

Homework Assignment

வீட்டு வேலை ஒப்படை

72



Coding School



- ❖ காற்று பலூன் ஒன்றை ஆகாயத்திற்கு அனுப்புவதற்கு app ஒன்றை design செய்வோம்.
- ❖ இந்த app ஐ design செய்வதற்கு தேவையான உருவம் images library இற்குள் உங்களுக்கு தரப்பட்டுள்ளது. அதனை பயன்படுத்தி பின்வருமாறு design செய்து கொள்ளும் முறையைப் பார்ப்போம்.



Sprite ஒன்றை சேர்ப்பதற்கு பின்வருமாறு "Bg" என Variable ஒன்றை சேர்க்க.

```
var Bg = createSprite(200, 200);
```

- ❖ பின்னணிக்கு தேவையான sprite ஐ create பண்ணும் போது பயன்படுத்தும் code blocks பின்வருமாறு பயன்படுத்துவோம்.

```
var BG_1 = createSprite(200, 200);
BG_1.setAnimation(▼ "pine_trees_1");
BG_1.scale = 1;
```

"BG_1" என sprite create செய்து அதன் x, y positions 200, 200 என பெற்றுக் கொடுக்க.

Sprite இற்குரிய animation ஐ set செய்வதற்கு "setAnimation" block பாவிக்கவும். அதற்காக "pine_trees_1" image ஐ select செய்யவும்.

Sprite இன் scale 1 எனப் பெற்றுக் கொடுக்க.

- ❖ காற்று பலூன் மற்றும் இரண்டு பிள்ளைகளின் உருவங்களை சேர்ப்பதற்கு பின்வருமாறு blocks பாவிக்கவும்.

```
var Kids1 = createSprite(370, 360);
Kids1.setAnimation(▼ "Kids1.png 1");
Kids1.scale = 0.4;
var Kids2 = createSprite(300, 350);
Kids2.setAnimation(▼ "Kids2.png 1");
Kids2.scale = 0.2;
var Air_B = createSprite(200, 250);
Air_B.setAnimation(▼ "Ari_B..png 1");
Air_B.scale = 1;
```

- ❖ பின்வருமாறு variables உருவாக்கிக் கொள்க.

```
var prat1 = 1;
var prat2 = 1;
var Countdown = 0;
var playtime = 0;
var moving = "fales";
var Launch = "fales";
```

- ❖ Function draw block இற்குள் பின்வருமாறு drawSprites block ஐ சேர்க்கவும்.

```
function draw() {
  drawSprites();
}
```


- ❖ "Kids1" என பெயரிடப்பட்டுள்ள sprite இன் மேல் mouse ஐ click செய்யும் போது X ,Y அமைவிடம் 215 , 360 ஆக மாற வேண்டும். அப்போது prat1 என பெற்று தந்த variables இன் பெறுமானம் 0 ஆக வேண்டும். அதற்காக தேவையான blocks பின்வருமாறு சேர்க்கவும்.

```
if ( mousePressedOver(Kids1) ) {
  Kids1.x = 215;
  Kids1.y = 360;
  prat1 = 0;
}
```

click செய்யும் போது X ,Y அமைவிடம் 215 , 360 ஆக மாற வேண்டும். அப்போது prat1 என பெற்று தந்த variables இன் பெறுமானம் 0

- ❖ "Kids2" என பெயரிடப்பட்டுள்ள sprite இன் மேல் mouse ஐ click செய்யும் போது prat1 இன் பெறுமானம் 0 ஆகியிருந்தால் X ,Y அமைவிடம் 190 , 350 ஆக மாற வேண்டும் அப்போது prat2 எனப்பெற்ற variables இன் பெறுமானம் 0 ஆக வேண்டும். அதற்காக தேவையான blocks பின்வருமாறு சேர்க்கவும்.

```
if ( mousePressedOver(Kids2) && prat1 == 0 ) {
  Kids2.x = 190;
  Kids2.y = 350;
  prat2 = 0;
}
```

click செய்யும் போது prat1 இன் பெறுமானம் 0 ஆகியிருந்தால் X ,Y அமைவிடம் 190 , 350 ஆக

- ❖ Prat1 இன் பெறுமானம் மற்றும் prat2 இன் பெறுமானம் 0 ஆனால் "Wind" என பெயரிடப்பட்டுள்ள sprite ஐ create செய்வதற்காக பின்வருமாறு blocks பாவிப்போம்.

```
if ( prat1 == 0 && prat2 == 0 ) {
  var Wind = createSprite(350, 370);
  Wind.setAnimation(▼ "wind.PNG 1");
  Wind.scale = 0.5;
}
```

ஆனால் "Wind" என பெயரிடப்பட்டுள்ள sprite ஐ create செய்வதற்காக பின்வருமாறு blocks பாவிப்போம்.

- ❖ பின்வருமாறு variable ஒன்றை சேர்க்கவும்.

```
var time = World.seconds;
```

- ❖ "Wind" என்ற sprite இன்மேல் click செய்யும்போது ஒலி ஒன்று வெளியாவதற்கும் moving variable true ஆவதற்கும் பின்வருமாறு block

```
if (mousePressedOver(Wind)) {
  playSound(▼ "sound://default.mp3", ▼ false);
  time = playtime;
  moving = "true";
}
```

பயன்படுத்தவும்.

- ❖ Countdown இன் பெறுமானத்தை பெற்றுக்கொள்ள பின்வருமாறு block பாவிக்கவும்.

```
Countdown = time - playtime;
```

- ❖ Countdown இன் பெறுமானம் 5 ஐ விட அதிகமானால் மற்றும் moving variable true ஆகியிருந்தால் "Air_B" , "Kids1" மற்றும் "Kids2" என sprite இன் வேகம் -10 ஆவதற்கு பின்வருமாறு

```
if (Countdown > 5 && moving == "true") {
  Air_B.velocityY = -10;
  Kids1.velocityY = -10;
  Kids2.velocityY = -10;
}
```

block பயன்படுத்தவும்.

- ❖ "Air_B" என பெயரிடப்பட்டுள்ள sprite இன் Y அமைவிடம் -5 ஐ விடக் குறைந்தால் "Air_B" , "Kids1" , "Kids2" என்ற sprite இன் அமைவிடத்தை பின்வரும் block இன் படி உருவாக்கவும். "Launch" என variable ஒன்றை உருவாக்கவும்.

```
if (Air_B.y < -5) {
  Air_B.x = 200;
  Air_B.y = 150;
  Kids1.x = 210;
  Kids1.y = 250;
  Kids2.x = 185;
  Kids2.y = 250;
  Launch = "true";
}
```

- ❖ Launch ஆக இருந்தால் "BG_1" sprite மறைந்து சென்று "Bg" என பெயரிடப்பட்டுள்ள

```
if (Launch == "true") {
  BG_1.destroy();
  Bg.setAnimation(▼ "sunshine_showers_1");
  Wind.destroy();
  Bg.scale = 1;
  Air_B.velocityY = 0;
  Kids1.velocityY = 0;
  Kids2.velocityY = 0;
}
```

variable மூலம் "Sunshine_showers_1" எனப் பெயரிடப்பட்டுள்ள sprite ஐ காட்டுவதற்கும், "Air_B", "Kids1" மற்றும் "Kids2" போன்ற sprite இன் வேகம் 0 ஆவதற்கு

பின்வருமாறு block பயன்படுத்தவும்.

சரியான விடையை தெரிவு செய்க.

1. "Air_B" என பெயரிடப்பட்டுள்ள sprite வடக்கு திசைக்கு 20 வேகத்தில் நகர்வதற்கு பயன்படுத்தக்கூடிய blocks எது?

```
Air_B.velocityY = 20;
```

```
Air_B.velocityY = -20;
```

```
Air_B.velocityY = 20*20;
```

2. "Wind " என பெயரிடப்பட்டுள்ள sprite இன் மேல் click செய்யும் போது ஒலி ஒன்று வெளியாவதற்கு பயன்படுத்தக்கூடிய blocks set ஐ தெரிவு செய்க.

```
if (keyWentUp(▼ "up")) {
  stopSound(▼ "sound://default.mp3");
}

if (mousePressedOver(Wind)) {
  playSound(▼ "sound://default.mp3", ▼ false);
}

if (mousePressedOver(Wind)) {
  stopSound(▼ "sound://default.mp3");
}
```

3. `sprite.scale` இந்த block மூலம் என்ன நடைபெறுகின்றது?

- பெயரிடப்பட்டுள்ள sprite இன் நீளம் கூடும்.
- பெயரிடப்பட்டுள்ள sprite இன் அகலம் கூடும்.
- பெயரிடப்பட்டுள்ள sprite இன் அளவை மாற்ற வேண்டி ஏற்படும்.

4. `BG_1.destroy();` இதன் மூலம் என்ன நடைபெறுகின்றது?

- "BG_1" என பெயரிடப்பட்டுள்ள sprite ஒன்றை சேர்த்தல்.
- "BG_1" என பெயரிடப்பட்டுள்ள Sprite மறைந்து செல்லல்.
- "BG_1" என பெயரிடப்பட்டுள்ள sprite அசைதல்.

5. `Air_B.velocityY = 0;` இந்த block மூலம் என்ன நடைபெறுகின்றது?

- மேற்கு திசைக்கு வேகம் 0 ஆகும்.
- கிழக்கு திசைக்கு வேகம் 0 ஆகும்.
- வடக்கு திசைக்கு வேகம் 0 ஆகும்.