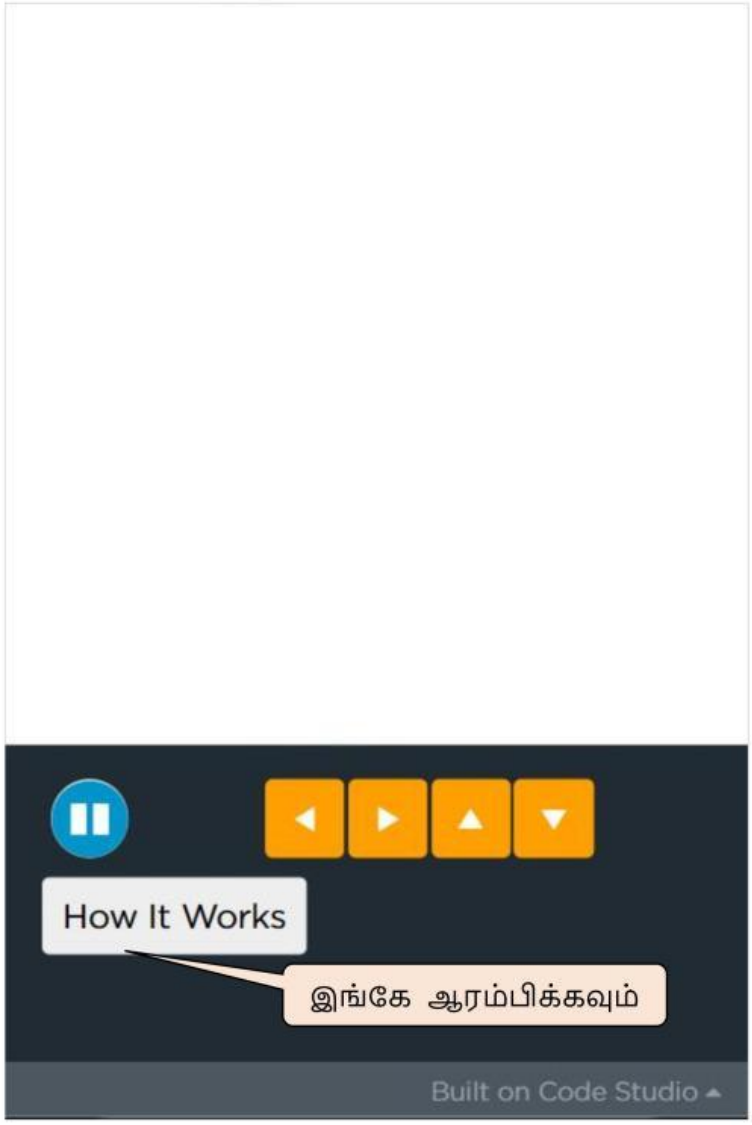
Homework Assignment
வீட்டு வேலை ஒப்படை

28

DP EDUCATION

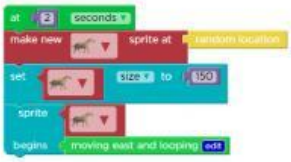
Coding School



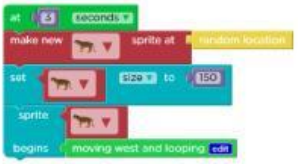
LIVEWORKSHEETS

❖ மைதானத்தில் இருக்கும் முள்ளம் பன்றியுடன் கூடிய பின்னணி ஒன்று உங்களுக்கு தரப்பட்டுள்ளது.

❖ Run button ஐ click செய்யும் போது (Hyena) ஹைனாவை கிழக்குத் திசைக்கு தொடர்ந்து நகர்வதற்குரிய blocks உருவாக்கவும்.



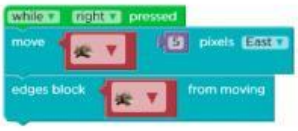
❖ Run button மேல் click செய்து 2 வினாடிகளின் பின் புலி என்று மேற்குத்திசைக்கு தொடர்ந்து நகர்வதற்குரிய blocks உருவாக்கவும்.



❖ Run button மேல் click செய்து 3 வினாடிகளின் பின் சிங்கம் ஒன்று கிழக்கு திசைக்கு தொடர்ந்து நகர்வதற்குரிய blocks உருவாக்கப்பட வேண்டும்.

❖ Up arrow key click செய்யும் போது முள்ளம்பன்றி வடக்கு திசைக்கு pixels 5 நகர வேண்டும். திரையின் ஓரத்தில் அந்த அசைவு தடைப்படும். அதற்குரிய blocks உருவாக்கவும்.

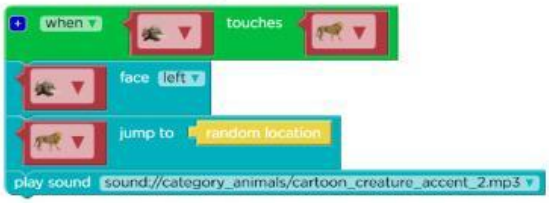
❖ மேலுள்ளதன் படி down, left, right போன்ற arrow keys click செய்யும் போது தெற்கு, மேற்கு, கிழக்கு போன்ற திசைகளுக்கு pixels 5 நகர வேண்டும். திரையின் ஓரத்தில் அவ்வசைவும் தடைப்படும். அதற்குரியblocks உருவாக்கவும்.

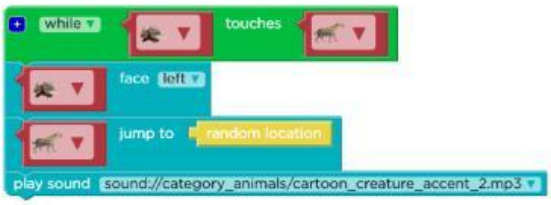


❖ முள்ளம் பன்றி எதிரி ஒன்றை சந்திக்கும் போது, முள்ளம் பன்றியின் முட்கள் அதிகம் உள்ள அதன் பின்பகுதியை எதிரியின் பக்கம் திருப்பும். அதன்படி சிங்கம் முள்ளம் பன்றியை தொடும் போது முள்ளம் பன்றி எதிர்ப்பகுதிக்கு முகத்தை திருப்ப வேண்டும். அதேபோல் சிங்கம் random location இற்கு

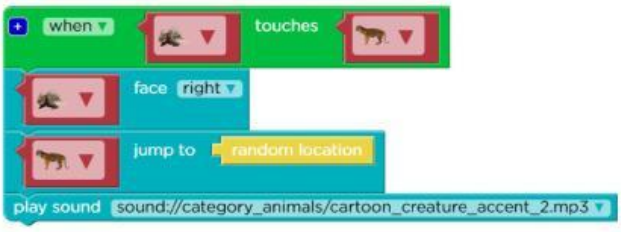
LIVEWORKSHEETS

பாய்வதோடு ஒலி ஒன்றை எழுப்ப வேண்டும். இப்படியே (Hyena) ஹைனாவிற்குத் தேவையானபடி blocks பயன்படுத்தவும்.



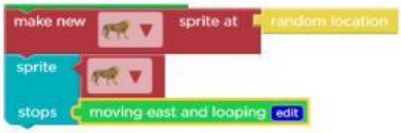


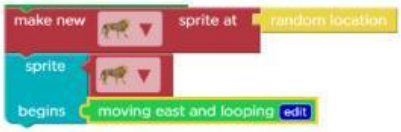
❖ முள்ளம் பன்றி புலியை தொடும் போது புலி random location இற்கு பாய வேண்டியதோடு ஒலி ஒன்றையும் எழுப்ப வேண்டும். முள்ளம் பன்றி புலிக்கு நேராக இருந்தால் அப்போதே முள்ளம் பன்றி அடுத்த பக்கம் திரும்பும்.



சரியான விடையை தேர்ந்தெடுக்கவும்.

1. ஏதாவது இடத்தில் இருந்து வரும் சிங்கம் ஒன்று தொடர்ந்து கிழக்கிற்கு நகர வேண்டும் அதற்குரிய blocks எது?





2. இதன் மூலம் நடைபெறுவதென்ன?

- Up arrow key click பண்ணும் வேளை முள்ளம் பன்றி வடக்கிற்கு 5 pixel நகரும். மேலும் திரையின் ஓரத்தில் அசைவு தடைப்படும்.
- Up arrow key click பண்ணும் வேளை மட்டும் முள்ளம் பன்றி வடக்கிற்கு 5 pixel நகரும். மேலும் திரையின் ஓரத்தில் அசைவு தடைப்படும்.

Up arrow key click பண்ணும் வேளை வடக்கிற்கு 5pixel .நகரும் மேலும்

LIVEWORKSHEETS

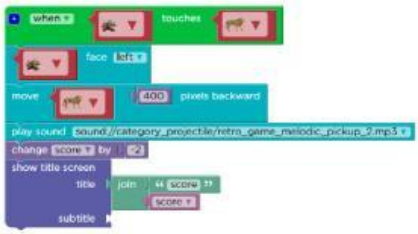
திரையின் ஓரத்தில் அசைவு தடையின்றி முள்ளம் பன்றி முன்னோக்கி நகர வேண்டும்.

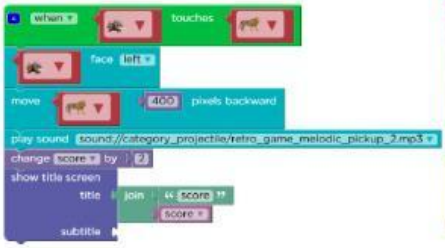
3.

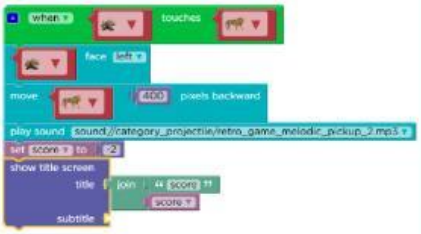
இதன் மூலம் நடைபெறுவது என்ன?

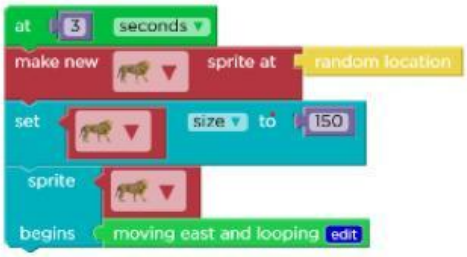
- முள்ளம்பன்றி இடப்பக்கம் திரும்பும்.
- முள்ளம்பன்றி இடப்பக்கம் பாயும்.
- முள்ளம் பன்றி இடப்பக்கம் திரும்பி ஓடும்.

4. முள்ளம்பன்றி மிருக உலகின் சிறு சண்டியன். இந்தச் சிறிய சண்டியன் சிங்கத்தை தொடும் போது 2 புள்ளிகள் குறைவதற்குரிய blocks எது?









5. இதன் மூலம் நடைபெறுவது என்ன?

- மூன்று வினாடிகள் சிங்கம் ஒன்று வந்து கிழக்கிற்கு நகரும்.
- மூன்று வினாடிகள் சிங்கம் ஒன்று வந்து மேற்கிற்கு நகரும்.
- மூன்றாவது வினாடியில் சிங்கம் ஒன்று வந்து கிழக்கிற்கு நகரும்.

LIVEWORKSHEETS