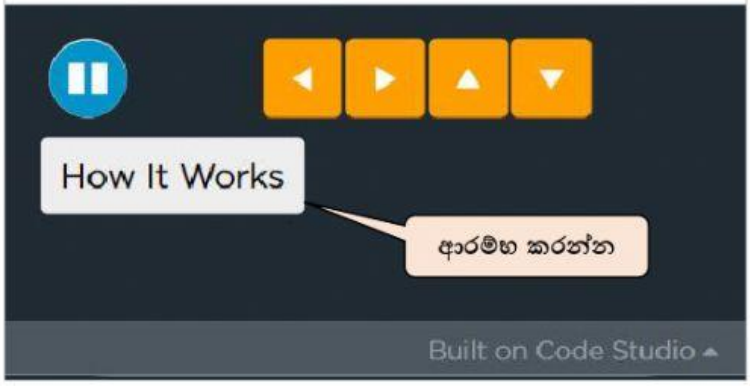
Project 16
16 වන ව්‍යාපෘතිය

DP EDUCATION

Coding School

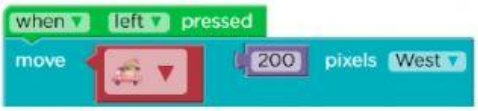


LIVEWORKSHEETS

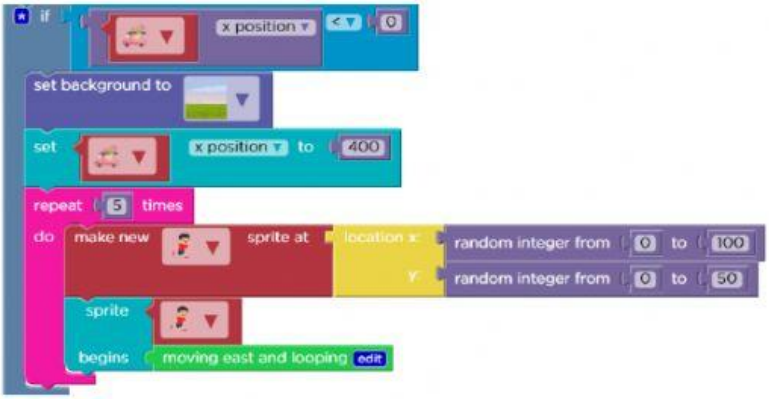
❖ set background මඟින් පහත පරිදි පසුබිම එක් කර ගන්න.

❖ Make new sprite මඟින් අයිස් ක්‍රීම් වැන් එකක රූපයක් එක් කර එහි ප්‍රමාණය 200ට සකස් කර ගන්න.

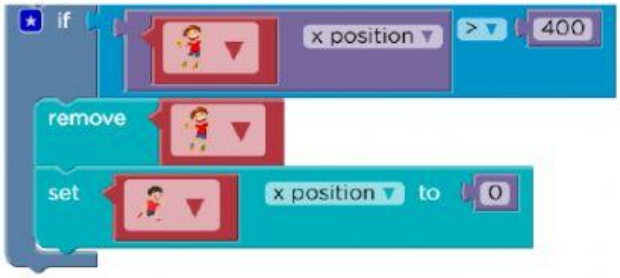
❖ Left arrow key click කල විට අයිස් ක්‍රීම් වැන් එක බස්නාහිරට pixels 200 ක් ගමන් කළ යුතු වේ.



❖ අයිස් ක්‍රීම් වැන් එකෙහි X position එක 0 ට වඩා අඩු වූ විට පසුබිම වෙනස් වී නැවතත් අයිස් ක්‍රීම් වැන් එකේ X position එක 400 ට සකස් විය යුතුය.ළමයෙකුගේ sprite එකක් X හි අගය 0ත් 100ත් අතර පිහිටන පරිදි සහ Y හි අගය 0ත් 50ත් අතර පිහිටන පරිදි සකස් කරන්න.එම ළමයා නොනවත්වා නැගෙනහිර දිශාවට ගමන් කල යුතු වේ.මෙහි එක් ළමයෙක් වෙනුවට ළමයින් පස් දෙනෙක් එක් කිරීම සඳහා repeat do blocks එක භාවිතා කරන්න.එහි අගය 5 ලෙස ලබා දෙන්න.



❖ අයිස් ක්‍රීම් එකක් සහිත ළමයාගේ X position එක 400 ට වඩා වැඩි වූ විට අයිස් ක්‍රීම් එක සහිත ළමයාගේ sprite එක නොපෙනී ගොස් අයිස් ක්‍රීම් එකක් රහිත ළමයාගේ X position එක 0 ට සකස් විය යුතුය.ඒ සඳහා පරිදි blocks යොදන්න.



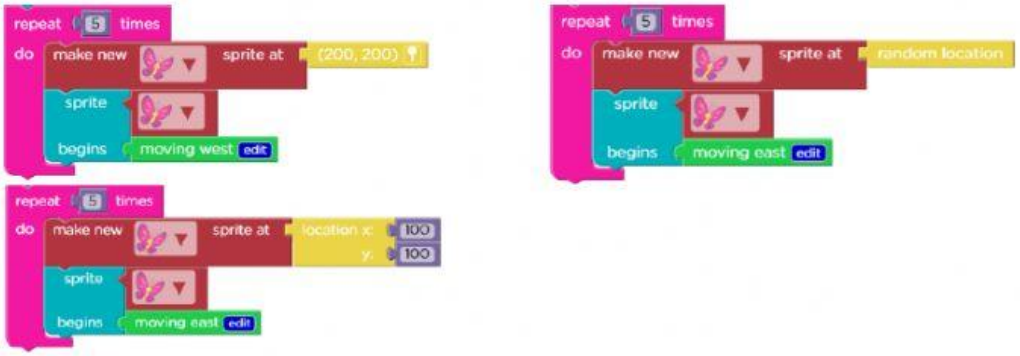
LIVEWORKSHEETS

❖ අයිස් ක්‍රීම් වැන් එක ළමයාගේ ස්පර්ශ වූ විට එම ළමයා අයිස් ක්‍රීම් එකක් අත දරා සිටින ළමයෙකු ලෙස වෙනස් වීමට පහත පරිදි blocks යොදන්න.

නිවරදි පිළිතුරු තෝරන්න.

1. සමනළයාගේ X position එක 20 ට සැකසීමට අදාළ block එක කුමකුද?

2. සමනළයන් 5 දෙනෙක් නැගෙනහිර දෙසට පියාඹීමට අදාළ blocks මොනවාද?



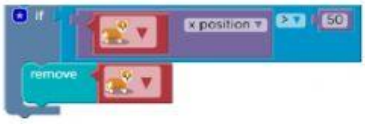
3.

මෙම block එක මඟින් සිදු වන්නේ කුමක්ද?

ඇවිදින කුරුල්ලා පියාඹන කුරුල්ලා බවට වෙනස් වේ.
පියාඹන කුරුල්ලා ඇවිදින කුරුල්ලා බවට වෙනස් වේ.
බස්නාහිරට ගමන් කරන කුරුල්ලා උතුරට ගමන් කරයි.

LIVEWORKSHEETS

4. බල්ලාගේ X position එක 50 ට වඩා වැඩි වූ විට බල්ලා කුඩා වී නොපෙනී යාමට අදාළ blocks මොනවාද?



5. මකුළුවෙකු එක් කරගෙන එම මකුළුවා නොනවත්වා උතුරට ගමන් කරන ලෙස ව්‍යාපෘතියක් නිර්මාණය කිරීමට අදාළ blocks මොනවාද?

LIVEWORKSHEETS