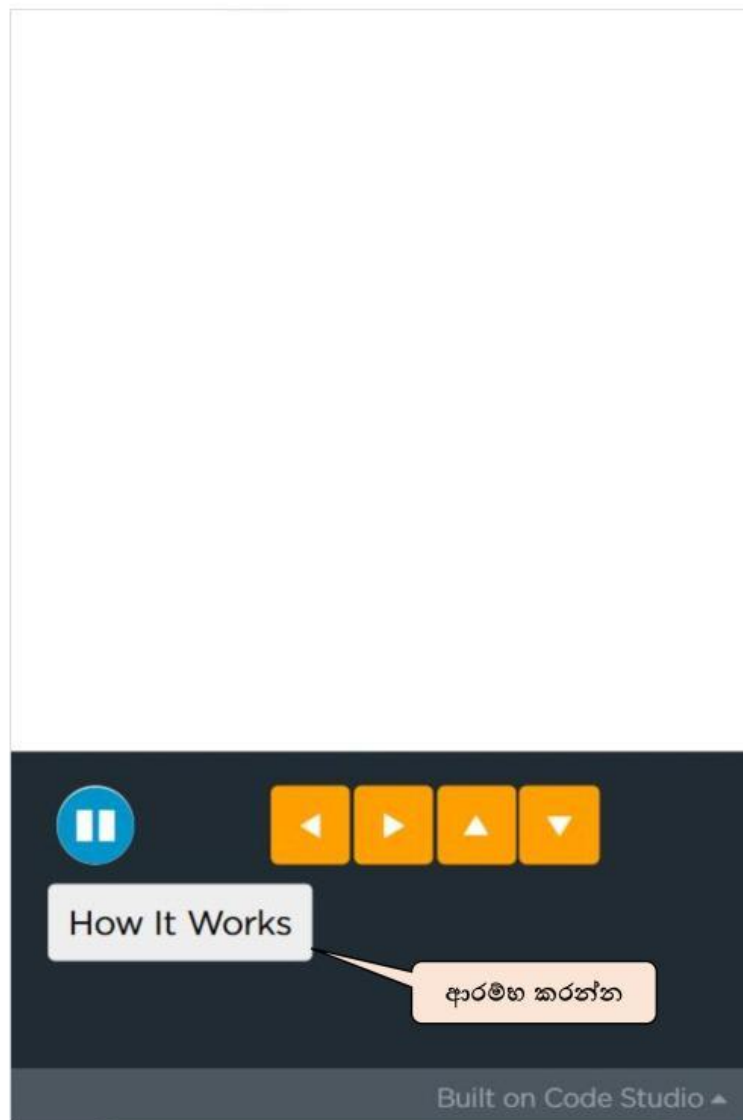


Project 02

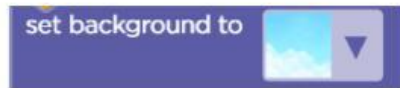
02 වන ව්‍යාපෘතිය



Coding School



- ❖ set background මගින් පහත පරිදි පසුබිම එක් කර ගන්න.



- ❖ Make new sprite මගින් ජල වාශ්ප අණුවක රූපයක් එක් කර ගන්න. එම ජල වාශ්ප අණුවේ ප්‍රමාණය 125 ට සකස් කරන්න. ඒ සඳහා පහත පරිදි blocks යොදන්න.



- ❖ ජල වාශ්ප අණුව මත click කළ විට ජල වාශ්ප අණුව තිරය පුරා ගමන් කිරීමට පහත පරිදි blocks යොදන්න.



නිවරදි පිළිතුර තෝරා යා කරන්න.

1. X=200 හා Y=200 වන පරිදි ජල වාශ්ප අණුව ස්ථාන ගත වී ඇත.
2. මී මැස්සා මත click කළ විට මී මැස්සා තිරය පුරා පියාඹයි.
3. මී මැස්සා නොපෙනී යයි.
4. මී මැස්සා තිරය පුරා ගමන් කිරීම නතර කරයි.
5. මී මැස්සාගේ ප්‍රමාණය 120ට සකස් කරන්න.

