

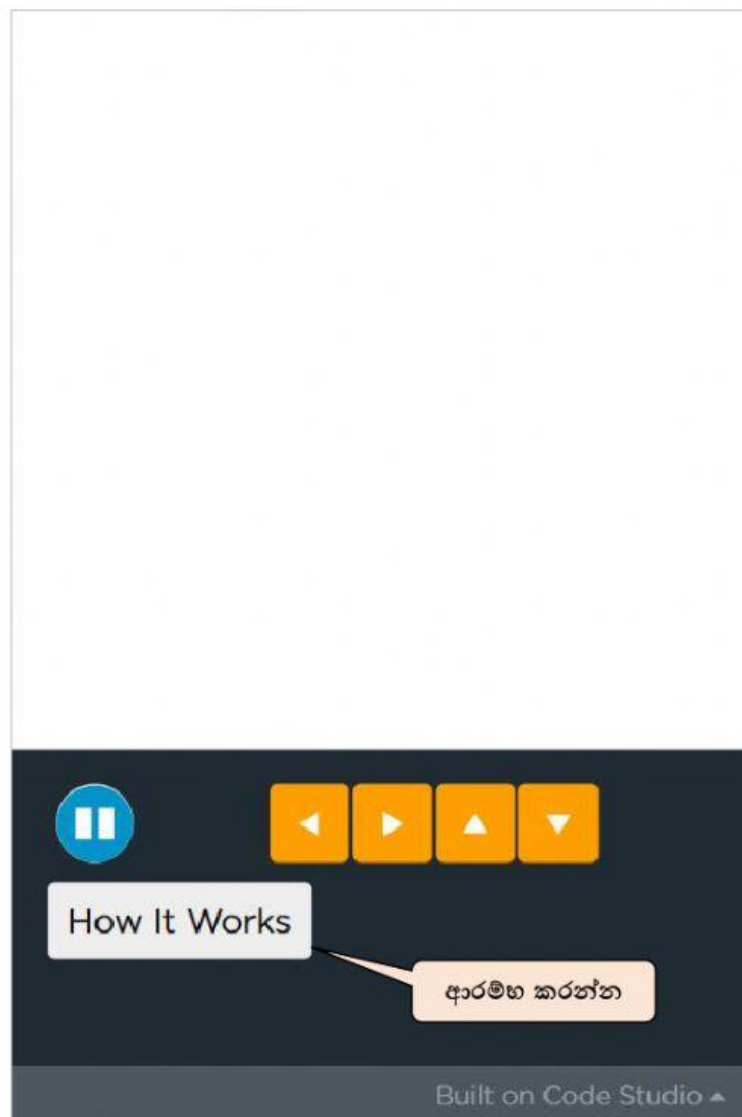
Homework Assignment

ගෙදර වැඩ පවරුම

30

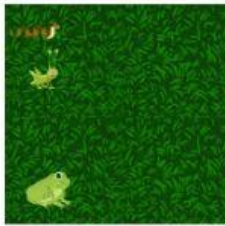


Coding School



ගෙඹිහාමිට කෑම සොයන්න උදව් කරමු.

- ❖ ඔබට අවශ්‍ය පසුබිම සහ sprites සියල්ල Background and Sprites නම් Functions එක තුළ ලබා දී ඇත.



- ❖ ගෙඹිහාමි arrow keys මගින් දිශා හතරටම ගෙන යා යුතුය.



- ❖ සර්පයා තිරය පුරා ගමන් කිරීමට අවශ්‍ය පහත blocks පරිදි යොදන්න.



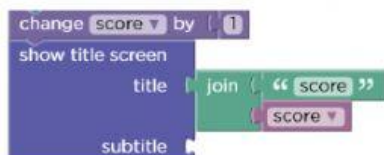
- ❖ ඉදිරියේදී ලකුණු දැක්වීමට score නමින් variable එකක් නිර්මාණය කර ඉහත බ්ලොක්ස් වලටම එක් කරන්න.



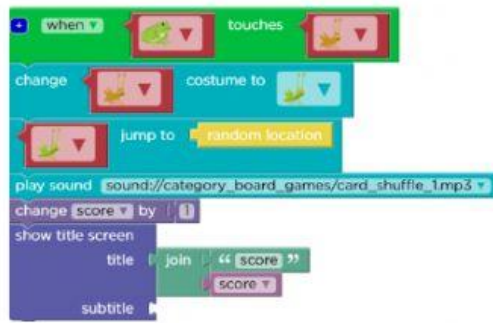
- ❖ ගෙඹිහාමි කොළ පැහැති කෘතියාගේ ස්පර්ශ වූ විට කොළ පැහැති කෘතියා දුඹුරු පැහැති කෘතියෙකු බවට වෙනස් වී තිරයේ ඔනෑම තැනකට පැනිය යුතු අතර ශබ්දයක් ද නිකුත් වීමට අදාළ blocks යොදන්න.



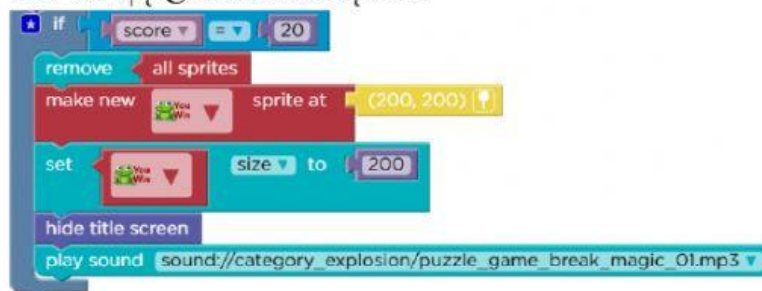
- ❖ ගෙඹිහාමි කොළ පැහැති කෘතියාගේ ස්පර්ශ වන විට දී ඔබට ලකුණු එක බැගින් ලැබේ එලෙස ඔබට ලැබෙන ලකුණු තිරය මත පෙන්වීමට අදාළ පහත blocks පරිදි යොදන්න.



- ❖ ඉහත ආකාරයටම ගෙඹිහාමි දුඹුරු පැහැති කෘතියාගේ ස්පර්ශ වූ විට දුඹුරු පැහැති කෘතියා කොළ පැහැති කෘතියෙකු බවට වෙනස් වී තිරයේ ඔනෑම තැනකට පැනිය යුතු අතර ශබ්දයක් ද නිකුත් විය යුතු වේ. ගෙඹිහාමි දුඹුරු පැහැති කෘතියාගේ ස්පර්ශ වන විට ලකුණු එක බැගින් ලැබිය යුතු අතර එම ලකුණු තිරයේ පෙන්විය යුතු වේ.



- ❖ ඔබ ලබා ගත් ලකුණු ප්‍රමාණය ලකුණු 20 ට සමාන වූ විට ගෙඹිහාමි, සර්පයා, කෘමියා යන සියළුම sprites නොපෙනී යා යුතු අතර You win නම් sprite එක (ප්‍රමාණය 200 ට සකසන්න) තිරයේ දිස් වේ. මෙහිදී ශබ්දයක්ද නිකුත් විය යුතු වේ. ඊට අදාළ blocks යොදන්න.

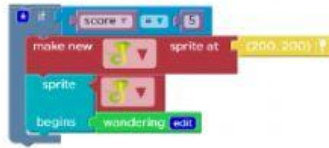
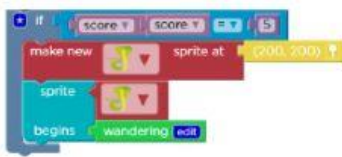


- ❖ ගෙඹිහාමි සර්පයාගේ ස්පර්ශ වූ විට ගෙඹිහාමි, සර්පයා, කෘමියා යන සියළුම sprites නොපෙනී යා යුතු අතර Game over නම් sprite එක (ප්‍රමාණය 300 ට සකසන්න.) තිරයේ දිස් වේ. ඊට අදාළ blocks යොදන්න.



නිවරදි පිළිතුර තෝරන්න.

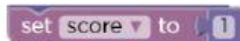
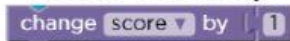
1. ඔබ ලබා ගන්නා ලකුණු ප්‍රමාණය ලකුණු 5 ට සමාන වන විටදී නයෙකු නොනවත්වා තිරය පුරා ගමන් කිරීමට අදාළ blocks මොනවාද?



2. දුඹුරු පැහැති කෘතියා කොළ පැහැති කෘතියා බවට පත් වීමට අදාළ blocks මොනවාද?



3. ගෙඹිහාමි කෘතියෙකුගේ ස්පර්ශ වන විට දී ඔබට ලකුණු 1 බැගින් ලැබේ. ඊට අදාළ blocks මොනවාද?



4. ඔබ ලකුණු 10 ක් ලබා ගත් විට ඔබට පදක්කමක් ලැබිය යුතු අතර එම පදක්කම තිරයේ දකුණු පස ඉහළ කෙළවරෙහි දිස් විය යුතු වෙනම් ඊට අදාළ blocks මොනවාද?



5. ඔබ ලබා ගන්නා ලකුණු ප්‍රමාණය තිරයේ දැක්වීමට අදාළ blocks මොනවාද?

