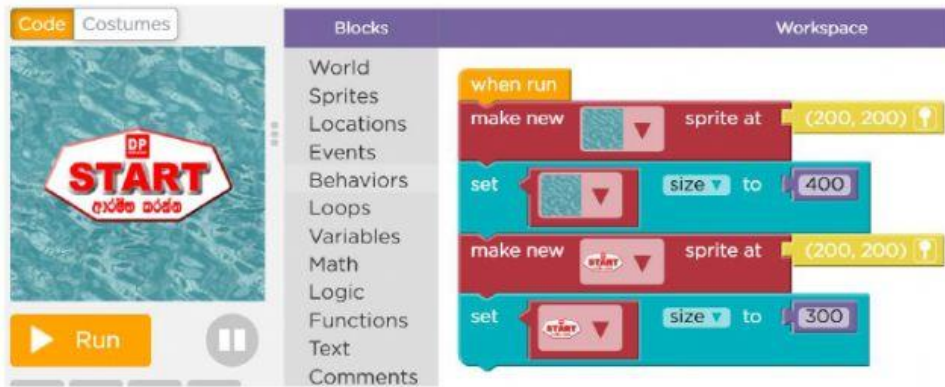
26



Coding School



- ඔබට ආරම්භක තිරය පහත පරිදි ලැබී ඇත.



- Start රූපය ක්ලික් කළ විට



අපි play කිරීමට නියමිත නිල් පැහැති බෝට්ටුව make new sprite මගින් ලබාගන්න



make new sprite මගින් කොළ පැහැති බෝට්ටුව ලබාගෙන රූපයේ පරිදි ස්ථානගත කරන්න.



make new sprite මගින් රතු පැහැති බෝයාව(ජලයේ රඳවන සළකුණ) ලබාගෙන රූපයේ පරිදි ස්ථානගත කරන්න.

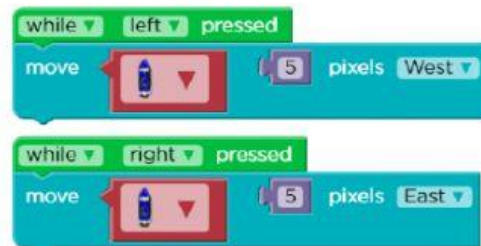


රතු පැහැති බෝයාව නොනවත්වා දකුණට ගමන් කිරීමට moving south and looping 2 නමින් ඇති බ්ලොක් එක යොදන්න.

ඉදිරියේදී ලකුණු දැක්වීමට Score නමින් Variable එකක් නිර්මාණය කර ඉහත බ්ලොක්ස් වලට ම එක් කරන්න.



- නිල් පැහැති බෝට්ටුව Arrow keys මගින් වමට හා දකුණට ගමන් කරවීමට බ්ලොක්ස් සකස් කරන්න.



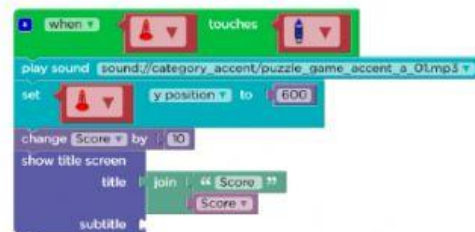
රතු පැහැති බෝයාව කොළ පැහැති බෝට්ටුවේ සපර්ෂ වුවහොත් බෝයාවේ y පිහිටීම 600 ක් විය යුතුය.

රතු පැහැති බෝයාව රතු පැහැති බෝට්ටුවේ සපර්ෂ වුවහොත් බෝයාවේ y පිහිටීම 600 ක් විය යුතුය.

රතු පැහැති බෝයාව නිල් පැහැති බෝට්ටුවේ සපර්ෂ වුවහොත් බෝයාවේ y පිහිටීම 600 ක් විය යුතුය.

සුදුසු ශබ්දයක් ලබාදෙන්න.

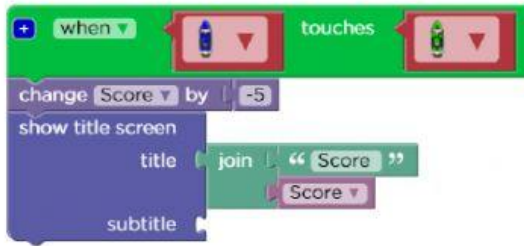
ලකුණු 10 එකතු වී එම ලකුණු පෙන්වීමට බ්ලොක්ස් සකසන්න.



කොළ හා රතු බෝට්ටු එකිනෙක ස්පර්ෂ වුවහොත්

කොළ බෝට්ටුව pixels 50 ක් බටහිරට යාමට ද

රතු බෝට්ටුව pixels 50 ක් නැගෙනහිරට යාමටද සකසන්න.



නිල් හා කොළ බෝට්ටු එකිනෙක ස්පර්ෂ වුවහොත්
ලකුණු 5 ක් අඩුවීමට සකසා
එම ලකුණු තිරයේ පෙන්වන්න.



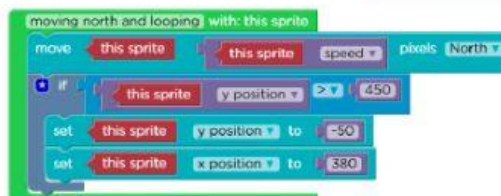
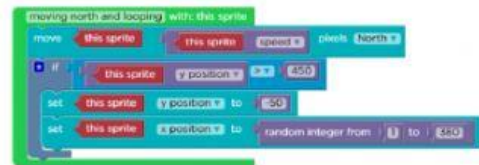
නිල් හා රතු බෝට්ටු එකිනෙක ස්පර්ෂ වුවහොත්
GAME OVER දර්ශනය විය යුතුය

එහිදී සුදුසු ශබ්දයක් යොදන්න. GAME OVER හි විශාලත්වය 300 ලෙස සකසන්න.

බෝට්ටු 3 ම හා බෝයාව ඉවත් කර ලකුණු දර්ශනය වීම ද නවත්වන්න.

නිවරදි පිළිතුර තෝරන්න.

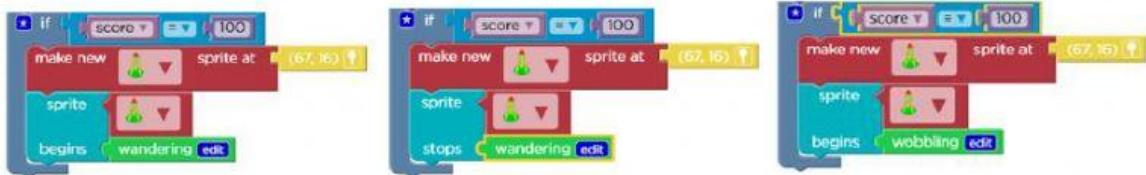
1. ඔබ විසින් සකසන ලද Game එකෙහි රතු බෝට්ටුව නෙතවත්වා වේගයෙන් උතුරු දෙසට ගමන් කරන අතර රතු බෝට්ටුවේ Y අගය 450 වඩා වැඩි නම් Y අගය -50 ටත් X අගය 1 සිට 380 අතර පරාසයකටත් ගෙන යා යුතු වේ. මේ සඳහා Behavior තුළ moving north and looping නමින් Behavior එකක් සකස් කළ යුතු වේ. moving north and looping නම් Behavior එකට අදාළ blocks set එක තෝරන්න.



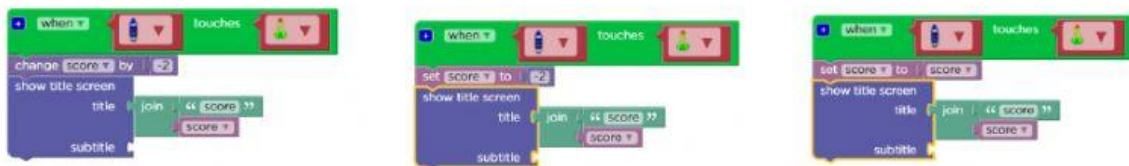
2. ඔබ විසින් play කරන නිල් බෝට්ටුව left and right arrow key click කළ විට තිරයෙන් නෙපෙනෙන තෙක් ගෙන යා හැක.එසේ නොවීමට නම් එක් කළ යුතු blocks මෙනවාද?



3. ලකුණු 100 ට සමාන වූ විට  මෙය තිරය පුරා ගමන් කිරීම සිදු වීමට නම් ඊට අවශ්‍ය blocks මෙනවාද?



4.  මෙය නිල් බෝට්ටුවේ ස්පර්ශ වූ විට ලකුණු 2 බැගින් අඩු වීමට අදාළ blocks මෙනවාද?



5.  මෙම blocks එක යොදා ගැනීමේ අරමුණ කුමක්ද?
මාතෘකාව සභවයි.
මාතෘකාව පෙන්වයි.
මාතෘකාවේ ප්‍රමාණය කුඩා කර තිරය මත පෙන්වයි.