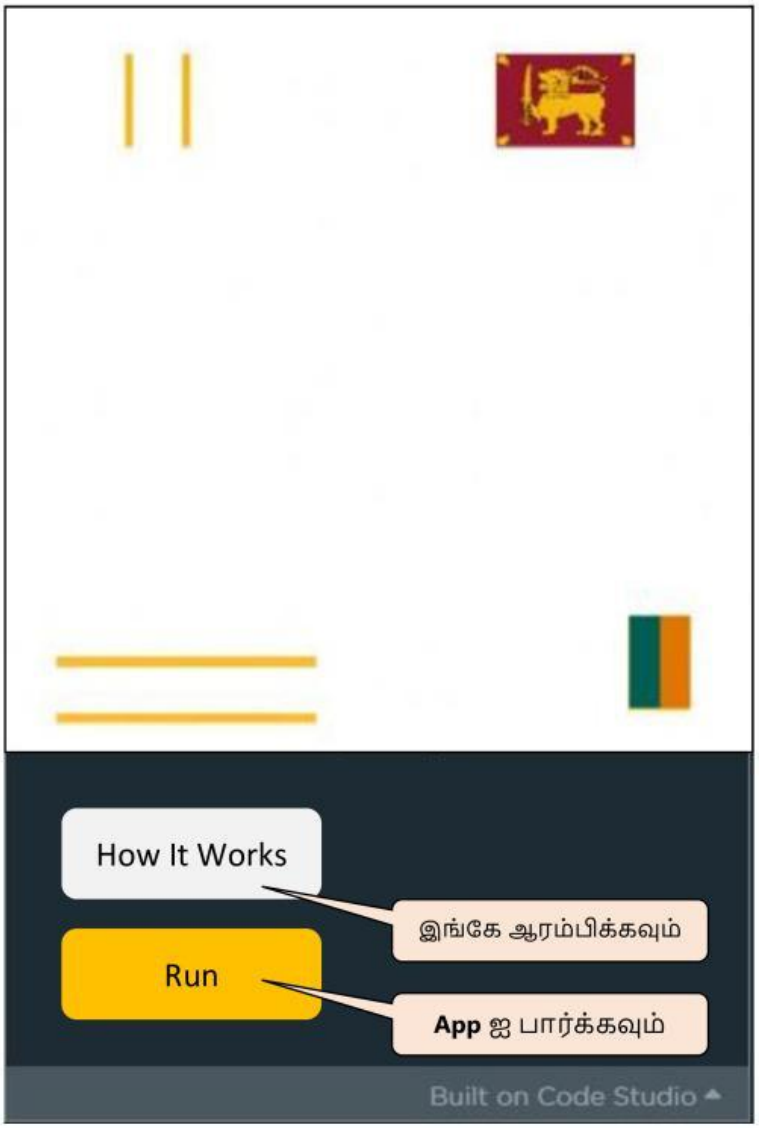
Homework Assignment
வீட்டு வேலை ஒப்படை

71

DP EDUCATION

Coding School



LIVEWORKSHEETS

❖ **தேசிய கொடியை உருவாக்குவதற்கு app ஒன்ன ı de ign செய்வோம்.**

❖ தேசியகொடியை உருவாக்குவதற்கு தேவையான பகுதி image library இற்குள் உங்களுக்கு தரப்பட்டுள்ளது. அவற்றை பாவித்து பின்வருமாறு design பண்ணிக் கொள்ளும் முறையைப் பார்ப்போம்.

❖ சிங்கத்துடன் சிவப்பு நிறத்துடனான பின்னணி உள்ள பகுதியை சேர்ப்பதற்கு sprite ஒன்றை create செய்து கொள்ளும்போது உபயோகிக்கும் code block ஐ பாவிப்போம்.

```
var lion_bg = createSprite(300, 50);
lion_bg.setAnimation("lion_bg");
lion_bg.scale = 0.1;
```

'lion-bg என sprite create செய்து அதன் x , y position 300 , 50 எனப் பெற்றுக் கொடுக்க.

sprite இற்குரிய animation ஐ set செய்வதற்கு 'set animation' block ஐ பாவிக்கவும். அதற்காக 'lion-bg ' என்று சிங்கத்துடனான பகுதியின் image ஐ select செய்க.

sprite இன் scale 0.1 எனப் பெற்றுக் கொடுக்க.

LIVEWORKSHEETS

❖ தேசிய கொடியில் செம்மஞ்சள், பச்சை நிறப் பகுதியை சேர்ப்பதற்கு மேல் உள்ளவாறு blocks சேர்ப்போம்.

```
var G_O = createSprite(350, 350);
G_O.setAnimation("G&O");
G_O.scale = 0.1;
```

❖ தேசியக்கொடியில் கிடையாக இருக்கும் இரண்டு மஞ்சள் நிற பகுதியை உருவாக்குவதற்கு பின்வருமாறு blocks பாவிக்கவும்.

```
var V_yellowR = createSprite(100, 50);
V_yellowR.setAnimation("vertical_yellow");
V_yellowR.scale = 0.1;
var V_yellowL = createSprite(70, 50);
V_yellowL.setAnimation("vertical_yellow");
V_yellowL.scale = 0.1;
```

❖ பின்வருமாறு variables உருவாக்குவோம்.

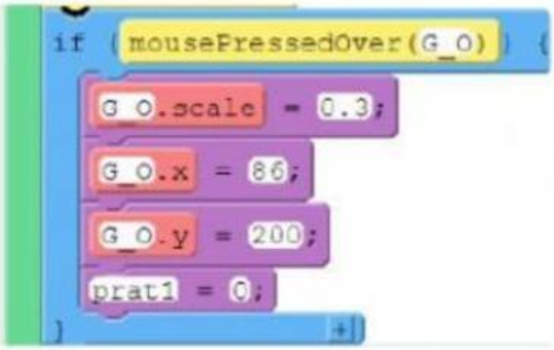
```
var prat1 = 1;
var prat2 = 1;
var prat3 = 1;
var prat4 = 1;
var prat5 = 1;
var prat6 = 1;
```

❖ function draw block இற்குள் பின்வருமாறு draw sprite block ஐ சேர்க்கவும்.

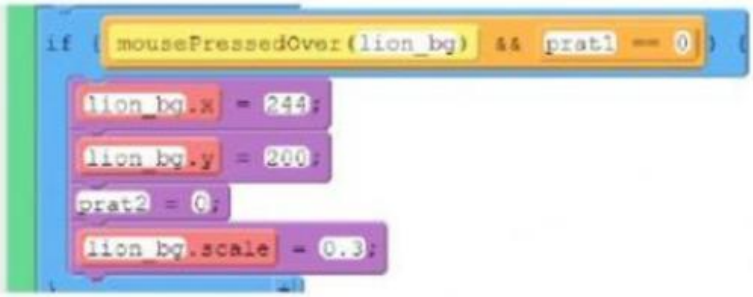
```
function draw() {
  drawSprites();
```

LIVEWORKSHEETS

❖ "G _O " என பெயரிடப்பட்டுள்ள sprite இன்மேல் mouse ஐ click செய்யும் போது அளவு 0.3 ஆகி x, y அமைவிடம் 86 , 200 ஆக மாற வேண்டும். அப்போது part1 என பெற்றுக் கொடுத்த variables இன் பெறுமானம் 0 ஆக மாற வேண்டும் அதற்குத் தேவையான blocks பின்வருமாறு சேர்க்கவும்.



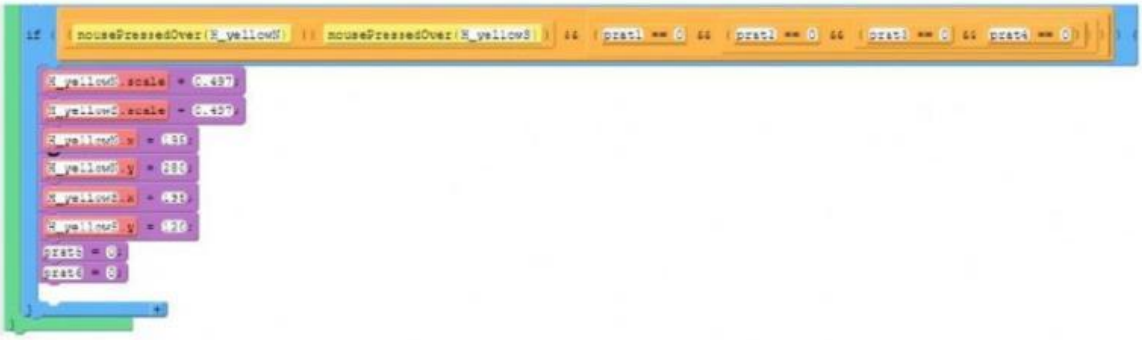
❖ "lion_bg " என பெயரிடப்பட்டுள்ள sprite இன் மேல் mouse ஐ click செய்யும் போது மற்றும் part1 இன் பெறுமானம் 0 ஆகி இருந்தால் அதன் அளவு 0.3 ஆகி x , y அமைவிடம் 244 , 200 என்று மாற வேண்டும் அப்போது part2 என பெற்றுக் கொடுத்த variables இன் பெறுமானம் 0 ஆக வேண்டும். அதற்குத் தேவையான blocks பின்வருமாறு சேர்க்கவும்.



❖ "v _yellowR " அல்லது "v _yellowL " என பெயரிடப்பட்டுள்ள spirte இன் மேல் mouse ஐ click செய்யும் போது மற்றும் part1 part2 இன் பெறுமதிகள் 0 ஆகி இருந்தால் அவ் sprite இரண்டினதும் அளவு 0.3 ஆகி "v _yellowR" என குறிப்பிடப்படும் sprite இன் x , y அமைவிடம் 31 , 200 ஆகவும், மற்றும் "v _yellowL " என குறிப்பிடப்படும் sprite இன் x , y அமைவிடம் 359 , 200 ஆக மாற வேண்டும். அப்போது part3 , part4 என பெற்றுக்கொடுத்த Variable இன் பெறுமானம் 0 ஆக வேண்டும். அதற்குத் தேவையான blocks பின்வருமாறு சேர்க்கவும்.

LIVEWORKSHEETS

❖ "H _yellowS " அல்லது "H _yellowN " என குறிப்பிடப்படும் sprite இன் மேல் mouse ஐ click செய்யும் போது மற்றும் part1 part2 part3 மற்றும் part4 களின் பெறுமானம் 0 ஆகியிருந்தால் அவ் sprite இரண்டினதும் அளவு 0.497 ஆகி "H _yellowN " எனக் குறிப்பிடும் படும் sprite இன் x , y அமைவிடம் 195 மற்றும் 280 ஆக மற்றும் "H _yellowS " எனக் குறிப்பிடப்படும் sprite இன் x , y அமைவிடம் 359 மற்றும் 200 ஆக மாற வேண்டும். அப்போது part3 மற்றும் part4 எனப் பெற்றுக் கொடுக்கப்பட்ட variables இன் பெறுமானம் 0 ஆக வேண்டும். அதற்குத் தேவையான blocks பின்வருமாறு சேர்க்கவும்.



LIVEWORKSHEETS