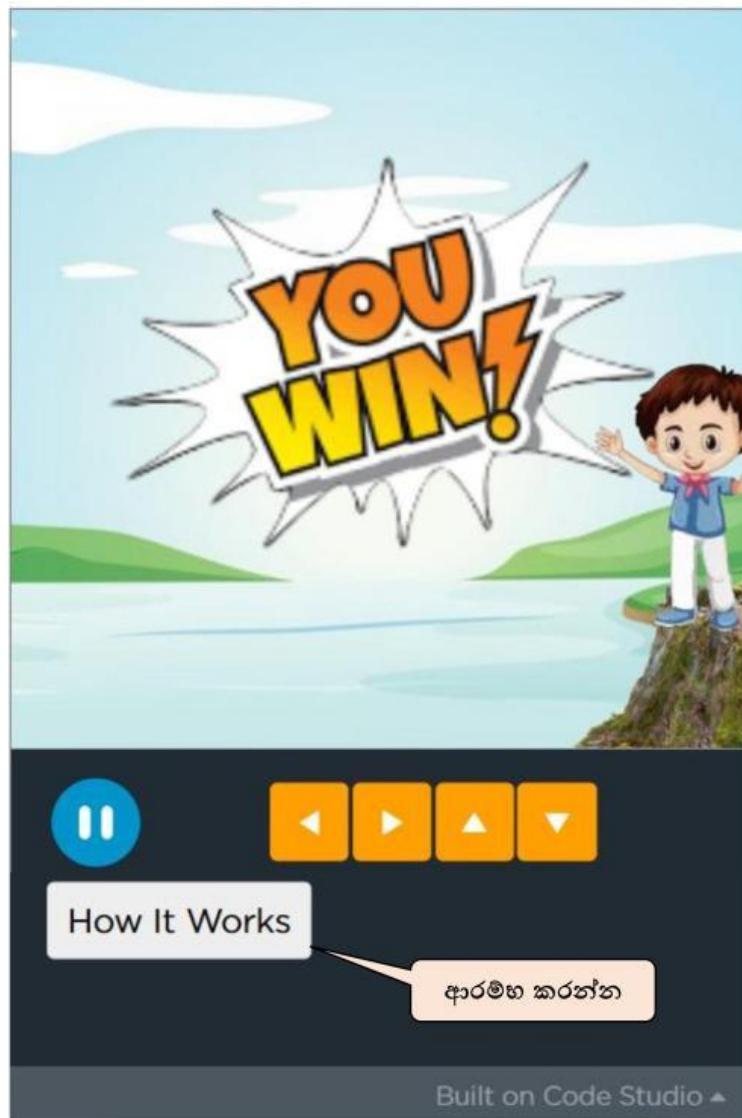


Project 18

18 වන ව්‍යාපෘතිය



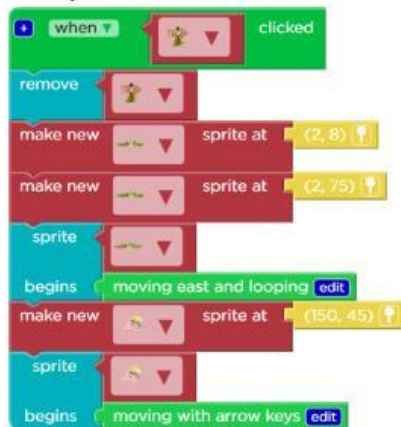
Coding School



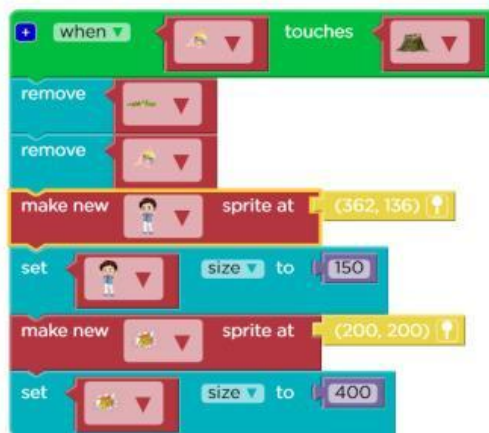
- ❖ Background and Sprites නමින් Functions එකක් සකසා ඔබට අවශ්‍ය පසුබිම සහ තවත් රූප රාමු කිහිපයක් ලබා දී ඇත. එම Functions එක මඟින් පහත පරිදි තිරයක් ඔබට ලැබී ඇත.



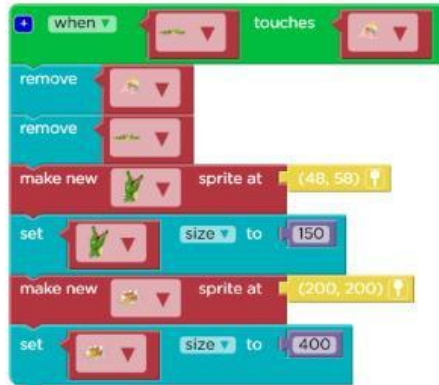
- ❖ Start sprite එක මත click කළ විට එම start sprite එක නොපෙනී යාමටත්, කිඹුලන් දෙදෙනෙකුගේ රූප දිස් වී එම කිඹුලන් දෙදෙනා නොනවත්වා නැගෙනහිරට ගමන් කිරීමටත්, තවද පිහිනන ළමයෙකුගේ රූපයක් දිස් වීමට සලසා එම ළමයා arrow keys මඟින් දිශා හතරටම ගෙන යාමට අදාළ blocks පහත පරිදි යොදන්න.



- ❖ පිහිනන ළමයා කොටයේ ස්පර්ශ වූ විට කිඹුලන්ගේ සහ පිහිනන ළමයාගේ sprites නොපෙනී ගොස් එම කොටය මත සතුටින් සිටින ළමයෙකුගේ sprite එකක් එක් කරන්න. එහි ප්‍රමාණය 150 වේ. තවද You win ලෙස සඳහන් sprite එකක් එක් කර එහි ප්‍රමාණය 400 ලෙස ලබා දෙන්න. එම සිදු වීම් පහත blocks මඟින් සිදු වේ.



- ❖ පිහිනන ළමයා කිඹුලන්ගේ ස්පර්ශ වූ විට කිඹුලන්ගේ සහ පිහිනන ළමයාගේ sprites නෙපෙනී ගොස් සතුටින් සිටින කිඹුලෙකුගේ sprite එකක් එක් කරන්න. එහි ප්‍රමාණය 150 වේ. තවද You lose ලෙස සඳහන් sprite එකක් එක් කර එහි ප්‍රමාණය 400 ලෙස ලබා දෙන්න. එම සිදු වීම් පහත blocks මගින් සිදු වේ.



- ❖ කිඹුලන් දෙදෙනා කොටසේ ස්පර්ශ වූ විට කිඹුලන් බස්නාහිර දෙසට pixels 150 ක් ගමන් කිරීමට පහත පරිදි යොදන්න.

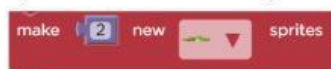


නිවරදි පිළිතුර තෝරන්න.

1. කිඹුලා නොනවත්වා නැගෙනහිරට ගමන් කිරීම සඳහා අදාළ blocks මොනවාද?



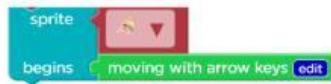
2. (2,8) හා (2,75) යන ස්ථාන වල සිටින කිඹුලන් දෙදෙනෙකු එක් කිරීම සඳහා යොදන block මොනවාද?



3. කිඹුලා කඳෙහි ස්පර්ශ වූ විට බස්නාහිරට 150 ක් ගමන් කිරීමට අදාළ blocks මොනවාද?



4. මෙම blocks set එක මගින් සිදු වන්නේ කුමක්ද?



Arrow keys මගින් පිහිනන ළමයා දිශා හතරටම ගෙන යාම සිදු වේ.

පිහිනන ළමයා නොනවත්වා දිශා හතරටම ගමන් කරයි.

පිහිනන ළමයා නැගෙනහිර දිශාවට ගමන් කරයි.

5. Background and Sprite ලෙස සඳහන් Functions එක තුළ Start ලෙස සඳහන් sprite එක එක් කිරීමට යොදා ගෙන ඇති block එක කුමක්ද?

