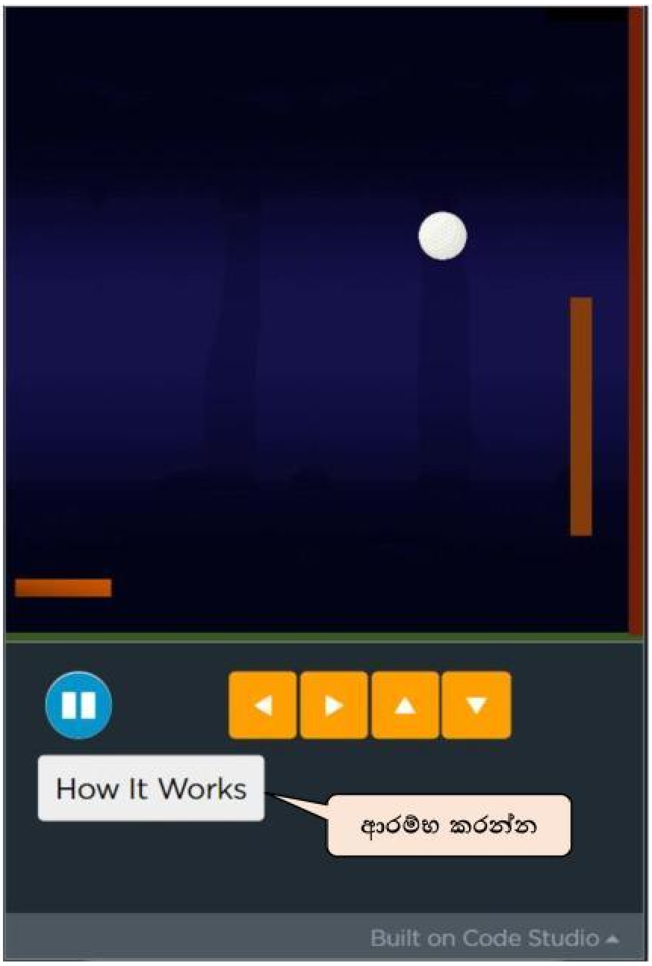
Project 32
32 වන ව්‍යාපෘතිය

DP EDUCATION

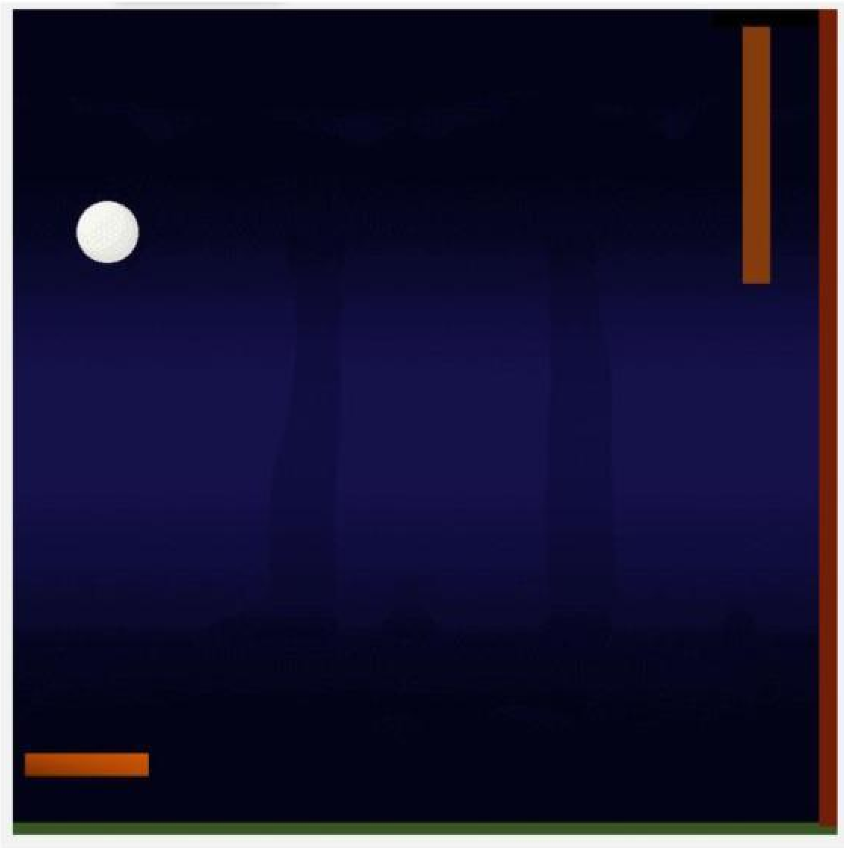
Coding School



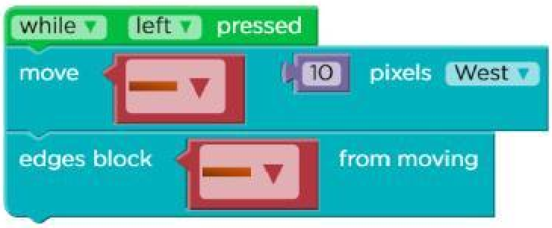
LIVEWORKSHEETS

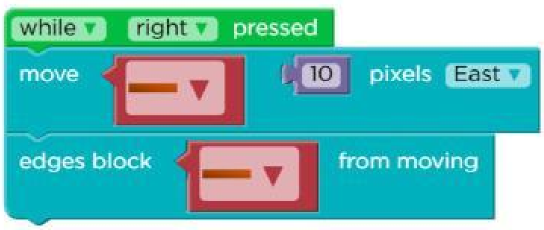
Game එකක් නිර්මාණය කරමු.

❖ ඔබට අවශ්‍ය පසුබිම සහ sprites සියල්ල Setup නම් Function එක තුළ ලබා දී ඇත.

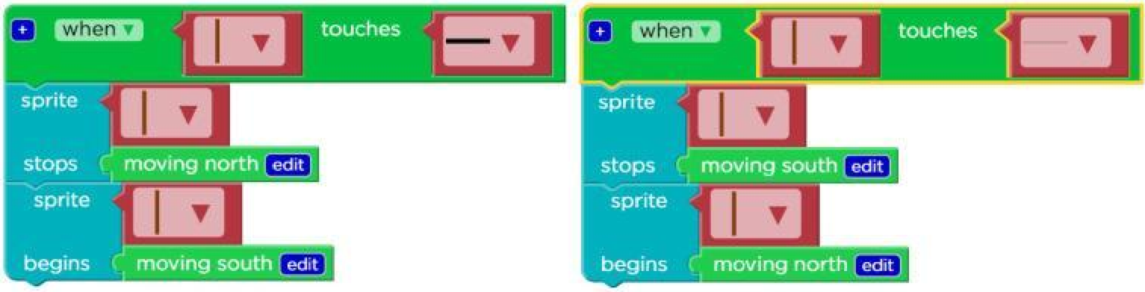


❖ තිරස් ව ඇති paddle එක, left හා right arrow keys මගින් නැගෙනහිර හා බස්නාහිර දිශා වලට ගමන් කරන ලෙස සකස් කල යුතුය. ඒ සඳහා මෙම blocks භාවිතා කරන්න.

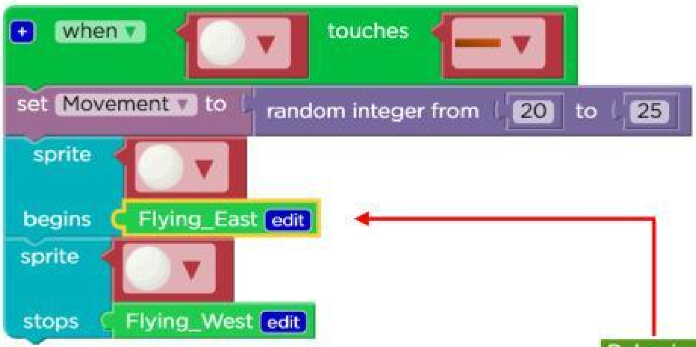




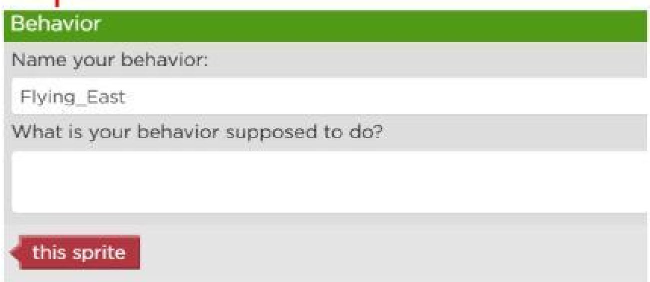
❖ සිරස් ව ඇති paddle එක, ඉහළට හා පහළට ගමන් කරන ලෙස සකස් කල යුතුය. ඒ සඳහා මෙම blocks භාවිතා කරන්න.

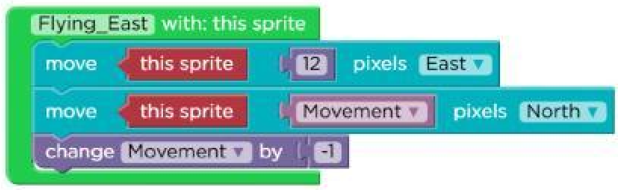


❖ බෝලය තිරස් ව ඇති paddle එකේ touch වූ විට බෝලය ප්‍රක්ෂිප්තයක් ලෙස ගමන් කල යුතුය. ඒ සඳහා මෙම blocks භාවිතා කරන්න.



Movement ලෙස variable එක නිර්මාණය කර ගෙන එයට 20 ත් 25 ත් අතර random number එකක් generate කර ගන්න.





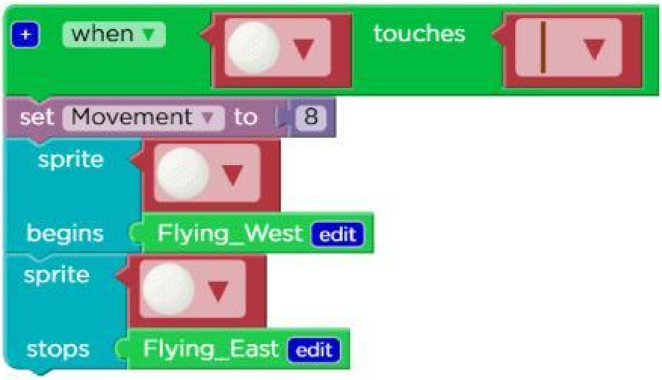
Movement variable එක "Flying_East" Behavior තුලදී use කරන්න. බෝලය 12 pixels නැගෙනහිරට ගමන් කරන විට, Movement variable එකෙහි ඇති value එකෙන් pixels ප්‍රමාණය උතුර ට ගමන් කරවන්න. එවිට බෝලය ප්‍රක්ෂිප්තයක් ලෙස ගමන් කරයි. මගින් ගමන් කරන බෝලයේ සිරස් උස වෙනස් කර ගනී.

Movement variable එක random ලෙස generate වන නිසා නැවත වරක් බෝලය තිරස් ව ඇති paddle එකේ touch වූ විට ප්‍රක්ශිප්තයේ ගමන් මර්ගය වෙනස් කර ගනී.

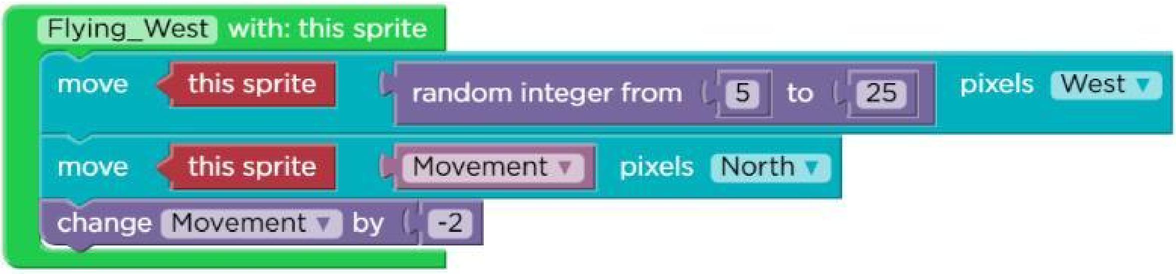
මෙම block එක මගින් බෝලය, paddle එකේ touch වූ විට බස්නාහිරට ගමන් කිරීම නතර කරයි.

LIVEWORKSHEETS

❖ බෝලය සිරස් ව ඇති paddle එකේ touch වූ විට බෝලය ප්‍රක්ෂිප්තයක් ලෙස ගමන් කල යුතුය. ඒ සඳහා මෙම block එක භාවිතා කරන්න.



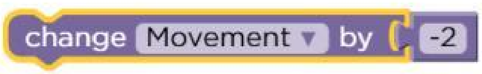
“Flying_West” Behavior එක සඳහා,



“Flying_West” මගින් බෝලය සිරස් ව ඇති paddle එකේ touch වීමෙන් පසුව ගමන් මාර්ගය නිර්මාණය කරයි.

මෙම block එක මගින් බෝලය තිරස් ව ගමන් කළ යුතු දුර random ලෙස generate කරයි. එමනිසා බෝලය සිරස් ව ඇති paddle එකේ touch වීමෙන් පසුව ගමන් කරන දුර එකිනෙකට වෙනස් වෙයි.

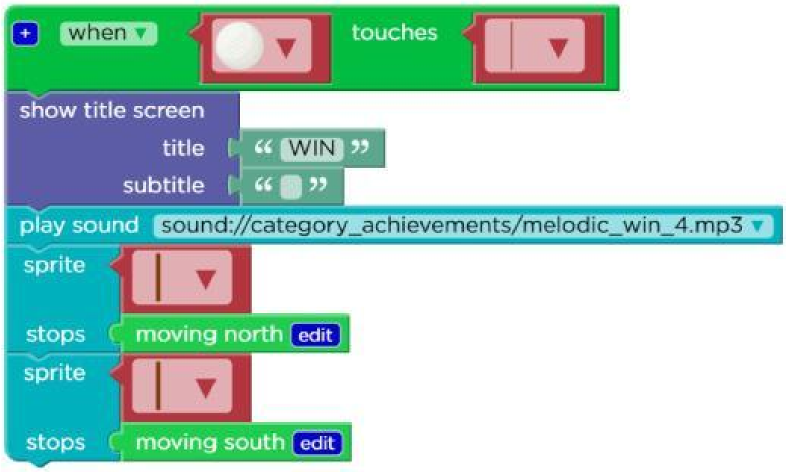
Movement variable මගින් සිරස් ව ගමන් කල යුතු උස තීරණය කරයි. මෙහිදී Movement variable එකට නිශ්චිත අගයක් ලබා දෙයි.



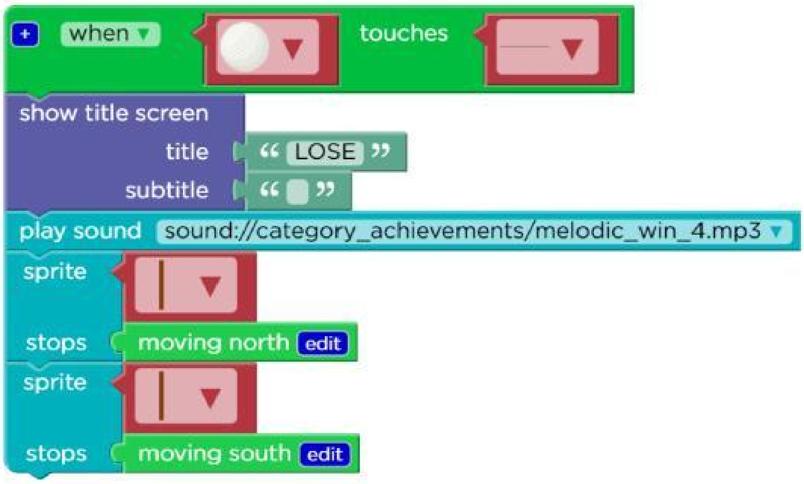
මගින් බෝලය ගමන් කරන අවස්ථාවේ සිරස් උස වෙනස් කර ගනී.

LIVEWORKSHEETS

❖ බෝලය දකුණු පස ඇති layout එකේ touch වූ විට, "WIN" ලෙස dislpy වීමට හා ශබ්දයක් නිකුත් වීම සඳහා මෙම block එක භාවිතා කරන්න.



❖ බෝලය පහළ ඇති layout එකේ touch විට, "LOSE" ලෙස dislpy වීමට හා ශබ්දයක් නිකුත් වීම සඳහා මෙම block එක භාවිතා කරන්න.



LIVEWORKSHEETS