

Project 72

72 වන ව්‍යාපෘතිය

72



Coding School



- ❖ වායු බලැනනයක් ඉවත් ගත කිරීමට app එකක් design කරමු.
- ❖ මෙම app එක design කිරීම සඳහා අවශ්‍ය රූප images library එක තුළ ඔබට ලබා දී ඇත. ඒවා භාවිතයෙන් පහත පරිදි design කරගන්නා ආකාරය බලමු.



- ❖ Sprite එකක් එක් කර ගැනීමට පහත පරිදි “Bg” ලෙස Variable එකක් එක් කර ගන්න.

```
var Bg = createSprite(200, 200);
```

- ❖ පසුබිම සඳහා අවශ්‍ය sprite එක create කරගැනීමේදී භාවිතා කරන code blocks පහත පරිදි භාවිතා කරමු.

```
var BG_1 = createSprite(200, 200);
BG_1.setAnimation(▼ "pine_trees_1");
BG_1.scale = 1;
```

“BG_1” ලෙස sprite එක create කර ගෙන එහි x හා y positions 200 හා 200 ලෙස ලබා දෙන්න.

Sprite එකට අදාළ animation එක set කිරීමට “setAnimation” block එක භාවිතා කරන්න. එය සඳහා “pine_trees_1” image එක select කරන්න.

Sprite එකේ scale එක 1 ලෙස ලබා දෙන්න.

- ❖ වායු බලැනනය සහ ළමයි දෙදෙනෙකුගේ රූප එක් සඳහා පහත පරිදි blocks යොදන්න.

```

var Kids1 = createSprite(370, 360);
Kids1.setAnimation(▼"Kids1.png_1");
Kids1.scale = 0.4;
var Kids2 = createSprite(300, 350);
Kids2.setAnimation(▼"Kids2.png_1");
Kids2.scale = 0.2;
var Air_B = createSprite(200, 250);
Air_B.setAnimation(▼"Ari_B..png_1");
Air_B.scale = 0;

```

❖ පහත ආකාරයට variables නිර්මාණය කර ගන්න.

```

var prat1 = 1;
var prat2 = 1;
var Countdown = 0;
var playtime = 0;
var moving = "fales";
var Launch = "fales";

```

❖ Function draw block එක තුළට පහත පරිදි drawSprites block එක එක් කරන්න.

```

function draw() {
  drawSprites();
}

```

❖ "Kids1" ලෙස නම් කර ඇති sprite එක මත mouse එක click කළ විට X Y පිහිටීම

```

if (mousePressedOver(Kids1)) {
  Kids1.x = 215;
  Kids1.y = 360;
  prat1 = 0;
}

```

215 සහ 360 බවට වෙනස් විය යුතු වේ. එවිට prat1 ලෙස ලබා දුන් variables එකෙහි අගය 0 විය යුතුය. ඒ සඳහා අවශ්‍ය blocks පහත පරිදි එක් කරන්න.

- ❖ “Kids2” ලෙස නම් කර ඇති sprite එක මත mouse එක click කළ විට සහ prat1

```
if ( mousePressedOver(Kids2) && prat1 == 0 ) {
  Kids2.x = 190;
  Kids2.y = 350;
  prat2 = 0;
}
```

හි අගය 0 වී ඇත්නම් XY පිහිටීම 190 සහ 350 බවට වෙනස් විය යුතු වේ. එවිට prat2 ලෙස ලබා දුන් variables එකෙහි අගය 0 විය යුතුය. ඒ සඳහා අවශ්‍ය blocks පහත

පරිදි එක් කරන්න.

- ❖ Prat1 හි අගය සහ prat2 හි අගය 0 වේ නම් “Wind” ලෙස නම් කර ඇති sprite

```
if ( prat1 == 0 && prat2 == 0 ) {
  var Wind = createSprite(350, 370);
  Wind.setAnimation(▼"wind.PNG 1");
  Wind.scale = 0.5;
}
```

එක create කරගැනීම සඳහා පහත පරිදි blocks භාවිතා කරමු.

- ❖ පහත පරිදි variable එකක් එක් කරන්න.

```
var time = World.seconds;
```

- ❖ “Wind” නම් sprite එක මත click කළ විට ශබ්දයක් නිකුත් වීමටත් moving

```
if ( mousePressedOver(Wind) ) {
  playSound(▼"sound://default.mp3", ▼false);
  time = playtime;
  moving = "true";
}
```

variable එක true වීමටත් පහත පරිදි block යොදන්න.

- ❖ Countdown හි අගය ලබා ගැනීමට පහත පරිදි block යොදන්න.

```
Countdown = time - playtime;
```

- ❖ Countdown හි අගය 5ට වඩා වැඩි නම් සහ moving variable එක true වී ඇත්නම්

```
if ( Countdown > 5 && moving == "true" ) {
  Air_B.velocityY = -10;
  Kids1.velocityY = -10;
  Kids2.velocityY = -10;
}
```

“Air_B”, “Kids1” සහ “Kids2” යන sprite හි ප්‍රවේගය -10 ක් වීමට පහත පරිදි block යොදන්න.

- ❖ “Air_B” ලෙස නම් කර ඇති sprite එකෙහි Y හි පිහිටීම -5 ට වඩා අඩු වූ විට

```

if (Air_B.y < -5) {
    Air_B.x = 200;
    Air_B.y = 150;
    Kids1.x = 210;
    Kids1.y = 250;
    Kids2.x = 185;
    Kids2.y = 250;
    Launch = "true";
}

```

“Air_B”, “Kids1” සහ “Kids2” යන sprite හි පිහිටීම පහත blocks වල පරිදි සකස් කරන්න. “Launch” ලෙස variable එකක් නිර්මාණය කරන්න.

- ❖ Launch එක වී ඇත්නම් “BG_1” sprite එක නොපෙනී ගොස් “Bg” ලෙස නම් කර

```

if (Launch == "true") {
    BG_1.destroy();
    Bg.setAnimation("sunshine_showers_1");
    Wind.destroy();
    Bg.scale = 1;
    Air_B.velocityY = 0;
    Kids1.velocityY = 0;
    Kids2.velocityY = 0;
}

```

ඇති variable එක මගින් “Sunshine_showers_1” ලෙස නම් කර ඇති sprite එක පෙන්වීමටත්, “Air_B”, “Kids1” සහ “Kids2” යන sprite හි ප්‍රවේගය 0 වීමට පහත පරිදි block යොදන්න.

නිවරදි පිළිතුර තෝරන්න.

1. “Air_B” ලෙස නම් කර ඇති sprite උතුරු දිශාවට 20 ක ප්‍රවේගයෙන් ගමන් කිරීම සඳහා යෙදිය යුතු blocks මොනවාද?

```

Air_B.velocityY = -20;
Air_B.velocityY = 20*20;

```

```

Air_B.velocityY = 20;

```

2. “Wind” ලෙස නම් කර ඇති sprite එක මත click කළ විට ශබ්දයක් නිකුත් වීමට යෙදිය යුතු blocks set එක තෝරන්න.

```

if (keyWentUp("up")) {
    stopSound("sound://default.mp3");
}

if (mousePressedOver(Wind)) {
    playSound("sound://default.mp3", false);
}

if (mousePressedOver(Wind)) {
    stopSound("sound://default.mp3");
}

```

3. `sprite.scale` මෙම block මගින් සිදු වන්නේ කුමක් ද?

නම් කරන sprite එකෙහි දිග වැඩි වේ.

නම් කරන sprite එකෙහි පළල වැඩි වේ.

නම් කරන sprite එකෙහි පරිමාණය වෙනස් කිරීම සිදු වේ.

4. `BG_1.destroy();` මෙමගින් සිදු වන්නේ කුමක්ද?

"BG_1" ලෙස නම් කර ඇති sprite එකක් එක් කිරීම.

"BG_1" ලෙස නම් කර ඇති sprite එක නොපෙනී යාම.

"BG_1" ලෙස නම් කර ඇති sprite එක වලනය වීම.

5. `Air B.velocityY = 0;` මෙම block එක මගින් සිදු වන්නේ කුමක්ද?

බස්නාහිර දිශාවේ ප්‍රවේගය 0 වේ.

නැගෙනහිර දිශාවේ ප්‍රවේගය 0 වේ.

උතුරු දිශාවේ ප්‍රවේගය 0 වේ.