

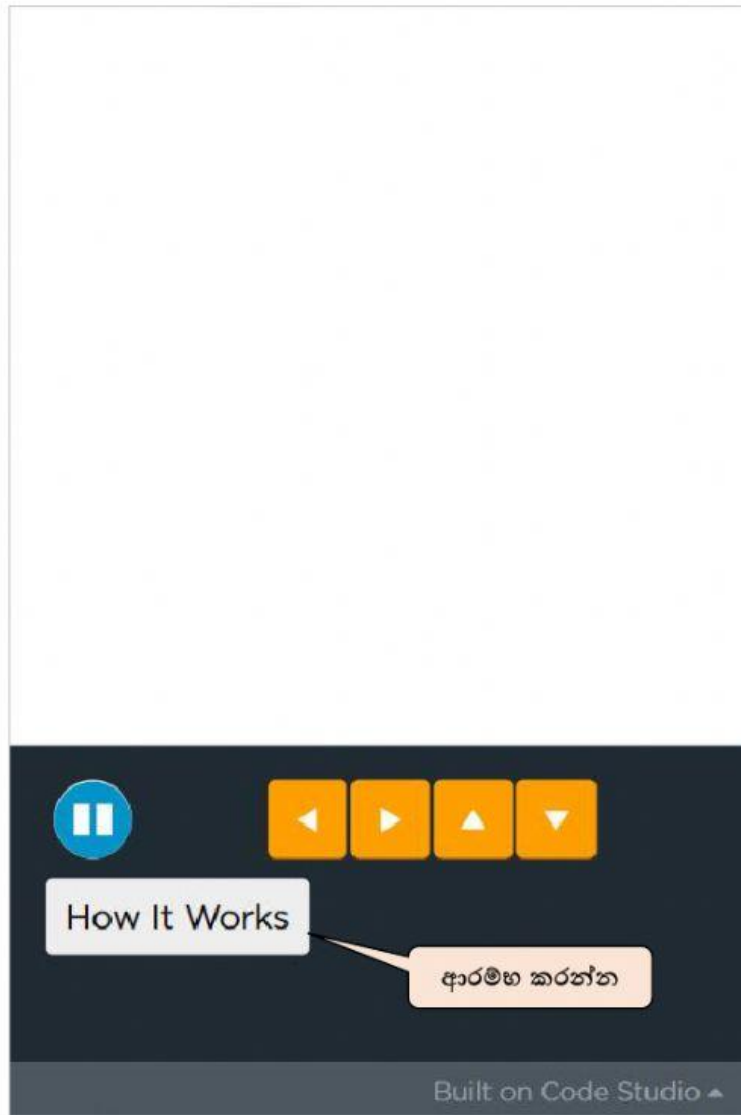
# Homework Assignment

ගෙදර වැඩ පවරුම

28



## Coding School



How It Works

ආරම්භ කරන්න

Built on Code Studio

- ❖ පිට්ටනියක සිටින ඉත්තුවෙකු සහිත පසු බිමක් ඔබට ලැබී ඇත.



```

when run
  make new [ ] sprite at [000, 000]
  set [ ] size to [400]
  make new [ ] sprite at [000, 000]
  set [ ] size to [100]
  
```

- ❖ Run button එක ක්ලික් කළ විට හයිනාවෙකු නැගෙනහිර දිශාවට නොනවත්වා ගමන් කිරීමට අදාළ blocks සකස් කරන්න.

```

at [ ] seconds
  make new [ ] sprite at [random location]
  set [ ] size to [100]
  sprite [ ]
  begins [moving east and looping out]
  
```

- ❖ Run button එක මත ක්ලික් කර තප්පර 2 කට පසු කොටියෙකු බස්නාහිර දිශාවට නොනවත්වා ගමන් කිරීමට අදාළ blocks සකස් කරන්න.

```

at [ ] seconds
  make new [ ] sprite at [random location]
  set [ ] size to [100]
  sprite [ ]
  begins [moving west and looping east]
  
```

- ❖ Run button එක මත ක්ලික් කර තප්පර 3 කට පසු සිංහයෙකු නැගෙනහිර දිශාවට නොනවත්වා ගමන් කිරීමට අදාළ blocks සකස් කළ යුතු වේ.

```

at [ ] seconds
  make new [ ] sprite at [random location]
  set [ ] size to [100]
  sprite [ ]
  begins [moving east and looping east]
  
```

- ❖ Up arrow key click කරන විට ඉත්තුවා උතුරු දිශාවට pixels 5 ක් ගමන් කළ යුතු වේ. තිරයේ දාර වලදී එම වලනය අවහිර වේ. ඊට අදාළ blocks සකස් කරන්න.

```

while [up] pressed
  move [ ] 5 pixels North
  edges block [ ] from moving
  
```

- ❖ ඉහත ආකාරයටම down, left, right යන arrow keys click කළ විට දකුණ, බස්නාහිර, නැගෙනහිර යන දිශාවන්ට pixels 5 ක් ගමන් කළ යුතු වේ. තිරයේ දාර වලදී එම වලනයන්ද අවහිර වේ. ඊට අදාළ blocks සකස් කරන්න.

```

while [down] pressed
  move [ ] 5 pixels South
  edges block [ ] from moving
  
```

```

while [right] pressed
  move [ ] 5 pixels East
  edges block [ ] from moving
  
```

```

while [left] pressed
  move [ ] 5 pixels West
  edges block [ ] from moving
  
```

- ❖ ඉත්තුවාට සතුරෙකු හමුවන විට ඉත්තූ කුරු වැඩියෙන් තිබෙන තම පිටුපස එම සතුරා දෙසට හරවයි. මේ අනුව සිංහයා ඉත්තුවාගේ ස්පර්ශ වූ විට ඉත්තුවා විරුද්ධ දෙසට මුහුණ හැරවිය යුතුය. එසේම සිංහයා random location වෙත පැතිය යුතු අතර ශබ්දයක් නිකුත් විය යුතු වේ. මෙලෙසම හයිනාවාට ද අවශ්‍ය පරිදි බ්ලොක්ස් යොදන්න.

```

when touches
  face left
  jump to random location
  play sound sound://category_animals/cartoon_creature_accent_2.mp3

```

❖ ඉන්තූවා කොටියාගේ ස්පර්ශ වූ විට කොටියා random location වෙත පැනීය යුතු අතර ශබ්දයක් නිකුත් වීම සිදු විය යුතු වේ. ඉන්තූවා කොටියාට මුහුණලා සිටිනම් වහාම ඉන්තූවා අනෙක් පසට හැරේ.

```

while touches
  face right
  jump to random location
  play sound sound://category_animals/cartoon_creature_accent_2.mp3

```

නිවරදි පිළිතුර තෝරන්න.

1. ඕනෑම ස්ථානයක සිට පැමිණෙන සිංහයෙක් නොනවත්වා නැගෙනහිරට ගමන් කළ යුතු වේ. මීට අදාළ blocks මොනවාද?

```

make new sprite at random location
  sprite
  stops moving east and looping

```

```

make new sprite at random location
  sprite
  begins moving east and looping

```

```

make new sprite at location x: 100 y: 100
  sprite
  begins moving east and looping

```

2. මෙමගින් සිදු වන්නේ කුමක්ද?

```

while up pressed
  move 5 pixels North
  edges block from moving

```

Up arrow key click කරන අතරතුර දී උතුරු දිශාවට පික්සල් 5 ක් ගමන් කරනු ලැබේ. තවද තිරයේ දාර වලදී වලනය අවහිර වේ.

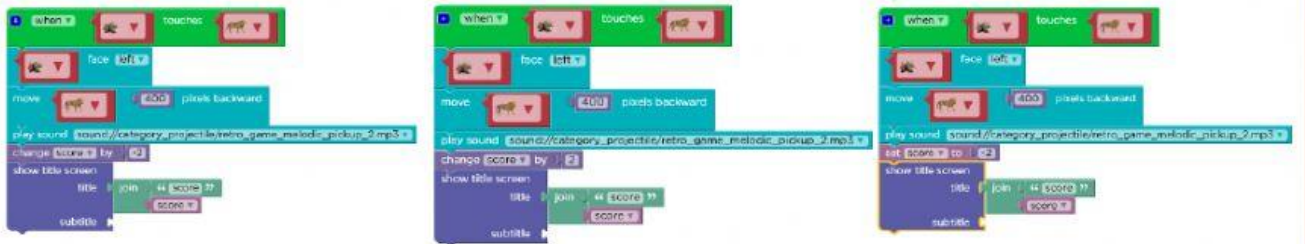
Up arrow key click කරන විට පමණක් උතුරු දිශාවට පික්සල් 5 ක් ගමන් කරනු ලැබේ. තවද තිරයේ දාර වලදී වලනය අවහිර වේ.

Up arrow key click කරන අතරතුර දී උතුරු දිශාවට පික්සල් 5 ක් ගමන් කරනු ලැබේ. තවද තිරයේ දාර වලදී වලනය අවහිර නොවී ඉදිරියටම ගමන් කරයි.

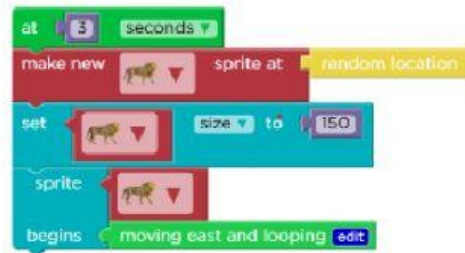


3.  මෙමගින් සිදුවන්නේ කුමක්ද?  
 ඉත්තෑවා වමට හැරයයි.  
 ඉත්තෑවා වමට පනියයි.  
 ඉත්තෑවා වමට හැරී දුවයි.

4. ඉත්තෑවා සත්ව ලෝකේ පුංචි වණ්ඩියෙකි. මේ පුංචි වණ්ඩියා සිංහයාගේ ස්පර්ශ වූ විට ලකුණු 2 බැගින් අඩු වීමට අදාළ blocks මොනවාද?



5. මෙමගින් සිදු වන්නේ කුමක්ද?



තඒපර 3 ක කාලයක් සිංහයෙකු පැමිණ නැගෙනහිරට ගමන් කරන බවය.

තඒපර 3 ක කාලයක් සිංහයෙකු පැමිණ බටහිරට ගමන් කරන බවය.

කුන්චන තඒපරයේදී සිංහයෙකු පැමිණ නැගෙනහිරට ගමන් කරන බවය.