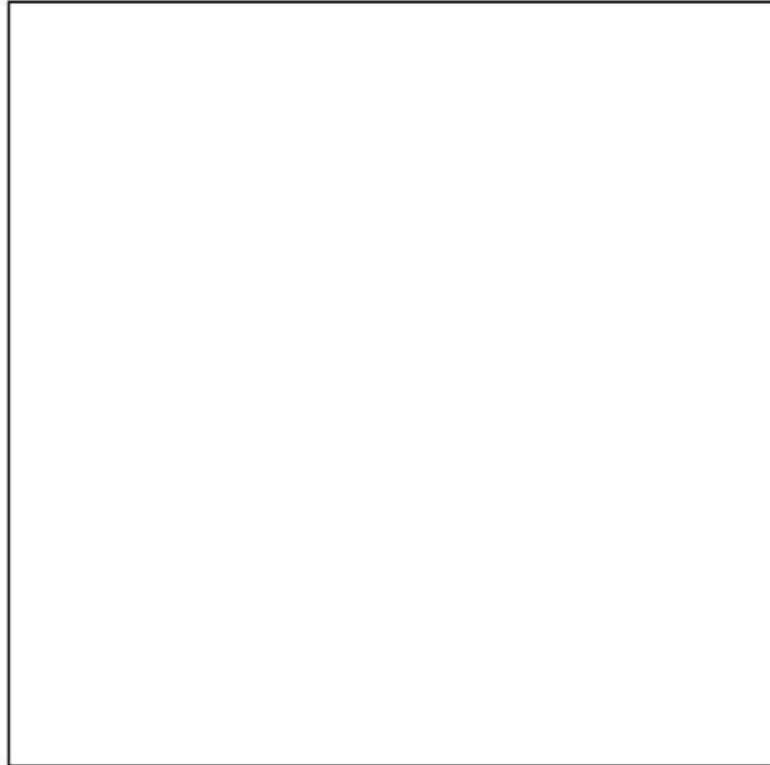


# Project 155

செயற்றிட்டம் 155



## Coding School



- ❖ Backdrop இற்கு print பயன்படுத்தி கருப்பு நிற பின்னணி ஒன்றை உருவாக்கிக் கொள்க.



- ❖ print உருவாக்கிக் கொள்க. அதன் X, Y position மற்றும் size ஐ பின்வருமாறு உருவாக்கிக் கொள்க. அதனை snake எனக் குறிக்கவும்.

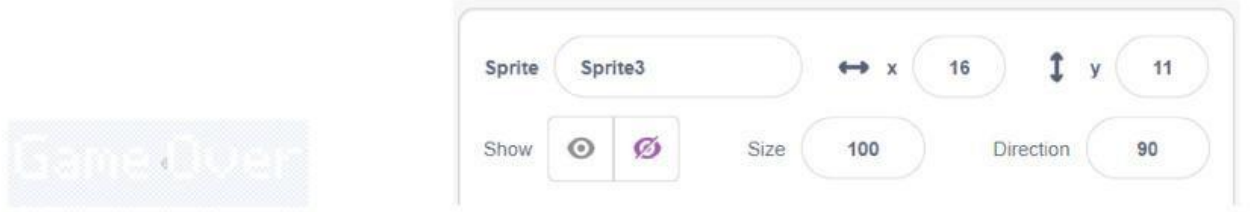
|        |                                                              |      |                                  |           |                                 |
|--------|--------------------------------------------------------------|------|----------------------------------|-----------|---------------------------------|
| Sprite | <input type="text" value="Snake"/>                           | ↔ x  | <input type="text" value="120"/> | ↕ y       | <input type="text" value="0"/>  |
| Show   | <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | Size | <input type="text" value="100"/> | Direction | <input type="text" value="90"/> |

- ❖ print பயன்படுத்தி இளமஞ்சள் நிற சதுரம் ஒன்று உருவாக்கிக் கொள்க. அதன் X, Y position மற்றும் size ஐ பின்வருமாறு உருவாக்குக. அதனை Egg என பெயரிடவும்.



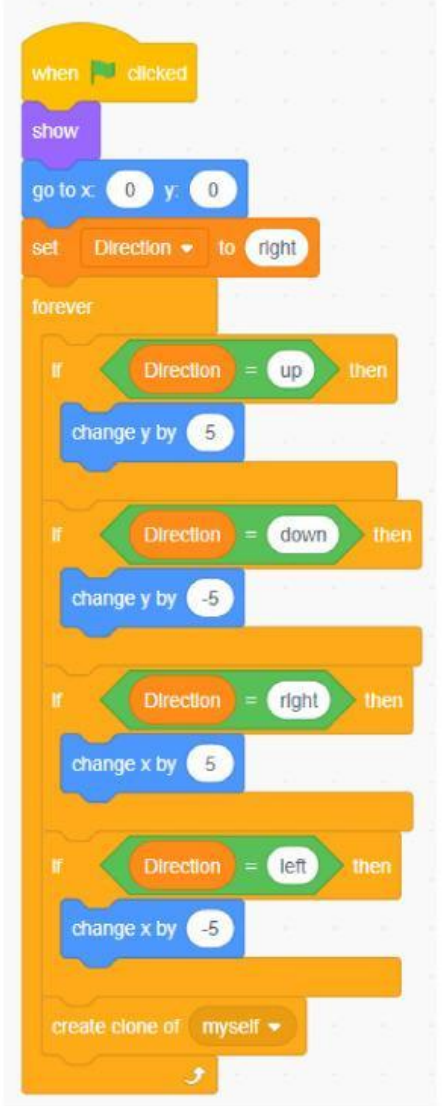
|        |                                                              |      |                                  |           |                                 |
|--------|--------------------------------------------------------------|------|----------------------------------|-----------|---------------------------------|
| Sprite | <input type="text" value="Egg"/>                             | ↔ x  | <input type="text" value="-75"/> | ↕ y       | <input type="text" value="75"/> |
| Show   | <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | Size | <input type="text" value="100"/> | Direction | <input type="text" value="90"/> |

- ❖ print பயன்படுத்தி Game Over என text ஒன்று பின்வருமாறு உருவாக்கி கொள்க. அதன் X, Y position மற்றும் size ஐ பின்வருமாறு உருவாக்கி கொள்க.



- ❖ தற்போது நாம் இந்த app இற்கு code உருவாக்குவோம்.
- ❖ முதலில் நாம் Snake sprite இற்கு code உருவாக்குவோம்.
- ❖ முதலில் Direction மற்றும் Long என variable இரண்டு உருவாக்கிக் கொள்க.
- ❖ பச்சை நிற கொடியின் மேல் click பண்ணும் போது பின்வரும் நிகழ்வு நிகழ்வதற்கு code உருவாக்கவும்.
  - Snake sprite show ஆக வேண்டும்.
  - Snake sprite இன் அமைவிடம் X position 0 Y position 0 ஆக வேண்டும்.
  - ஆரம்பத்தில் Direction variable இற்கு right என assign ஆக வேண்டும்.
  - தொடராக பின்வரும் நிகழ்வு நடைபெற வேண்டியுள்ளதால் forever block ஒன்றை சேர்க்கவும். பின்வரும் நிகழ்வுகளுக்குரிய block set forever block இற்குள் சேர்க்கவும்.

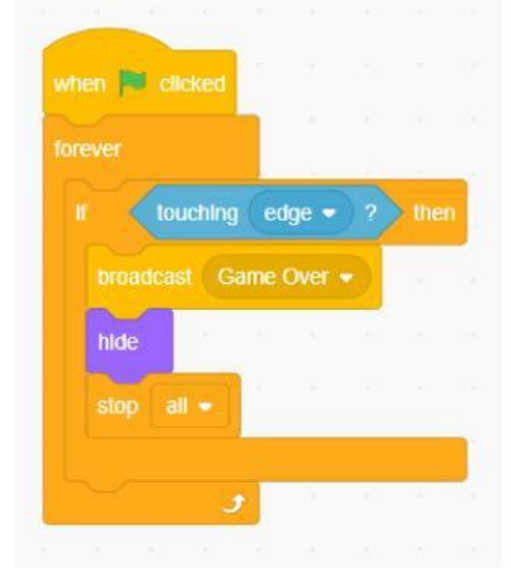
- Direction variable இன் பெறுமதி up என்றால் Y position இன் பெறுமதி தலா 5 அதிகரிக்க வேண்டும்.
- Direction variable இன் பெறுமதி down ஆயின் Y position இன் பெறுமதி தலா 5 குறைய வேண்டும்.
- Direction variable இன் பெறுமதி right ஆயின் X position இன் பெறுமதி தலா 5 அதிகரிக்க வேண்டும்.
- Direction variable இன் பெறுமதி left ஆயின் X position இன் பெறுமதி தலா 5 குறைய வேண்டும்.
- Clone create ஆவதற்கும் code உருவாக்குக.



- ❖ create செய்த clone , long variable இல் assign செய்து கொண்ட பெறுமதிகள் ஒரு சில வினாடிகளுக்குள் delete ஆக வேண்டும்.



- ❖ பச்சை நிற கொடியின் மேல் click செய்யும் போது தொடராக பின்வரும் நிகழ்வு நிகழ்வதற்கு code உருவாக்கவும். snake sprite விளிம்பில் touch ஆகும் போது Game over என message ஒன்று கிடைக்க வேண்டியதோடு இந்த sprite hide ஆக வேண்டும். மேலும் எல்லா நிகழ்வுகளும் நிற்பதற்கும் code உருவாக்கவும். அதற்காக பின்வருமாறு code உருவாக்கவும்.

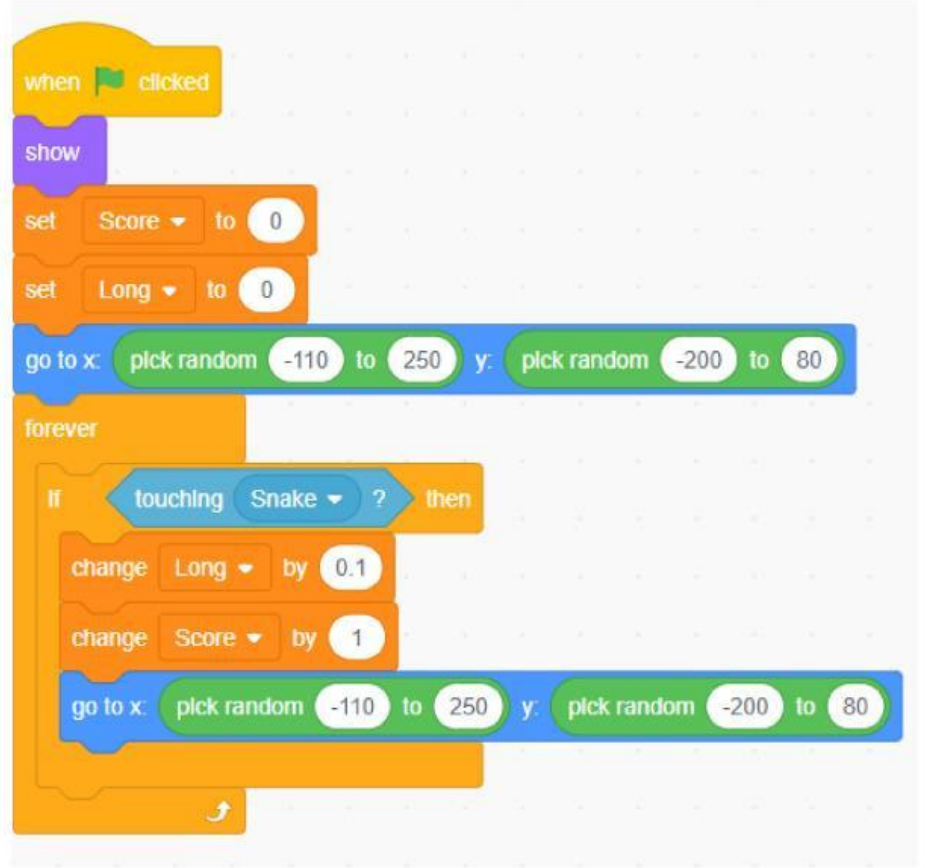


- ❖ Up arrow key இன் மேல் click பண்ணும் போது Direction variable இல் up என assign ஆக வேண்டும்.



- ❖ Down arrow key இன் மேல் click பண்ணும் போது Direction variable இல் down என assign ஆக வேண்டும்.
- ❖ Left arrow key இன் மேல் click செய்யும் போது Direction variable இல் left என assign ஆக வேண்டும்.
- ❖ Right arrow key இன் மேல் click செய்யும் போது Direction variable இல் right என assign ஆக வேண்டும்.
- ❖ தற்போது நாம் Egg sprite இற்கு code உருவாக்குவோம் .

- ❖ முதலில் Score என variable ஒன்றை உருவாக்கவும்.
- ❖ பச்சை நிற கொடியின் மேல் click பண்ணும் போது பின்வரும் நிகழ்வு நிகழ்வதற்கு code உருவாக்கவும்.
  - இந்த sprite , show ஆவதற்கு code உருவாக்கவும்.
  - Score மற்றும் Long variables களின் ஆரம்பப் பெறுமதி 0 என பெற்று கொடுக்க.
  - இந்த sprite இன் X அமைவிடம் -110 இற்கும் 250 இற்கும் இடையில் இருக்க வேண்டியதோடு Y அமைவிடம் -200 இற்கும் 80 இற்கும் இடையில் இருக்க வேண்டும்.
  - தொடராக நடைபெற வேண்டி இருப்பதால் forever block ஒன்றை பயன்படுத்துக. பின்பு if block ஒன்றை அதற்குள் சேர்த்து இந்த sprite இல் snake touch ஆகும் போது வரும் கட்டளையை பெற்றுக் கொடுக்க.
  - இந்த sprite இல் snake touch ஆகும் Long variable இன் பெறுமதி தலா 0.1 மாற வேண்டியதோடு Score variable இன் பெறுமதி தலா 1 மாற வேண்டும். மேலும் இந்த sprite இன் X அமைவிடம் -110 இற்கும் 250 இற்கும் இடையில் இருக்க வேண்டியதோடு Y அமைவிடம் -200 இற்கும் 80 இற்கும் இடையில் இருக்க வேண்டும்.



- ❖ Game over என message ஒன்று கிடைக்கும் போது இந்த sprite hide ஆக வேண்டும்.



- ❖ தற்போது நாம் Game over sprite இற்கு code உருவாக்குவோம்.
- ❖ பச்சை நிற கொடியின் மேல் click பண்ணும் போது இந்த sprite hide ஆக வேண்டும்.



- ❖ Game over என message ஒன்று கிடைக்கும் போது இந்த sprite show ஆக வேண்டும்.

