

Project 108

108 වන ව්‍යාපෘතිය

108



Coding School



thunkable



ආරම්භ කරන්න

108 Home work project පහත පරිදි design කර code කරමු.

❖ Screen1 හි Background Picture සඳහා fruit BG.jpg ලෙස නම් කර ඇති Picture එක තෝරා ගන්න.

❖ Screen1 සඳහා Rows තුනක් එක් කර ගන්න.ඒවා Row1, Row2 සහ Row3 ලෙස නම් කරන්න.

- Row1 සඳහා label එකක් එක් කර ගන්න.එහි text එක සඳහා Let's grab the fruit ලෙස සටහන් කරන්න.
- Font size සඳහා 30 ලෙස ලබා දෙන්න.font color සකසා ගැනීමට color සඳහා කළු වර්ණය ලබා දෙන්න.
- Label එකෙහි background color වල Hex එක සඳහා FDE9FD යන අගය ලබා දෙන්න.
- Label එකෙහි padding සඳහා පහත රූපයේ පරිදි අගයන් ලබා දෙන්න.



Padding

top	bottom
0 px	0 px
left	right
4 px	4 px

❖ Row2 සඳහා image Component එකක් එක් කර ගන්න.

- එහි Height 225ටත් Width 320 ටත් ත් සකස් කර ගන්න.
- Image Component එකෙහි picture සඳහා Birds & fruits.png ලෙස සඳහන් image එක තෝරා ගන්න.
- Image Component එකෙහි Margin සඳහා පහත රූප සටහනේ ආකාරයට අගයන් ලබා දෙන්න.

Margin

top	bottom
0 px	30 px
left	right
0 px	0 px

❖ Row3 සඳහා button එකක් එක් කර ගන්න.එම button එක Button1 ලෙස නම් කර ගන්න.

- Button1 හි text එක සඳහා PLAY ලෙස ලබා දෙන්න.
- Font size සඳහා 30 ලෙස ලබා දෙන්න.

- Text color සඳහා සුදු වර්ණය ලබා දෙන්න.
- Button1 හි background color වල Hex එක සඳහා 0C1F4D යන අගය ලබා දෙන්න.
- Button1 හි Height 45 ටත් Width 100 ටත් ත් සකස් කර ගන්න.
- Border එකෙහි width සඳහා 3 ලෙසත් radius සඳහා 50 ලෙසත් ලබා දෙන්න.
- Border color සඳහා සුදු වර්ණය ලබා දී style තුළදී solid ලෙස ලබා දෙන්න.



- ❖ ලබා දී ඇති උපදෙස් ආකාරයට Screen1 සකසා ගත් විට Screen1 පහත පරිදි දිස්වේ.



- ❖ Screen2 design කරමු.
- ❖ Canvas Component එකක් එක් කර ගන්න.

➤ පළමු Sprite Class එක නිර්මාණය කරමු.

- Sprite_TypeBg ලෙස Sprite Class එකක් නම් කර ගන්න. එහි Picture List සඳහා Background.webp picture ලෙස නම් කර ඇති image එක add කර ගන්න.
- Sprite_TypeBg ලෙස නම් කර ගත් Sprite Class සඳහා Sprite එකක් එක් කරගෙන එය bg_Sprite ලෙස නම් කර ගන්න. ඒ සඳහා Background.webp picture එක තෝරන්න.

- bg_Sprite හි properties පහත සඳහන් දත්ත වලට අනුව සකසා ගන්න.

X සඳහා = 167	Height = 333
Y සඳහා = 227	Width= 651
Z සඳහා = 0	Angle= 90
Opacity = 100	

➤ දෙවන Sprite Class එක නිර්මාණය කරමු.

- Sprite_Typefruits ලෙස Sprite Class එකක් නම් කර ගන්න. එහි Picture List සඳහා Apple.png, grapes.png, mango.png සහ orange.png ලෙස නම් කර ඇති images add කර ගන්න.
- Sprite_TypeBg ලෙස නම් කර ගත් Sprite Class තුළ Sprite හතරක් එක් කරගෙන ඒවා fruit1, fruit2, fruit3 සහ fruit5 ලෙස නම් කර ගන්න. ඒ සඳහා පිළිවෙළින් mango.png, grapes.png, Apple.png සහ orange.png යන පිංතූර එක් කර ගන්න.
- ඒවායේ properties පහත සඳහන් දත්ත වලට අනුව සකසා ගන්න.

fruit1 සඳහා

X සඳහා = 149	Height = 50
Y සඳහා = 95	Width= 50
Z සඳහා = 0	Angle= 90
Opacity = 100	

Fruit2 සඳහා

X සඳහා = 175	Height = 50
Y සඳහා = 170	Width= 50
Z සඳහා = 0	Angle= 90
Opacity = 100	

Fruit3 සඳහා

X සඳහා = 150	Height = 50
Y සඳහා = 230	Width= 50
Z සඳහා = 0	Angle= 90
Opacity = 100	

Fruit4 සඳහා

X සඳහා = 200	Height = 50
Y සඳහා = 300	Width= 50
Z සඳහා = 0	Angle= 90
Opacity = 100	

➤ තුන්වන Sprite Class එක නිර්මාණය කරමු.

- Sprite_Typefloor ලෙස Sprite Class එකක් නම් කර ගන්න. එහි Picture List සඳහා floor.png ලෙස නම් කර ඇති image එක add කර ගන්න.
- Sprite_Typefloor ලෙස නම් කර ගත් Sprite Class තුළට Sprite එක floor.png picture එක එක් කර ගන්න..
- එහි properties පහත සඳහන් දත්ත වලට අනුව සකසා ගන්න.

Floor සඳහා	
X සඳහා = 26	Height = 50
Y සඳහා = 225	Width= 460
Z සඳහා = 0	Angle= 90
Opacity = 100	

➤ හතරවන Sprite Class එක නිර්මාණය කරමු.

- Sprite_TypeGO ලෙස Sprite Class එකක් නම් කර ගන්න. එහි Picture List සඳහා GameOver.png ලෙස නම් කර ඇති image එක add කර ගන්න.
- GameOver ලෙස නම් කර ගත් Sprite Class තුළට Sprite එක GameOver.png ලෙස සඳහන් picture එක එක් කර ගන්න..
- එහි properties පහත සඳහන් දත්ත වලට අනුව සකසා ගන්න.

GameOver සඳහා	
X සඳහා = 130	Height = 180
Y සඳහා = 180	Width= 305
Z සඳහා = 0	Angle= 90
Opacity = 100	

➤ පස්වන Sprite Class එක නිර්මාණය කරමු.

- Sprite_Typebrid ලෙස Sprite Class එකක් නම් කර ගන්න. එහි Picture List සඳහා Bird L.png ලෙස නම් කර ඇති image එක add කර ගන්න.
- bird ලෙස නම් කර ගත් Sprite Class තුළට Sprite එක Bird L.png ලෙස සඳහන් picture එක එක් කර ගන්න..
- එහි properties පහත සඳහන් දත්ත වලට අනුව සකසා ගන්න.

bird සඳහා	
X සඳහා = 115	Height = 70
Y සඳහා = 185	Width = 70
Z සඳහා = 0	Angle = 90
Opacity = 100	

❖ Sound Component එකක් එක් කර ගන්න.

❖ Screen2 හි design එක පහත පරිදි දිස් වේ.



❖ අපි දැන් මෙම App එක සඳහා code සකස් කරමු.

❖ Canvas1 load වීමේදී

- GameOver ලෙස සඳහන් Sprite එක නෙපෙනීමටත්,
- fruit1 ලෙස සඳහන් Sprite එක දකුණු දිශාවට 10 ක වේගයෙන් ගමන් කිරීමටත්,
- fruit2 ලෙස සඳහන් Sprite එක දකුණු දිශාවට 35 ක වේගයෙන් ගමන් කිරීමටත්,
- fruit3 ලෙස සඳහන් Sprite එක දකුණු දිශාවට 45 ක වේගයෙන් ගමන් කිරීමටත්,
- fruit4 ලෙස සඳහන් Sprite එක දකුණු දිශාවට 25 ක වේගයෙන් ගමන් කිරීමටත්,

Code සකස් කරමු.



❖ Sprite_Typebrid ලෙස සඳහන් Sprite Class එක මත click කළ විට bird ලෙස සඳහන් sprite එක තිරයේ ඔනෑම තැනකට ඇදගෙන යෑමට code සකස් කරමු.



❖ Sprite_Typefruits ලෙස සඳහන් Sprite Class එක Sprite_Typebrid ලෙස සඳහන් Sprite Class එකෙහි ස්පර්ශ වූ විට Sprite_Typefruits ලෙස සඳහන් Sprite Class එකෙහි පිහිටීම 275 ලෙස සකසා ගන්න.



- ❖ මුලින්ම පහළට වැටෙන පළතුරු ගණන 0 ලෙස ලබා දෙමින් count fruit ලෙස variable එකක් සකස් කරමු.

initialize app variable count fruit to 0

- ❖ Sprite_Typefruits ලෙස සඳහන් Sprite Class එකෙහි sprites
Sprite_Typefloor ලෙස සඳහන් Sprite Class එකෙහි ස්පර්ශ වූ විට
 - ස්පර්ශ වන Sprite_Typefruits ලෙස සඳහන් Sprite Class එකෙහි sprit එක නෙපෙනී යා යුතු අතර,
 - Sound1 ලෙස සඳහන් ශබ්දයද නාද විය යුතු ය.
 - තවදSprite_Typefruits ලෙස සඳහන් Sprite Class එකෙහි sprit එකක් ස්පර්ශ වන විටදී count fruit variable එකෙහි අගය 1 කින් වැඩි විය යුතුය.
 - count fruit variable එකෙහි අගය 4ට සමාන වූ විටදී
Sprite_TypeGO ලෙස Sprite Class එකෙහි GameOver ලෙස සඳහන් Sprit එක නිරයේ දිස් විය යුතු වේ.
- ඒ සඳහා පහත පරිදි block සකස් කරමු.

