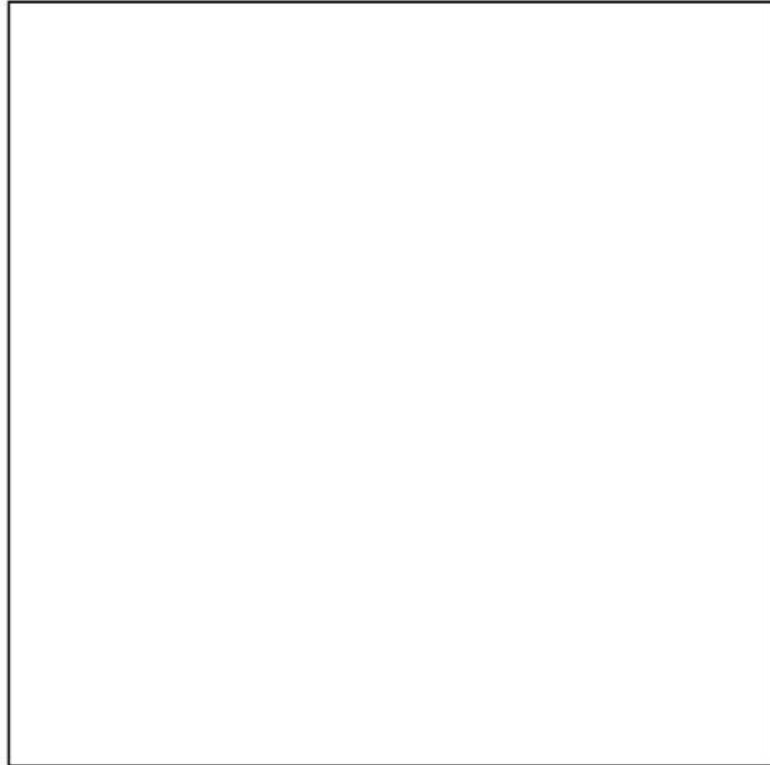


# Project 156

செயற்றிட்டம் 156



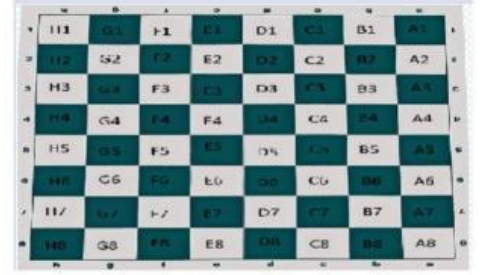
## Coding School



- ❖ பெற்றுத் தரப்பட்டுள்ள Link ஐ பயன்படுத்தி உரிய வரைபடத்தை கணினிக்கு download செய்து சேர்த்துக் கொள்க.

[https://drive.google.com/drive/folders/1pcmlYPGbdUiTLWXc8upVB4ECN0PhX0FD?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1pcmlYPGbdUiTLWXc8upVB4ECN0PhX0FD?usp=drive_link)

- ❖ Upload a backdrop பயன்படுத்தி cheese board எனக் குறிக்கப்படும் வரைபடத்தை சேர்க்க.



- ❖ Upload a sprite பயன்படுத்தி வரைபடங்களில் உள்ளவாறு வரைபடம் சேர்த்துக் கொள்க. அதன் X, Y position மற்றும் size ஐயும் வரைபடத்தில் உள்ளவாறு உருவாக்கவும் .

- B1 என குறிக்கப்படும் Sprite



|        |                       |      |    |           |     |
|--------|-----------------------|------|----|-----------|-----|
| Sprite | B1                    | x    | 28 | y         | -65 |
| Show   | <input type="radio"/> | Size | 25 | Direction | 90  |

- B2 என குறிக்கப்படும் Sprite



|        |                                                              |      |     |           |    |
|--------|--------------------------------------------------------------|------|-----|-----------|----|
| Sprite | B2                                                           | ↔ x  | -31 | ↕ y       | 9  |
| Show   | <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | Size | 30  | Direction | 90 |

- B3 என குறிக்கப்படும் Sprite



|        |                                                              |      |    |           |     |
|--------|--------------------------------------------------------------|------|----|-----------|-----|
| Sprite | B3                                                           | ↔ x  | 79 | ↕ y       | -65 |
| Show   | <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | Size | 30 | Direction | 90  |

- B4 என குறிக்கப்படும் Sprite



|        |                                                              |      |     |           |     |
|--------|--------------------------------------------------------------|------|-----|-----------|-----|
| Sprite | B4                                                           | ↔ x  | 144 | ↕ y       | -65 |
| Show   | <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | Size | 30  | Direction | 90  |

- B5 என குறிக்கப்படும் Sprite



|        |                                                        |      |     |           |     |
|--------|--------------------------------------------------------|------|-----|-----------|-----|
| Sprite | B5                                                     | ↔ x  | 200 | ↕ y       | -65 |
| Show   | <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> | Size | 30  | Direction | 90  |

|        |                                                        |      |     |           |     |
|--------|--------------------------------------------------------|------|-----|-----------|-----|
| Sprite | B6                                                     | ↔ x  | -83 | ↕ y       | -65 |
| Show   | <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> | Size | 30  | Direction | 90  |

- B3 எனக் குறிக்கப்படும் Sprite ஒன்றை மீண்டும் சேர்த்துக் கொள்க. அதன் அமைவிடம் பின்வருமாறு உருவாக்கவும்.

- B4 என குறிக்கப்படும் Sprite ஒன்றை மீண்டும் சேர்த்துக் கொள்க. அதன் அமைவிடத்தை பின்வருமாறு உருவாக்கிக் கொள்க.

|        |                                                        |      |      |           |     |
|--------|--------------------------------------------------------|------|------|-----------|-----|
| Sprite | B7                                                     | ↔ x  | -142 | ↕ y       | -65 |
| Show   | <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> | Size | 30   | Direction | 90  |

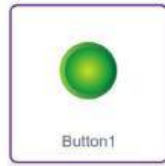
- B5 என குறிக்கப்படும் Sprite ஒன்றை மீண்டும் சேர்த்துக் கொள்க. அதன் அமைவிடத்தை

Sprite B9 x -196 y -65

Show ☒ ☐ Size 30 Direction 90

பின்வருமாறு உருவாக்கிக் கொள்க .

- Choose a sprite பயன்படுத்தி Button1 என sprite ஒன்றை சேர்த்துக் கொள்க. அதன் அமைவிடம் மற்றும் size பின்வருமாறு உருவாக்கிக் கொள்க.



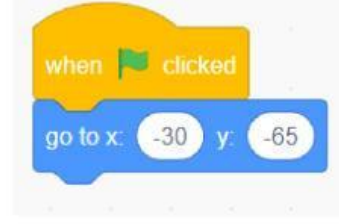
Sprite Button1 x -194 y 156

Show ☒ ☐ Size 6 Direction 90

- ❖ தற்போது நாம் இந்த App இற்கு code உருவாக்குவோம்.
- ❖ இந்த Queen ஐ நகர்த்துவதற்கு code உருவாக்கும் முறையை உங்களுக்கு தெளிவுபடுத்துகின்றேன். நீங்கள் பெற்றுக் கொள்ளும் அறிவை பயன்படுத்தி ஏனைய சிப்பாய் (pawns) இற்கு code உருவாக்கவும்.
- ❖ Queen இற்கு code உருவாக்கவும்.



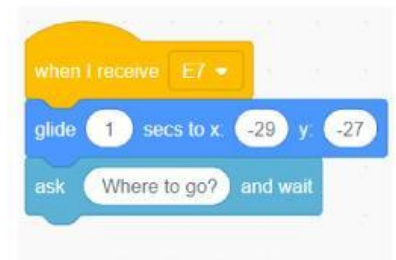
- ❖ பச்சை நிற கொடியின் மேல் Click பண்ணும் போது X அமைவிடம் -30 மற்றும் Y அமைவிடம் -65 ஆக இருக்க வேண்டும்.



- ❖ D7 என message ஒன்று கிடைக்கும் போது X position 29 மற்றும் Y position -20 ஆகும் இடத்திற்கு நகர வேண்டியதோடு where to go? என வினா ஒன்று வினவப்பட வேண்டும்.

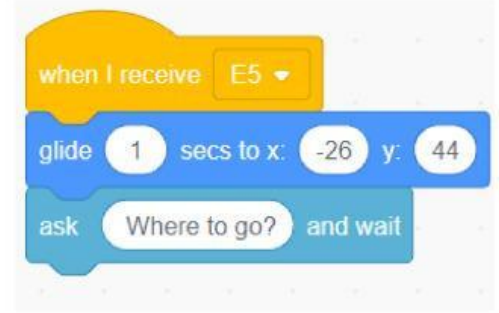


- ❖ E7 என message ஒன்று கிடைக்கும் போது X position -29 மற்றும் Y position -27 ஆகும் இடத்திற்கு நகர வேண்டியதோடு where to go? என வினா ஒன்று வினவப்பட வேண்டும்.

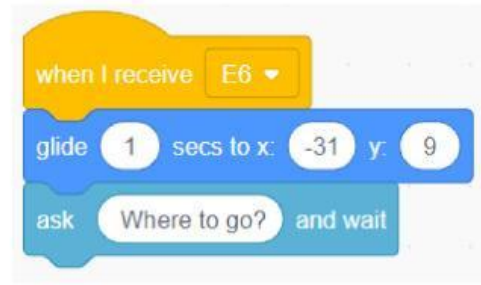


- ❖ E5 என message ஒன்று கிடைக்கும் போது X position -26 மற்றும் Y position 44 ஆகும் இடத்திற்கு நகர

வேண்டியதோடு where to go? என வினா ஒன்று வினவப்பட வேண்டும்.



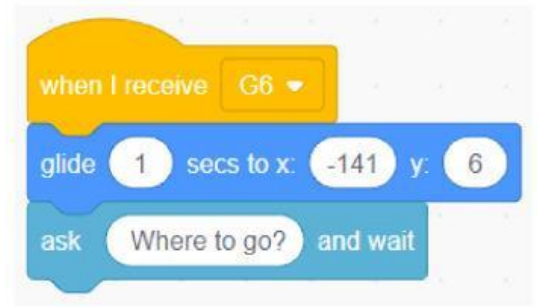
- ❖ E6 என message ஒன்று கிடைக்கும் போது X position -31 மற்றும் Y position 9 ஆகும் இடத்திற்கு நகர வேண்டியதோடு where to go? என வினா ஒன்று வினவப்பட வேண்டும்.



- ❖ F6 என message ஒன்று கிடைக்கும் போது X position -85 மற்றும் Y position 7 ஆகும் இடத்திற்கு நகர வேண்டியதோடு where to go? என வினா ஒன்று வினவப்பட வேண்டும்.



- ❖ G6 என message ஒன்று கிடைக்கும் போது X position -141 மற்றும் Y position 6 ஆகும் இடத்திற்கு நகர வேண்டியதோடு where to go? என வினா ஒன்று வினவப்பட வேண்டும்.



- ❖ Button1 sprite இற்கு பின்வருமாறு code உருவாக்கவும்.
- ❖ பச்சை நிற கொடியின் மேல் click பண்ணும் போது பின்வரும் நிகழ்வுகள் நிகழ்வதற்கு பின்வருமாறு code உருவாக்கவும்.
- ❖ Where to go? என வினா ஒன்று வினவப்பட வேண்டும்.



- ❖ நீர் பெற்று கொடுக்கும் விடை E7 ஆயின் E7 என message ஒன்று கிடைக்க வேண்டும்.
- ❖ நீர் பெற்று கொடுக்கும் விடை E6 ஆயின் E6 என message ஒன்று கிடைக்க வேண்டும்.
- ❖ நீர் பெற்று கொடுக்கும் விடை E5 ஆயின் E5 என message ஒன்று கிடைக்க வேண்டும்.
- ❖ நீர் பெற்று கொடுக்கும் விடை F6 ஆயின் F6 என message ஒன்று கிடைக்க வேண்டும்.
- ❖ நீர் பெற்று கொடுக்கும் விடை G6 ஆயின் G6 என message ஒன்று கிடைக்க வேண்டும்.
- ❖ நீர் பெற்று கொடுக்கும் விடை D7 ஆயின் D7 என message ஒன்று கிடைக்க வேண்டும்.
- ❖ அவ்வாறு இல்லை என்றால் Can't be identified என 2 வினாடிகள் say ஆக வேண்டும்.

