

Project 153

153 වන ව්‍යාපෘතිය



Coding School



- ❖ Choose a backdrop භාවිතා කරමින් Neon Tunnel backdrop එක එක් කර ගන්න.



- ❖ Choose a sprite භාවිතා කරමින් Ball sprite එක එක් කර ගන්න. එහි X, Y position සහ size එක පහත පරිදි සකසා ගන්න.

Sprite $\leftrightarrow$ x $\updownarrow$ y

Show ☒ ☐ Size Direction



- ❖ Choose a sprite භාවිතා කරමින් නැවතත් Ball sprite එක එක් කර ගන්න. එම sprite එක shooter ලෙස නම් කර ගන්න. එහි X, Y position සහ size එක පහත පරිදි සකසා ගන්න.

Sprite $\leftrightarrow$ x $\updownarrow$ y

Show ☒ ☐ Size Direction



- ❖ choose a sprite භාවිතා කරමින් Apple sprite එක එක් කර ගන්න. එහි X, Y position සහ size එක පහත පරිදි සකසා ගන්න.

Sprite $\leftrightarrow$ x $\updownarrow$ y

Show ☒ ☐ Size Direction



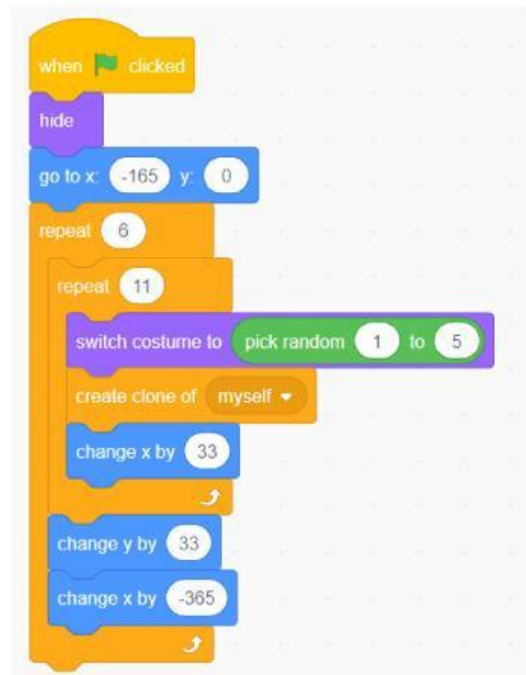
- Arrow sprite එකෙහි costume වලින් ඊනිස ඉහළට පවතින රූපය තෝරා ගන්න.



- ❖ අපි දැන් code සකස් කරමු.

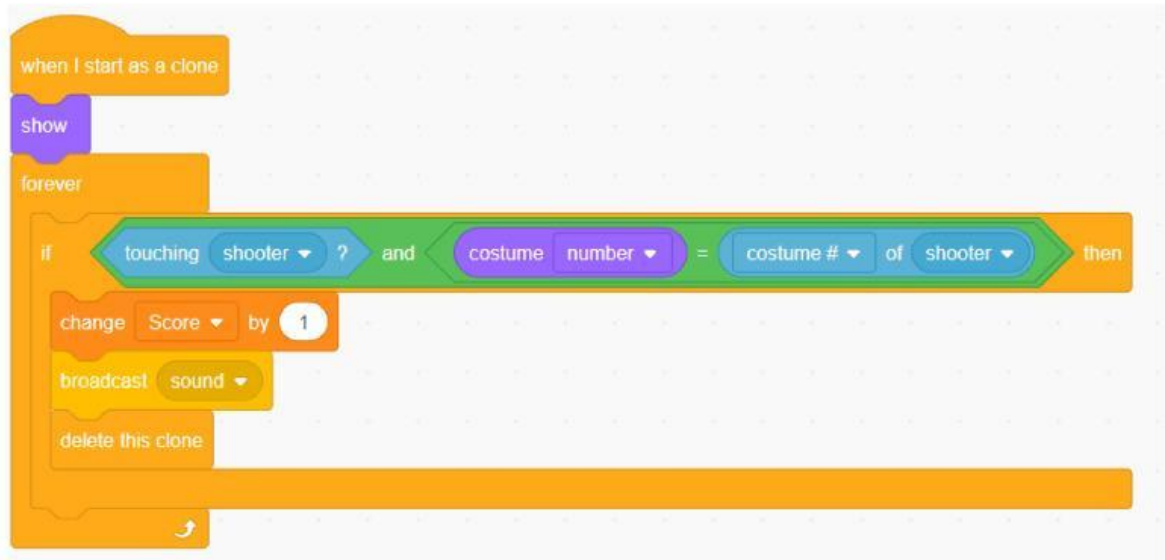
- ❖ මුලින්ම Ball sprite එක සඳහා code සකස් කරමු.

- ❖ කොළ පාට කොඩිය මත click කළ විට Ball sprite hide විය යුතු අතර එහි X පිහිටීම -165 සහ Y පිහිටීම 0 විය යුතුය. ඊට අමතරව පහත සිදු විමිද සිදු විය යුතුය.
- Repeat block එකක් භාවිතා කරමින් එහි අගය 6 ලෙස ලබා දෙන්න.
- එක් ජෙළියක් සඳහා Ball 11 ක් තිබිය යුතුය. ඒ සඳහා තවත් Repeat block එකක් භාවිතා කරමින් එහි අගය 11 ලෙස ලබා දෙන්න. ඒ තුළට Ball sprite එකෙහි 1 සිට 5 දක්වා costume random ආකාරයට මාරු වීමට අදාළ block එක එක් කරන්න. නව clone සකස් විය යුතු අතර ඒවායේ X පිහිටීම 33 බැගින් වෙනස් විය යුතුය.
- දැන් ඔබ Ball 11 සහිත ජෙළියක් සකස් කිරීමට අදාළ block set එක සකස් කර ගෙන අවසන්ය.
- Ball 11 සහිත ජෙළි 6 ක් සකස් කර ගැනීමට Repeat block සඳහා අගය 6 ලෙස ලබා දුන් block එක තුළට Y පිහිටීම 33 බැගින් වැඩි වීමටත් X පිහිටීම 365 බැගින් අඩු වීමටත් පහත පරිදි code සකස් කරන්න.



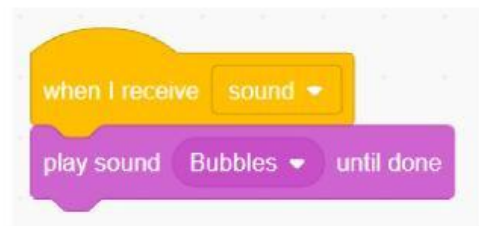
❖ සකස් කර ගත් clone එක show විය යුතු අතර දිගින් දිගටම පහත සිදු වීම සිදු විය යුතුය ඒ සඳහා forever block එකක් භාවිතා කරන්න.

- මෙම sprite එක shooter sprite එකෙහි touch වූ විට සහ මෙම sprite එකෙහි costume number එක shooter sprite එකෙහි costume number එකට සමාන වේ නම්, score variable එකෙහි අගය 1 බැගින් වැඩි වීමටත් sound ලෙස message එකක් ලැබිය යුතු අතර මෙම clone එක delete විය යුතුය.



❖ Sound මත click කරමින් bubbles sound එක තෝරා ගන්න.

❖ sound ලෙස message එකක් ලැබුණු විට bubbles ලෙස සඳහන් sound එක play වීමට පහත පරිදි code සකස් කරන්න.

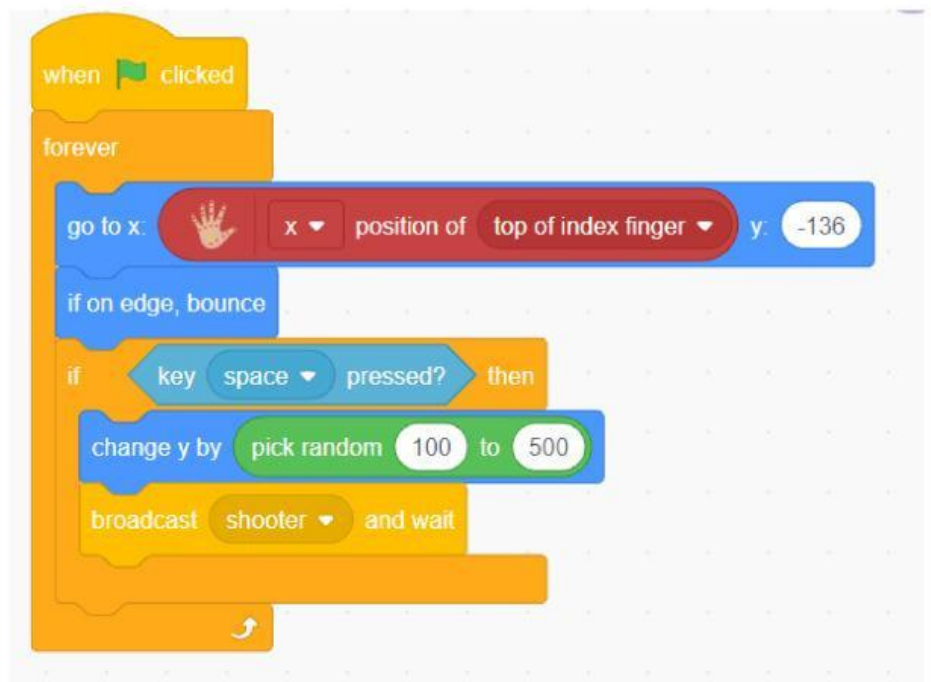


- ❖ Add Extension සඳහා Human Body Detection extension එකක් එක් කර ගනිමු.

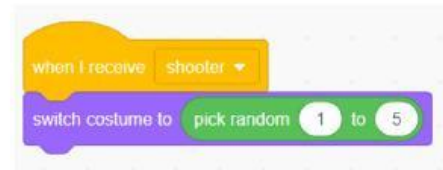


- ❖ අපි දැන් shooter sprite එක සඳහා code සකස් කරමු.

- ❖ කොළ පාට කොඩිය මත click කළ විට සෑම විටකදීම shooter sprite එකෙහි X position සඳහා ඔබේ දඹර ඇඟිල්ලෙහි ඉහළ කොටසේ පිහිටීම ලබා දෙන්න. Y පිහිටීම සඳහා -136 ලබා දෙන්න. තිරයෙන් ඉවතට ගමන් කළ නොහැක. කළ විට Y පිහිටීම 100 න් 500න් අතර අගයකින් වෙනස් විය යුතු අතර shooter ලෙස message එකක් broadcast විය යුතුය. ඒ සඳහා පහත පරිදි code සකස් කරන්න.



- ❖ shooter ලෙස message එකක් ලැබුණු විට Ball sprite එකෙහි 1 සිට 5 දක්වා costume random ආකාරයට මාරු විය යුතුය.



- ❖ අපි දැන් Arrow 1 sprite එක සඳහා code සකස් කරමු.

- ❖ කොළ පාට කොඩිය මත click කළ විට පහත සිදු වීම් සිදු වීමට code සකස් කරන්න.

- Score ලෙස variable එකක් සකස් කර ගන්න. Score variable එකෙහි අගය 0 ලෙස ලබා දෙන්න.
- Camera on විය යුතුය
- මෙම sprite එක black layer එකක් ලෙස සකස් කර ගන්න.
- මෙහිදී ඔබේ අත දිගින් දිගටම විශ්ලේෂණය විය යුතු අතර Arrow 1 sprite එකෙහි පිහිටීම සඳහා ඔබේ අතෙහි අතෙහි දඹර ඇතිල්ලෙහි ඉහළ කොටසේ පිහිටීම ලබා දිය යුතුය. ඒ සඳහා පහත පරිදි code සකස් කරන්න.

