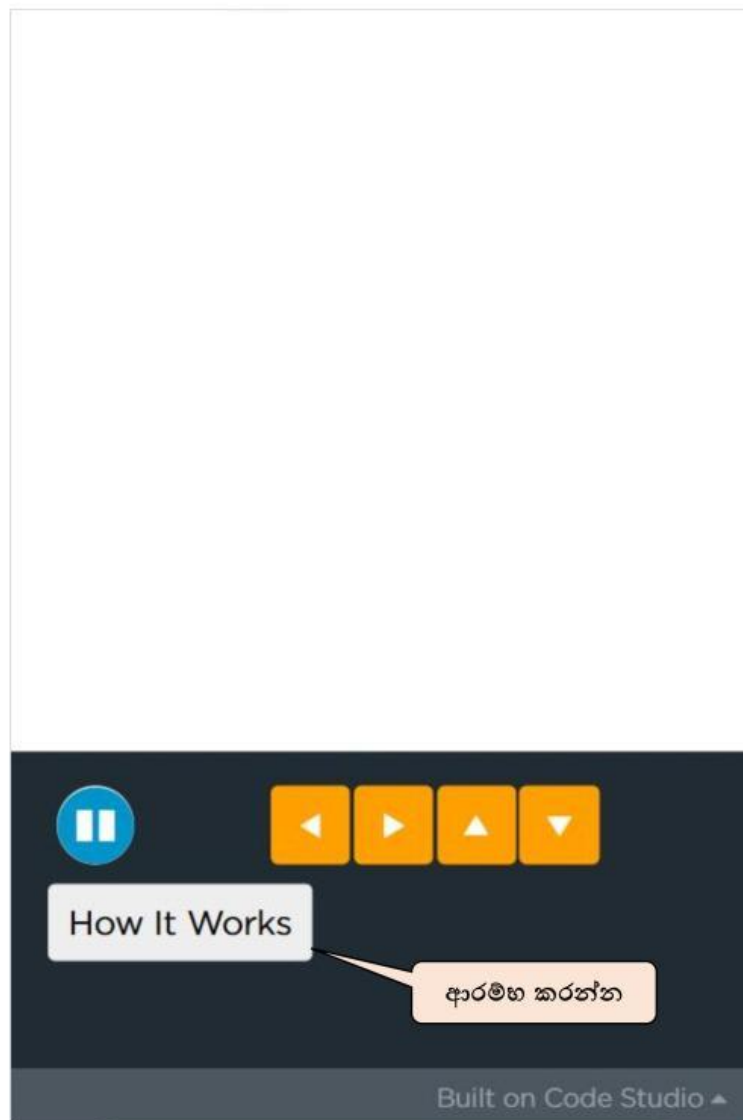


Project 14

14 වන ව්‍යාපෘතිය



Coding School



මාළුවාට කෑම සෙයන්න උදව් කරමු.

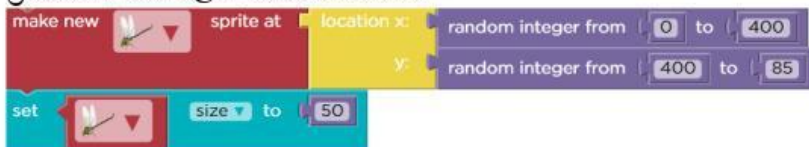
- ❖ ඔබට අවශ්‍ය පසුබිම BG & S ලෙස සඳහන් function එක මගින් ලබා දී ඇත. එම පසුබිම පහත පරිදි වේ.



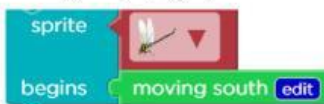
- ❖ Make new sprite මගින් මාළුවෙකුගේ sprite එකක් එක් කරන්න.



- ❖ Make new sprite මගින් බත්කුරෙකු එක් කරන්න. එම බත්කුරාගේ පිහිටීම සඳහා අගයන් ලබා දීමේදී X හි අගය සඳහා 0 සිට 400 දක්වා පරාසයක ලෙසද, Y හි අගය සඳහා 400 සිට 85 දක්වා පරාසයක ලෙසද, අගයන් ලබා දෙන්න. බත්කුරාගේ ප්‍රමාණය 50 ලෙස සකසා ගන්න.



- ❖ බත්කුරා දකුණු දිශාවට ගමන් කිරීම සඳහා පහත පරිදි blocks යොදන්න.



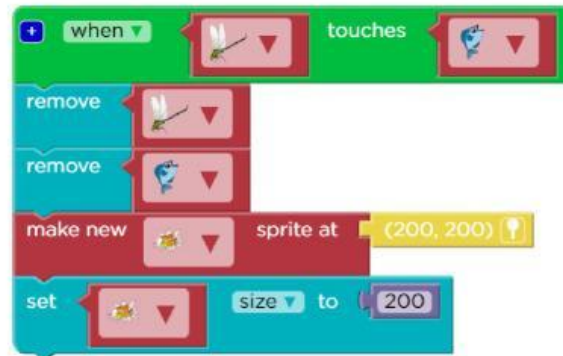
- ❖ Right arrow key සහ left arrow key click කරන අතරදී මාළුවා නැගෙනහිර සහ බස්නාහිර දිශා වලට 15 pixels කින් ගමන් කළ යුතු අතර දාර වලදී මාළුවාගේ චලනය අවහිර කරන්න. ඒ සඳහා පහත පරිදි blocks යොදන්න.



- ❖ බත්කුරා නිල් පැහැති දිය රැල්ලේ ස්පර්ශ වූ විට බත්කුරා X හි අගය සඳහා 0 සිට 400 දක්වා වන පරාසයටත්, Y හි අගය සඳහා 400 සිට 85 දක්වා වන පරාසයටත් පැනීම සඳහා පහත පරිදි blocks යොදන්න.



- ❖ බත්කුරා මාළුවාගේ ස්පර්ශ වූ විට බත්කුරා හා මාළුවා නොපෙනී යෑමටත්, You win නම් sprite එක තිරයේ දිස් විය යුතු අතර එහි ප්‍රමාණය 200 ට සකස් කරන්න. ඒ සඳහා පහත පරිදි blocks යොදන්න.



ගැලපෙන blocks තෝරා යා කරන්න.

1. දාර වලදි මාළුවාගේ චලනය අවහිර කිරීම.
2. බත්කුරා දකුණු දිශාවට ගමන් කිරීම.
3. මාළුවා 15 pixels බටහිරට ගමන් කිරීම.
4. බත්කුරා හි අගය 0ත් 400ත් අතර හා හි අගය 400ත් 85ත් අතර පරාසයට පැනීම සිදු වේ.
5. මාළුවා නොපෙනී යාම සිදු වේ.

