Project 153
153 වන ව්‍යාපෘතිය

DP EDUCATION

Coding School

LIVEWORKSHEETS

❖ Choose a backdrop භාවිතා කරමින් Neon Tunnel backdrop එක එක් කර ගන්න.

❖ Choose a sprite භාවිතා කරමින් Ball sprite එක එක් කර ගන්න. එහි X, Y position සහ size එක පහත පරිදි සකසා ගන්න.

❖ Choose a sprite භාවිතා කරමින් නැවතත් Ball sprite එක එක් කර ගන්න. එම sprite එක shooter ලෙස නම් කර ගන්න. එහි X, Y position සහ size එක පහත පරිදි සකසා ගන්න.

❖ choose a sprite භාවිතා කරමින් Apple sprite එක එක් කර ගන්න. එහි X, Y position සහ size එක පහත පරිදි සකසා ගන්න.

LIVEWORKSHEETS

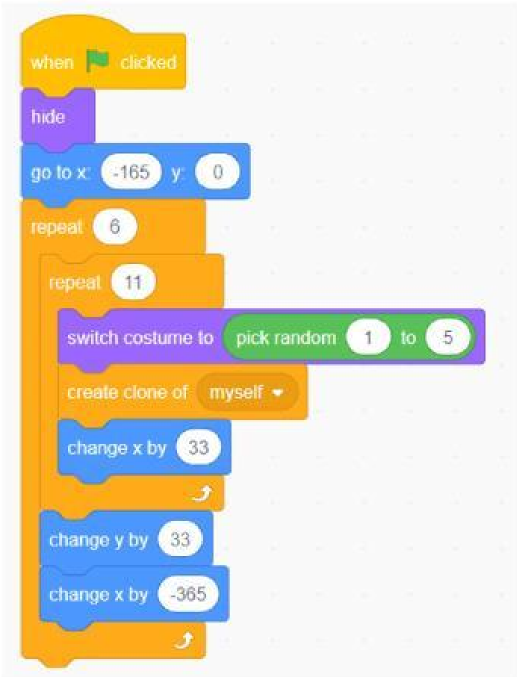
- Arrow sprite එකෙහි costume වලින් ඊහිස ඉහළට පවතින රූපය තෝරා ගන්න.

❖ අපි දැන් code සකස් කරමු.

❖ මුළින්ම Ball sprite එක සඳහා code සකස් කරමු.

❖ කොළ පාට කොඩිය මත click කළ විට Ball sprite hide විය යුතු අතර එහි X පිහිටීම -165 සහ Y පිහිටීම 0 විය යුතුය.ඊට අමතරව පහත සිදු වීම්ද සිදු විය යුතුය.

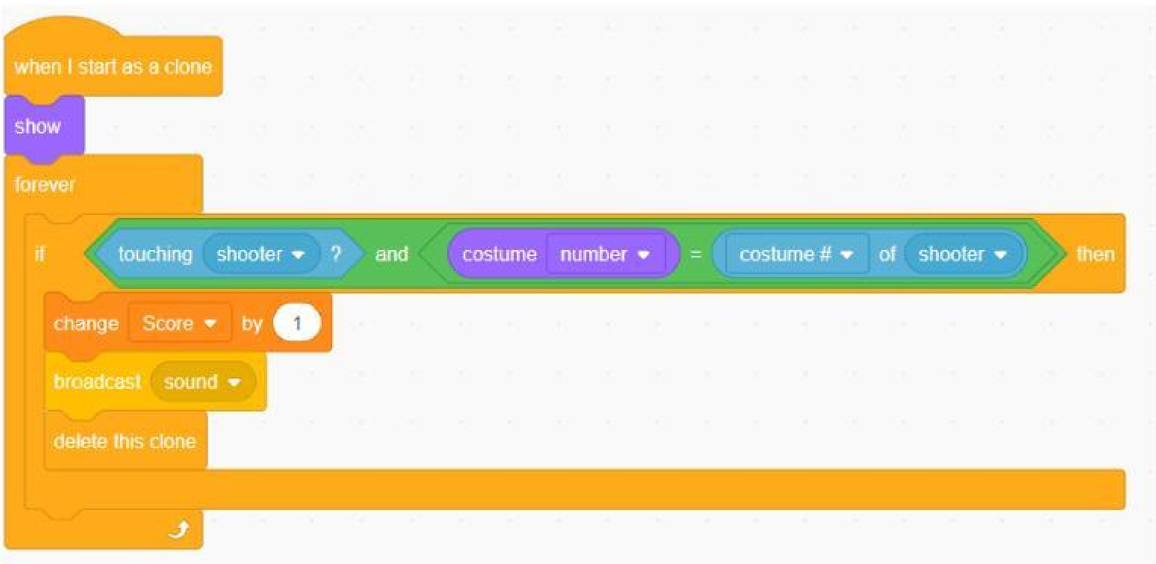
- Repeat block එකක් භාවිතා කරමින් එහි අගය 6 ලෙස ලබා දෙන්න.
- එක් පේළියක් සඳහා Ball 11 ක් තිබිය යුතුය.ඒ සඳහා තවත් Repeat block එකක් භාවිතා කරමින් එහි අගය 11 ලෙස ලබා දෙන්න.ඒ තුළට Ball sprite එකෙහි 1 සිට 5 දක්වා costume random ආකාරයට මාරු වීමට අදාළ block එක එක් කරන්න.නව clone සකස් විය යුතු අතර ඒවායේ X පිහිටීම 33 බැගින් වෙනස් විය යුතුය.
- දැන් ඔබ Ball 11 සහිත පේළියක් සකස් කිරීමට අදාළ block set එක සකස් කර ගෙන අවසන්ය.
- Ball 11 සහිත පේළි 6 ක් සකස් කර ගැනීමට Repeat block සඳහා අගය 6 ලෙස ලබා දුන් block එක තුළට Y පිහිටීම 33 බැගින් වැඩි වීමටත් X පිහිටීම 365 බැගින් අඩු වීමටත් පහත පරිදි code සකස් කරන්න.



LIVEWORKSHEETS

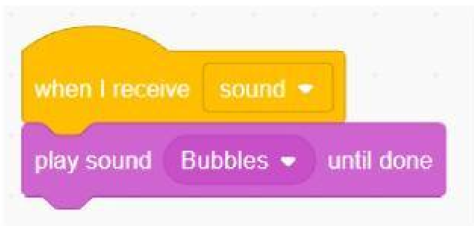
❖ සකස් කර ගත් clone එක show විය යුතු අතර දිගින් දිගටම පහත සිදු වීම් සිදු විය යුතුය ඒ සඳහා forever block එකක් භාවිතා කරන්න.

- මෙම sprite එක shooter sprite එකෙහි touch වූ විට සහ මෙම sprite එකෙහි costume number එක shooter sprite එකෙහි costume number එකට සමාන වේ නම්,score variable එකෙහි අගය 1 බැගින් වැඩි වීමටත් sound ලෙස massage එකක් ලැබිය යුතු අතර මෙම clone එක delete විය යුතුය.



❖ Sound මත click කරමින් bubbles sound එක තෝරා ගන්න.

❖ sound ලෙස massage එකක් ලැබුණු විට bubbles ලෙස සඳහන් sound එක play වීමට පහත පරිදි code සකස් කරන්න.

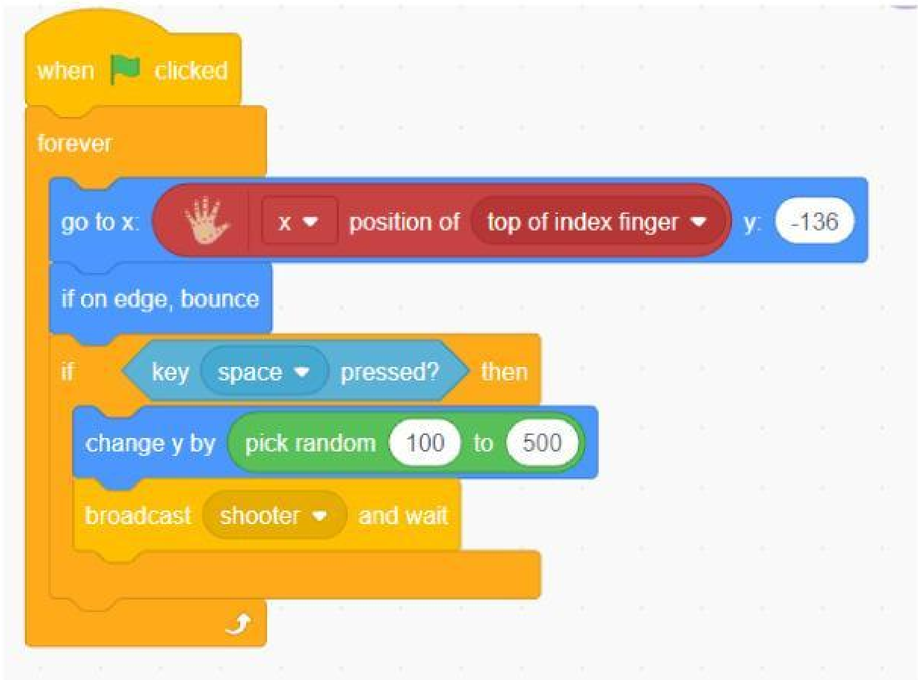


LIVEWORKSHEETS

❖ Add Extension සඳහා Human Body Detection extension එකක් එක් කර ගනිමු.

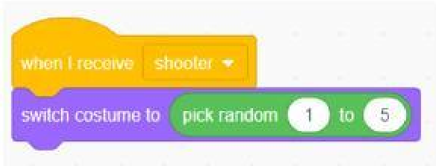
❖ අපි දැන් shooter sprite එක සඳහා code සකස් කරමු.

❖ කොළ පාට කොඩිය මත click කල විට සෑම විටකදීම shooter sprite එකෙහි X position සඳහා ඔබේ දඹර ඇඟිල්ලෙහි ඉහළ කොටසේ පිහිටීම ලබා දෙන්න.Y පිහිටීම සඳහා -136 ලබා දෙන්න.තිරයෙන් ඉවතට ගමන් කළ නොහැක.කල විට Y පිහිටීම 100 ත් 500ත් අතර අගයකින් වෙනස් විය යුතු අතර shooter ලෙස message එකක් broadcast විය යුතුය.ඒ සඳහා පහත පරිදි code සකස් කරන්න.



LIVEWORKSHEETS

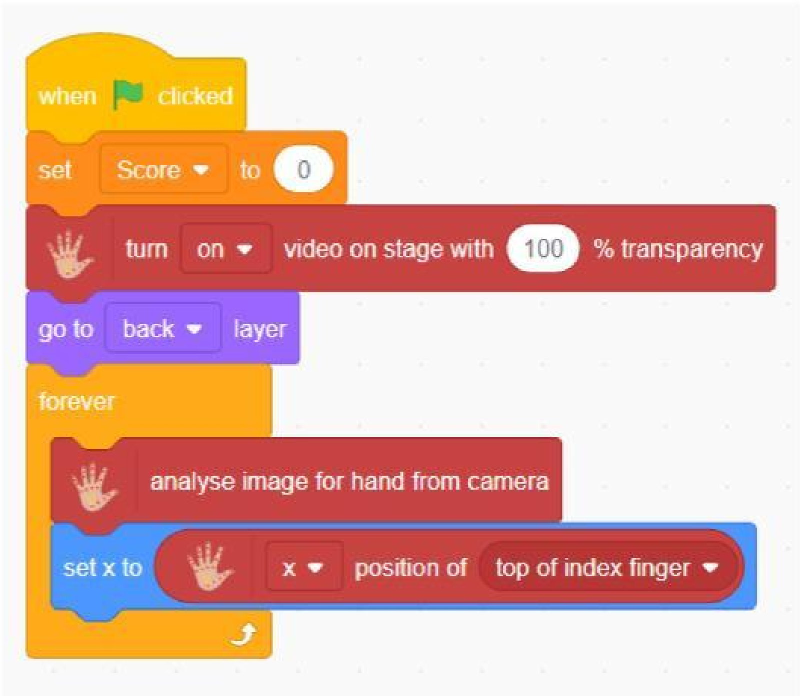
- ❖ shooter ලෙස message එකක් ලැබුණු විට Ball sprite එකෙහි 1 සිට 5 දක්වා costume random ආකාරයට මාරු විය යුතුය.



- ❖ අපි දැන් Arrow 1 sprite එක සඳහා code සකස් කරමු.

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

  - Score ලෙස variable එකක් සකස් කර ගන්න. Score variable එකෙහි අගය 0 ලෙස ලබා දෙන්න.
  - Camera on විය යුතුය
  - මෙම sprite එක black layer එකක් ලෙස සකස් කර ගන්න.
  - මෙහිදි ඔබේ අත දිගින් දිගටම විශ්ලේෂණය විය යුතු අතර Arrow 1 sprite එකෙහි පිහිටීම සඳහා ඔබේ අතෙහි අතෙහි දඹර ඇඟිල්ලෙහි ඉහළ කොටසේ පිහිටීම ලබා දිය යුතුය.ඒ සඳහා පහත පරිදි code සකස් කරන්න.



LIVEWORKSHEETS