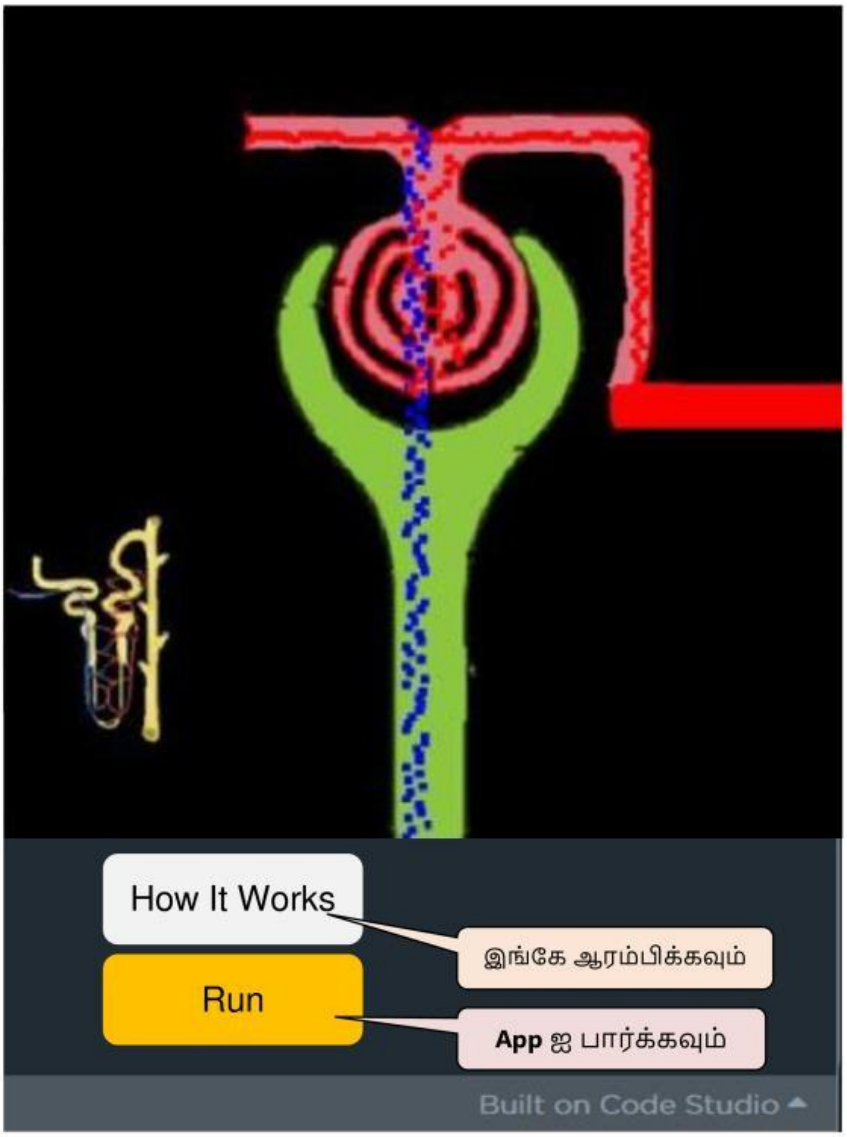
Homework Assignment
வீட்டு வேலை ஒப்படை

88

DP EDUCATION

Coding School



LIVEWORKSHEETS

- சிறுநீர் வடிகட்டும் செயற்பாடு நடைபெறும் அமைப்பை காட்டுவதற்கு app உருவாக்குவோம்.

- இங்கு என்ன நடக்கின்றது என்றால், மேல் தமனி (superior artery) வழியாக வரும் இரத்தம் குடலில் அதிக அழுத்தத்திற்கு உள்ளாகிறது. சிவப்பு இரத்த அணுக்கள், வெள்ளை இரத்த அணுக்கள் மற்றும் பிளேட் லெட்டுக்கள் குரோமின் வெளிப்பாட்டிற்கு நகராது அதே நேரத்தில் தண்ணீர் புரோமின் (bromine) வெளிப்பாட்டுக்கு நகரும். அந்த செயல் முறையைப் படிக்க ஒரு app ஐ உருவாக்குவோம்.

- இந்த app ஐ design செய்வதற்குரிய images library இற்குள் உங்களுக்கு பெற்றுத்தரப்பட்டுள்ளது.
- sprite create பண்ணும் போது பின்வருமாறு code blocks பயன்படுத்துவோம்.

```
var guchjika = createSprite(215, 120);
guchjika .setAnimation("G.png");
guchjika .scale = 0.9;
var g = createSprite(350, 195);
g .setAnimation("line 34.png_2");
g .scale = 0.6;
var broman_promotion = createSprite(200, 260);
broman_promotion .setAnimation("Picture423.png_1");
broman_promotion .scale = 0.9;
var bp3 = createSprite(305, 190);
bp3.setAnimation("Picture1line.png_1");
bp3 .scale = 0.4;
var bp = createSprite(203, 196);
bp.setAnimation("black.png");
bp .scale = 0.4;
var n_1 = createSprite(50, 300);
n_1.setAnimation("downloadggg.png_1");
n_1 .scale = 0.5;
var bp2 = createSprite(308, 70);
bp2.setAnimation("pppppper.png_1");
bp2 .scale = 0.4;
```

LIVEWORKSHEETS

❖ பின்வரும்blocks களில் உள்ளவாறு variables உருவாக்கவும்.

```
var totalblood = 0;
var groupblood = createGroup();
var totalblood3 = 0;
var groupblood3 = createGroup();
var totalwater2 = 0;
var totalblood2 = 0;
var groupwater2 = createGroup();
var groupblood2 = createGroup();
camera.on();
```

❖ பின்வருமாறு “prats” என function ஒன்றை உருவாக்கவும். இங்கு குருதி மற்றும் நீர் சேர்வதற்கு பின்வருமாறு blocks பயன்படுத்துவோம்.

```
function parts() {
  var blood = createSprite(115, randomNumber(67, 69));
  blood.shapeColor = "red";
  blood.scale = 0.04;
  blood.lifetime = 120;
  totalblood = totalblood + 1;
  var water2 = createSprite(randomNumber(190, 200), 60);
  water2.shapeColor = "blue";
  water2.scale = 0.04;
  water2.lifetime = 120;
  totalwater2 = totalwater2 + 1;
  var blood2 = createSprite(randomNumber(190, 215), 60);
  blood2.shapeColor = "red";
  blood2.scale = 0.04;
  blood2.lifetime = 120;
  totalblood2 = totalblood2 + 1;
  var blood3 = createSprite(randomNumber(296, 300), 65);
  blood3.shapeColor = "red";
  blood3.scale = 0.04;
  blood3.lifetime = 120;
  totalblood3 = totalblood + 1;
```

“blood” எனப்படும் variable இற்கு சேர்க்கப்படும் dots களுக்குரிய நிறம் மற்றும் அளவு உருவாக்கப்பட்டுள்ளது.

“water2” எனப்படும் variable இற்கு சேர்க்கப்படும் dots களுக்குரிய நிறம் மற்றும் அளவு உருவாக்கப்பட்டுள்ளது.

“blood2” எனப்படும் variable இற்கு சேர்க்கப்படும் dots களுக்குரிய நிறம் மற்றும் அளவு உருவாக்கப்பட்டுள்ளது.

“blood3” எனப்படும் variable இற்கு சேர்க்கப்படும் dots களுக்குரிய நிறம் மற்றும் அளவு உருவாக்கப்பட்டுள்ளது.

LIVEWORKSHEETS

❖ பின்வருமாறு blocks உருவாக்கி அவற்றினை prats function இற்குள் சேர்க்கவும். “groupblood”, “groupblood2”, “groupblood3” மற்றும் “groupwater2” என்ற group இற்கு “blood” , “blood2” ,“blood3” மற்றும் “water2” போன்றன சேர்க்கவும். அதற்காக பின்வருமாறு block பயன்படுத்தவும் அதனை “prats” என function இற்கு தொடர்பு படுத்தவும்.

```
groupblood.add(blood);
groupblood2.add(blood2);
groupblood3.add(blood3);
groupwater2.add(water2);
```

❖ “groupblood”, “groupblood2”, “groupblood3” மற்றும் “groupwater2” போன்ற group இற்கு பின்வருமாறு வேகம் பெற்றுக் கொடுக்க.

```
groupblood3.setVelocityEach(0, 3);
groupblood.setVelocityEach(3, 0);
groupwater2.setVelocityEach(0, 3);
groupblood2.setVelocityEach(0, 3);
```

❖ function draw block இற்குள் blackground மற்றும் drawSprite போன்ற blocks சேர்க்கவும்.

```
function draw() {
  background("black");
  drawSprites();
```

❖ function draw block இதற்குள் பின்வருமாறு blocks சேர்க்கவும்

```
for (var i = 0; i < totalblood; i++) {
  if (groupblood2.get(i) != undefined && groupblood2.get(i).collide(bp)) {
    groupblood2.get(i).destroy();
  }
}
for (var i = 0; i < totalblood; i++) {
  if (groupblood.get(i) != undefined && groupblood.get(i).collide(bp2)) {
    groupblood.get(i).destroy();
  }
}
for (var i = 0; i < totalblood; i++) {
  if (groupblood3.get(i) != undefined && groupblood3.get(i).collide(bp3)) {
    groupblood3.get(i).destroy();
  }
}
parts();
```

LIVEWORKSHEETS