

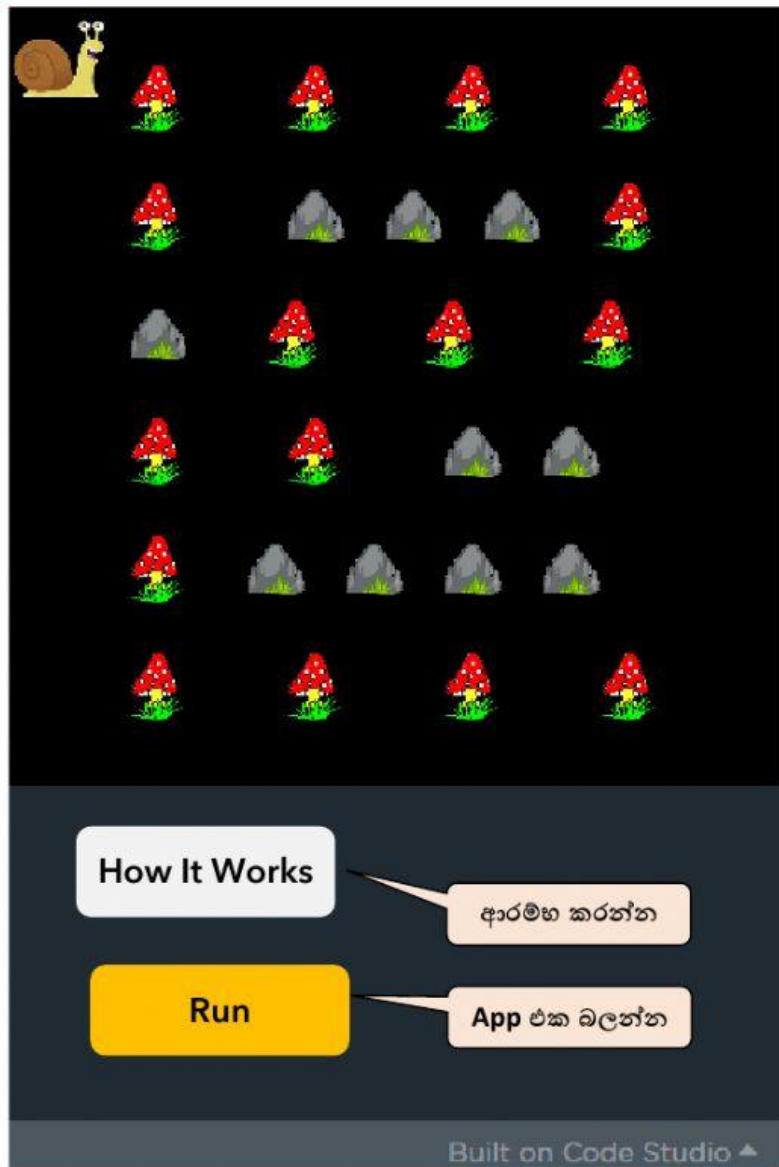
Project85

85 වන ව්‍යාපෘතිය

85



Coding School



- ❖ මෙම app එක design කිරීමට අදාළ images library එක තුළ ඔබට ලබා දී ඇත.

- ❖ ගොඵබෙල්ලෙකුගේ image එක add කරගැනීමට sprite එකක් create කර

```
var snail = createSprite(30, 30);
snail.setAnimation("snail.png_1");
snail.scale = 0.2;
```

ගැනීමේදී පහත පරිදි code blocks භාවිතා කරමු.

“snail” ලෙස sprite එක create කරගත එහි x හා y positions 30 හා 30 ලෙස ලබා දෙන්න.

Sprite එකට අදාළ animation එක set කිරීමට “setAnimation” block එක භාවිතා කරන්න. එය සඳහා “snail.png_1” වන image එක select කරන්න.

Sprite එකේ scale එක 0.2 ලෙස ලබා දෙන්න.

- ❖ මේ සඳහා අවශ්‍ය ඉතිරි රූප group එකක් ලෙස සඳහා පහත block වල ආකාරයට එක් කරමු.

- ❖ බිම්මේ සිහින් sprite group එක නිර්මාණය කිරීමට පහත blocks වල

```
var pillsmushrooms = createGroup();
var mushrooms;
var Totmushrooms = 0;
```

ආකාරයට variables සකස් කර ගන්න.

- ❖ පහත ආකාරයට “createmushroom” ලෙස function එකක් නිර්මාණය කරන්න.

```
function createmushrooms(nummushrooms, X_coord, y_coord) {
  for (var i = 0; i < nummushrooms; i++) {
    var mushrooms = createSprite(X_coord + 80 * i, y_coord, 5, 5);
    mushrooms.setAnimation("mushrooms.png_1");
    mushrooms.scale = 0.08;
    pillsmushrooms.add(mushrooms);
    Totmushrooms++;
  }
}
```

- ❖ “createmushroom” function එකට අදාළ sprites වල පිහිටීම සහ sprite

```
createmushrooms(4, 80, 50);
createmushrooms(1, 80, 110);
createmushrooms(1, 320, 110);
createmushrooms(3, 150, 170);
createmushrooms(2, 80, 230);
createmushrooms(1, 80, 290);
createmushrooms(4, 80, 350);
```

ප්‍රමාණය පහත blocks වල පරිදි සකස් කරන්න.

- ❖ පරිවෘත්ත සහිත sprite group එක නිර්මාණය කිරීමට පහත blocks වල ආකාරයට variables සකස් කර ගන්න.

```
var pillsrock = createGroup();
var rock;
var Totrock = 0;
```

- ❖ පහත ආකාරයට “createrock” ලෙස function එකක් නිර්මාණය කරන්න.

```
function createrock(numrock, X coor, y coor) {
  for (var i = 0; i < numrock; i++) {
    var rock = createSprite(X coor + 50 * i, y coor, 5, 5);
    rock.setAnimation(▼ "rock.png 1");
    rock.scale = 0.2;
    pillsrock.add(rock);
    Totrock++;
  }
}
```

- ❖ “createrock” function එකට අදාළ sprites වල පිහිටීම සහ sprite ප්‍රමාණය පහත blocks වල පරිදි සකස් කරන්න.

```
createrock(3, 160, 110);
createrock(1, 80, 170);
createrock(2, 240, 230);
createrock(4, 140, 290);
```

- ❖ ඉන්පසු “function draw” block එක තුළට පහත යොදන්න.

```
function draw() {
  drawSprites();
  background(▼ "black");
}
```

- ❖ Left arrow key මත click කළ විට ගොඵබෙල්ලා බස්නාහිරටත්, Right arrow key මත click කළ විට ගොඵබෙල්ලා නැගෙනහිර දිශාවටත්, Up arrow key මත click කළ විට ගොඵබෙල්ලා උතුරටත්, down arrow key මත click කළ විට ගොඵබෙල්ලා දකුණටත් ගමන් කළ යුතු වේ.

```
function draw() {
  drawSprites();
  background("black");
  if (keyDown("left")) {
    snail.setSpeedAndDirection(3, 180);
  }
  if (keyDown("right")) {
    snail.setSpeedAndDirection(3, 360);
  }
  if (keyDown("up")) {
    snail.setSpeedAndDirection(3, 270);
  }
  if (keyDown("down")) {
    snail.setSpeedAndDirection(3, 90);
  }
  drawSprites();
}
```

නිවරදි පිළිතුර තෝරන්න.

- ඔබ සැකසූ app එකට අනුව හතු දෙකක් අතර පරතරය සැකසිය හැක්කේ පහත block set එකෙහි කුමන අක්ෂරයට අදාළ කොටසින් දැයි තෝරන්න.

```
function createmushrooms(nummushrooms, X_coord, y_coord) {
  for (var i = 0; i < nummushrooms; i++) {
    var mushrooms = createSprite(X_coord + 100 * i, y_coord, 50, 50);
    mushrooms.setAnimation("mushrooms.png 1");
    mushrooms.scale = 0.08;
    g11mushrooms.add(mushrooms);
    Totmushrooms++;
  }
}
```

A

B

C

2. `createmushrooms(4, 80, 50);` මෙම block එකට අනුව පළමු
බිම්මලෙහි X පිහිටීමේ අගය කියද?

4

80

50

3. ඉහත සඳහන් ආකාරයට ඔබ සැකසූ නිර්මාණයට අනුව
`createmushrooms(4, 80, 350);` මෙම block එක ඇතුළත් බිම්මල් පේළියේ 2
වන බිම්මලෙහි පිහිටීමේ අගය කියද?

80

160

100

4. `snail.scale = 0.2;` මෙම block එක මගින් සිදු වන්නේ කුමක්ද?
“snail” ලෙස සඳහන් sprite එකෙහි ප්‍රමාණය 0.2 කි.
“snail” ලෙස සඳහන් sprite එකෙහි පිහිටීම (0,2) කි.
“snail” ලෙස සඳහන් sprite එකෙහි වේගය 0.2 කි.

5. `snail.setSpeedAndDirection(3, 180);` මෙහි 3 මගින් දැක්වෙන්නේ
කුමක්ද?

වේගය.

හැරෙන අංශක ප්‍රමාණය.

විශාලත්වය.