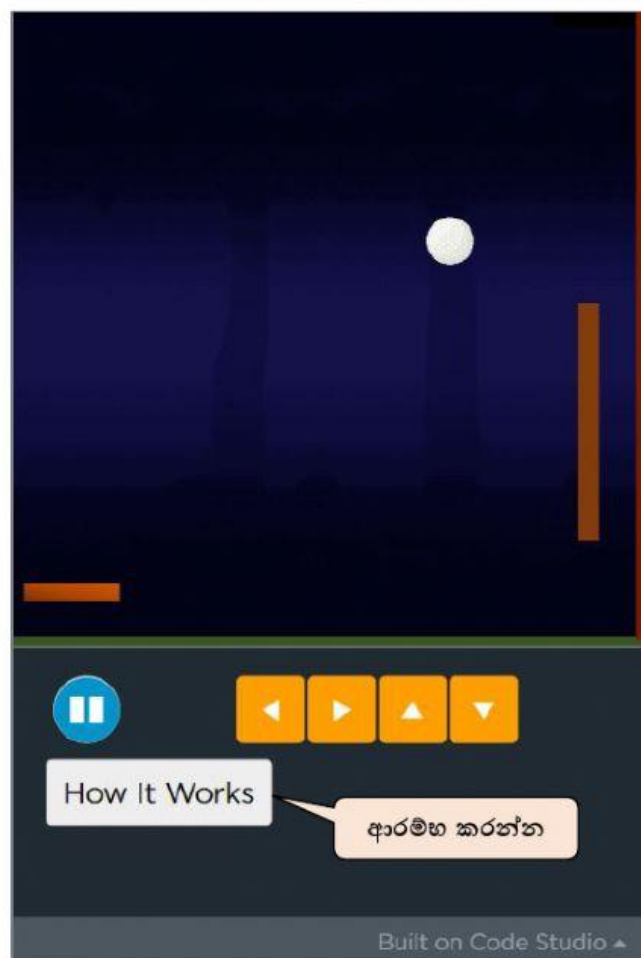


Project 32

32 වන ව්‍යාපෘතිය

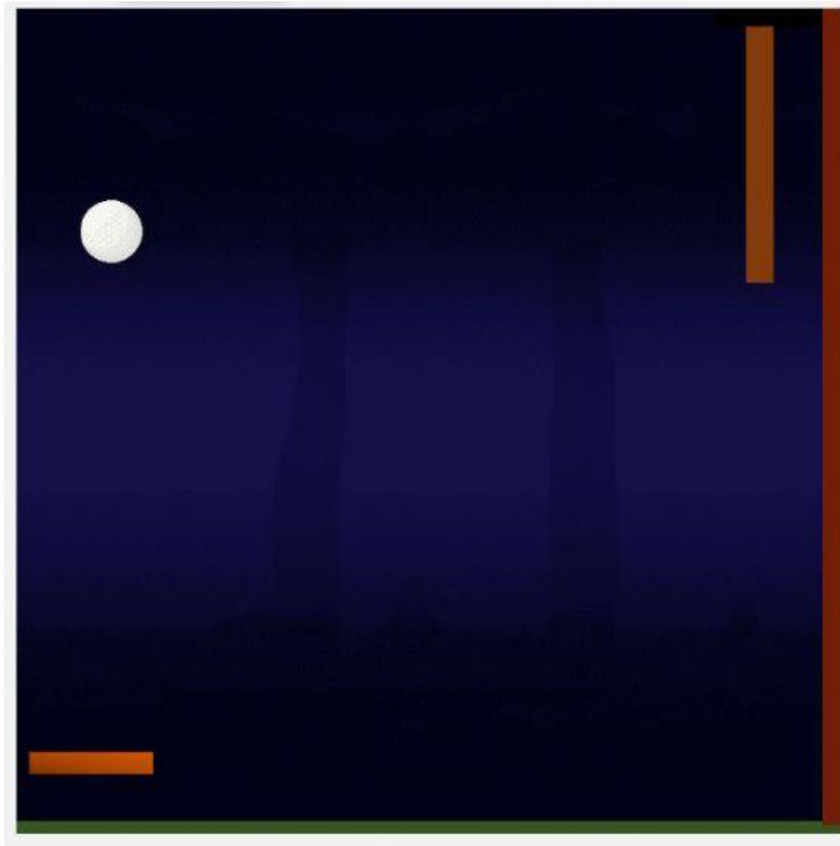


Coding School

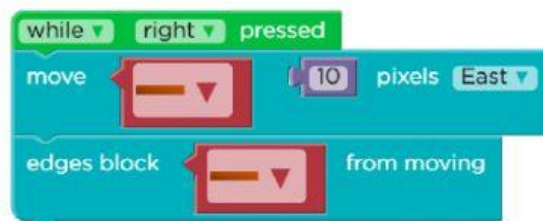
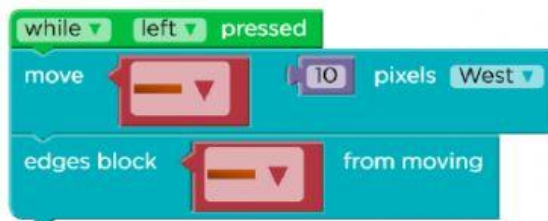


Game එකක් නිර්මාණය කරමු.

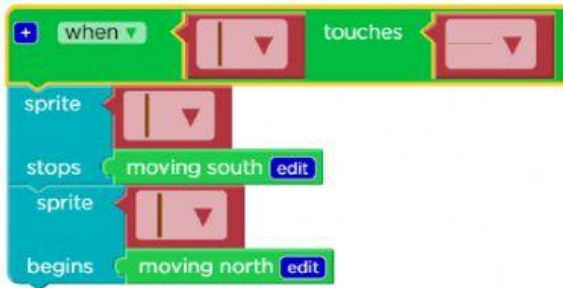
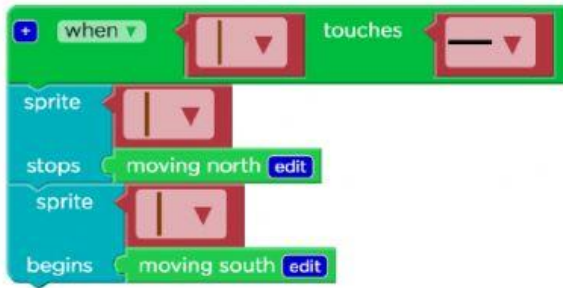
- ❖ ඔබට අවශ්‍ය පසුබිම සහ sprites සියල්ල Setup නම් Function එක තුළ ලබා දී ඇත.



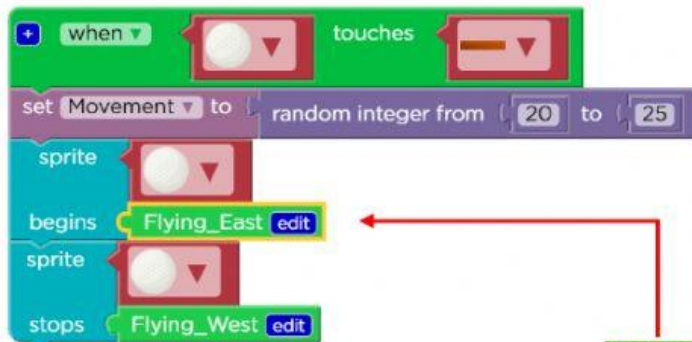
- ❖ තිරස් ව ඇති paddle එක, left හා right arrow keys මගින් නැගෙනහිර හා බස්නාහිර දිශා වලට ගමන් කරන ලෙස සකස් කළ යුතුය. ඒ සඳහා මෙම blocks භාවිතා කරන්න.



- ❖ සිරස් ව ඇති paddle එක, ඉහළට හා පහළට ගමන් කරන ලෙස සකස් කළ යුතුය. ඒ සඳහා මෙම blocks භාවිතා කරන්න.



- ❖ බෝලය තිරස් ව ඇති paddle එකේ touch වූ විට බෝලය ප්‍රක්ෂිප්තයක් ලෙස ගමන් කළ යුතුය. ඒ සඳහා මෙම blocks භාවිතා කරන්න.

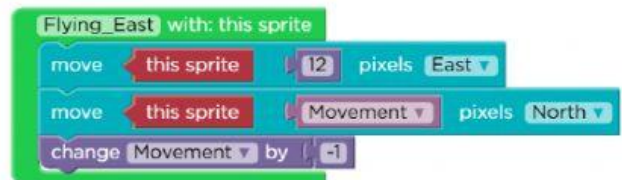
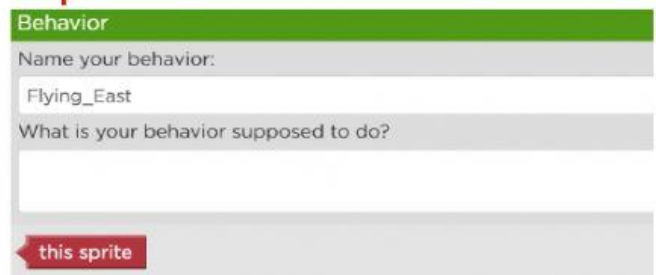


Movement ලෙස variable එක නිර්මාණය කර ගෙන එයට 20 න් 25 න් අතර random number එකක් generate කර ගන්න.

Movement variable එක "Flying_East" Behavior තුළදී use කරන්න.

බෝලය 12 pixels නැගෙනහිරට ගමන් කරන විට, Movement variable එකෙහි ඇති value එකෙන් pixels ප්‍රමාණය උතුරට ගමන් කරවන්න. එවිට බෝලය ප්‍රක්ෂිප්තයක් ලෙස ගමන් කරයි.

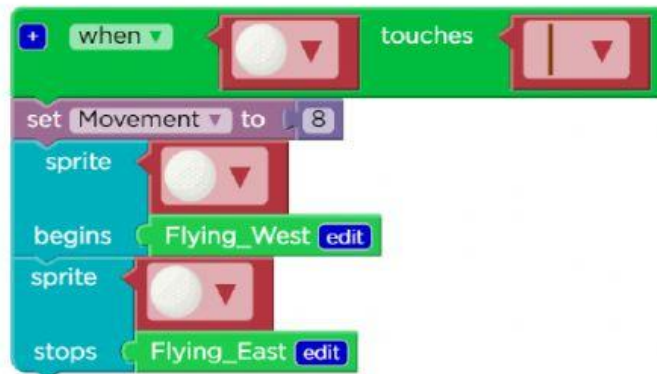
change Movement by -1 මගින් ගමන් කරන බෝලයේ සිරස් උස වෙනස් කර ගනී.



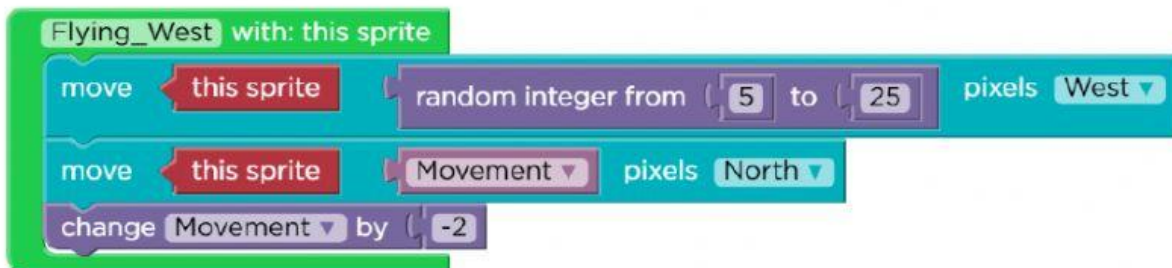
Movement variable එක random ලෙස generate වන නිසා නැවත වරක් බෝලය තිරස් ව ඇති paddle එකේ touch වූ විට ප්‍රක්ෂිප්තයේ ගමන් මඳය වෙනස් කර ගනී.

මෙම block එක මගින් බෝලය, paddle එකේ touch වූ විට බස්නාහිරට ගමන් කිරීම නතර කරයි.

- ❖ බෝලය සිරස් ව ඇති paddle එකේ touch වූ විට බෝලය ප්‍රක්ෂිප්තයක් ලෙස ගමන් කළ යුතුය. ඒ සඳහා මෙම block එක භාවිතා කරන්න.



“Flying_West” Behavior එක සඳහා,



“Flying_West” මගින් බෝලය සිරස් ව ඇති paddle එකේ touch වීමෙන් පසුව ගමන් මාර්ගය නිර්මාණය කරයි.

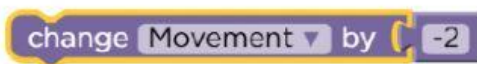


මෙම block එක මගින් බෝලය තිරස් ව ගමන් කළ යුතු දුර random ලෙස generate

කරයි. එමනිසා බෝලය සිරස් ව ඇති paddle එකේ touch වීමෙන් පසුව ගමන් කරන දුර එකිනෙකට වෙනස් වෙයි.

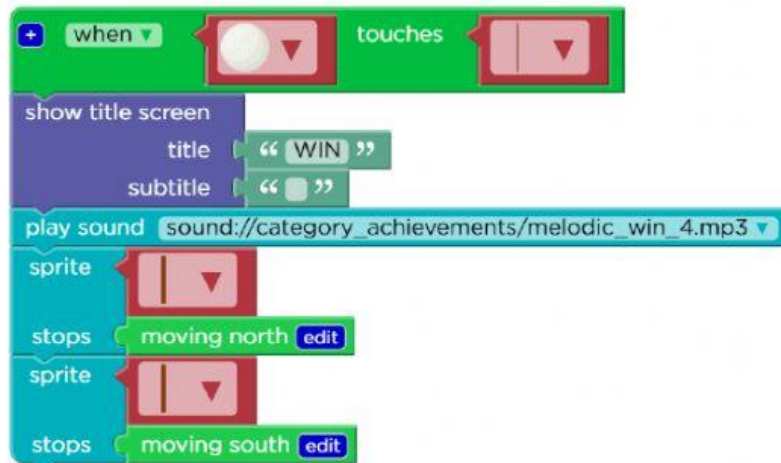
Movement variable මගින් සිරස් ව ගමන් කළ යුතු උස තීරණය කරයි. මෙහිදී

Movement variable එකට නිශ්චිත අගයක් ලබා දෙයි.



මගින් බෝලය ගමන් කරන අවස්ථාවේ සිරස් උස වෙනස් කර ගනී.

- ❖ බෝලය දකුණු පස ඇති layout එකේ touch වූ විට, “WIN” ලෙස display වීමට හා ශබ්දයක් නිකුත් වීම සඳහා මෙම block එක භාවිතා කරන්න.



- ❖ බෝලය පහළ ඇති layout එකේ touch වීම, “LOSE” ලෙස display වීමට හා ශබ්දයක් නිකුත් වීම සඳහා මෙම block එක භාවිතා කරන්න.

