

Homework Assignment

ගෙදර වැඩ පවරම

20



Coding School



20 වෙනි ව්‍යාපෘතිය සඳහා ගෙදර වැඩට ඔබ හඳුන්වන්නේ ගේම් එකකි. එහි



ඩොල්පින් කුඩා මාළුන් අල්ලන්න ඕනි. එක මාළුවෙකුට ලකුණු 10 බැගින් ලැබෙනවා.

ඩොල්පින් ජෙලිෆිෂ්ස් ස්පර්ෂ වුනොත් ලකුණු 2 ක් අඩු වෙනවා

ඩොල්පින් මෝරාගේ ස්පර්ෂ වුනොත් Play Again ලැබෙනවා

Play Again යන සෑම වටම ජෙලිෆිෂ් කෙනෙක් අළුතින් එක් වෙනවා

ඔබට ලැබෙන ආරම්භක තිරයේ (යොදා ඇති Setup1 මගින්) ඉහත සඳහන් කළ Sprites ලැබී ඇත.



Make new sprite ඇසුරින් ඩොල්පින් ව ඇතුලත් කරන්න.
ඩොල්පින් ව (300,40) පමණ ස්ථානගත කරන්න
ඩොල්පින්ගේ ප්‍රමාණය 60 ට සකස් කරන්න.



arrow keys (ඊතල යතුරු) මගින් ඩොල්පින්ව දිශාවන් හතරටම ගමන්කරවිය හැකි සේ සකසන්න.



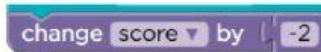
ඩොල්පින් කුඩා මාළුවාව ඇල්ලූ විට,

- කුඩා මාළුවා pixels 200 ක් නැගෙනහිරට යා යුතුය.
- එසේම කුඩා මාළුවා pixels 40 ක් දකුණට යා යුතුය.
- Score 10 කින් වැඩි විය යුතුය.
- Score තිරයේ පෙනවිය යුතුය.



ඩොල්ෆින් ජෙලිෆිෂ් ස්පර්ෂ වූ විට

- ඩොල්ෆින් pixels 20 ක් බටහිරට යා යුතුය.
- Score 2 කින් අඩු විය යුතුය.



ඩොල්ෆින්ව මෝරාට හසු වූ විට,

- මෝරා ඉවත්විය යුතුය.
- කුඩා මාළුවා ඉවත්විය යුතුය.
- Play Again Button එක (200,200) දී පෙන්විය යුතුය.
- Play Again Button එකෙහි ප්‍රමාණය 150 විය යුතුය.



Play Again Button එක ක්ලික් කළ විට

Setup 1 [edit](#)

- Functions හි ඇති Setup1 ක්‍රියාත්මක කරවන්න.
- Play Again Button එක ඉවත්විය යුතුය.
- Title screen හිස් කරන්න.



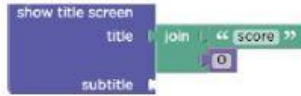
// Play Again Button එක ක්ලික් කරන සෑම විටම අළුතින් ජෙලිෆිස් කෙනෙක් එකතු වන බැවින් ක්‍රීඩාව කෙමෙන් අපහසු වේ. එය තරමක් පහසු කිරීමට ඔබ එක් කරන කේතනය කුමක්ද? //

උදා - ජෙලිෆිෂ් මෝරා ව ස්පර්ෂ වූ විට ජෙලිෆිෂ් ඉවත්වීම

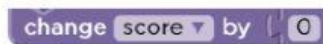
මෙම ව්‍යාපෘතියට අදාළ ඔබගේ දැනුම පරීක්ෂා කර බැලීමට පහත ප්‍රශ්න වලට පිළිතුරු සපයන්න.

නිවරදි පිළිතුර මත click කරන්න.

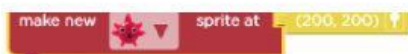
- 1) ඩොල්ෆින් කුඩා මාළුවාගේ ස්පර්ශ වූ විට ඔබට ලකුණු 10 ක් ලැබේ. එලෙස ඔබ විසින් ලබා ගන්නා ලකුණු ප්‍රමාණය screen එක මත පෙන්වීමට යොදා ගත් blocks මොනවාද



- 2) මත click කළ විට නැවත Game එක ආරම්භ වීමේදී ඔබ පෙර ලබා ගත් ලකුණු ප්‍රමාණය ලකුණු 0 වීමට එක් කළ යුතු blocks මොනවාද



- 3) මත click කරන සෑම විටම ජෙලිෆිෂ් කෙනෙක් එකතු වන බැවින් ක්‍රීඩාව කෙමෙන් අපහසු වේ. එය තරමක් පහසු කිරීමට ඔබ එක් කළ යුතු කේතය කුමක්ද



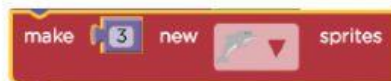
- 4) ඔබ ලබා ගත් ලකුණු 100ට සමාන වූ විටදී ඔබට පදක්කමක් ලැබීමට සහ ශබ්දයක් නිකුත් වීමට අදාළ blocks set එක තෝරන්න.



- 5) මෝරා ඩොල්ෆින්ගේ ස්පර්ශ වූ විට ඩොල්ෆින්වද ඉවත් වීමට සකසා තිබුණි නම්



මත click කළ විට ඔබ එක් කළ blocks වලට අමතරව එම සිද්ධීම් ම සිද්ධීමට නම් ඔබ විසින් අලුතින් එක් කළ යුතු blocks මොනවාද



Click කර ඔබේ ලකුණු බලන්න