

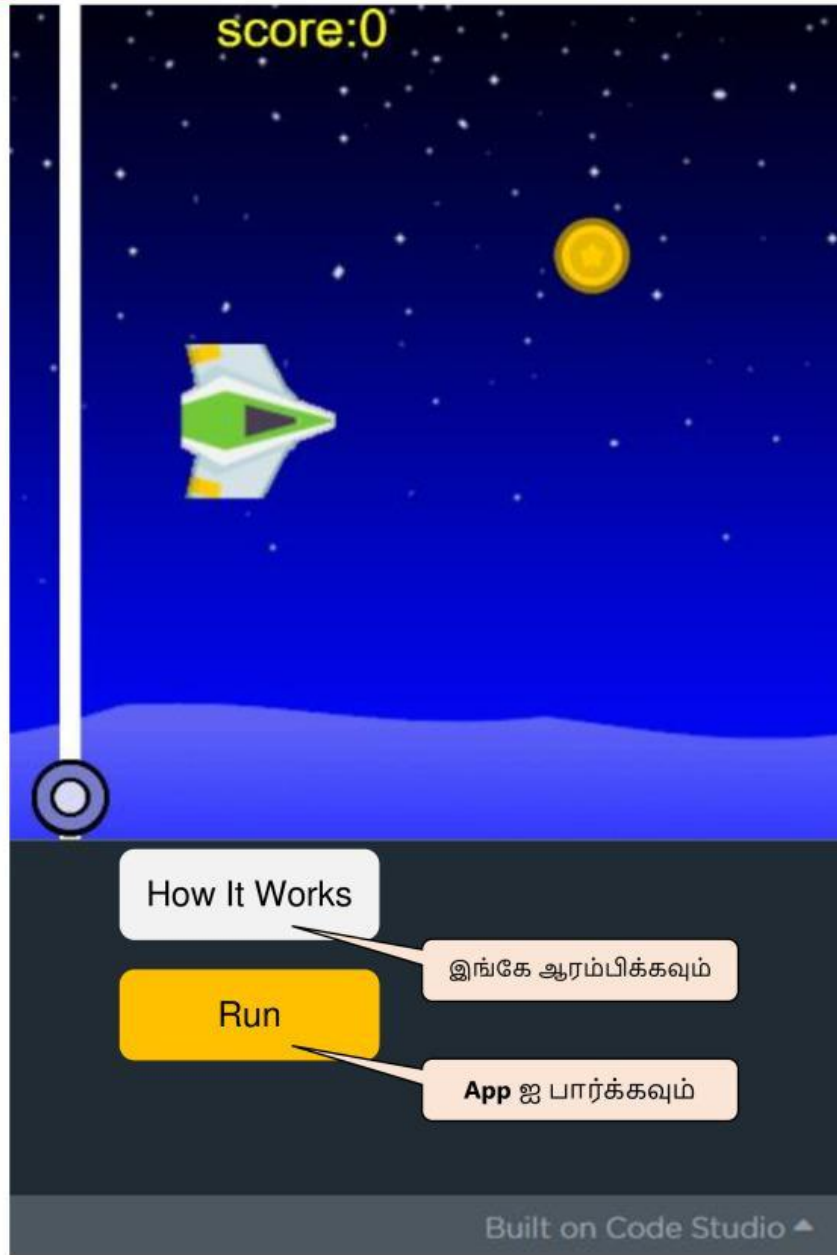
Homework Assignment

வீட்டு வேலை ஒப்படை

67



Coding School



- ❖ Rocket game ஒன்றை உருவாக்குவோம்.
- ❖ Rocket இற்காக image add பண்ணிக் கொள்வதற்கு sprite ஒன்றை create செய்யும்போது பின்வரும் code blocks ஐ பாவிப்போம்.

```
var ship = createSprite(120, 200);  
ship.setAnimation(▼ "Ship");  
ship.scale = 1;
```

Ship என sprite create செய்து அதன் x , y positions 120 , 200 என பெற்றுக் கொடுக்க.

Sprite இற்குரிய animation ஐ set செய்வதற்கு "setAnimation" block ஐ பாவிக்கவும். அதற்காக "ship.png" என்ற கடையில் image ,select செய்யவும்.

Sprite இன் scale ஐ 1 எனப் பெற்றுக்கொடுக்க.

- ❖ Angle slider , ball இற்காக images add செய்வதற்கு sprite ஒன்றுcreate செய்யும்போது பின்வரும் code blocks பயன்படுத்துவோம்.

```
var angleslider = createSprite(30, 200);  
angleslider.setAnimation(▼ "angle_slider");  
var ball = createSprite(30, 380);  
ball.setAnimation(▼ "ball");  
ball.scale = 0.18;
```

- ❖ Coin ஒன்றிற்காக image add பண்ணிக் கொள்வதற்கு sprite ஒன்றை create பண்ணும் போது பின்வரும் code blocks பாவிப்போம்.

```

var coin = createSprite(280, 120);
coin.setAnimation(▼ "coin");
coin.scale = 0.6;

```

- ❖ Angle slider நீளமான பந்தை மேல் நோக்கியும் கீழ் நோக்கியும் கொண்டு செல்லும்போது அது சுழலுமாறு உருவாக்குவதற்கு பின்வரும் code blocks பாவிப்போம்.

```

if (mousePressedOver(ball)) {
  ball.y = World.mouseY;
  ship.rotation = 380 - ball.y;
}

```

Mouse pressed over ஐ மேல் கீழ் நோக்கி செலுத்தும் போது அதற்கு ஏற்ப ball இன் y position மாறும்.

Rocket, ball இன் y-position இற்கேற்ப சுழலுவதற்கு, Rocket 380 ball இன் y-position ஐ குறைத்து கிடைக்கும் பெறுமானங்களை rotation செய்யவும்.

- ❖ Rocket நகருமாறு உருவாக்குவதற்கு பின்வரும் code blocks பாவிப்போம்.

```

if (mousePressedOver(ship)) {
  ship.setSpeedAndDirection(5, ship.rotation);
}

```

- ❖ Rocket , coin ஐ touch ஆகும்போது ஒலி ஒன்று கேட்குமாறும், Rocket நிற்குமாறும், coin இன் x , y position random ஆக மாறும் உருவாக்குவதற்கு பின்வரும் code blocks பாவிப்போம்.

```

if ( ship.isTouching(coin) ) {
  playSound(▼"sound://category_explosion/8bit_explosion.mp3", ▼false);
  ship.setSpeedAndDirection(0, 0);
  coin.x = randomNumber(100, 350);
  coin.y = randomNumber(100, 350);
  score = score + 1;
}

```

Rocket , coin ஐ தொடும் போது Score ஒவ்வொன்றாக அதிகரிக்க வேண்டும்..

- ❖ Rocket , coin ஐ தொடும் போது புள்ளி பெற்று கொடுக்க பின்வரும் code blocks பாவிப்போம்.

```

textSize(25);
fill(▼"yellow");
text("Score: " + score, 100, 20);

```

சரியான விடையை தெரிவு செய்க.

1. நீங்கள் பெற்றுக் கொண்ட புள்ளிகளின் அளவு 10 இற்கு சமனாகும் போது Your score is 10 points என ஒலி எழுப்புவதற்கு பாவிக்க கூடிய block எது?

```

if ( score == 5 ) {
  playSpeech("Your score is 10 points ", ▼"female", ▼"English");
}

if ( score > 5 ) {
  playSpeech("Your score is 10 points ", ▼"female", ▼"English");
}

if ( score > 5 ) {
  playSound(▼"sound://default.mp3", ▼false);
}

```

2. நீங்கள் 100 புள்ளிகள் பெறும் போது திரையில் பதக்கம் ஒன்று display ஆவதற்கு பயன்படுத்தக்கூடிய block எது?

```
if (score >= 100) {  
  var medal = createSprite(300, 300);  
  medal.setAnimation("flat_medal8_1");  
}
```

```
if (score == 100) {  
  var medal = createSprite(300, 300);  
  medal.setAnimation("flat_medal8_1");  
}
```

```
if (score >= 100) {  
  var medal = createSprite(300, 300);  
  medal.destroy();  
}
```

3. 500 புள்ளிகளுக்கு சமனாகும் போது வலப்பக்கம் நகரும்அந்நிய விமானம் ஒன்றை சேர்ப்பதற்கு தேவையான block எது?

```
if (score == 500) {  
  var ufo = createSprite(70, 300);  
  ufo.setAnimation("ufo_1");  
  ufo.velocityY = 10;  
  ufo.scale = 0.3;  
}
```

```
if (score == 500) {  
  var ufo = createSprite(70, 300);  
  ufo.setAnimation("ufo_1");  
  ufo.velocityY = -10;  
  ufo.scale = 0.3;  
}
```

```
if (score == 500) {  
  var ufo = createSprite(70, 300);  
  ufo.setAnimation("ufo_1");  
  ufo.velocityX = -10;  
  ufo.scale = 0.3;  
}
```

4. பணம் சேகரிக்கும் விமானம் அந்நிய விமானத்தை தொட்டால் பணம் சேகரிக்கும் விமானம், அந்நிய விமானம், பணம் என்பன மறைவதற்கு பயன்படுத்தக்கூடிய block எது?

```
if (ufo.isTouching(ship)) {  
  ship.destroy();  
  coin.destroy();  
}
```

```
if (ufo.isTouching(ship)) {  
  ufo.destroy();  
  ship.destroy();  
  coin.destroy();  
}
```

```
if (ufo.isTouching(ship)) {  
  ufo.setAnimation(▼"ufo_1");  
  coin.setAnimation(▼"coin");  
}
```



5. இத்திரையின்படி புள்ளி display ஆவதற்கு பயன்படுத்தக்கூடிய block எது?

```
textSize(25);  
fill(▼"blue");  
text(score + "score", 100, 20);
```

```
textSize(25);  
fill(▼"blue");  
text("score" + score, 100, 200);
```

```
textSize(25);  
fill(▼"blue");  
text("score" + score, 100, 20);
```