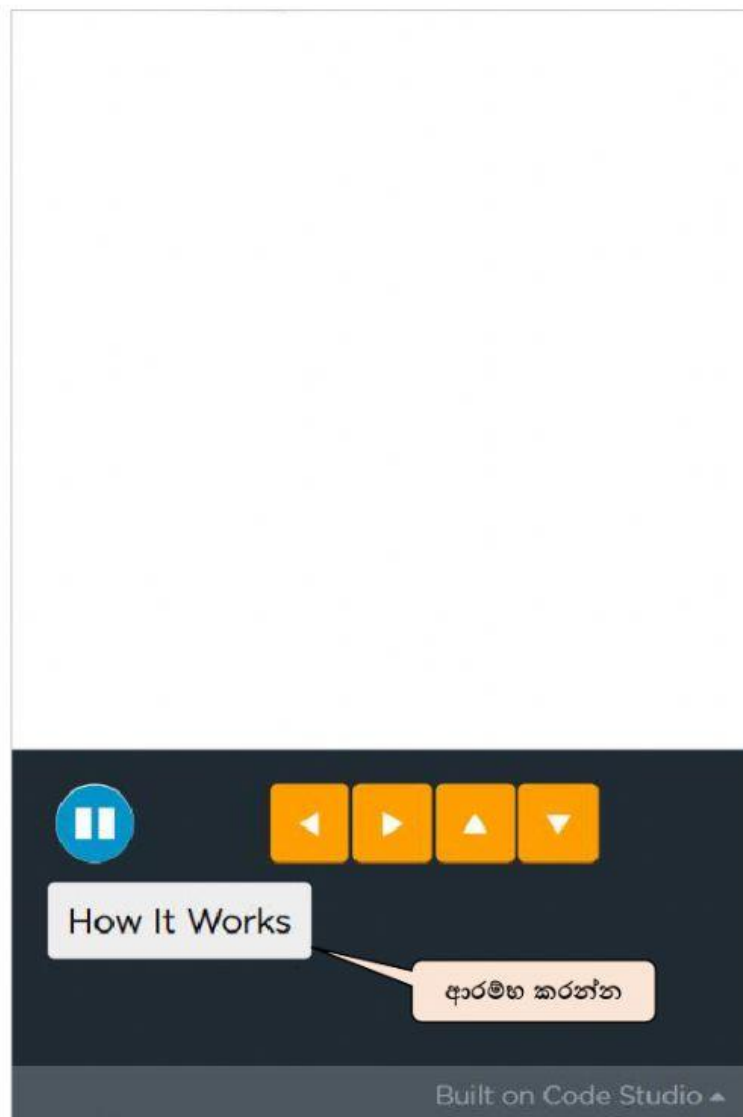


# Project 10

## 10 වන ව්‍යාපෘතිය



# Coding School



- ❖ Background & Sprites ලෙස functions එකක් සකසා ඔබට අවශ්‍ය පසුබිම සහ sprites ලබා දී ඇත.

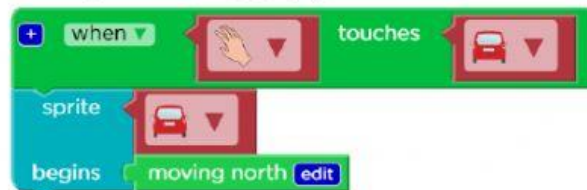
- ❖  මෙම අනෙහි sprite එක වමට හා දකුණට ගමන් කිරීම සඳහා පහත පරිදි blocks යොදන්න.



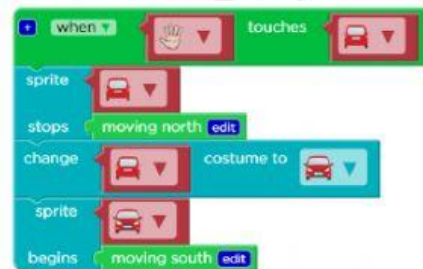
- ❖  මෙම අත arrow key click කල විට අදාළ දිශාවට ගමන් කිරීමට පහත පරිදි blocks යොදන්න.



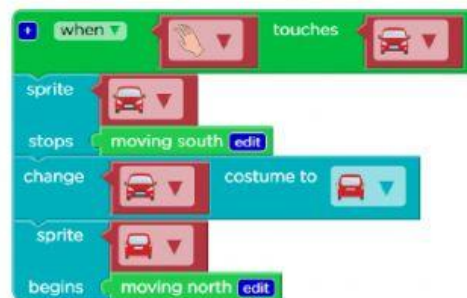
- ❖ Arrow keys මගින් play වන අත මෝටර් රථයේ පසුපස දිස් වන sprite එකෙහි ස්පර්ශ වූ විට මෝටර් රථයේ පසුපස දිස් වන sprite එක උතුරු දිශාවට ගමන් කිරීම සඳහා පහත පරිදි blocks යොදන්න.



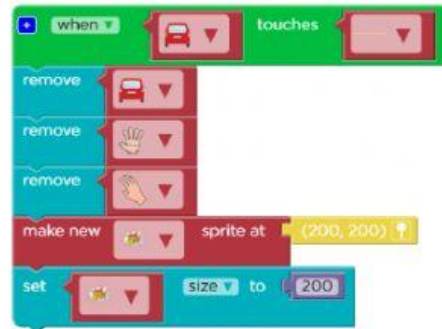
- ❖ auto play වන අත මෝටර් රථයේ පසුපස දිස් වන sprite එකෙහි ස්පර්ශ වූ විට, මෝටර් රථයේ පසුපස දිස් වන sprite එක උතුරු දිශාවට ගමන් කිරීම නතර විය යුතුය. තවද මෝටර් රථයේ පසුපස දිස් වන sprite එක මෝටර් රථයේ ඉදිරිපස දිස් වන sprite එක බවට වෙනස් වී මෝටර් රථයේ ඉදිරිපස දිස් වන sprite එක දකුණු දිශාවට ගමන් කිරීම සඳහා පහත පරිදි blocks යොදන්න.



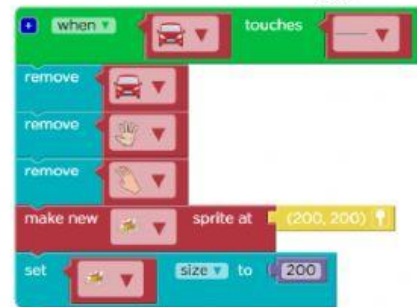
- ❖ Arrow keys මගින් play වන අත මෝටර් රථයේ ඉදිරිපස දිස් වන sprite එකෙහි ස්පර්ශ වූ විට, මෝටර් රථයේ ඉදිරිපස දිස් වන sprite එක දකුණු දිශාවට ගමන් කිරීම නතර වී මෝටර් රථයේ ඉදිරිපස දිස් වන sprite එක මෝටර් රථයේ පසුපස දිස් වන sprite එක බවට වෙනස් විය යුතු අතර මෝටර් රථයේ පසුපස දිස් වන sprite එක උතුරු දිශාවට ගමන් කිරීම සඳහා පහත පරිදි blocks යොදන්න.



- ❖ මෝටර් රථයේ පසුපස දිස් වන sprite එක කහ පැහැති සීමාවේ ස්පර්ශ වූ විට අත් දෙකෙහි sprites හා මෝටර් රථයේ පසුපස දිස් වන sprite එක නොපෙනී ගොස් You win ලෙස සඳහන් sprite එක තිරයේ දිස් විය යුතු අතර එම sprite එකෙහි ප්‍රමාණය 200 ට සකස් කරන්න. ඒ සඳහා පහත පරිදි blocks යොදන්න.

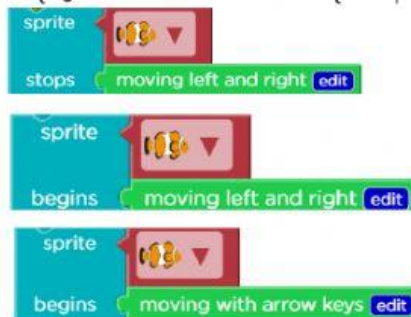


- ❖ මෝටර් රථයේ ඉදිරිපස දිස් වන sprite එක නිල් පැහැති සීමාවේ ස්පර්ශ වූ විට අත් දෙකෙහි sprites හා මෝටර් රථයේ ඉදිරිපස දිස් වන sprite එක නොපෙනී ගොස් You Loss ලෙස සඳහන් sprite එක තිරයේ දිස් විය යුතු අතර එම sprite එකෙහි ප්‍රමාණය 200 ට සකස් කරන්න.

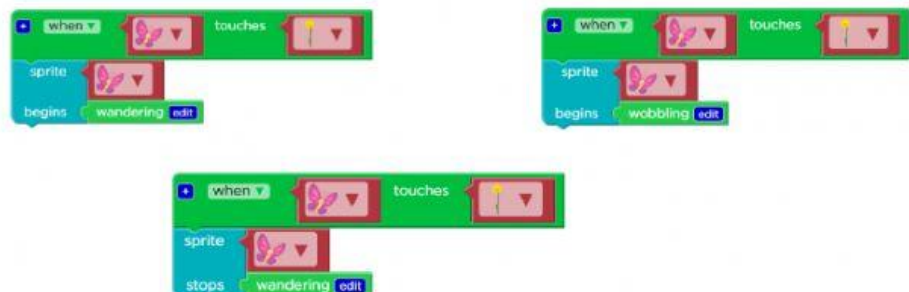


නිවරදි පිළිතුර තෝරන්න.

1. මාළුවෙකු වමට සහ දකුණට ගමන් කිරීම සඳහා අවශ්‍ය blocks මොනවාද?



2. සමනළයා මලෙහි ස්පර්ශ වූ විට සමනළයා තිරය පුරා ගමන් කිරීම නතර වීමට අවශ්‍ය blocks මොනවාද?



3. බෝලයේ ප්‍රමාණය 120ට සැකසීමට අවශ්‍ය blocks මොනවාද?



4. බලු පැටියාගේ sprite එක මස් කටුවක් අනුභව කරන බලු පැටියෙකුගේ sprite එකක් බවට වෙනස් වීමට අදාළ blocks මොනවාද?



5. භාවෙකුගේ sprite එකක් එක් කර එහි පිහිටීම (100,120) ලෙස සකස් කර භාවාගේ ප්‍රමාණය 200 ට සකස් කර ඇති blocks set එක තෝරන්න.

