

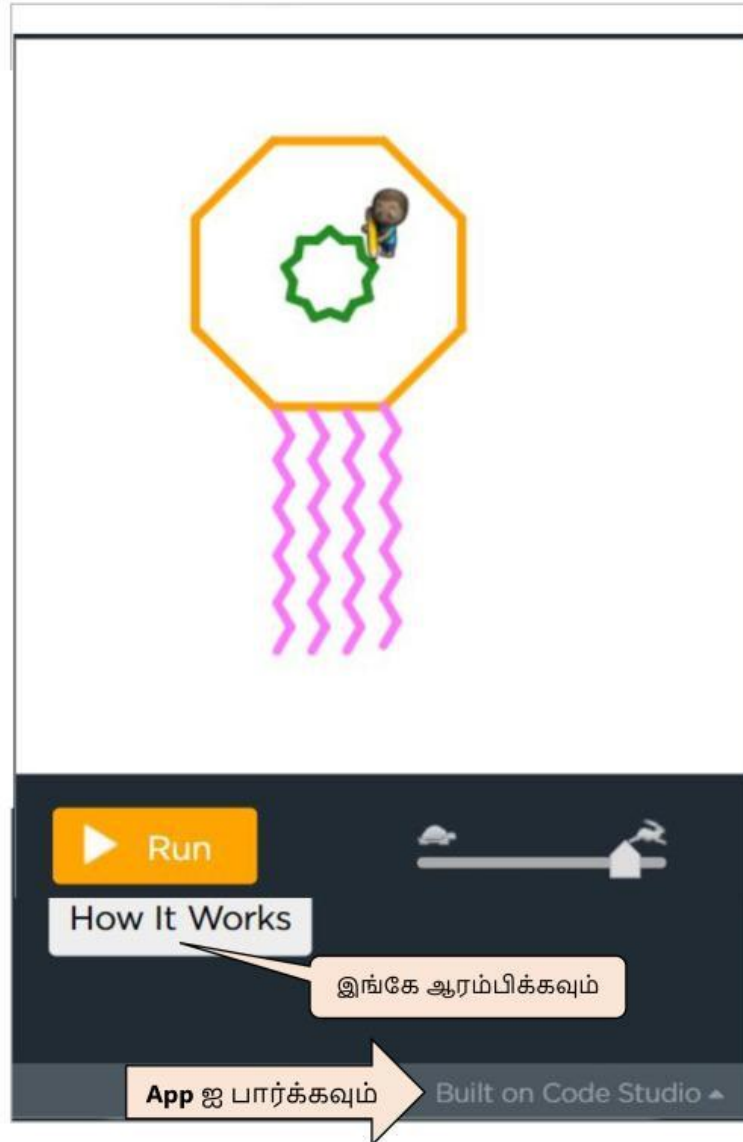
# Homework Assignment

வீட்டு வேலை ஒப்படை

45



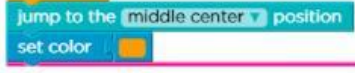
## Coding School



வெசக் கூடு ஒன்றை உருவாக்குவோம்.

- ❖ இதற்காக முதலாவது artist ஐ நிலை நிறுத்திக் கொள்வோம். "Jump to position" block ஒன்றின் மூலம் திரையின் மையத்திற்கு எடுப்போம். அதற்காக "middle center" என்ற பெறுமானத்தை பாவிக்கவும்.

- ❖ வெசக்கூட்டின் சுற்றியுள்ள பகுதி உருவாக்கிக் கொள்வதற்கு செம்மஞ்சள் நிறத்தை தெரிவு செய்க அதற்காக "set color" block ஐ பாவிக்கவும்.



- ❖ அதற்குப் பிறகு அறுகோண பகுதியை உருவாக்குவதற்கு இடப்பக்கமாக 45பாகை திரும்பி முன்னோக்கி pixel 60 நகர வேண்டும். இவ்வாறு மீண்டும் மீண்டும் இப்படி முறைப்படி பின்பற்றி அறுகோணத்தை பூரண படுத்துவதற்கு artist இற்கு 8 முறை நகர வேண்டியிருக்கும். அவ்வாறு ஒரே படிமுறையை மீண்டும் மீண்டும் நடைமுறைப்படுத்துவதால் இந்த blocks for loop இற்குள் உட்படுத்திக் கொள்ள முடியும். Loop இன் length 8. Loop ஆரம்பித்திருப்பது 0 என்பதால் 7 வரை loop ஆவதற்கு உருவாக்கவும். Count எடுப்பது, ஒன்றை விட்டு ஒன்றாகும்.



- ❖ அறுகோணத்தை உருவாக்கி கடைசியில் artist எதிர்கொள்வது east திசைக்கு என்பதால் வெசக் கூட்டின் அலைகளை உருவாக்குவதற்கு அதனை கீழ்நோக்கி முகம் பார்க்குமாறு அமைப்பதற்கு வலப்பக்கமாக 120 பாகை திருப்ப வேண்டும்.

- ❖ அலைகளின் நிறத்தை இளம் சிவப்பு நிறமாக்க மேல் உள்ள வாறே blocks பாவிக்கவும்.

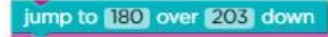


❖ அலைகள் உருவாக்குவதற்கு முதலில் இடப்பக்கம் 60 பாகை திரும்பி முன்னோக்கி pixel 15 நகர்ந்து மீண்டும் இடப்பக்கம் 60 பாகை திரும்பி இன்னும் pixel 15 நகர வேண்டும்.

❖ இவ்வாறு மேலுள்ள படிமுறைகளை மீண்டும் மீண்டும் வரைவதன் மூலம் முழுமையான அலைகளை வரைய முடியும். பல படிமுறைகள் மீண்டும் மீண்டும் நடைபெறுவதால் அவை for loop இற்குள் உட்படுத்துவது மிகவும் இலகுவாக இருக்கும்.



❖ அதன்பின் அடுத்த அலை உருவாக்குவதற்காக artist ஐ மீண்டும் நிலை நிறுத்த வேண்டும் அதற்காக "jump to over down" என்ற block ஐப் பாவிப்போம். Artist நிலை நிறுத்தப்பட வேண்டிய இடத்தில் x , y இன் பெறுமதியை இந்த block இற்கு பெற்றுத் தரவும். (180,203)



❖ தற்போது மீண்டும் மேல் உள்ளவாறு அடுத்த அலை வரைந்து கொள்ளவும். அதற்காக மேல் உள்ள வாரே for loop ஐ பாவிக்கவும்.

❖ எஞ்சியுள்ள அலை இரண்டை உருவாக்கிக் கொள்வதற்கு artist சரியான முறையில் நிலை நிறுத்தியதன் பின் for loop மூலம் மேலுள்ளவாறு அலை உருவாக்கிக் கொள்க.



❖ கடைசியில் வெசக் கூட்டின் நடுவில் உள்ள நட்சத்திர வடிவில் உள்ள பாகத்தை பின்வருமாறு உருவாக்கிக் கொள்ளலாம்.

- ❖ முதலில் நட்சத்திரத்தின் நிறத்தை பச்சை ஆக்குவதற்கு பின்வரும் block பாவிக்கவும்.



- ❖ நட்சத்திரத்தை உருவாக்கிக் கொள்ள artist ஐ மீண்டும் நிலை நிறுத்த வேண்டும். அதற்காக "jump to over down" என்ற block ஐ பாவிப்போம்.

Artist நிலைநிறுத்தப்பட

jump to 195 over 124 down

வேண்டிய இடத்தில் x, y பெறுமானத்தை இந்த block இற்கு பெற்றுக் கொடுக்கவும். (195,124)

- ❖ நட்சத்திரத்தை உருவாக்குவதற்கு draw a star block பெற்றுக்கொள்க அங்கு points இற்கு 9 என்றும் அதன் length இற்கு 9 என்றும் பெற்றுக் கொடுக்க.

