

Project 145

145 වන ව්‍යාපෘතිය

145



Coding School



PictoBlox

❖ Game එකක් Create කරමු.

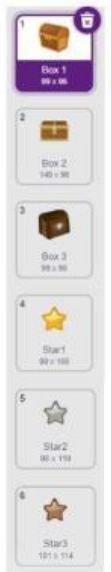
❖ මුලින්ම Game එක Create කිරීමට අවශ්‍ය sprite පහත Google driver link එක භාවිතා කරමින් පරිගණකයට download කර ගන්න.

https://drive.google.com/drive/folders/16IY8UBag41kS6TrPGd-sihnl8XA_psxV?usp=sharing

❖ මුලින්ම අපි පහත පරිදි design එක සිදු කර ගනිමු.

❖ මුලින්ම upload sprite භාවිතයෙන් Box 1 ලෙස සඳහන් sprite එක එක් කර ගන්න.

- Box1 sprite එක සඳහා costumes පහත පරිදි එක් කර ගනිමු.
- පසුව costumes tab එක මත click කරමින් upload costumes භාවිතයෙන් Box 2, Box3, Start 1 , Start 2 සහ Start 3 යන sprites එක් කර ගන්න.
- එවිට පහත පිංතූරයේ පරිදි costumes සඳහා එක් කර ගත් පිංතූර පෙන්වුම් කරයි.
- Box 1 sprite එක සඳහා X position, Y position සහ size එක පහත පරිදි සකසා ගන්න.



❖ upload sprite භාවිතයෙන් Key a ලෙස සඳහන් sprite එක එක් කර ගන්න.

- Key a sprite එක සඳහා costumes පහත පරිදි එක් කර ගනිමු.
- ඒ සඳහා මුලින්ම costumes tab එක මත click කරමින් upload costumes භාවිතයෙන් Key b ලෙස සඳහන් sprite එක එක් කර ගන්න.
- එවිට පහත පිංතූරයේ පරිදි costumes සඳහා එක් කර ගත් පිංතූර පෙන්වුම් කරයි.



- එම sprite එක සඳහා X position, Y position සහ size එක පහත පරිදි සකසා ගන්න.

Sprite ↔ x ↕ y

Show ☒ ☐ Size Direction

❖ upload sprite භාවිතයෙන් bomba ලෙස සඳහන් sprite එක එක් කර ගන්න.

- එම sprite එකෙහි X position, Y position සහ size එක පහත රූප සටහනේ ආකාරයට සකසා ගන්න.



Sprite ↔ x ↕ y

Show ☐ ☒ Size Direction

❖ G_over ලෙස සඳහන් sprite එක එක් කර ගන්න.

- එම sprite එකෙහි X position, Y position සහ size එක පහත රූප සටහනේ ආකාරයට සකසා ගන්න.



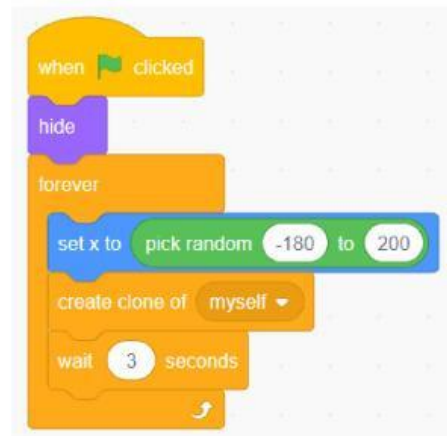
Sprite ↔ x ↕ y

Show ☒ ☐ Size Direction

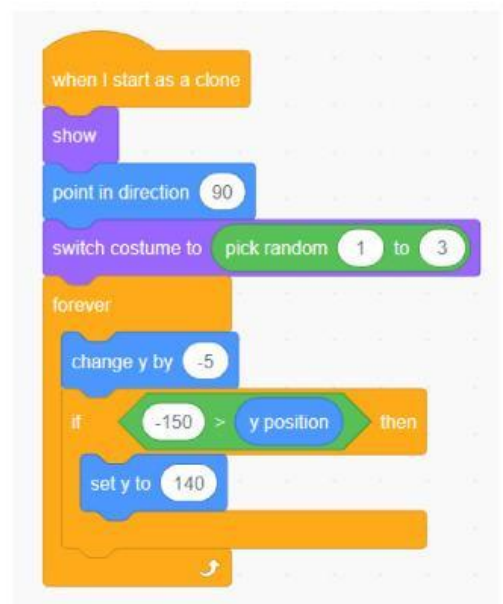
❖ අපි දැන් code සකස් කරමු.

❖ මුලින්ම Box 1 sprite එක සඳහා code සකස් කරමු.

- කොළ පැහැති කොඩිය මත click කළ විට Box 1 sprite එක hide විය යුතුය. Box 1 sprite එකෙහි X පිහිටීම (-180) ත් (200) ත් අතර විය යුතුය. තප්පර 3න් 3නට Box1 sprite එකෙහි clone create විය යුතුය. ඒ සඳහා පහත පරිදි code සකස් කරන්න.



❖ Create කර ගත් clone එක show වීමටත් එම clone එකෙහි පිහිටීම අංශක 90 ටත් සකස් කරන්න. random ආකාරයට 1 සිට 3 දක්වා costume create කර ගත හැකිය. Y position එක (-5) බැගින් දිගින් දිගටම වෙනස් විය යුතු අතර Y position එක (-150) ට වඩා අඩු නම් Y position එක 140 වීමට code සකස් කරමු.



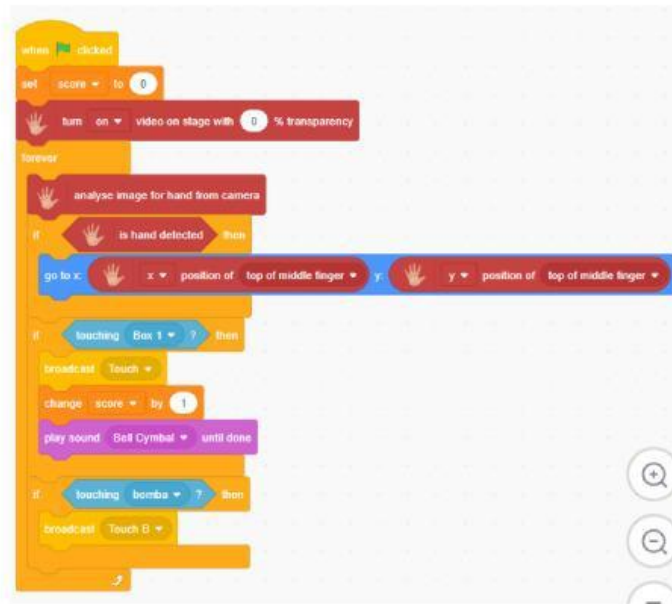
- ❖ Touch ලෙස messages එකක් ලැබුණු විට costume එක එම costume එකෙහි number එකට 3 ක් එකතු කළ විට ඔබට ලැබෙන ඉලක්කමට අදාළ costume එක ලැබිය යුතුය. තත්පර 0.01 කින් එම costume එක delete විය යුතුය.



- ❖ Key a sprite එක සඳහා code සකස් කරමු.

- ❖ කොළ පාට කොඩිය මත click කළ විට පහත සිදු වීම් සිදු වීමට code සකස් කරන්න.

- Score ලෙස variable එකක් සකස් කරමින් එහි ආරම්භක අගය 0 ලෙස ලබා දෙන්න.
- Camera එක ද on විය යුතුය.
- දිගින් දිගටම ඔබේ අත කැමරාව මතින් විශ්ලේෂණය කරයි.
- ඔබේ අත හඳුනා ගත්තේ නම් මෙම sprite එකෙහි X,Y position සඳහා ඔබේ අතෙහි මහපට ඇඟිල්ලේ ඉහළ කෙටසේ පිහිටීම ලබා දෙන්න.
- මෙම sprite එක Box1 sprite එකෙහි touch වූ විට Touch ලෙස message එකක් broadcast විය යුතුය. තවද score variable එකෙහි අගය 1 බැගින් වැඩි විය යුතුය. bell cymbal ලෙස ශබ්දයක් ඇසිය යුතුය.
- මෙම sprite එක bomba sprite එකෙහි touch වූ විට Touch B ලෙස message එකක් broadcast විය යුතුය.



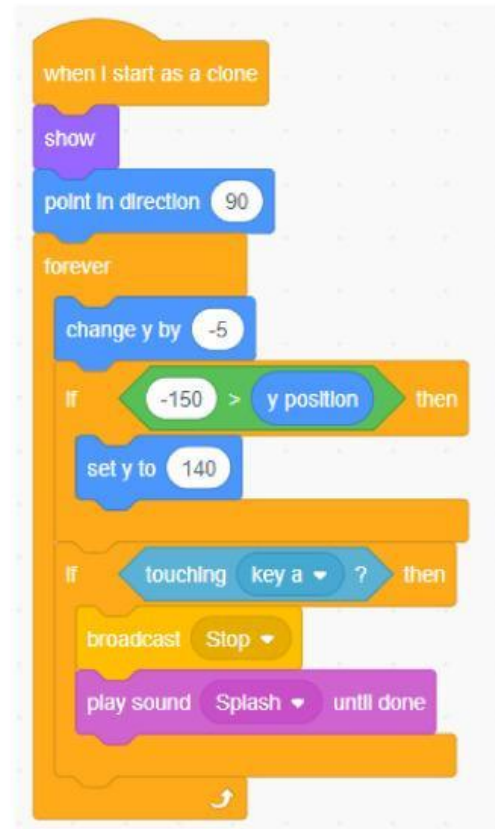
- ❖ Touch ලෙස message එකක් ලැබුණු විට key sprite එකෙහි costume එක key b බවට පත් විය යුතු අතර තප්පර 0.03 කින් costume එක key a බවට පත් විය යුතුයි.



- ❖ Bomba sprite එක සඳහා code සකස් කරමු.
- ❖ කොළ පැහැති කොඩිය මත click කළ විට Bomba sprite එක hide විය යුතුය. එහි X පිහිටීම (-180) න් (200) ත් අතර විය යුතුය. තප්පර 5න් 5ට Bomba sprite එකෙහි clone create විය යුතුය.ඒ සඳහා පහත පරිදි code සකස් කරන්න.



- ❖ Create කර ගත් clone එක show වීමටත් එම clone එකෙහි පිහිටීම අංශක 90 ටත් සකස් කරන්න. Y position එක (-5) බැගින් දිගින් දිගටම වෙනස් විය යුතු අතර Y position එක (-150) ට වඩා අඩු නම් Y position එක 140 වීමට code සකස් කරමු. Bomba sprite එක key sprite එකෙහි Touch වූ විට stop ලෙස message එකක් broadcast විය යුතුය අතර splash sound එක play විය යුතුය.



- ❖ Game over sprite එක සඳහා පහත පරිදි code සකස් කරමු.
- ❖ කොළ පාට කොඩිය මත click කළ විට Game over sprite එක hide වීමට code සකස් කරන්න.



- ❖ Stop ලෙස message එකක් ලැබුණු විට Game over sprite එක show වීමටත් සියළු සිද්ධීම් නතර වීමටත් code සකස් කරන්න.

