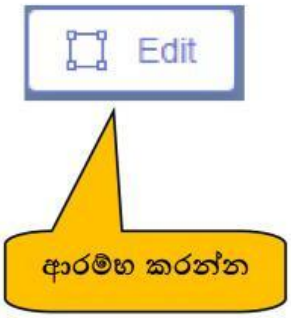
Project 108
108 වන ව්‍යාපෘතිය

DP EDUCATION

Coding School

thunkable



LIVEWORKSHEETS

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.

- 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.

- 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.

LIVEWORKSHEETS

- Text color සඳහා සුදු වර්ණය ලබා දෙන්න.
- Button1 හි background color වල Hex එක සඳහා 0C1F4Dයන අගය ලබා දෙන්න.
- Button1 හි Height 45ටත් 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 Blackground.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 Blackground.webp picture එක තෝරන්න.

LIVEWORKSHEETS

- 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 පිලිවෙළින් 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	

LIVEWORKSHEETS

➢ 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 සඳහාන් 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	

LIVEWORKSHEETS

➢ 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 සඳහාන් picture එක එක් කර ගන්න..

- එහි properties පහත සඳහන් දත්ත වලට අනුව සකසා ගන්න.

birdසඳහා	
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.

LIVEWORKSHEETS

❖ අපි දැන් මෙම App එක සඳහා code සකස් කරමු.

❖ Canvas1 load වීමේදී

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

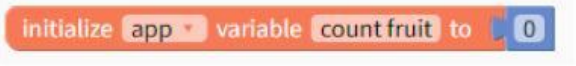
Code සකස් කරමු.

❖ Sprite_Typebrid ලෙස සඳහන් Sprite Class එක මත click කල 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.

LIVEWORKSHEETS

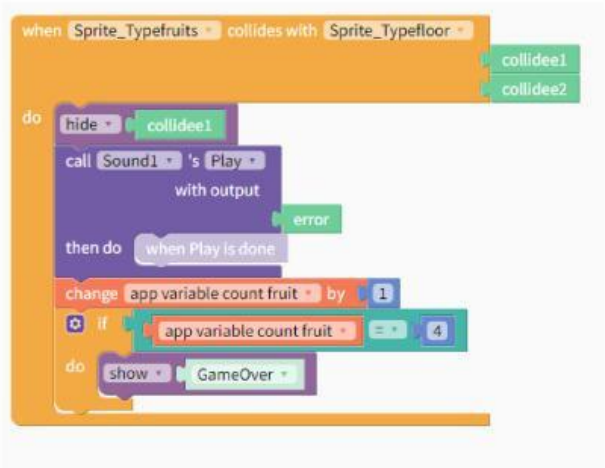
❖ මුලින්ම පහළට වැඩෙන පළතුරු ගණන 0 ලෙස ලබා දෙමින් count fruit ලෙස variable එකක් සකස් කරමු.



❖ 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 සඳහාන් Sprit එක තිරයේ දිස් විය යුතු වේ.

ඒ සඳහා පහත පරිදි block සකස් කරමු.



LIVEWORKSHEETS