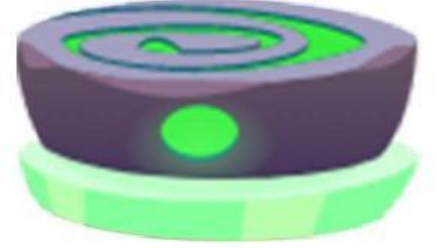


Project 133

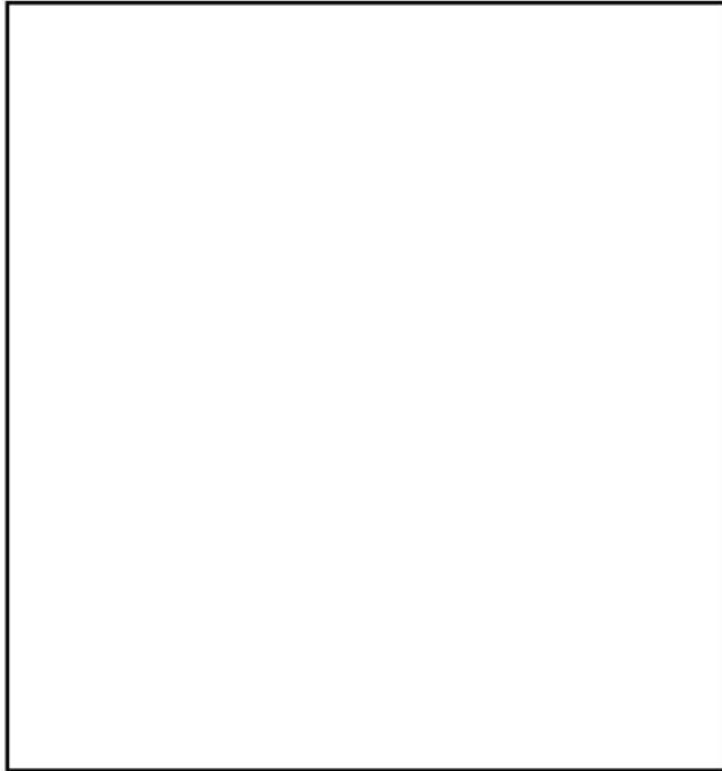
செயற்றிட்டம் 133



Coding School



micro:bit



ஆரம்பியுங்கள்

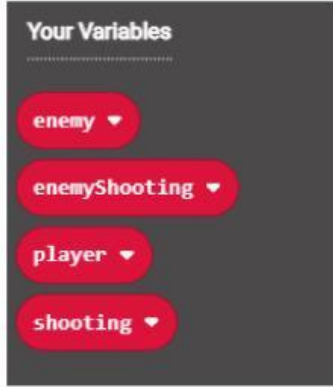
❖ Microbit பயன்படுத்தி Fight with enemy Game ஐ உருவாக்குவோம்.

❖ முதலில் variables உருவாக்கிக் கொள்வோம்.



❖ Enemy இற்கு enemy variable மற்றும் அதன் shooting இற்கு enemyShooting variable உருவாக்கிக் கொள்க .

❖ Player இற்கு player variable மற்றும் அதன் shooting இற்கு shooting variable உருவாக்கிக் கொள்க.

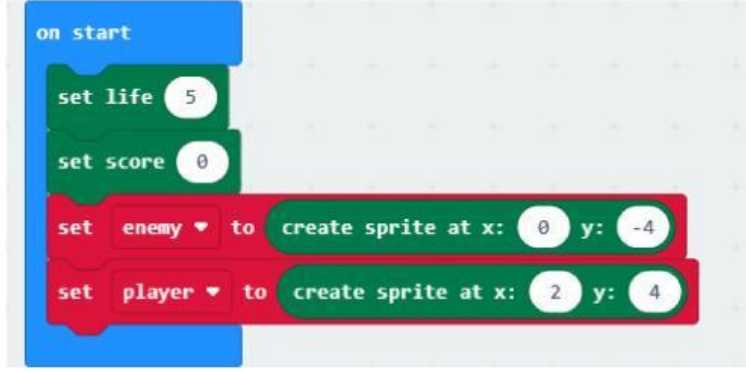


❖ உங்களுக்கு இருக்கும் Life அளவுக்காக set Life block ஒன்றை on start block இற்குள் add பண்ணி அதன் பெறுமதி 5 என பெற்றுக் கொடுக்க.

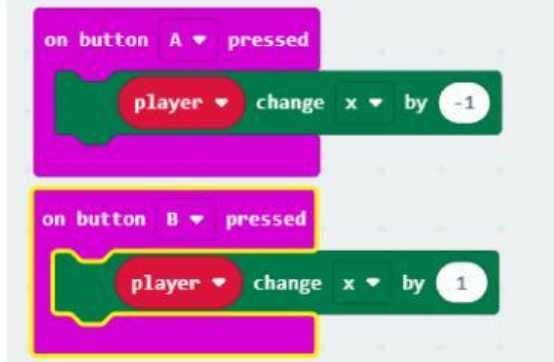
❖ அதுபோல உங்களுக்கு இருக்கும் score இற்கு set Score block ஒன்றை add பண்ணி அதன் பெறுமதியை 0 என வைக்கவும்.

❖ மேலும் Enemy உருவாக்குவதற்கு set enemy block ஐ add பண்ணி, create sprite at x: y: block பயன்படுத்தி நிலை நிறுத்துவதற்கு பின்வருமாறு பெறுமதிகளை பயன்படுத்தவும்.

- ❖ Player உருவாக்குவதற்கு set player block ஐ add பண்ணி, create sprite at x: y: block ஐ பயன்படுத்தி நிலை நிறுத்துவதற்கு பின்வருமாறு பெறுமதிகளை பயன்படுத்துக.



- ❖ Player ஐ x அச்சு இற்குள் நகர்த்துவதற்கு on button A pressed block மற்றும் on button B pressed block இற்குள் x இன் பெறுமதி கூடுதல் அல்லது குறையுமாறு பின்வருமாறு blocks பயன்படுத்தவும்.



- ❖ Player இன் shooting இற்கு on button A+B pressed block ஐ பயன்படுத்துவோம்.
- ❖ Player இன் shooting ஐ உருவாக்குவதற்கு பின்வருமாறு set shooting block ஐ add பண்ணி, create sprite at x: y: block பயன்படுத்தவும். Player sprite இலிருந்து shooting ஐ

காட்டுவதற்கு player இன் x position மற்றும் y position பெற்றுக் கொடுக்க.

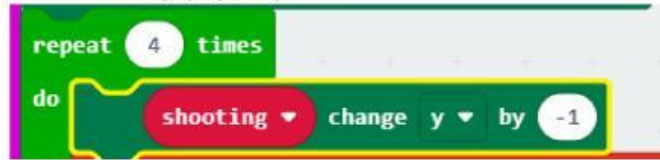


❖ shooting இன் brightness ஐ 110 என பெற்று கொடுக்க.



❖ player shooting இன் பின்வரும் நிகழ்வுக்கு repeat 4 times do block ஒன்றை பயன்படுத்துவோம்.

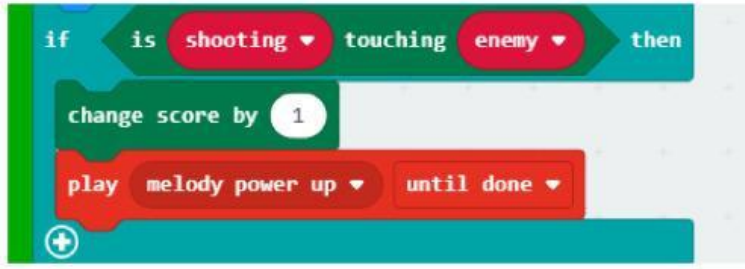
❖ shooting y அச்சில் 4 முறை முன்னோக்கி செல்ல வேண்டி இருப்பதால் பின்வருமாறு blocks பயன்படுத்தவும்.



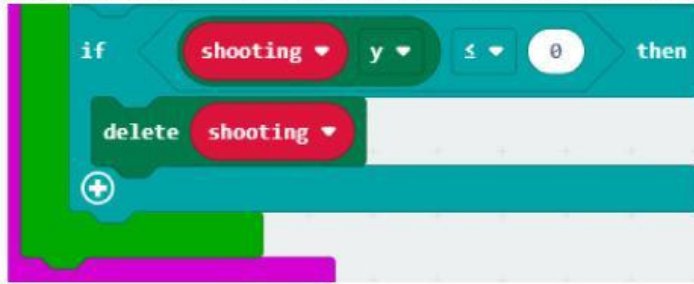
❖ அப்போது music ஒன்று ஒலிப்பதற்கு மற்றும் 300ms pause செய்வதற்கு பின்வருமாறு blocks பயன்படுத்தவும். Tone இன் Beat பெறுமதி 1/8 பெற்றுக் கொடுக்க.



❖ மேலும் Shooting , enemy ஐ touch ஆகும்போது score அதிகரிப்பதற்கு மற்றும் அப்போது music ஒன்று ஒலிப்பதற்கு பின்வருமாறு blocks பயன்படுத்தவும்.



- ❖ அதே போல Shooting இன் y பெறுமதி 0 அல்லது அதனை விட குறையும் போது shooting sprite delete ஆவதற்கு பின்வருமாறு blocks பயன்படுத்தவும்.



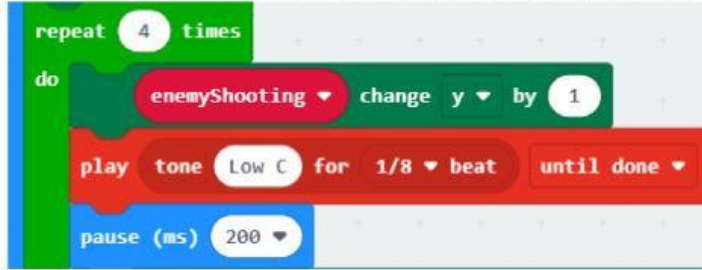
- ❖ Enemy தொடர்புபட்ட நிகழ்வுக்கு forever block ஐ பயன்படுத்துவோம்.
- ❖ Enemy இரு பக்கமும் move ஆவதற்கு , 100ms pause ஆவதற்கு மற்றும் edge ஐ தொடரும் போது அடுத்த பக்கம் செல்வதற்கும் பின்வருமாறு blocks பயன்படுத்தவும்.



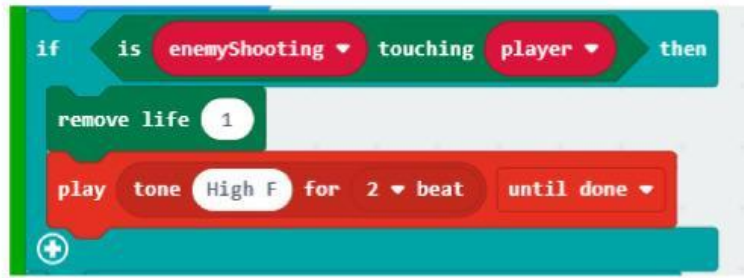
- ❖ அதே போல Enemy இன் shooting ஐ உருவாக்குவதற்கு பின்வருமாறு block add செய்து, enemy sprite இலிருந்து shooting ஐ காட்டுவதற்கு enemy இன் x position மற்றும் y position பெற்றுக் கொடுக்க. மேலும் Enemy shooting இன் brightness ஐ 110 என பெற்றுக் கொடுக்க.



- ❖ மேலும் Player shooting போல Enemy shooting தொடர்புடைய நிகழ்வுகளுக்கு repeat 4 times block இற்குள் y பெறுமதி மாறுவதற்கு, அப்போது music ஒன்று play ஆவதற்கு மற்றும் 200ms pause ஆவதற்கு பின்வருமாறு blocks பயன்படுத்தவும். Tone இன் Beat பெறுமதி 1/8 என பெற்றுக்கொடுக்க.



- ❖ மேலும் Enemy Shooting player இல் touch ஆகும்போது life ஒன்று குறைவதற்கு மற்றும் அப்போது music ஒன்று ஒலிப்பதற்கு பின்வருமாறு blocks பயன்படுத்தவும். Tone இன் Beat பெறுமதி 2 என பெற்றுக்கொடுக்க.



- ❖ அதேபோல enemy Shooting இன் y பெறுமதி 4 அல்லது அதற்கு மேல் அதிகரிக்கும் போது enemy shooting sprite delete ஆவதற்கு பின்வருமாறு blocks பயன்படுத்தவும்.

