

Project 155

155 වන ව්‍යාපෘතිය



Coding School



- ❖ Backdrop සඳහා print භාවිතා කරමින් කළු පැහැති පසුබිමක් සකස් කර ගන්න.



- ❖ print භාවිතා කරමින් සුදු පැහැති වෘත්තයක් සකස් කරන්න. එහි X, Y position සහ size එක පහත පරිදි සකසා ගන්න. එය snake ලෙස නම් කරන්න.

Sprite	Snake	↔ x	120	↕ y	0
Show	☒ ☐	Size	100	Direction	90

- ❖ print භාවිතා කරමින් ලා කහ පැහැති කොටුවක් සකස් කරන්න. එහි X, Y position සහ size එක පහත පරිදි සකසා ගන්න. එය Egg ලෙස නම් කරන්න.



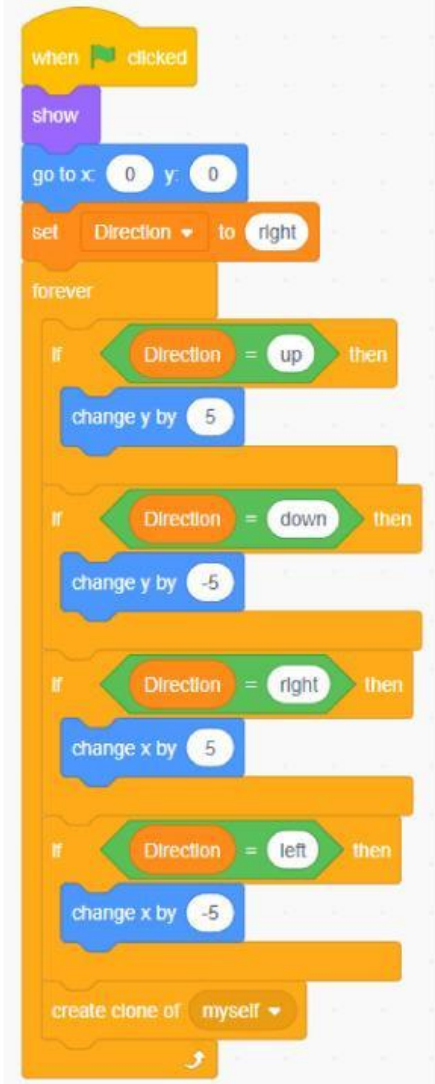
Sprite	Egg	↔ x	-75	↕ y	75
Show	☒ ☐	Size	100	Direction	90

- ❖ print භාවිතා කරමින් Game Over ලෙස text එකක් පහත පරිදි සකස් කර ගන්න. එහි X, Y position සහ size එක පහත පරිදි සකසා ගන්න.



Sprite	Sprite3	↔ x	16	↕ y	11
Show	☐ ☒	Size	100	Direction	90

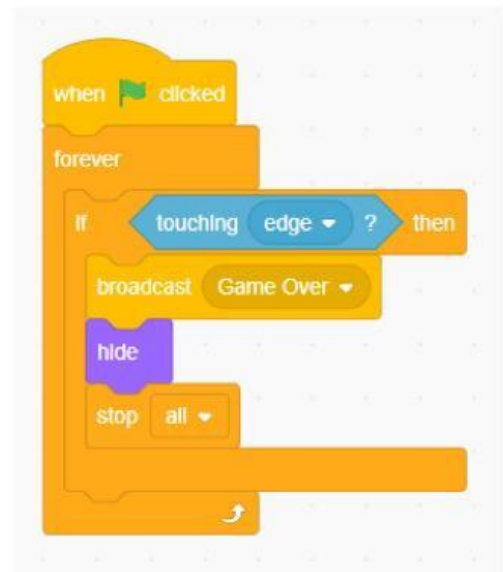
- ❖ අපි දැන් මෙම app එක සඳහා code සකස් කරමු.
- ❖ මුළින්ම අපි Snake sprite එක සඳහා code සකස් කරමු.
- ❖ මුළින්ම Direction සහ Long ලෙස variable දෙකක් සකස් කර ගන්න.
- ❖ කොළ පාට කොඩිය මත click කළ විට පහත සිදු වීම් සිදු වීමට code සකස් කරන්න.
 - Snake sprite එක show විය යුතුය.
 - Snake sprite එකෙහි පිහිටීම X position 0 Y position 0 විය යුතුය.
 - ආරම්භයේදී Direction variable එකෙහි right ලෙස assign විය යුතුය.
 - දිගින් දිගටම පහත සිදු වීම් සිදු විය යුතු බැවින් forever block එකක් එක් කරන්න. පහත සිදුවීම් වලට ආදාළ block set forever block එක තුළට එක් කරන්න.
 - Direction variable එකෙහි අගය up නම් Y position එකෙහි අගය 5 බැගින් වැඩි විය යුතුය.
 - Direction variable එකෙහි අගය down නම් Y position එකෙහි අගය 5 බැගින් අඩු විය යුතුය.
 - Direction variable එකෙහි අගය right නම් X position එකෙහි අගය 5 බැගින් වැඩි විය යුතුය.
 - Direction variable එකෙහි අගය left නම් X position එකෙහි අගය 5 බැගින් අඩු විය යුතුය.
 - Clone create වීමටද code සකස් කරන්න.



- ❖ create කර ගත් clone එක long variable එකෙහි assign කර ගත් අගයෙන් තප්පර ගණනකින් delete විය යුතුය.



- ❖ කොළ පාට කොඩිය මත click කළ විට දිගින් දිගටම පහත සිදු වීම් සිදුවීමට code සකස් කරන්න. snake sprite එක දාරයේ touch වූ විට Game over ලෙස message එකක් ලැබිය යුතු අතර මෙම sprite එක hide විය යුතුය. තවද සියළු සිදු වීම් නතර වීමටද code සකස් කරන්න. ඒ සඳහා පහත පරිදි code සකස් කරන්න.

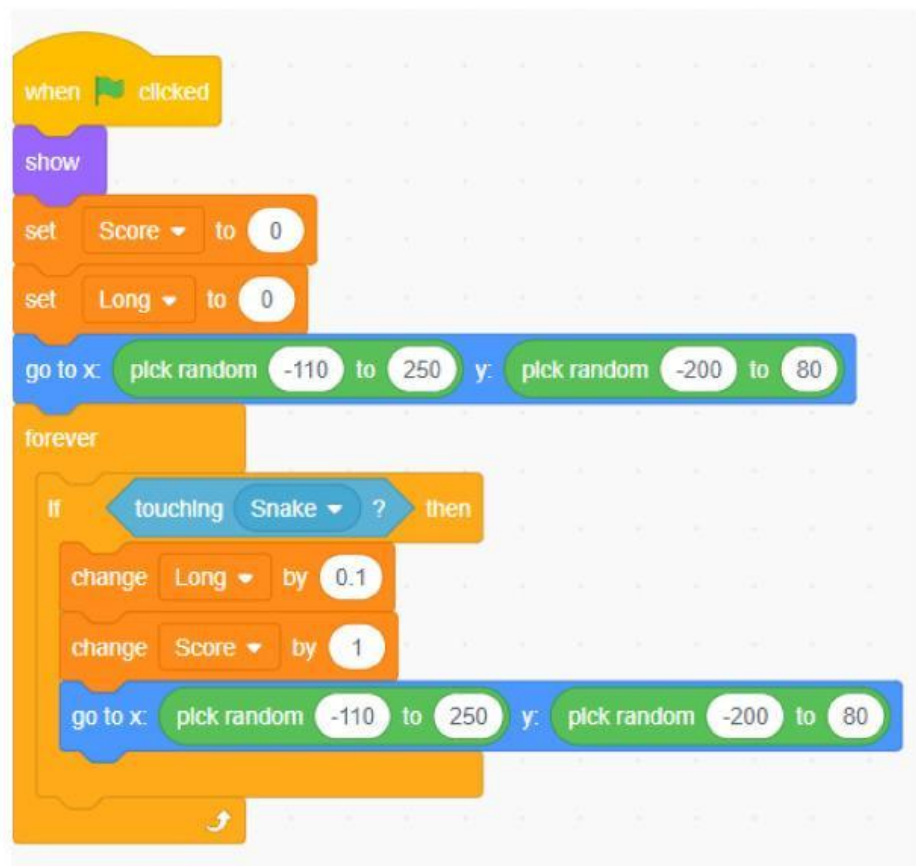


- ❖ Up arrow key මත click කළ විට Direction variable එකෙහි up ලෙස assign විය යුතුය.



- ❖ Down arrow key මත click කළ විට Direction variable එකෙහි down ලෙස assign විය යුතුය.
- ❖ Left arrow key මත click කළ විට Direction variable එකෙහි left ලෙස assign විය යුතුය.
- ❖ Right arrow key මත click කළ විට Direction variable එකෙහි right ලෙස assign විය යුතුය.

- ❖ අපි දැන් Egg sprite සඳහා code සකස් කරමු.
- ❖ මුළුමනම Score ලෙස variable එකක් සකස් කරන්න.
- ❖ කොළ පාට කොඩිය මත click කළ විට පහත සිදු වීම් සිදු වීමට code සකස් කරන්න.
 - මෙම sprite එක show වීමට code සකස් කරන්න.
 - Score සහ Long variables වල ආරම්භක අගය 0 ලෙස ලබා දෙන්න.
 - මෙම sprite එකෙහි X පිහිටීම -110ත් 250ත් අතර විය යුතු අතර Y පිහිටීම -200 ත් 80ත් අතර විය යුතුය.
 - දිගින් දිගටම සිදු විය යුතු නිසාවෙන් forever block එකක් භාවිතා කරන්න. පසුව if block එකක් ඒ තුළට එක් කරමින් මෙම sprite එකෙහි snake touch වූ විට යන විධානය ලබා දෙන්න.
 - මෙම sprite එකෙහි snake touch වූ විට Long variable එකෙහි අගය 0.1 බැගින් වෙනස් විය යුතු අතර Score variable එකෙහි අගය 1 බැගින් වෙනස් විය යුතුය. තවද මෙම sprite එකෙහි X පිහිටීම -110ත් 250ත් අතර විය යුතු අතර Y පිහිටීම -200 ත් 80ත් අතර විය යුතුය.



- ❖ Game over ලෙස message එකක් ලැබුණු විට මෙම sprite එක hide විය යුතුය.



- ❖ අපි දැන් Game over sprite එක සඳහා code සකස් කරමු.

- ❖ කොළ පාට කොඩිය මත කල විට මෙම sprite එක hide විය යුතුය.



- ❖ Game over ලෙස message එකක් ලැබුණු විට මෙම sprite එක show විය යුතුය.

