

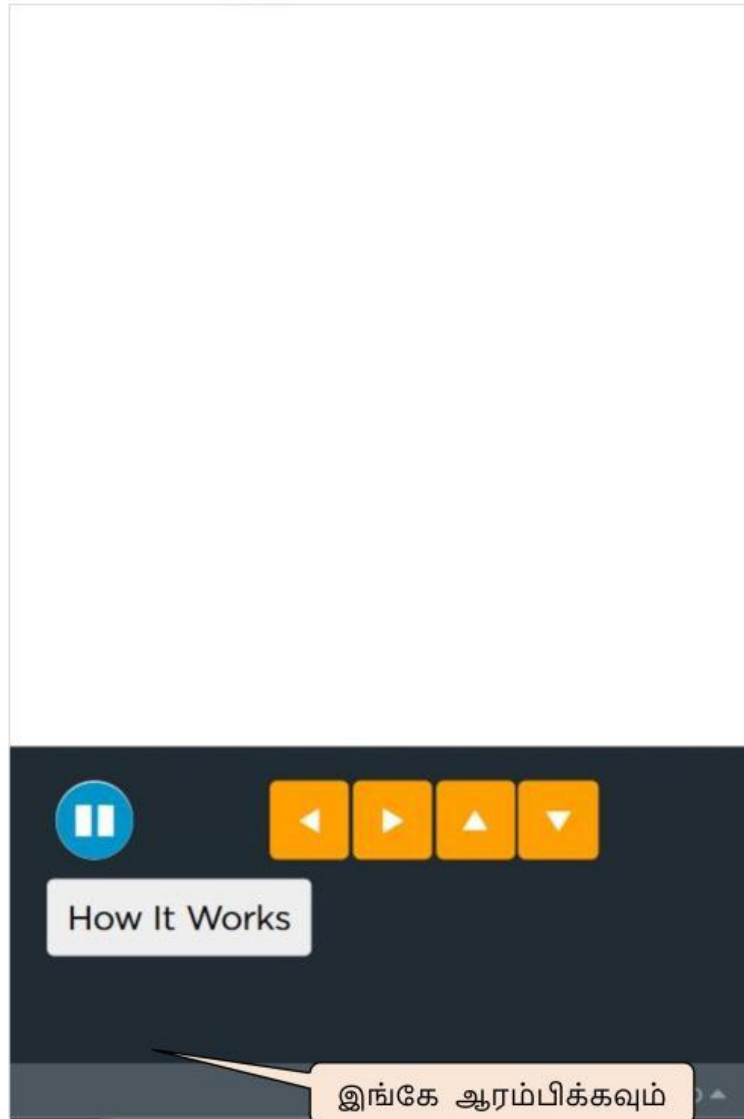
Homework Assignment

வீட்டு வேலை ஒப்படை

31



Coding School



Homework for project 31 – 31 வது செயற்றிட்டமாக வீட்டு வேலை.

Jerry ஐ தீய விடயங்களில் இருந்து காப்பாற்றி உணவிற்கு அருகில் செல்வதற்கு உதவி செய்வோம்.

- ❖ உங்களுக்குத் தேவையான பின்னணி மற்றும் சில sprites கள் Setup என்ற Function இற்குள் பெற்றுத் தரப்பட்டுள்ளது.



- ❖ (200,200) இடத்தில் Jerry யின் Sprite ஐ உருவாக்கிக் கொள்க.



- ❖ Jerry இன் அளவை 70 இற்கு அமைக்க. அதற்காக set size block ஐ பாவிக்கவும்
- ❖ Jerry ஐ arrow keys மூலம் நான்கு திசைகளுக்கும் கொண்டு செல்ல வேண்டும். அதற்காக இந்த block ஐப் பாவிக்கவும்.



- ❖ Jerry எலி, சீஸ் துண்டை தொடும்போது, பொருத்தமான ஒலி யொன்று கேட்குமாறு உருவாக்கவும். அதற்காக play sound என்ற block ஐ பாவிக்கவும்.



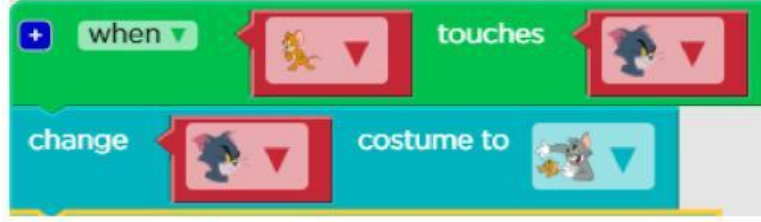
- ❖ Jerry சீஸ் துண்டை உணவாக எடுத்ததை காட்டுவதற்கு சீஸ் துண்டை நீக்குவதற்கு remove block ஐ பாவிக்கவும். அதன் costume ஆக சீஸ் துண்டை தேர்ந்தெடுக்கவும்.

- ❖ சீஸ் துண்டை உணவாக எடுத்த பின்பு Jerry அளவால் அதிகரித்ததை காட்டுவதற்கு Jerry இன் size ஐ 10 ஆல்



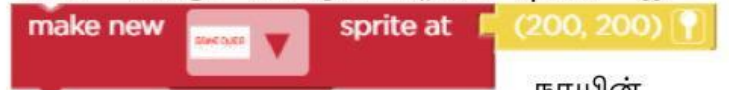
அதிகரிக்கவும். அதற்காக set size block ஐப் பயன்படுத்தவும்.

- ❖ இவ்வாறே பால் பாத்திரம்,கேக் துண்டு, பாண் துண்டு, என்பவற்றின் அருகே Jerry சென்றதன் பின்பு அவற்றை remove செய்து பொருத்தமான ஒலி ஒன்றையும் சேர்க்கவும். Jerry இன் அளவை அவ்வெல்லாச் சந்தர்ப்பங்களிலும் 10ஆல் அதிகரிக்கவும்.
- ❖ Jerry எலி Tom பூனை அருகில் சென்று தொடும் போது பூனை எலியைப் பிடித்துக் கொள்ளுமாறு உருவாக்கிக் கொள்வதற்கு, when touches block ஐப் பாவிக்கவும். Jerry எலி Tom பூனையை தொடும் போது பின்வரும் block இன் உதவியுடன் எலியை பூனை பிடித்து கொண்டிருக்கும் உருவாக மாற்றவும்.

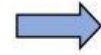


- ❖ எலியை Tom பிடிக்கும் போது play sound block ஐ பயன்படுத்தி பூனை ஒன்று கத்தும் சத்தம் ஒன்று play ஆவதற்கு உருவாக்கவும். அதற்காக cat என்ற music ஐ சேர்க்கவும்.

- ❖ Jerry எலி பூனையிடம் சிக்கிய போது Jerry ஐ நீக்குவதற்கு remove block ஐ பாவிக்கவும். Game நிறைவுற்றதால் game over என்று காட்டுவதற்கு (200,200) இடத்தில் game over என்று காட்டும் புதிய sprite ஐ உருவாக்கவும்.

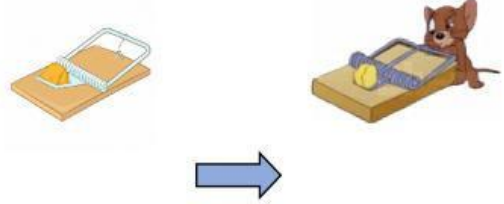


- ❖ மேலுள்ள வாரே Jerry எலி நாயின் அருகில் செல்லும்போது, நாய் Jerry யை பிடித்துக் கொண்டிருக்கும் costume ஆக மாறும் block உருவாக்கவும்.

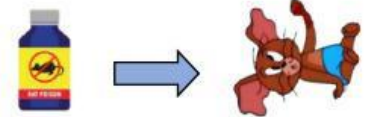


- ❖ Play sound block உதவியுடன் நாய் Jerryஐ பிடித்ததன் பின் ஒலி ஒன்று கேட்குமாறு உருவாக்கவும் அதற்காக dog என்ற music ஐப் பயன்படுத்தவும்.

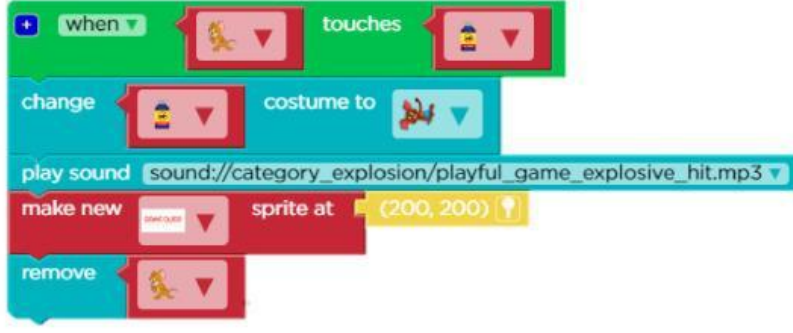
- ❖ Tom இம்மூலம் Jerry ஐ பிடித்த மாதிரி Jerry ஐ remove ஆக்கி game over என்ற sprite ஐ நிர்மாணிக்கவும்.
- ❖ Jerry எலியின் அடுத்த ஆபத்தான இடத்தை இனி நாம் நிர்மாணிப்போம் அதுதான் எலிப்பொறி.
- ❖ எலிப்பொறி அருகில் எலி சென்று அதனைத் தொடும் போது எலிப்பொறிக்கு Jerry சிக்கி இருக்கும் Costume மாறுவதற்கு change costume to block ஐ மேலுள்ளவாறே பாவிக்கவும். Costume பின்வருமாறு மாற வேண்டும்.



- ❖ Jerry எலிப்பொறிக்கு சிக்கும் வேளை கேட்கும் ஒலிக்கு சமமான ஒலியென்றை உட்படுத்துவதற்கு மேல் உள்ளபடியே play sound block ஐ பாவிக்கவும்.
- ❖ இங்கும் மேலுள்ள வாறே Jerry ஐ நீக்கி game over என்ற பகுதி display ஆகுமாறு நிர்மாணம் செய்க.
- ❖ Jerry எலி நஞ்சு போத்தலுக்கு அருகில் நகர்ந்து அதனை தொடும் போது எலிக்கு அது நஞ்சாகி கீழே விழுந்திருக்குமாறு நிர்மாணம் செய்வதற்கு மேல் உள்ள வாறே change costume to block ஐப் பயன்படுத்துவோம்.



- ❖ Play sound block ஐ பயன்படுத்தி பொருத்தமான ஒலியொன்று கேட்குமாறு நிர்மாணித்து எலியை மேல் உள்ள வாறே remove block இன்மூலம் நீக்கி game over என்று தெரிவதற்கு நிர்மாணம் செய்க.



சரியான விடையைத் தேர்ந்தெடுக்கவும்.

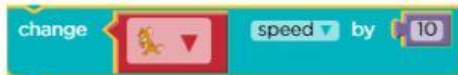
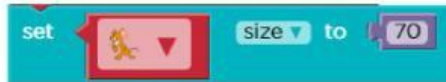
1. Jerry எலி பூனையின் அருகில் செல்லும்போது பூனை எலியை பிடித்துக் கொண்டிருக்கும் costume இற்கு மாறுவதற்கு பயன்படுத்தும் block ஐத்தெரிவு செய்க.



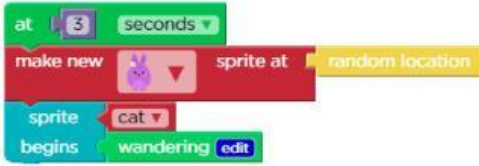
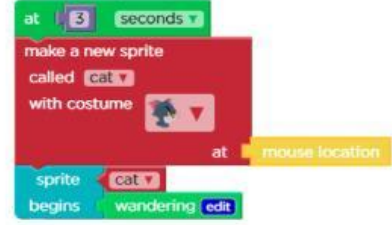
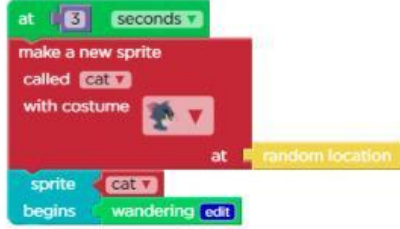
2. எலி திரை முழுவதும் நகர்வதற்கு பாவிக்கும் block ஐத் தெரிவு செய்க.



3. உணவின் அருகில் சென்று அவற்றை ஆகாரமாக எடுக்கும் போது Jerry எலியின் அளவு பெரிதாவதற்கு பொருத்தமான block எது?



4. மூன்றாவது வினாடியில் ஏதாவது ஒரு இடத்தில் இருந்து வெளிப்படும் இன்னுமொரு Tom பூனை ஒன்று திரையில் அங்குமிங்கும் போய் Jerry ஐ பிடிப்பதற்குமுயற்சி செய்வதை நிர்மாணிப்பதற்குரிய சரியான blocks ஐ தெரிவு செய்க.



5. Jerry நாயின் அருகில் சென்று தொடும் போது Jerry இல்லாமல் போவதற்குப் பதிலாக சிறிதாகி மறைவதற்குரிய block எது?

