

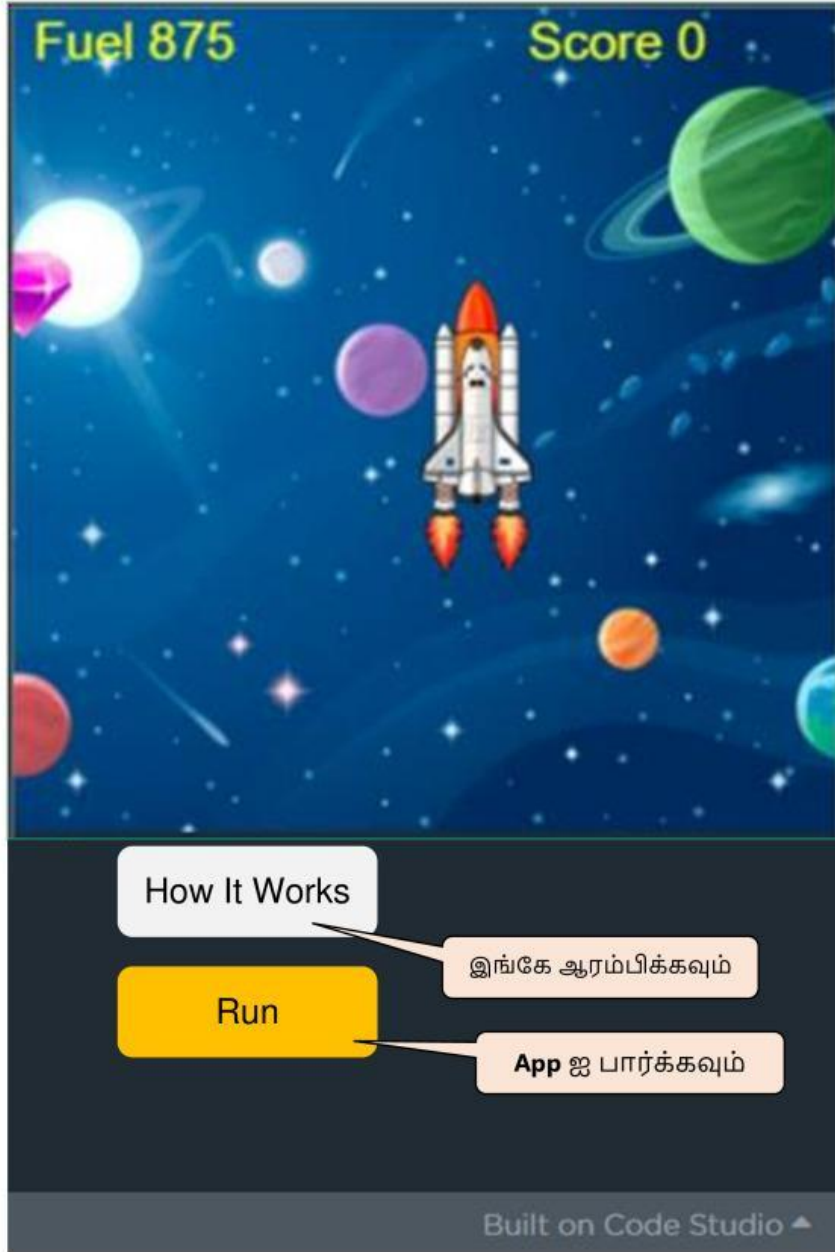
Homework Assignment

வீட்டு வேலை ஒப்படை

98



Coding School



- ❖ Spaceship Game ஒன்றை உருவாக்குவோம் .
- ❖ விண்கலத்தின் எரிபொருள் முடிவதற்கு முன் எரிபொருளைப் பெற்று, மாணிக்கங்களை சேர்த்து, புள்ளிகளை சேர்த்து விளையாடுவதற்கு இந்த game ஐ உருவாக்குவோம்.
- ❖ முதலில் background image ஒன்றை add பண்ணிக் கொள்வோம். விண்கலத்தின் image ஒன்று animation library இற்குள் உங்களுக்குப் பெற்றுத் தரப்பட்டுள்ள project இற்குள் உட்படுத்தப்பட்டுள்ளது.

```
var backgroundImage = createSprite(200, 200);
backgroundImage.setAnimation(▼ "Background.jpg_1");
```

- ❖ அதன் பின் விண்கலத்தின் sprite ஐ உருவாக்குவோம்.

```
var shuttle = createSprite(200, 340);
shuttle.setAnimation(▼ "Shuttle.png_1");
shuttle.scale = 0.5;
```

- ❖ Game over ஆகும்போது தெரியும் sprite ஐ உருவாக்கிக் கொள்வோம்.

```
var gameOver = createSprite(200, 200);
gameOver.setAnimation(▼ "game over.png_1");
gameOver.scale = 2;
gameOver.visible = 0;
```

- ❖ App ஒன்றை உருவாக்குவதற்கு தேவையான variables பின்வருமாறு define செய்து கொள்வோம்.

```
var countForPurpleGems = 0;
var countForAsteriod = 0;
var countForFuelCan = 0;
var totalPurpleGems = 0;
var totalAsteroids = 0;
var totalFuelCans = 0;
var fuel = 1000;
var countOfPurpleGemOfCollect = 0;
```

- ❖ countFor... variables மூலம் ஒவ்வொரு item மேலிருந்து கீழ்நோக்கி வருவதற்கு எடுக்கும் காலத்தைக் கணித்துக் கொள்வதற்கும், total... variables வழங்கப்பட்ட items களின் count ஐ store பண்ணிக் கொள்வதற்கும், பாவிப்பதற்கும் உருவாக்கிக் கொள்ளும்.
- ❖ Fuel என்ற variable 1000 ஐ சமனாக்கிக் கொண்டிருப்பது முதல் எரிபொருள் பெறுமதியை store பண்ணிக் கொள்வதற்கும் மீண்டும் மீண்டும் fuel can ஒன்றை collect பண்ணும் போது அது மீண்டும் 1000 ஆக்கிக் கொள்வதற்குமாகும்.
- ❖ ஒவ்வொரு item இற்கும் அவற்றின் groups பின்வருமாறு define பண்ணிக் கொள்க.

```
var gems = createGroup();
var fuelCans = createGroup();
var asteroids = createGroup();
```

- ❖ Gems, Asteroids மற்றும் fuel can drop ஆவதற்குரிய functions பின்வருமாறு உருவாக்கிக் கொள்க.
- ❖ ஊதா நிற மாணிக்கங்கள் கீழே விழுமாறு உருவாக்குவதற்குரிய function பின்வருமாறு அமையும்.

```
function fallPurpleGems() {
  if (countForPurpleGems == 100) {
    countForPurpleGems = 0;
    var purpleGems = createSprite(randomNumber(0, 400), 20);
    purpleGems.setAnimation("purpleGem.png_1");
    purpleGems.scale = 0.2;
    gems.add(purpleGems);
    gems.setVelocityEach(0, 5);
    totalPurpleGems = totalPurpleGems + 1;
  }
}
```

- ❖ விண்கற்கள் விழுமாறு உருவாக்குவதற்குரிய function பின்வருமாறு அமையும்.

```
function fallAsteroids() {  
  if (countForAsteriod == 150) {  
    countForAsteriod = 0;  
    var asteroid = createSprite(randomNumber(0, 400), 20);  
    asteroid.setAnimation("Asteroid.png_1");  
    asteroid.scale = 0.4;  
    asteroids.add(asteroid);  
    asteroids.setVelocityEach(0, 5);  
    totalAsteroids = totalAsteroids + 1;  
  }  
}
```

- ❖ Fuel tanks drop ஆவதற்குரிய function பின்வருமாறு உருவாக்கிக் கொள்க.

```
function fallFuelCan() {  
  if (countForFuelCan == 300) {  
    countForFuelCan = 0;  
    var fuelCan = createSprite(randomNumber(0, 400), 20);  
    fuelCan.setAnimation("FuelTank.png_1");  
    fuelCan.scale = 0.2;  
    fuelCans.add(fuelCan);  
    fuelCans.setVelocityEach(0, 5);  
    totalFuelCans = totalFuelCans + 1;  
  }  
}
```

- ❖ அதன் பின் draw function இற்குள் முதல் விண்கலத்தை arrow keys மூலம் move செய்வதற்கு code செய்வோம்.

```
function draw() {  
  if (keyDown(▼ "up")) {  
    shuttle.setSpeedAndDirection(5, 270);  
  }  
  if (keyDown(▼ "down")) {  
    shuttle.setSpeedAndDirection(5, 90);  
  }  
  if (keyDown(▼ "left")) {  
    shuttle.setSpeedAndDirection(5, 180);  
  }  
  if (keyDown(▼ "right")) {
```

- ❖ Game over sprite இன் visibility 1 ஆகாத வரை மேலே உருவாக்கிய functions call செய்யவும்.

```
if (gameOver.visible != 1) {  
  fallPurpleGems();  
  fallAsteroids();  
  fallFuelCan();  
}
```

இதன் மூலம் game over ஆகும்போது gems, asteroids மற்றும் fuel cans மேலிருந்து விழுவதை தடுக்கும். தற்போது நாம் விண்வெளிக்கலம் ஒவ்வொரு உயிரினங்களில் மோதும் போது நடைபெற வேண்டியவற்றை code செய்வோம்.

- ❖ முதலில் shuttle இன் fuel can touch ஆகும் போது fuel அளவு 1000 வரை உயர்வதற்கும் மற்றும் அந்த fuel tank destroy ஆவதற்கும் code செய்யவும்.

```

if (fuelCans.isTouching(shuttle)) {
  for (var i = 0; i < totalFuelCans; i++) {
    if (fuelCans.get(i) != undefined && fuelCans.get(i).isTouching(shuttle)) {
      fuelCans.get(i).destroy();
      playSound(▼"sound://category_accent/puzzle_game_accent_b_01.mp3", ▼false); ─
      fuel = 1000;
    }
  }
}

```

- ❖ விண்வெளிக்கலம் மாணிக்கங்களில் touch ஆகும்போது score add ஆவதற்கு, மற்றும் அதற்குரிய மாணிக்கம் மறைவதற்கு, sound ஒன்று play ஆவதற்கும் பின்வருமாறு code செய்க.

```

if (gems.isTouching(shuttle)) {
  for (var i = 0; i < totalPurpleGems; i++) {
    if (gems.get(i) != undefined && gems.get(i).isTouching(shuttle)) {
      gems.get(i).destroy();
      playSound(▼"sound://category_achievements/lighthearted_bonus_objective_1.mp3", ▼false); ─
      countOfPurpleGemOfCollect = countOfPurpleGemOfCollect + 1;
    }
  }
}

```

- ❖ சிறு கோள் ஒன்று விமானத்தில் மோதும் போது விமானம் அழிந்து game over என காட்சிப்பட வேண்டும். அதற்காக பின்வருமாறு code செய்வோம்.

```

if (asteroids.isTouching(shuttle)) {
  for (var i = 0; i < totalPurpleGems; i++) {
    if (asteroids.get(i) != undefined && asteroids.get(i).isTouching(shuttle)) {
      asteroids.get(i).destroy();
      shuttle.destroy();
      fuel = 0;
      gameOver.visible = 1;
      playSound(▼"sound://category_explosion/8bit_explosion.mp3", ▼false); ─
    }
  }
}

```

- ❖ சிறுகோளில் மோதும் போது சிறு கோள் மற்றும் விமானம் destroy ஆகி fuel இன் பெறுமதி 0 ஆக வேண்டும். அத்துடன் game over sprite ஆக வேண்டும். அழிவடையும் சப்தம் play ஆவதற்கு உருவாக்குக.
- ❖ Fuel level 0 ஆனால் game over ஆவதற்கு, மற்றும் shuttle கீழ்நோக்கி உடைந்து விழுவதற்கு code உருவாக்குவோம்.

```
if (fuel == 0)
{
    fuel = 0;
    shuttle.setSpeedAndDirection(1, 90);
    gameOver.visible = 1;
}
else
{
    fuel = fuel - 1;
}
```

- ❖ எரிபொருளின் பெறுமதி 0 ஆனால் game over ஆவதோடு இல்லாவிட்டால் else part இல் எல்லா சுற்றிலும் fuel variable இன் பெறுமதி ஒன்றால் 1 குறைவதற்கு உருவாக்கப்பட்டுள்ளது.
- ❖ சேகரித்துக் கொண்ட புள்ளிகளை காட்டுவதற்கு மற்றும் எரிபொருளின் அளவை காட்டுவதற்கு பின்வருமாறு code உருவாக்கவும்.

```
drawSprites();
fill(▼"yellow");
textSize(25);
text("Fuel " + fuel, 10, 25);
text("Score " + countOfPurpleGemOfCollect, 250, 25);
```

- ❖ கடைசியில் count variable முழுவதினதும் பெறுமதியை பின்வருமாறு தலா ஒன்று increase செய்க.

```
countForPurpleGems = countForPurpleGems + 1;
countForAsteriod = countForAsteriod + 1;
countForFuelCan = countForFuelCan + 1;
```