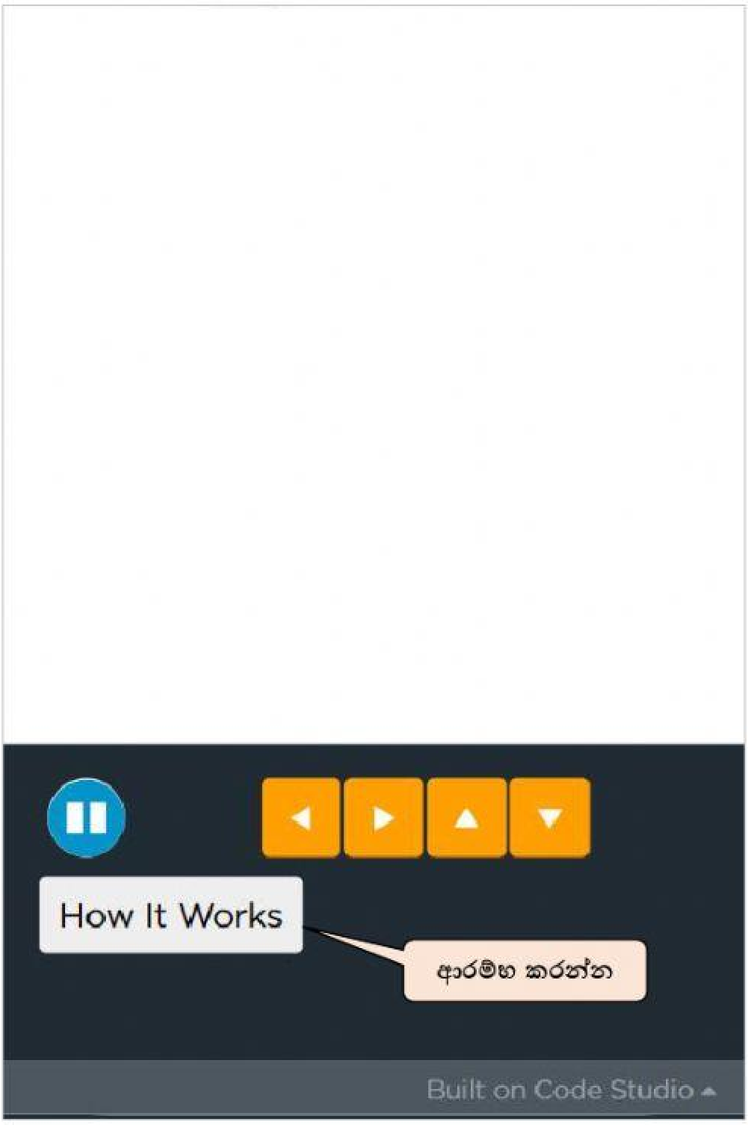
Homework Assignment
ගෙදර වැඩ පැවරුම

DP EDUCATION

Coding School



LIVEWORKSHEETS

Homework for project 31 – 31 වෙනි ව්‍යාපෘතියට ගෙදර වැඩක්

Jerry ව නරක දේවල් වලින් බේරගන කෑම ලඟට යන්න උදව් කරමු.

- ඔබට අවශ්‍ය පසුබිම සහ sprites සමහර ඒවා Setup නම් Function එක තුළ ලබා දී ඇත.

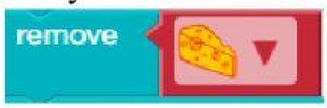
- (200,200) ස්ථානයේ Jerry ගේ Sprite එක නිර්මාණය කරගන්න.

- Jerry ගේ ප්‍රමාණය 70ට සකස් කරන්න. ඒ සඳහා set size block එක භාවිතා කරන්න
- Jerry ව arrow keys මඟින් දිශා හතරටම ගෙන යා යුතුය. ඒ සඳහා මෙම block එක භාවිතා කරන්න.

- Jerry මීයා චීස් කෑල්ලෙ ස්පර්ශ වූ විට ගැලපෙන ශබ්ධයක් ඇසෙන ලෙස සකසන්න. ඒ සඳහා හා play sound යන block එක භාවිතා කරන්න.

- Jerry චීස් කෑල්ල කෑමට ගත් බව පෙන්වීමට චීස් කෑල්ල ඉවත් කිරීමට remove block එක භාවිතා කරන්න. එහි costume එක ලෙස චීස් කෑල්ල තොරාගන්න.

- චීස් කෑල්ල කෑමට ගත් පසු Jerry ප්‍රමාණයෙන් විශාල වූ බව පෙන්වීමට Jerry ගේ size එක 10 කින් වැඩි කරන්න. ඒ සඳහා set size block එක භාවිතා කරන්න.



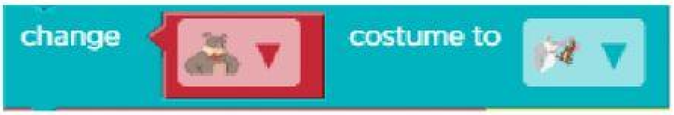
- මේ ආකාරයටම කිරි බඳුන, කේක් කෑල්ල හා පාන් කෑල්ල අසලටද Jerry ගිය පසු ඒවා remove කර ගැලපෙන ශබ්ධයක්ද ඇතුලත් කරන්න. Jerry ගේ ප්‍රමාණයද ඒ සෑම අවස්ථාවකදීම 10කින් වැඩි කරන්න.

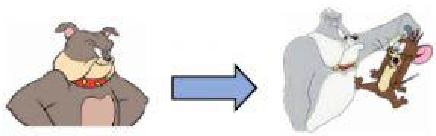
LIVEWORKSHEETS

- Jerry මීයා Tom පූසා අසලට ගොස් ස්පර්ශ වූ විට පූසා විසින් මීයාව අල්ලාගන්නා ආකාරය නිර්මාණය කිරීමට when touches block එක භාවිතා කරන්න. Jerry මී රාළ Tom පූස් හාමිව ස්පර්ශ වූ විට පහත block ඒක ආධාරයෙන් මී රාළව පූස් හාමි අල්ලාගන සිටින රූපයට මාරු කරන්න.

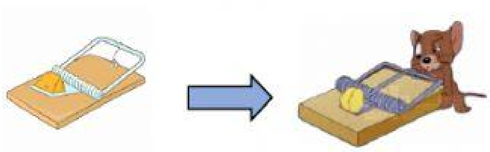
- මී රාළව Tom අල්ලාගත් විට play sound block එක භාවිතයෙන් පූසෙකු කෑගසන ශබ්ධය play වීමට සකසන්න. ඒ සඳහා cat යන music එක තෝරාගන්න.
- Jerry මී රාළව පූස් හාමිට හසුවූ විට Jerry ව ඉවත් කිරීමට remove block එක භාවිතා කරන්න. Game එක අවසාන බැවින් game over ලෙස පෙන්වීමට (200,200) ස්ථානයේ game over ලෙස පෙන්වන අලුත් sprite එක නිර්මාණය කරන්න.

- ඉහත ආකාරයටම Jerry මී රාළ බලු රාළ අසලට ලංවූ විටද බලු රාළ Jerryව අල්ලාගන සිටින costume එකට මාරු වන block එක සාදන්න.





- Play sound block එක ආධාරයෙන් බලුරාළ Jerryව අල්ලගත් පසු ශබ්ධයක් ඇසෙන ලෙස සකසන්න. ඒ සඳහා dog යන music එක භාවිතා කරන්න.
- Tom විසින් Jerryව අලල්ගත් අවස්ථාවේ ලෙසටම Jerry ව remove කර game over යන sprite එක නිර්මාණය කරන්න.
- Jerry මී රාළගේ මීළග අනතුරුදායක ස්ථානය දැන් අපි නිර්මාණය කරමු. ඒ තමයි මී කතුර.
- මී කතුර අසලට මී රාළ ගොස් එහි ස්පර්ශ වූ විට මී කතුරට Jerryව අසුවී ඇති costume ඒකට මරුවීට change costume to block ඒක ඉහත ආකාරයටම භාවිතා කරන්න. Costume ඒක පහත පරිදී වෙනස් විය යුතුය.

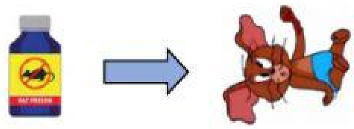


- Jerryව මී කතුරට අසුවන විටදී ඇසෙන ශබ්ධයට සමාන ශබ්ධයක් ඇතුලත් කිරීමට ඉහත ආකරයටම play sound block එක භාවිතා කරන්න.

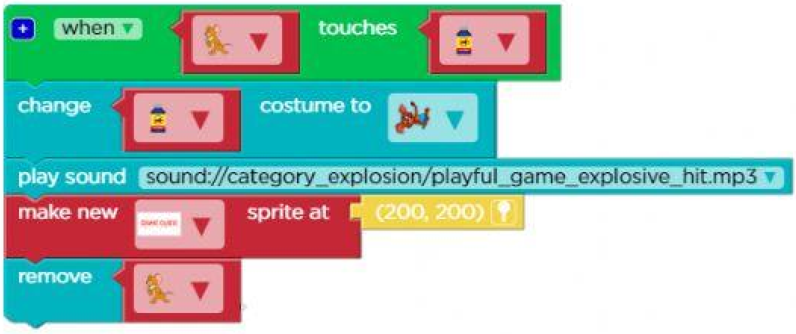
LIVEWORKSHEETS

❖ මෙහිදී ද ඉහත පරිදීම Jerryව ඉවත් කර game over යන කොටස display වීමට නිර්මාණය කරන්න.

❖ Jerry මී රාළ මීයන්ට විෂ බෝතලය අසලට ගමන් කර එය ස්පර්ෂ කළ විට මී රාළට එය විෂ වී බිම වැටී සිටින ආකාරය නිර්මාණය කිරීමට ඉහත ආකාරයටම change costume to block එක භාවිතා කරමු.



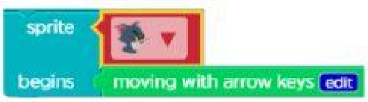
❖ Play sound block එක භාවිතා කර ගැලපෙන ශබ්ධයක් ඇසෙන ලෙසට නිර්මාණය කර මී රාළව ඉහත පරිදීම remove block එක මඟින් ඉවත් කර game over ලෙස දිස් වන්නට නිර්මාණය කරන්න.



නිවැරදි පිළිතුර තෝරන්න.

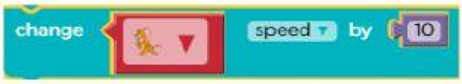
1. Jerry මී රාළ පූස් හාමී අසලට ගිය විට පූස් හාමී මී රාළව අල්ලගන සිටින costume එකට මාරු කිරීමට භාවිතා කරන ලද block එක තෝරන්න.

2. මී රාළ තිරය වටේම ගමන් කිරීමට භාවිතා කරන ලද block එක තෝරන්න.

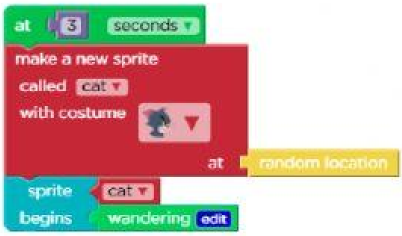


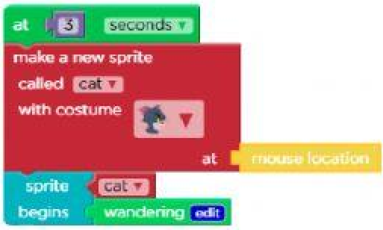
LIVEWORKSHEETS

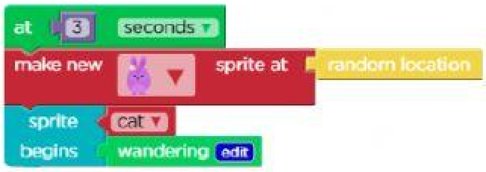
3. කෑම අසලට ගොස් ඒවා ආහාරයට ගත් විට Jerry මී රාළගේ ප්‍රමාණය විශාල වීමට අදාල block කුමක්ද?



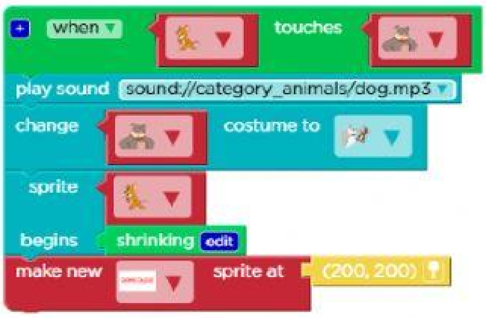
4. තුන්වන තත්පරයේදී අහඹු ස්ථානයකින් මතුවන තවත් Tom පූස් හාමි කෙනෙකු තිරයේ එහා මෙහා ගොස් Jerry ව අල්ලාගැනීමට උත්සහ කිරීම නිර්මාණය කිරීමට අදාළ නිවැරදි blocks කොටස තෝරන්න.

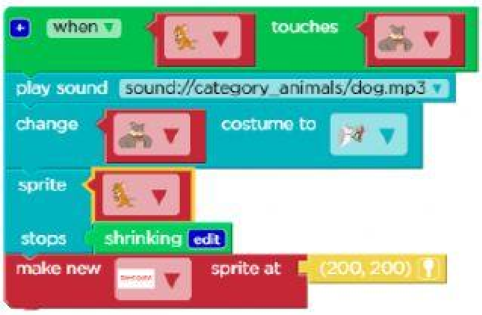


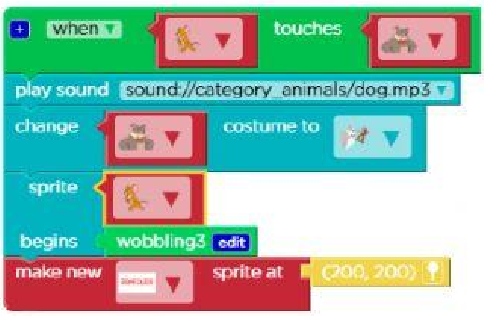




5. Jerry බලු රාළ අසලට ගොස් ස්පර්ශ වූ විට Jerry ව නැතිවෙනවා වෙනුවට කුඩා වී නොපෙනී යාමට අදාළ block මොනවාද?







LIVEWORKSHEETS