

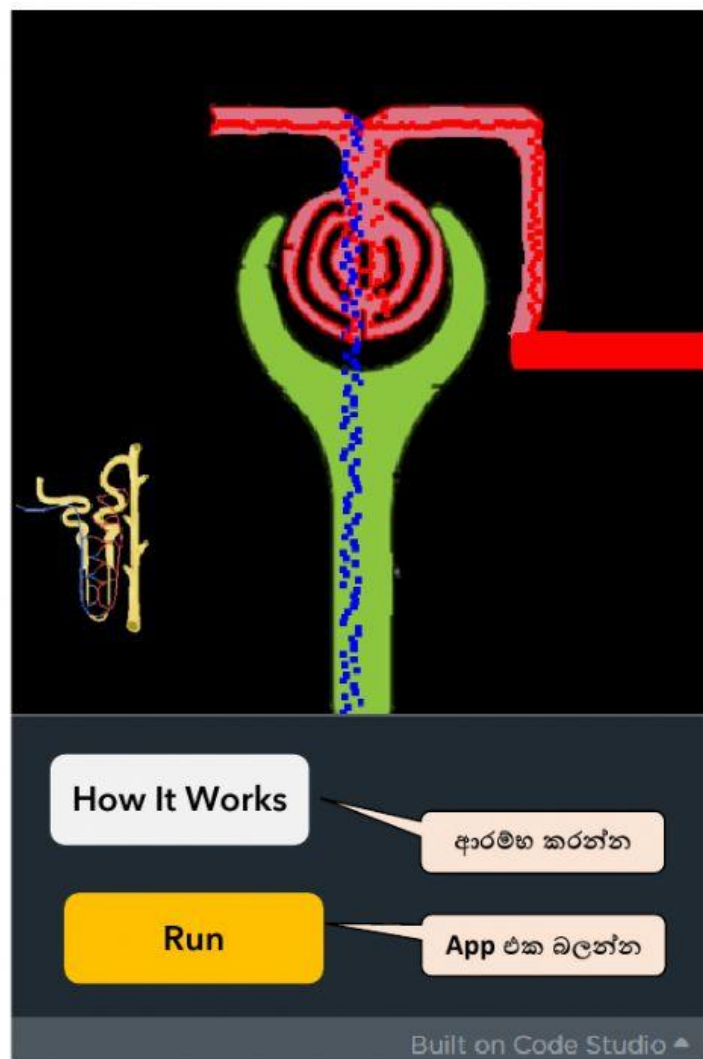
Project88

88 වන ව්‍යාපෘතිය

88



Coding School



- ❖ මුත්‍රා පෙරීමේ ක්‍රියාවලිය සිදුවන ආකෘතියක් නිර්මාණය කිරීමට app එකක් සකසමු.
- ❖ මෙහිදී සිදු වන්නේ අභිවාහි ධමනිය ඔස්සේ පැමිණෙන රුධිරය ගුවිජිකාව තුළදී අතිපරිසූචණයට ලක් වේ. රතු රුධිරාණු සුදු රුධිරාණු සහ රුධිර පට්ටිකා බ්‍රෝමන් ප්‍රාවරණයට ගමන් නොකරන අතර ජලය බ්‍රෝමන් ප්‍රාවරණයට ගමන් කරයි. එම ක්‍රියාවලිය අධ්‍යනය කිරීම සඳහා app එකක් නිර්මාණය කරමු.
- ❖ මෙම app එක design කිරීමට අදාළ images library එක තුළ ඔබට ලබා දී ඇත.
- ❖ sprite create කර ගැනීමේදී පහත පරිදි code blocks භාවිතා කරමු.

```

var guchjika = createSprite(215, 120) →;
guchjika .setAnimation(▼ "G.png");
guchjika .scale = 0.9;
var g = createSprite(350, 195) →;
g .setAnimation(▼ "line 34.png_2");
g .scale = 0.6;
var broman_promotion = createSprite(200, 260) →;
broman_promotion .setAnimation(▼ "Picture423.png_1");
broman_promotion .scale = 0.9;
var bp3 = createSprite(305, 190) →;
bp3.setAnimation(▼ "Pictureelline.png_1");
bp3 .scale = 0.4;
var bp = createSprite(203, 196) →;
bp.setAnimation(▼ "black.png");
bp .scale = 0.4;
var n_1 = createSprite(50, 300) →;
n_1.setAnimation(▼ "downloadggg.png_1");
n_1 .scale = 0.5;
var bp2 = createSprite(308, 70) →;
bp2.setAnimation(▼ "pppppper.png_1");
bp2 .scale = 0.4;

```

❖ පහත blocks වල ආකාරයට variables සකස් කරන්න.

```
var totalblood = 0;
var groupblood = createGroup();
var totalblood3 = 0;
var groupblood3 = createGroup();
var totalwater2 = 0;
var totalblood2 = 0;
var groupwater2 = createGroup();
var groupblood2 = createGroup();
camera.on();
```

❖ පහත ආකාරයට “parts” ලෙස function එකක් නිර්මාණය කරන්න. මෙහිදී රුධිරය සහ ජලය එක් කර ගැනීමට පහත පරිදි blocks යොදමු.

```
function parts() {
  var blood = createSprite(113, randomNumber(67, 69));
  blood.shapeColor = "red";
  blood.scale = 0.04;
  blood.lifetime = 120;
  totalblood = totalblood + 1;
  var water2 = createSprite(randomNumber(190, 200), 60);
  water2.shapeColor = "blue";
  water2.scale = 0.04;
  water2.lifetime = 120;
  totalwater2 = totalwater2 + 1;
  var blood2 = createSprite(randomNumber(190, 215), 60);
  blood2.shapeColor = "red";
  blood2.scale = 0.04;
  blood2.lifetime = 120;
  totalblood2 = totalblood2 + 1;
  var blood3 = createSprite(randomNumber(296, 300), 65);
  blood3.shapeColor = "red";
  blood3.scale = 0.04;
  blood3.lifetime = 120;
  totalblood3 = totalblood3 + 1;
}
```

“blood” ලෙස සඳහන් variable එක සඳහා එක් කරන dots වල පිහිටීම වර්ණය සහ ප්‍රමාණය ආදිය සකසා ඇත.

“water2” ලෙස සඳහන් variable එක සඳහා එක් කරන dots වල පිහිටීම වර්ණය සහ ප්‍රමාණය ආදිය සකසා ඇත.

“blood2” ලෙස සඳහන් variable එක සඳහා එක් කරන dots වල පිහිටීම වර්ණය සහ ප්‍රමාණය ආදිය සකසා ඇත.

“blood3” ලෙස සඳහන් variable එක සඳහා එක් කරන dots වල පිහිටීම වර්ණය සහ ප්‍රමාණය ආදිය සකසා ඇත.

- ❖ පහත පරිදි blocks සකස් කර ඒවා prats function එක තුළට එක් කරන්න.
 “groupblood”, “groupblood2”, “groupblood3” සහ “groupwater2” යන group සඳහා “blood”, “blood2”, “blood3” සහ “water2” යන ඒවා එක් කරන්න. ඒ සඳහා පහත පරිදි යොදන්න. එම එකද “prats” ලෙස function එකටම සම්බන්ධ කරන්න.

```
groupblood.add(blood);
groupblood2.add(blood2);
groupblood3.add(blood3);
groupwater2.add(water2);
```

- ❖ “groupblood”, “groupblood2”, “groupblood3” සහ “groupwater2” යන group සඳහා පහත පරිදි ප්‍රවේගයන් ලබා දෙන්න.

```
groupblood3.setVelocityEach(0, 3);
groupblood.setVelocityEach(3, 0);
groupwater2.setVelocityEach(0, 3);
groupblood2.setVelocityEach(0, 3);
```

- ❖ function draw block එක තුළට background සහ drawSprite යන blocks එක් කරන්න.

```
function draw() {
    background("black");
    drawSprites();
}
```

- ❖ function draw block එක තුළටම පහත blocks ද එක් කරන්න.

```
for (var i = 0; i < totalblood; i++) {
    if (groupblood2.get(i) != undefined && groupblood2.get(i).collide(bp)) {
        groupblood2.get(i).destroy();
    }
}
for (var i = 0; i < totalblood; i++) {
    if (groupblood.get(i) != undefined && groupblood.get(i).collide(bp2)) {
        groupblood.get(i).destroy();
    }
}
for (var i = 0; i < totalblood; i++) {
    if (groupblood3.get(i) != undefined && groupblood3.get(i).collide(bp3)) {
        groupblood3.get(i).destroy();
    }
}
parts();
```

නිවරදි පිළිතුර තෝරන්න.

1. මෙම `var blood = createSprite(115, randomNumber(67, 69));` block එක මගින් අදහස් වන්නේ කුමක්ද?

“blood” ලෙස නම් කරන ලද variable එකෙහි පිහිටීම Y = 115 සහ X හි පිහිටීම 67 සිට 69 දක්වාය.

“blood” ලෙස නම් කරන ලද variable එකෙහි පිහිටීම X = 115 සහ Y හි පිහිටීම 67 සිට 69 දක්වා ය.

“blood” ලෙස නම් කරන ලද variable එකෙහි පිහිටීම Y = 115 සහ X = 67 වේ.

2. `groupblood3.setVelocityEach(0, 3);` මෙම එක මගින් සිදු වන්නේ කුමක් ද?

“groupblood3” ලෙස සඳහන් group එක උතුරු දිශාවට තත්පරයට frame 3 ප්‍රවේගයකින් ගමන් කරයි.

“groupblood3” ලෙස සඳහන් group එක දකුණු දිශාවට තත්පරයට frame 3 ප්‍රවේගයකින් ගමන් කරයි.

“groupblood3” ලෙස සඳහන් group එක නැගෙනහිර දිශාවට තත්පරයට frame 3 ප්‍රවේගයකින් ගමන් කරයි.

3. `guchjika.scale = 0.9;` මෙම block එක මගින් සිදු වන්නේ කුමක්ද?

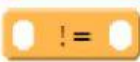
“guchjika” ලෙස නම් කරන ලද sprite එකෙහි දිග 0.9 කි.

“guchjika” ලෙස නම් කරන ලද sprite එකෙහි පළල 0.9 කි.

“guchjika” ලෙස නම් කරන ලද sprite එකෙහි පරිමාණය 0.9 කි.

4. “Blood” ලෙස සඳහන් sprite එකෙහි space color සඳහා රෝස වර්ණය එක් කිරීමට අවශ්‍ය නම් ඒ සඳහා යොදන නිවරදි block එක කුමක්ද?

```
blood.shapeColor = "pink";  
blood.shapeColor = pink;  
blood.shapeColor = "red";
```

5.  මෙම block එකෙහි ඇති ලකුණ මගින් අදහස් වන්නේ කුමක්ද?

දෙපස සමාන බවය.

දෙපස අසමාන බවය.

විශාලත්වයෙන් වැඩි දකුණු පස බවය.