

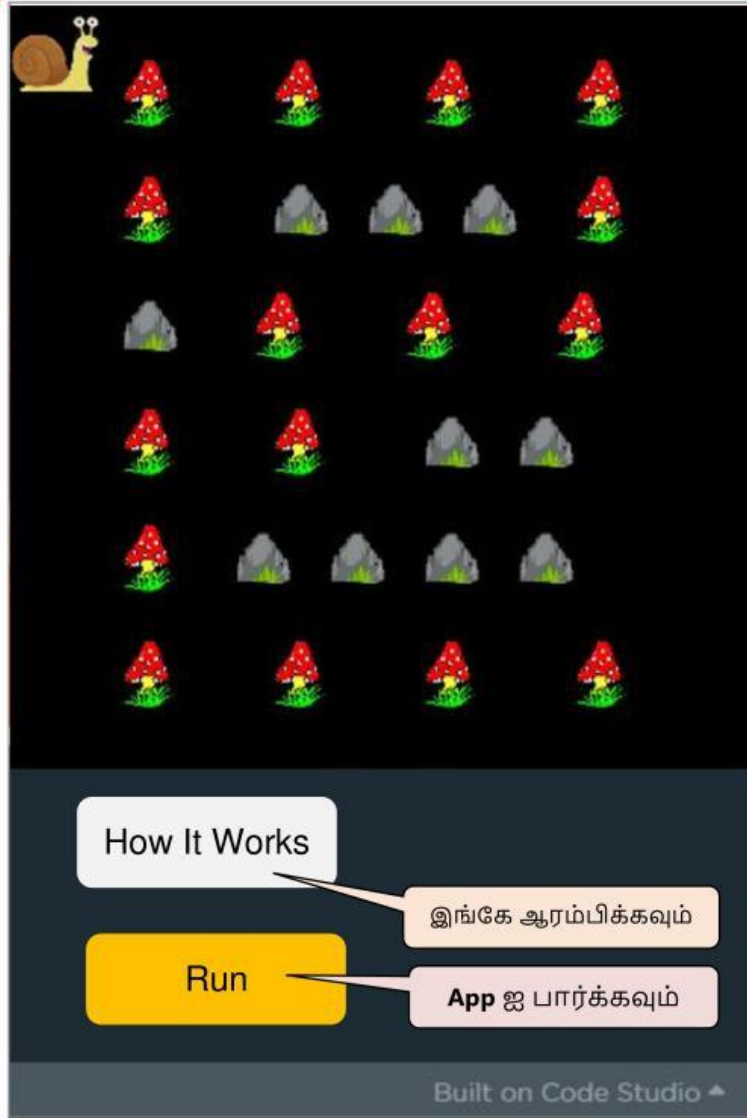
Homework Assignment

வீட்டு வேலை ஒப்படை

85



Coding School



- ❖ இந்த app ஐ design செய்வதற்குரிய images library இற்குள் உங்களுக்கும் பெற்றுத் தரப்பட்டுள்ளது.
- ❖ நத்தை ஒன்றின் image add பண்ணுவதற்கு sprite ஒன்றை create செய்யும் போது பின்வருமாறு code blocks பயன்படுத்துவோம்.

```
var snail = createSprite(30, 30);
snail.setAnimation(▼ "snail.png_1");
snail.scale = 0.2;
```

"snail" என்ன sprite ஒன்றை create செய்து அதன் x , y positions 30 , 30 என பெற்றுக் கொடுக்க.

Sprite இற்குரிய animation ஐ set செய்வதற்கு "setAnimation" block ஐ பயன்படுத்தவும். அதற்காக "snail.png_1" என்ற image ஐ select செய்யவும்.

Sprite இன் scale என 0.2 பெற்றுக் கொடுக்க.

- ❖ அதற்குத் தேவையான எஞ்சிய உருவங்கள் group ஆக பின்வரும் block இற்கேற்ப சேர்க்கவும்.
- ❖ காளான் உடன் கூடிய sprite group ஐ உருவாக்குவதற்கு பின்வரும் blocks இற்கு ஏற்ப variables உருவாக்கவும்.

```
var pillsmushrooms = createGroup();
var mushrooms;
var Totmushrooms = 0;
```

- ❖ பின்வருமாறு "createmushroom" என function ஒன்று உருவாக்கவும்.

```
function createmushrooms(nummushrooms, X_coor, y_coor) {  
  for (var i = 0; i < nummushrooms; i++) {  
    var mushrooms = createSprite(X_coor + 80 * i, y_coor, 5, 5);  
    mushrooms.setAnimation("mushrooms.png_1");  
    mushrooms.scale = 0.05;  
    pillsmushrooms.add(mushrooms);  
    Totmushrooms++;  
  }  
}
```

- ❖ "createmushroom" function இற்குரிய sprites களின் அமைவிடம் மற்றும் sprite அளவு பின்வரும் blocks இற்கேற்ப உருவாக்கவும்.

```
createmushrooms(4, 80, 50);  
createmushrooms(1, 80, 110);  
createmushrooms(1, 320, 110);  
createmushrooms(3, 150, 170);  
createmushrooms(2, 80, 230);  
createmushrooms(1, 80, 290);  
createmushrooms(4, 80, 350);
```

- ❖ பாறைகள் உடன் கூடிய sprite group ஒன்றை உருவாக்குவதற்கு பின்வரும் blocks இற்கேற்றவாறு variables உருவாக்கவும்.

```
var pillsrock = createGroup();  
var rock;  
var Totrock = 0;
```

- ❖ பின்வருமாறு "createrock" என இவ்வாறு function ஒன்றை உருவாக்கவும்.

```
function createrock(numrock, X_coor, y_coor) {  
  for (var i = 0; i < numrock; i++) {  
    var rock = createSprite(X_coor + 50 * i, y_coor, 5, 5);  
    rock.setAnimation(▼ "rock.png 1");  
    rock.scale = 0.2;  
    pillsrock.add(rock);  
    Totrock++;  
  }  
}
```

- ❖ "createrock" function இற்குரிய sprites களின் அமைவிடம் மற்றும் sprite அளவு பின்வரும்

blocks படி
உருவாக்கவும்.

```
createrock(3, 160, 110);  
createrock(1, 80, 170);  
createrock(2, 240, 230);  
createrock(4, 140, 290);
```

- ❖ அதன் பின் "function draw" block இற்குள் பின்வரும் block பயன்படுத்தவும்.

```
function draw() {  
  drawSprites();  
  background(▼ "black");  
}
```

- ❖ Left arrow key இன் மேல் click பண்ணும் போது நத்தை மேற்கிற்கும், Right arrow

```
function draw() {  
  drawSprites();  
  background("black");  
  if (keyDown("left")) {  
    snail.setSpeedAndDirection(3, 180);  
  }  
  if (keyDown("right")) {  
    snail.setSpeedAndDirection(3, 360);  
  }  
  if (keyDown("up")) {  
    snail.setSpeedAndDirection(3, 270);  
  }  
  if (keyDown("down")) {  
    snail.setSpeedAndDirection(3, 90);  
  }  
  drawSprites();  
}
```

key இன் மேல் click செய்யும் போது நத்தைத் திசைக்கும், Up arrow key இன்மேல் click செய்யும் போது நத்தை வடக்கிற்கும், down arrow key இன்மேல் click செய்யும் போது நத்தை தெற்கிற்கும் நகர வேண்டும்.