

Project 122

செயற்றிட்டம் 122



Coding School



micro:bit



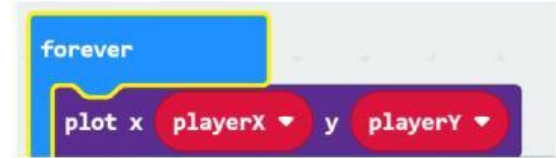
ஆரம்பிக்கவு

Micro bit board ஐ இடம், வலம் ஆகிய திசைகளுக்கு திருப்பும் போது play ஆவதற்கு game ஒன்றை உருவாக்குவோம்.

- ❖ முதலில் on start block ஒன்றை drag செய்வோம்.
- ❖ அந்த block இற்குள் variables இரண்டு உருவாக்குவோம்.
- ❖ அந்த variables இரண்டை playerX மற்றும் playerY என உருவாக்கிக் கொள்க. playerX இன் ஆரம்பப் பெறுமதி 2 எனவும் playerY இன் ஆரம்ப பெறுமதி 4 எனவும் பெற்றுக் கொடுக்க.



- ❖ Forever block ஒன்றை drag செய்து கொள்க.
- ❖ playerX variabel இற்குள் assing ஆகிய பெறுமதியை X எனவும் playerY variabel இற்கு assing ஆகிய பெறுமதியை Y எனவும் இருக்குமாறு உரிய இடத்தில் மின்குமிழ் எரிய வேண்டும். அதற்காக பின்வருமாறு code உருவாக்குவோம்.



- ❖ Micro bit board இடப்பக்கம் திருப்பும் போது மற்றும் PlayerX இன் பெறுமதி 0 ஐ விட அதிகமானால் அந்த X இற்கு playerX variabel இன் பெறுமதி மற்றும் Y இற்கு playerY variabel இன் பெறுமதி மூலம் மின்குமிழ் எரியாமல் இருக்க வேண்டும். மேலும் PlayerX இன் பெறுமதி 0 மூலம் 1 குறையும் போது

கிடைக்கும் பெறுமதியாக மாற வேண்டும். அதற்காக பின்வருமாறு code உருவாக்குவோம்.



- ❖ Micro bit board ஐ தெற்கு திசைக்கு திருப்பும் போது மற்றும் PlayerX இன் பெறுமதி 4 ஐ விட குறையும் போது அந்த X இற்கு playerX variabel இன் பெறுமதி மற்றும் Y இற்கு playerY variabel இன் பெறுமதி மூலம் மின்குமிழ் எரியாமல் இருக்க வேண்டும். மேலும் PlayerX இன் பெறுமதி 0 மூலம் 1 குறையும் போது கிடைக்கும் பெறுமதியாக மாற வேண்டும். அதற்காக பின்வருமாறு code உருவாக்கவும்.



- ❖ வினாடி 0.1 இற்கு ஒரு முறை மேலே குறிப்பிட்ட நிகழ்வு நடைபெறுவதற்கு puse block ஒன்றை சேர்க்கவும்.

