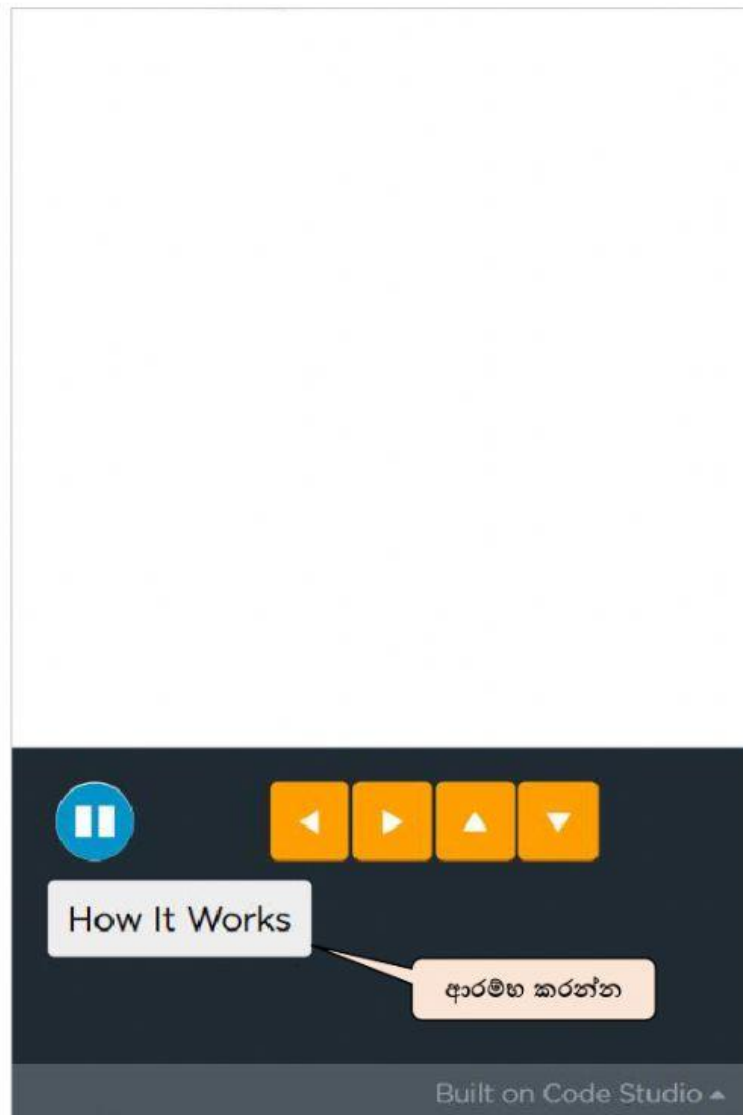


Project 09

09 වන ව්‍යාපෘතිය



Coding School



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



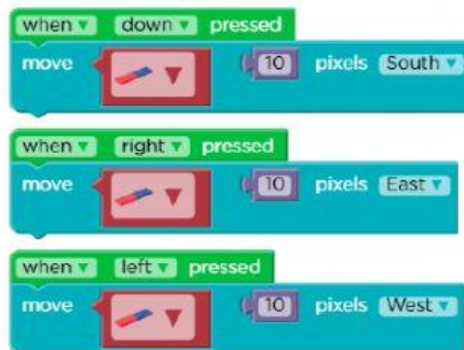
- ❖ Make new sprite මගින් කාන්දමක සහ ඇණයක රූප එක් කර ගන්න. කාන්දමේ ප්‍රමාණය 120ටත්, ඇණයේ ප්‍රමාණය 70 ටත් සකස් කර ගෙන ඇණය සහ කාන්දම පහත blocks වල පරිදි ස්ථාන ගත කරන්න.



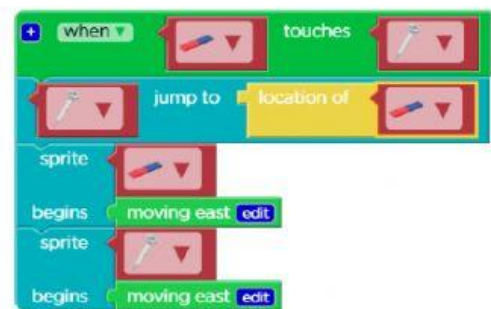
- ❖ Up arrow key click කල විට කාන්දම උතුරු දෙසට 10 pixels ගමන් කිරීමට පහත පරිදි blocks යොදන්න.



- ❖ Down, right, left arrow keys click කල විට කාන්දම දකුණ, නැගෙනහිර, බස්නාහිර යන දිශාවන්ට 10 pixels ගමන් කිරීමට පහත පරිදි blocks යොදන්න.



- ❖ කාන්දම ඇණයේ ස්පර්ශ වූ විට ඇණය, කාන්දමේ පිහිටීමට jump විය යුතු අතර කාන්දම සහ ඇණය නැගෙනහිර දෙසට ගමන් කිරීම සඳහා පහත පරිදි blocks යොදන්න.



නිවරදි පිළිතුර තෝරන්න.

1.  මෙමඟින් සිදු වන්නේ කුමක්ද?
කාන්දම බස්නාහිරට ගමන් කරයි.
කාන්දම නොනවත්තා බස්නාහිරට ගමන් කරයි.
කාන්දම නැගෙනහිරට ගමන් කරයි.

2.  මෙමඟින් සිදු වන්නේ කුමක්ද?
ඇණය පිහිටි ස්ථානයට කාන්දම jump වේ.
කාන්දම පිහිටි ස්ථානයට ඇණය jump වේ.
කාන්දම සහ ඇණය ඔනෑම ස්ථානයකට jump වේ.

3. ළමයා බෝලයේ ස්පර්ශ වූ විට බෝලය ළමයාගේ පිහිටීමට jump විය යුතුය. ඊට අදාළ blocks set එක තෝරන්න.



4.  මෙමඟින් සිදු වන්නේ කුමක්ද?

Down arrow key click කළ විට ළමයා දකුණට 100 pixels ක් ගමන් කරයි.

Down arrow key click කළ විට ළමයා උතුරට 10 pixels ක් ගමන් කරයි.

Down arrow key click කළ විට ළමයා දකුණට 10 pixels ක් ගමන් කරයි.

5.  මෙමඟින් සිදු වන්නේ කුමක්ද?

ඇණයේ ප්‍රමාණය 70 වට සකසා ඇත.

ඇණයේ ප්‍රමාණය 70 වකින් වැඩි වේ.

ඇණයේ ප්‍රමාණය 70 වකින් අඩු වේ.