

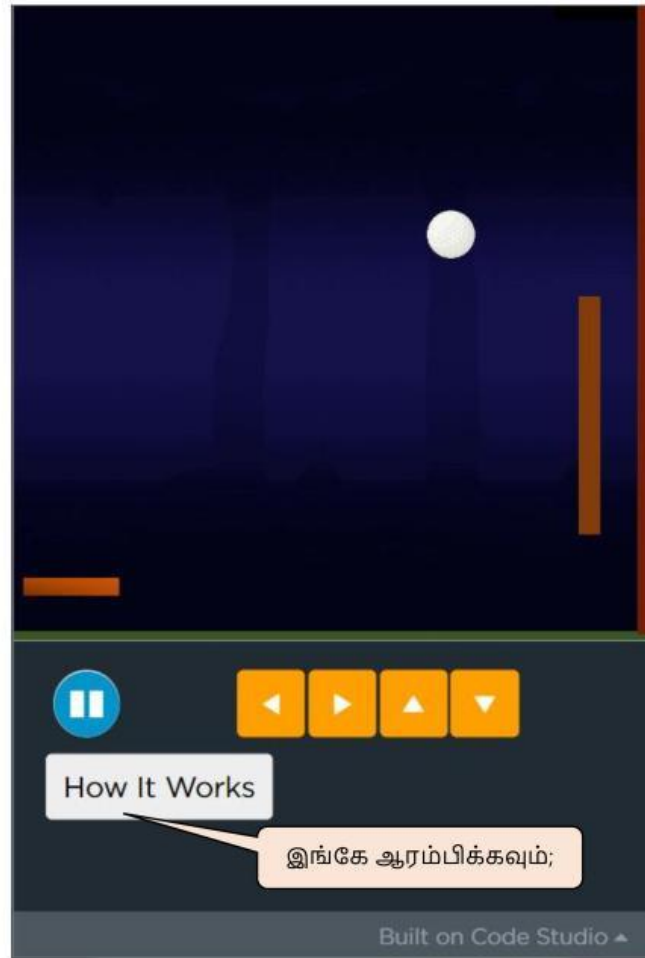
Homework Assignment

வீட்டு வேலை ஒப்படை

32

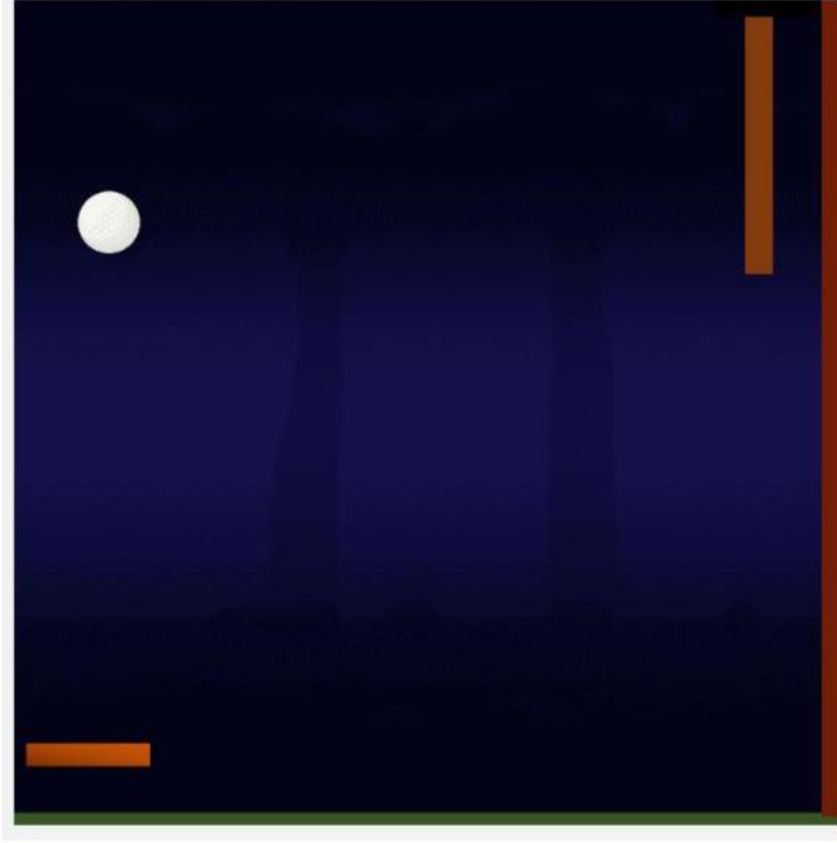


Coding School

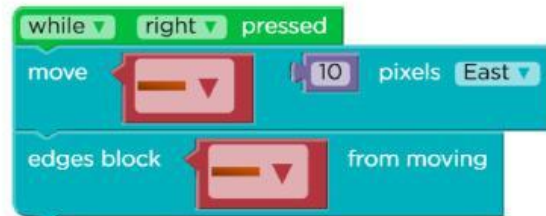
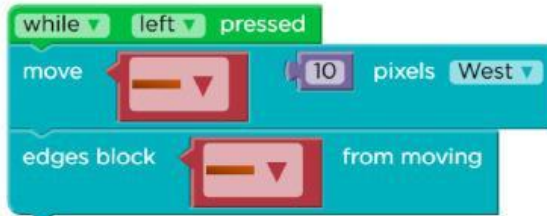


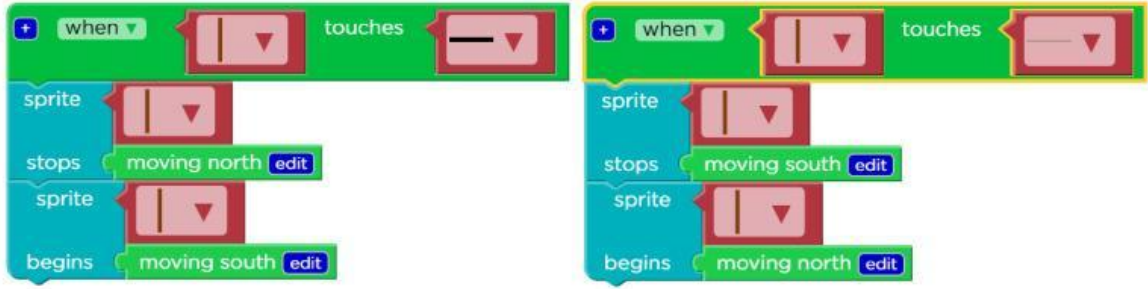
Game ஒன்றை நிர்மாணம் செய்வோம்.

- ❖ உங்களுக்கு தேவையான பின்னணி மற்றும் sprites எல்லாம் Setup பெயரில் Function இதற்குள் பெற்று தரப்பட்டுள்ளது.

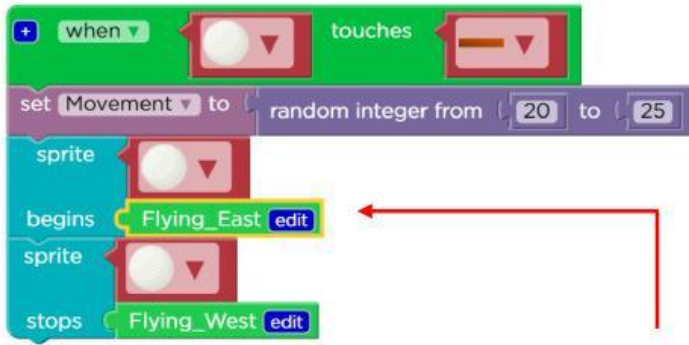


- ❖ கிடையாக உள்ள paddle ஐ left , right arrow keys மூலம் கிழக்கு, மேற்கு திசைகளுக்கு நகருமாறு உருவாக்க வேண்டும். அதற்காக இந்த blocks ஐ பயன்படுத்தவும்.
- ❖ செங்குத்தாக உள்ள paddle ஐ மேல், கீழாக நகருமாறு உருவாக்க வேண்டும். அதற்காக இந்த blocks ஐப் பயன்படுத்தவும்.





- ❖ பந்து கிடையாக இருக்கும் paddle இல் touch ஆகும்போது பந்து (Projectile) தள்ளிக் கொண்டு நகர வேண்டும். அதற்காக blocks ஐப் பயன்படுத்தவும்.



Movement ஆக variable ஐ உருவாக்கி, 20 இற்கும் 25 இற்கும் இடையில் random number ஒன்றை generate செய்து கொள்க.

Movement variable ஐ "Flying_East"

Behavior இற்குள் use பண்ணவும் பந்து 12 pixels கிழக்கிற்கு நகரும் போது, Movement variable இலிருக்கும் value ஆல் pixels அளவு வடக்கிற்கு நகர்த்தவும். அப்போது பந்து (Projectile) தள்ளிக் கொண்டு நகரும்.

change Movement by -1 மூலம் நகரும் பந்தின் செங்குத்து உயரத்தை மாற்றிக் கொள்ளும்.

- ❖ Movement variable ஆனது random ஆக generate ஆவதால் மீண்டும் ஒரு முறை பந்து செங்குத்தாக இருக்கும் paddle இல் touch ஆகும் போது (Projectile) தள்ளிக் கொண்டு .பயண பாதையை மாற்றிக்கொள்ளும்.
- ❖ இந்த block இன்மூலம் பந்து, paddle இல் touch ஆகும் போது மேகிற்கு நகர்வதை நிறுத்திக் கொள்ளும்.

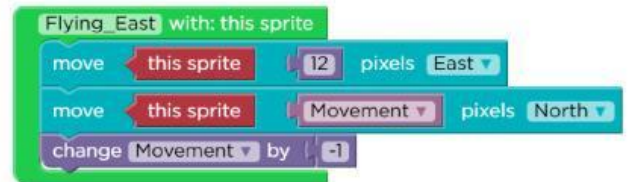
Behavior

Name your behavior:

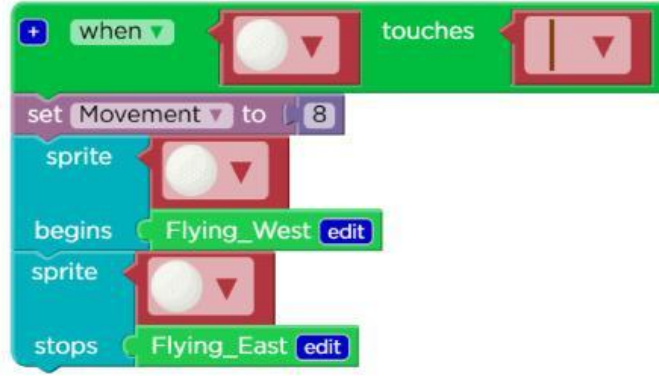
Flying_East

What is your behavior supposed to do?

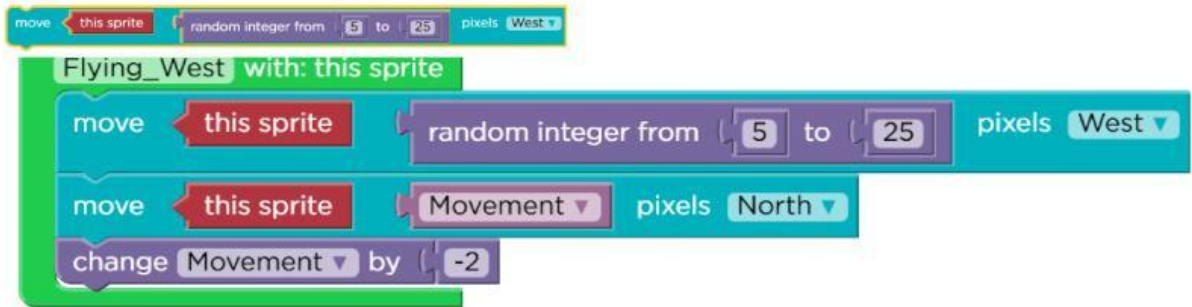
this sprite



- ❖ பந்து செங்குத்தாக இருக்கும் paddle இல் touch ஆகும் போது பந்து (Projectile) தள்ளிக் கொண்டு நகர வேண்டும். அதற்காக இந்த block ஐ பயன்படுத்தவும்.



“Flying_West” Behavior இற்காக, “Flying_West” மூலம் பந்து செங்குத்தாயிருக்கும் paddle இல் touch ஆகிய பின் பயணப் பாதையை உருவாக்கும்.



இந்த block மூலம் பந்து கிடையாக பயணிக்க வேண்டியதோடு random ஆக generate ஆவதனால் பந்து செங்குத்தாக paddle இல் touch ஆகிய பின் பயணிக்கும் தூரம் ஒன்றுக்கொன்று வித்தியாசமாகும்.

Movement variable மூலம் செங்குத்தாகப் பயணிக்க வேண்டிய உயரம் தீர்மானிக்கப்படும். இங்கு Movement variable இற்கு நிலையான பெறுமானம் பெற்றுக் கொடுக்கப்படும்.

change Movement by -2 மூலம் பந்து நகரும் வேளை செங்குத்து உயரத்தை மாற்றிக் கொள்ளும்.

- ❖ பந்து வலப்பக்கம் உள்ள layout இல் touch ஆகும் போது, “WIN” என display ஆவதற்கும், ஒலியொன்றை எழுப்புவதற்கும், இந்த block ஐ பயன்படுத்தவும்.



- ❖ பந்து கீழுள்ள layout இல் touch ஆகும்போது, "LOSE" என display ஆவதற்கும், ஒலியொன்றை எழுப்புவதற்காகவும் இந்த block ஐ பயன்படுத்தவும்.

