

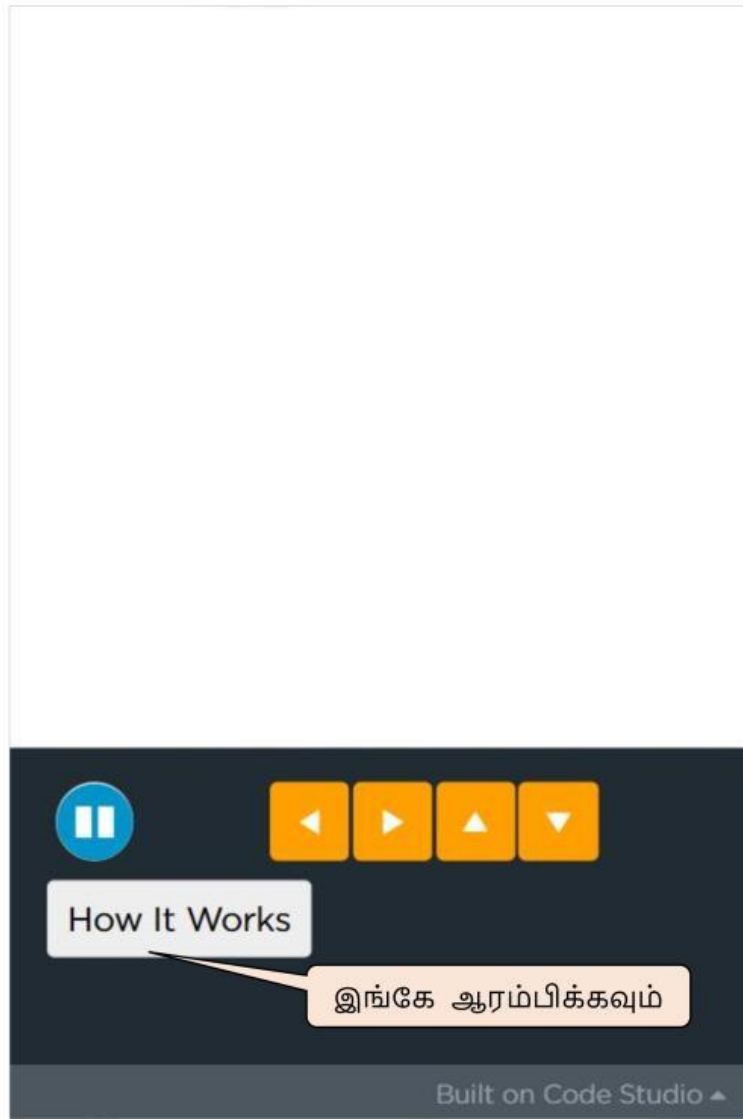
Homework Assignment

வீட்டு வேலை ஒப்படை

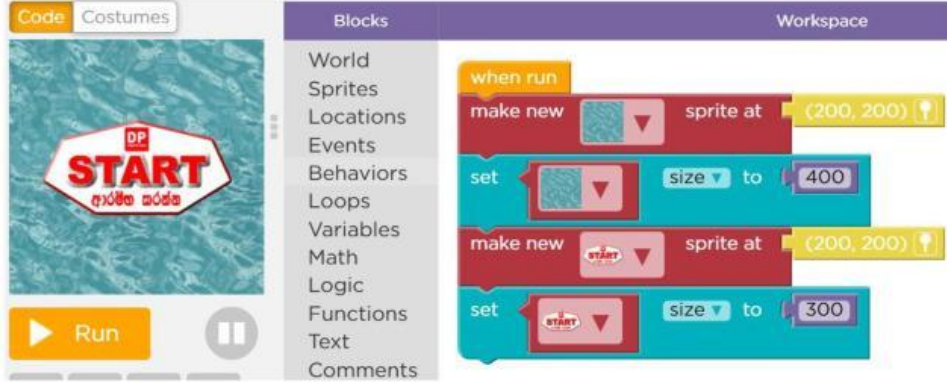
26



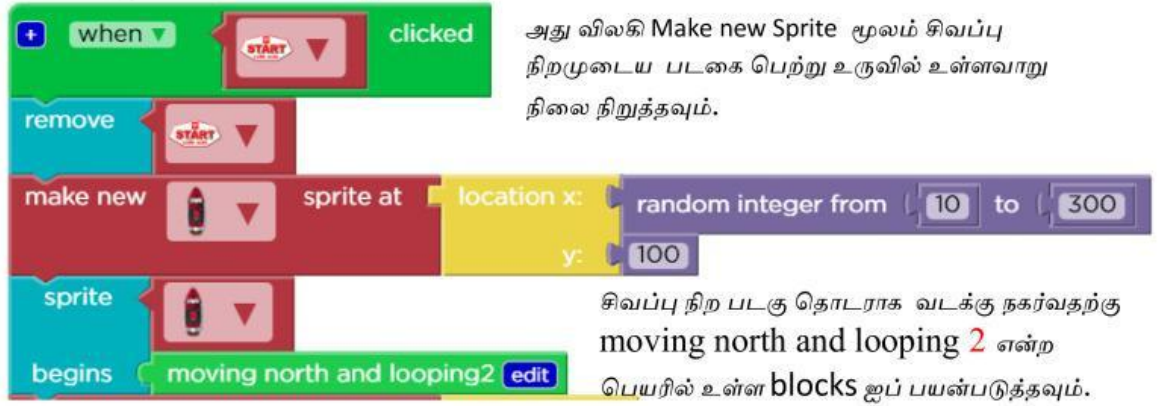
Coding School



- உங்களுக்கு ஆரம்பத்திரை பின்வருமாறு கிடைக்கப்பெற்றுள்ளது.



- Start உருவை click செய்யும் போது.



நாங்கள் play பண்ணுவதற்கு வேண்டிய நீல நிற படகை make new sprite மூலம்பெற்றுக் கொள்ளவும்.



make new sprite மூலம் பச்சை நிற படகை பெற்று உருவில் உள்ளவாறு நிலை நிறுத்தவும்.

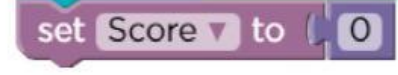


make new sprite மூலம் சிவப்பு நிற மிதவை (நீர் குறியீடு Water mark) ஐ பெற்று உருவில் உள்ளவாறு நிலை நிறுத்தவும்



சிவப்பு நிற மிதவை தொடர்ந்து தெற்கிற்கு நகர்வதற்கு MovingSouth and looping 2 என்ற பெயரிலேயே இருக்கும் blocks ஐப் பயன்படுத்தவும்.

புள்ளிகளை காட்டுவதற்கு Score என்ற பெயரில் Variable ஒன்றை உருவாக்கி மேலே உள்ள blocks உடன் சேர்க்கவும்.



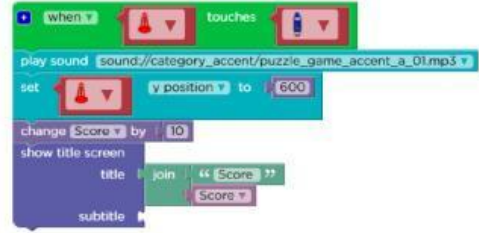
- நீல நிறப் படகு Arrow keys மூலம் இடம், வலமாக நகர்வதற்கு Blocks உருவாக்கவும்.



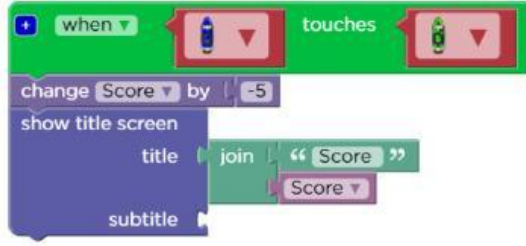
சிவப்பு நிற மிதவை பச்சை நிற படகை தொட்டால் மிதவையின் Y அமைவிடம் 600 ஆக வேண்டும்.

சிவப்பு நிற மிதவை சிவப்பு நிறப் படகை தொட்டால் மிதவை Y அமைவிடம் 600 ஆக வேண்டும்.

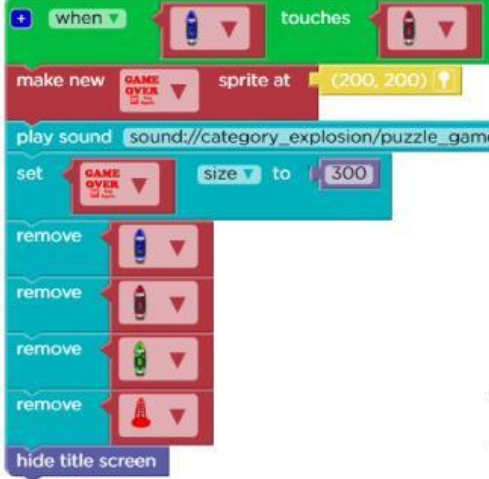
சிவப்பு நிற மிதவை நீல நிற படகை தொட்டால் y அமைவிடம் 600 ஆக வேண்டும்.
பொருத்தமான ஒலி ஒன்றை கொடுக்கும்.
புள்ளிகள் 10 சேர்ந்து அப்புள்ளிகளை காட்டுவதற்கு Block பயன்படுத்தவும்.



பச்சை, சிவப்பு நிறப் படகுகள் ஒன்றையொன்று தொட்டால் பச்சை நிற படகு pixels 50 மேற்கிற்கு போவதற்கும் சிவப்பு நிற படகு pixels 50 கிழக்கிற்கு போவதற்கும் சரி செய்யவும்.



நீல, பச்சை நிற பட்குகள் ஒன்றை ஒன்று தொட்டால் 5 புள்ளிகள் குறைவதற்கு அமைத்து அப்புள்ளிகளை திரையில் காட்டவும்.



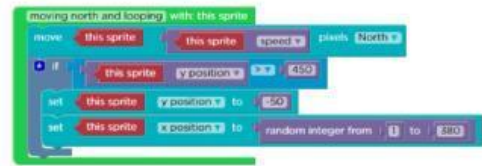
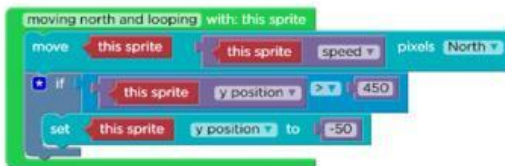
நீல, சிவப்பு நிற பட்குகள் ஒன்றையொன்று தொட்டால் GAME OVER எனக்காட்டப்பட வேண்டும்.

அங்கு பொருத்தமான ஒலி ஒன்றை பாவிக்கவும். GAME OVER இன் அளவு பெரிதாகி 300 ஆக உருவாக்கவும்

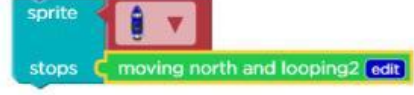
மூன்று பட்குகளையும் மிதவையையும் அகற்றிபுள்ளிகள் காட்சிப்படுத்துவதையும் நிறுத்தவும்.

சரியான விடையை தெரிவு செய்க.

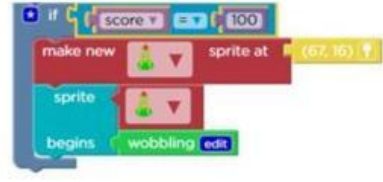
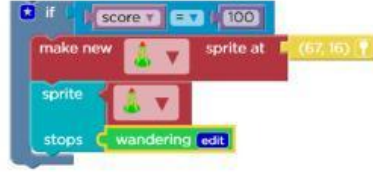
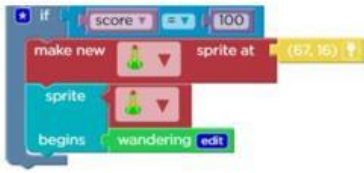
1. உங்களால் தயாரிக்கப்பட்ட Game இல் சிவப்பு நிற பட்கு தொடராக வேகமாக வடபகுதிக்கு நகர்வதோடு, சிவப்பு நிற பட்கின் Y இன்பெறுமானம் 450 ஐ விட கூடுதலாக இருந்தால் Y இன் பெறுமதி -50 இற்கும் X இன் பெறுமதி 1 இலிருந்து 380 இற்கிடையிலான அளவில் கொண்டு போக வேண்டும். அதற்காக Behavior ஊடாக moving north and looping என்ற பெயரில் Behavior ஒன்றை உருவாக்கவேண்டும். moving north and looping பெயரிடப்பட்ட Behavior இற்குரிய blocks set ஐ தெரிவு செய்க.



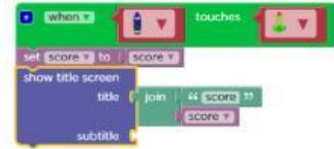
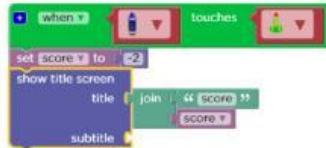
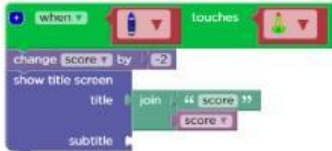
2. நீங்கள் play பண்ணும் நீல நிற படகு left and right arrow key click செய்யும்போது, திரையில் காணாமல்போகும் அளவிற்கு கொண்டு செல்ல முடியும். அப்படியாகாமல் இருக்க வேண்டுமானால் சேர்க்க வேண்டிய blocks எது?



3. 100 புள்ளிகளுக்கு சமனாகும்போது  இது திரை முழுவதும் நகர்தல் நடைபெற வேண்டுமானால் அதற்குத் தேவையான blocks எது?



4.  இது நீல நிற படகை தொடும் போது இரண்டு புள்ளிகள் குறைவதற்குப் பொருத்தமான blocks எது?



5.  இந்த blocks ஐப் பயன்படுத்துவதன் நோக்கம் யாது?

- தலைப்பை மறைக்கும்.
- தலைப்பை காட்டும்.
- தலைப்பின் அளவை சிறிதாக்கி திரையின் மேல் காட்டும்