

Homework Assignment

ගෙදර වැඩි පැවරුම

31



Coding School



An interactive interface for a coding assignment. It features a dark blue header bar with a blue double-dot pause button, four yellow control icons (left arrow, right arrow, up arrow, down arrow), and a white button labeled 'How It Works'. A callout bubble from this button contains the text 'අංක කරන්න'. Below the header is a grey footer bar with the text 'Built on Code Studio ▾'.

Homework for project 31 – 31 වෙනි ව්‍යාපෘතියට ගෙදර වැඩක්

Jerry ව තරක දේවල් වලින් බෙරගන කැම ලහට යන්න උදවී කරමු.

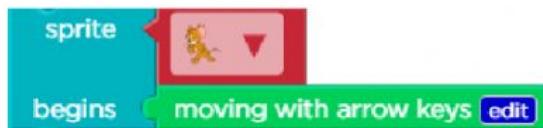
- ❖ ඔබට අවශ්‍ය පසුගිම සහ sprites සමඟ ඒවා Setup නම Function එක තුළ ලබා දී ඇත.



- ❖ (200,200) ස්ථානයේ Jerry ගේ Sprite එක නිර්මාණය කරගන්න.



- ❖ Jerry ගේ ප්‍රමාණය 70ට සකස් කරන්න. ඒ සඳහා set size block එක භාවිතා කරන්න
- ❖ Jerry ව arrow keys මගින් දියා භතරටම ගෙන යා යුතුය. ඒ සඳහා මෙම block එක භාවිතා කරන්න.



- ❖ Jerry විස් කැල්ලේ ස්පර්ශ වූ විට ගැලපෙන ගබඩයක් ඇසෙන ලෙස සකසන්න. ඒ සඳහා භා play sound යන block එක භාවිතා කරන්න.



- ❖ Jerry විස් කැල්ල කැමට ගත් බව පෙන්වීමට විස් කැල්ල ඉවත් කිරීමට remove block එක භාවිතා කරන්න. එහි costume එක ලෙස විස් කැල්ල තොරාගන්න.
- ❖ විස් කැල්ල කැමට ගත් පසු Jerry ප්‍රමාණයෙන් විශාල වූ බව පෙන්වීමට Jerry ගේ size එක 10 කින් වැඩි කරන්න. ඒ සඳහා set size block එක භාවිතා කරන්න.
- ❖ මේ ආකාරයටම කිරී බදුන, කේක් කැල්ල භා පාන් කැල්ල අසලටද Jerry ගිය පසු ඒවා remove කර ගැලපෙන ගබඩයක්ද ඇතුළත් කරන්න. Jerry ගේ ප්‍රමාණයද ඒ සැම අවස්ථාවකදීම 10කින් වැඩි කරන්න.



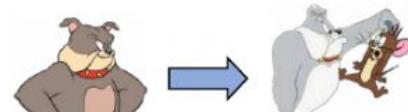
- ❖ Jerry මේ Tom පූසා අසලට ගොස් ස්පර්ශ වූ විට පූසා විසින් මේව අල්ලාගත්තා ආකාරය නිරමාණය කිරීමට when touches block ඒක භාවිතා කරන්න. Jerry මේ රාල Tom පූස් භාමිව ස්පර්ශ වූ විට පහත block ඒක ආධාරයෙන් මේ රාලට පූස් භාමි අල්ලාගත සිටින රුපයට මාරු කරන්න.



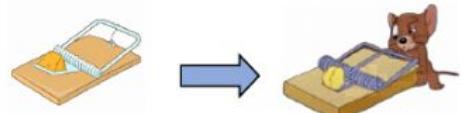
- ❖ මේ රාලට Tom අල්ලාගත් විට play sound block එක භාවිතයෙන් පූසෙකු කැළසන ගබඩය play විමට සකසන්න. ඒ සඳහා cat යන music එක තෝරාගත්තා.
- ❖ Jerry මේ රාලට පූස් භාමිව හසුවූ විට Jerry ව ඉවත් කිරීමට remove block එක භාවිතා කරන්න. Game එක අවසාන බැවින් game over ලෙස පෙන්වීමට (200,200) ස්ථානයේ game over ලෙස පෙන්වන අලුත් sprite එක නිරමාණය කරන්න.



- ❖ ඉහත ආකාරයටම Jerry මේ රාල බලු රාල අසලට ලංචු විටද බලු රාල Jerryට අල්ලාගත සිටින costume එකට මාරු වන block එක සාදන්න.

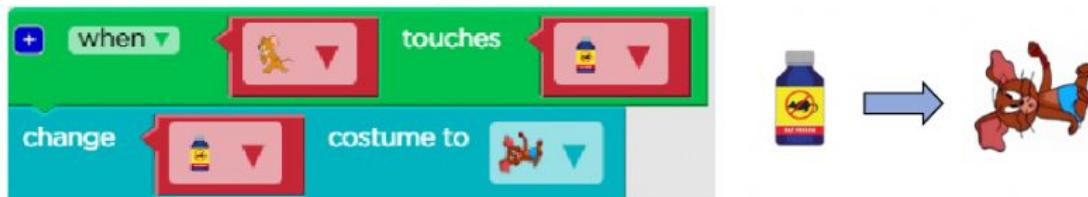


- ❖ Play sound block එක ආධාරයෙන් බලුරාල Jerryට අල්ලගත් පසු ගබඩයක් ඇසෙන ලෙස සකසන්න. ඒ සඳහා dog යන music එක භාවිතා කරන්න.
- ❖ Tom විසින් Jerryට අලල්ගත් අවස්ථාවේ ලෙසටම Jerry ව remove කර game over යන sprite එක නිරමාණය කරන්න.
- ❖ Jerry මේ රාලගේ මිළග අනතුරුදායක ස්ථානය දැන් අපි නිරමාණය කරමු. ඒ තමයි මේ කතුර.
- ❖ මේ කතුර අසලට මේ රාල ගොස් එහි ස්පර්ශ වූ විට මේ කතුරට Jerryට පසුවී ඇති costume එකට මරුවීම change costume to block ඒක ඉහත ආකාරයටම භාවිතා කරන්න. Costume ඒක පහත පරිදි වෙනස් විය යුතුය.



- ❖ Jerry මේ කතුරට පසුවන විටද ඇසෙන ගබඩයට සමාන ගබඩයක් ඇතුළත් කිරීමට ඉහත ආකරයටම play sound block එක භාවිතා කරන්න.

- ❖ මෙහිදී ඉහත පරිදිම Jerryව ඉවත් කර game over යන කොටස display විමට නිර්මාණය කරන්න.
- ❖ Jerry මේ රාල මියන්ට විෂ බෝතලය අසලට ගමන් කර එය ස්පර්ශ කළ විට මේ රාලට එය විෂ වි බිම වැට් සිටින ආකාරය නිර්මාණය කිරීමට ඉහත ආකාරයටම change costume to block එක භාවිතා කරමු.

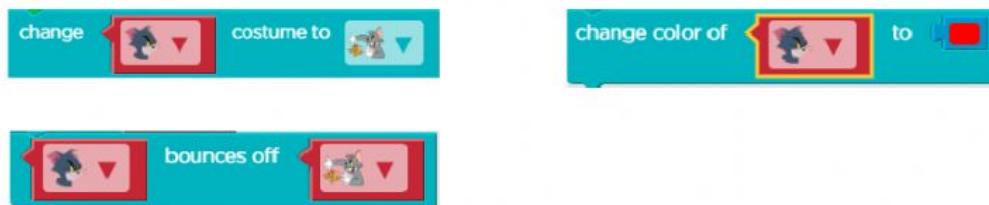


- ❖ Play sound block එක භාවිතා කර ගැලපෙන ගබඩයක් ඇසෙන ලෙසට නිර්මාණය කර මේ රාලට ඉහත පරිදිම remove block එක මගින් ඉවත් කර game over ලෙස දිස් වන්නට නිර්මාණය කරන්න.



නිවැරදි පිළිතුර තෝරන්න.

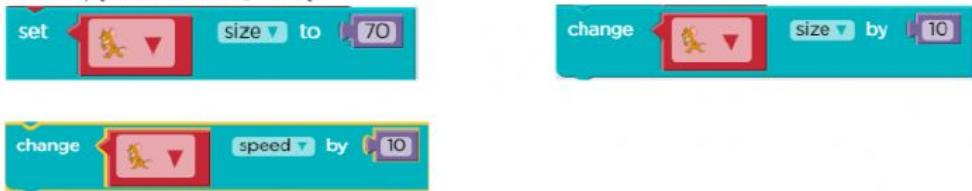
1. Jerry මේ රාල පූස් භාමි අසලට ගිය විට පූස් භාමි මේ රාලට අල්ලගන සිටින costume එකට මාරු කිරීමට භාවිතා කරන ලද block එක තෝරන්න.



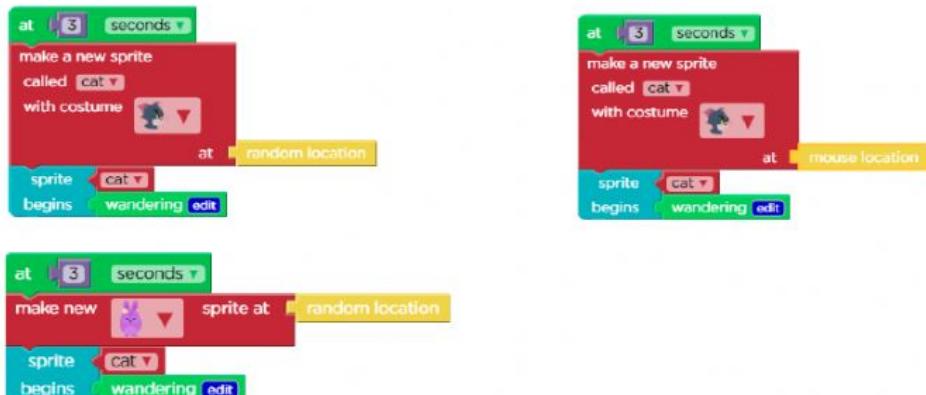
2. මේ රාල තිරය වලේම ගමන් කිරීමට භාවිතා කරන ලද block එක තෝරන්න.



3. කැම අසලට ගොස් ඒවා ආහාරයට ගත් විට Jerry මේ රාලගේ ප්‍රමාණය විශාල වීමත අදාළ block කුමක්ද?



4. තුන්වන තත්පරයේදී අහැນු ස්ථානයකින් මතුවන තවත් Tom පුස් හාම් කෙනෙකු තිරයේ එහා මෙහා ගොස් Jerry ව අල්ලාගැනීමට උත්සහ කිරීම නිර්මාණය කිරීමට අදාළ නිවැරදි blocks කොටස තෝරන්න.



5. Jerry බලු රාල අයලට ගොස් ස්ථානය මුළු විට Jerry ව නැතිවෙනවා වෙනුවට කුඩා වී නොපෙනී යාමට අදාළ block මොනවාද?

