

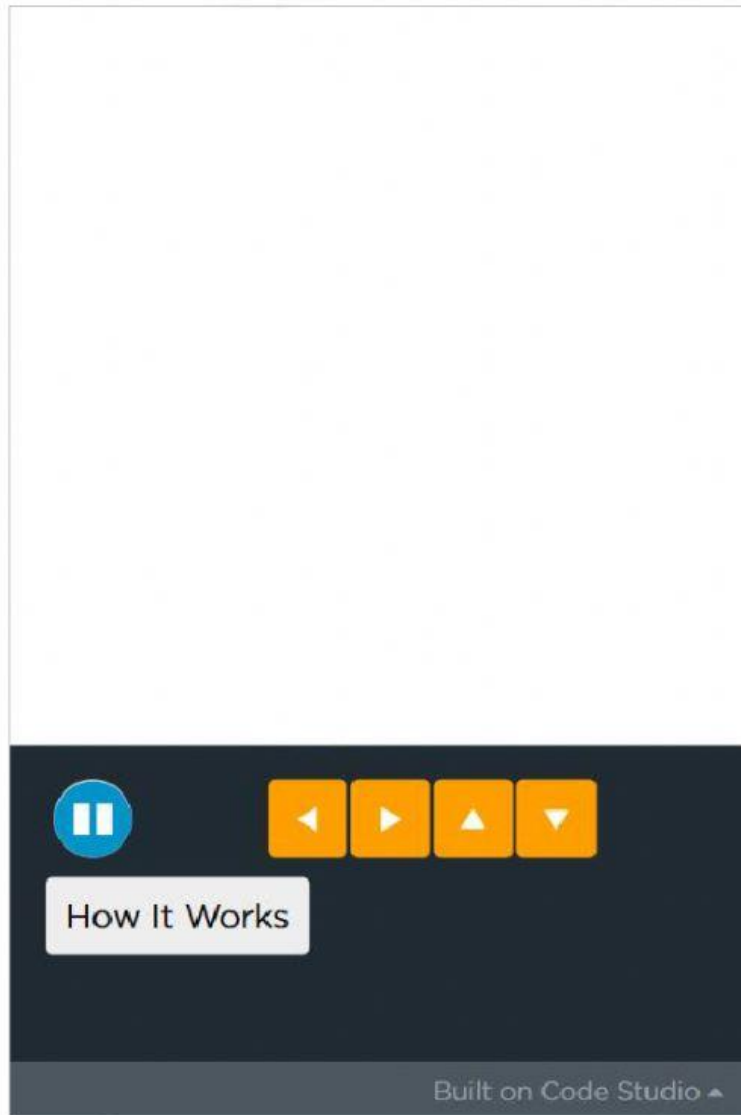
Homework Assignment

ගෙදර වැඩ පවරම

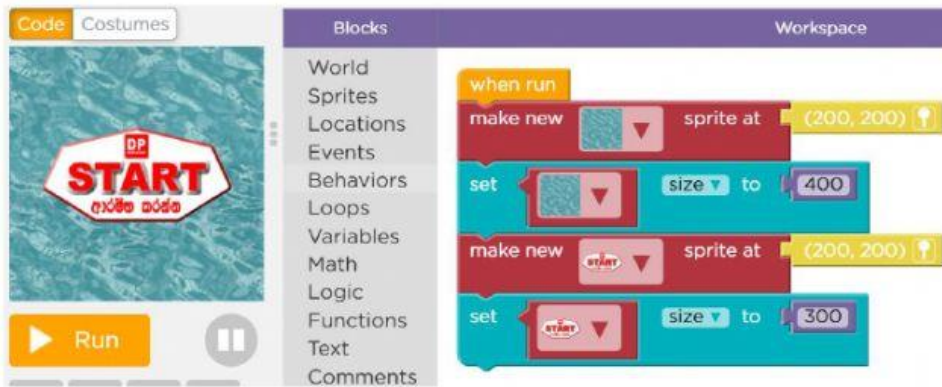
26



Coding School



- ඔබට ආරම්භක තිරය පහත පරිදි ලැබී ඇත.



- Start රූපය ක්ලික් කළ විට

එය ඉවත් වී make new sprite මගින් රතු පැහැති බෝට්ටුව ලබාගෙන රූපයේ පරිදි ස්ථානගත කරන්න.

රතු බෝට්ටුව නොනවත්වා උතුරට ගමන් කිරීමට moving north and looping2 නමින් ඇති බ්ලොක් එක යොදන්න.

අපි play කිරීමට නියමිත නිල් පැහැති බෝට්ටුව make new sprite මගින් ලබාගන්න



make new sprite මගින් කොළ පැහැති බෝට්ටුව ලබාගෙන රූපයේ පරිදි ස්ථානගත කරන්න.

කොළ පැහැති බෝට්ටුව නොනවත්වා උතුරට ගමන් කිරීමට moving north and looping2 නමින් ඇති බ්ලොක් එක යොදන්න.

make new sprite මගින් රතු පැහැති බෝයාව(ජලයේ රඳවන සළකුණ) ලබාගෙන රූපයේ පරිදි ස්ථානගත කරන්න.

```

make new sprite at (200, 200)
sprite
begins moving south and looping 2

```

රතු පැහැති බෝයාව නොනවත්වා දකුණට ගමන් කිරීමට moving south and looping2 නමින් ඇති බ්ලොක් එක යොදන්න.

ඉදිරියේදී ලකුණු දැක්වීමට Score නමින් Variable එකක් නිර්මාණය කර ඉහත බ්ලොක්ස් වලට ම එක් කරන්න.

```

set Score to 0

```

- නිල් පැහැති බෝට්ටුව Arrow keys මගින් වමට හා දකුණට ගමන් කරවීමට බ්ලොක්ස් සකස් කරන්න.

```

while left pressed
move 5 pixels West

```

```

while right pressed
move 5 pixels East

```

```

when touches
set y position to 600

```

රතු පැහැති බෝයාව කොළ පැහැති බෝට්ටුවේ සපර්ෂ වුවහොත් බෝයාවේ y පිහිටීම 600 ක් විය යුතුය.

```

when touches
set y position to 600

```

රතු පැහැති බෝයාව රතු පැහැති බෝට්ටුවේ සපර්ෂ වුවහොත් බෝයාවේ y පිහිටීම 600 ක් විය යුතුය.

රතු පැහැති බෝයාව නිල් පැහැති බෝට්ටුවේ සපර්ෂ වුවහොත් බෝයාවේ y පිහිටීම 600 ක් විය යුතුය.

සුදුසු ශබ්දයක් ලබාදෙන්න.

ලකුණු 10 එකතු වී එම ලකුණු පෙන්වීමට බ්ලොක්ස් සකසන්න.

```

when touches
play sound sound:/category_accents/puzzle_game_accents_a_01.mp3
set y position to 600
change Score by 10
show title screen
title join "Score"
subtitle Score

```

```

when touches
move 50 pixels West
move 50 pixels East

```

කොළ හා රතු බෝට්ටු එකිනෙක ස්පර්ෂ වුවහොත් කොළ බෝට්ටුව pixels 50 ක් බටහිරට යාමට ද රතු බෝට්ටුව pixels 50 ක් නැගෙනහිරට යාමටද සකසන්න.


```

when touches
change Score by -5
show title screen
  title "Score"
  subtitle Score

```

නිල් හා කොළ බෝට්ටු එකිනෙක ස්පර්ෂ වුවහොත් ලකුණු 5 ක් අඩුවීමට සකසා එම ලකුණු තිරයේ පෙන්වන්න.

```

when touches
make new sprite at (200, 200)
play sound sound://category_explosion/puzzle_game_break_magic_02.mp3
set size to 300
remove
remove
remove
remove
hide title screen

```

නිල් හා රතු බෝට්ටු එකිනෙක ස්පර්ෂ වුවහොත්

GAME OVER දර්ශණය විය යුතුය

එහිදී සුදුසු ශබ්දයක් යොදන්න. GAME OVER හි විශාලත්වය 300 ලෙස සකසන්න.

බෝට්ටු 3 ම හා බෝයාව ඉවත් කර ලකුණු දර්ශණය වීම ද නවත්වන්න.

නිවරදි පිළිතුර තෝරන්න.

1. ඔබ විසින් සකසන ලද Game එකෙහි රතු බෝට්ටුව නෙතවත්වා වේගයෙන් උතුරු දෙසට ගමන් කරන අතර රතු බෝට්ටුවේ Y අගය 450 වඩා වැඩි නම් Y අගය -50 ටත් X අගය 1 සිට 380 අතර පරාසයකටත් ගෙන යා යුතු වේ. මේ සඳහා Behavior තුළ moving north and looping නමින් Behavior එකක් සකස් කළ යුතු වේ. moving north and looping නම් Behavior එකට අදාළ blocks set එක තෝරන්න.

```

moving north and looping with: this sprite
move this sprite this sprite speed pixels North
if this sprite y position > 450
set this sprite y position to -50

```

```

moving north and looping with: this sprite
move this sprite this sprite speed pixels North
if this sprite y position > 450
set this sprite y position to -50
set this sprite x position to random integer from 1 to 380

```

```

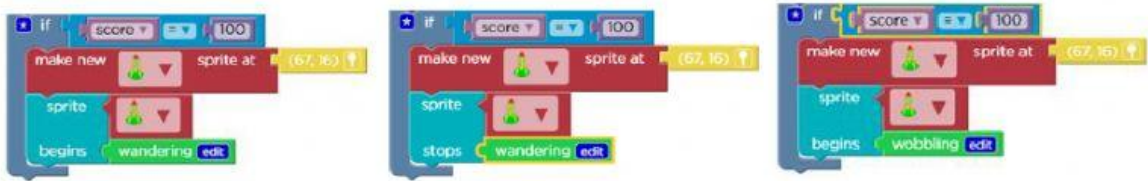
moving north and looping with: this sprite
move this sprite this sprite speed pixels North
if this sprite y position > 450
set this sprite y position to -50
set this sprite x position to 380

```

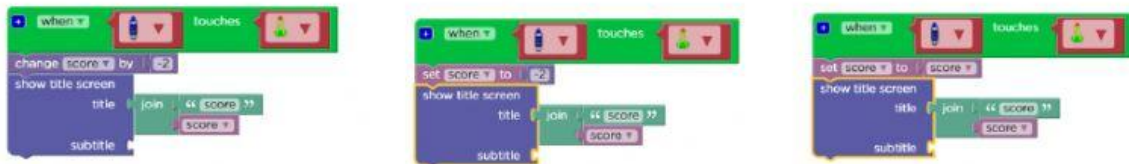
2. ඔබ විසින් play කරන නිල් බෝට්ටුව left and right arrow key click කළ විට තිරයෙන් නෙපෙනෙන තෙක් ගෙන යා හැක.එසේ නොවීමට නම් එක් කළ යුතු blocks මෙතවාද?



3. ලකුණු 100 ට සමාන වූ විට  මෙය තිරය පුරා ගමන් කිරීම සිදු වීමට නම් ඊට අවශ්‍ය blocks මෙතවාද?



4.  මෙය නිල් බෝට්ටුවේ ස්පර්ශ වූ විට ලකුණු 2 බැගින් අඩු වීමට අදාළ blocks මෙතවාද?



5. **hide title screen** මෙම blocks එක යොදා ගැනීමේ අරමුණ කුමක්ද?
 මාතෘකාව සභවයි.
 මාතෘකාව පෙන්වයි.
 මාතෘකාවේ ප්‍රමාණය කුඩා කර තිරය මත පෙන්වයි.