

ඉතිරි කාලය:

ලකුණු:

Assessment 01

පළමු ඇගයීම



Coding
School

කාලය - පැය 1 යි විනාඩි 40 යි



Sprite Lab

නම	
රිමේල් ලිපිනය	
මධ්‍යස්ථානය DP IT CAMPUS	

මෙම ඇගයීමේදී ඔබට දෙන ලද උපදෙස් අනුව ව්‍යාපෘතියක් සම්පූර්ණ කිරීමට හා ඔබේ ව්‍යාපෘතිය හා සම්බන්ධ ප්‍රශ්න ඇතුළත් අන්තර්ක්‍රියාකාරී අභ්‍යාස (interactive exercises) සඳහා පිළිතුරු සැපයීමට ඇත. ඒ සඳහා මුළු කාලය පැය 1 යි විනාඩි 40 ක් ලැබේ.

ඔබ Sprints Lab තුළදී භාවිතා කරන පහත දැක්වෙන එක් එක් Sprints ඒවාට සුදුසු නම් සහිත කොටු තුළින් ගෙන ගොස් තබන්න.



පියාභින පිරිසිය



වාඩ්ඩ් සිටින ළමයා



බටහිරට යන ළමයා

වලාකුළු

ඉදිරියට හැරුණු බටහිරට ගිය ළමයා

බෝලය

නැගි සිටිනලද වාඩ්ඩ් සිටි ළමයා

ආරම්භ කරන්න

ඉහත **ආරම්භ කරන්න** ලෙස දැක්වෙන ලින්ක් එක මගින් Sprite Lab ව්‍යාපෘතියට පිවිසෙන්න.

Remix

ක්ලික් කර ඔබේ ව්‍යාපෘතිය ආරම්භ කරන්න.

Rename

මගින් ඔබේ නම ලබා දී

Save

මගින් එය සේවි කරගන්න

පහත උපදෙස් අනුව ඒවාට අදාළ blocks යොදාගනිමින් පියවරෙන් පියවර ව්‍යාපෘතිය සම්පූර්ණ කරන්න.

- ✓ New Sprit එකක් ලෙස පියාබන පිරිසියක් එකතු කරන්න. (එහි පිහිටීම 353,196 සහ එහි ප්‍රමාණය 150ට සකසන්න)
- ✓ බටහිර දෙසට හැරී සිටින ළමයෙකුගේ රූපයක් එකතු කරන්න. (පිහිටීම 380,43 ලෙස සකසන්න)
- ✓ ඉදිරිපස බලා වාඩි වී සිටින ළමයෙකුගේ රූපයක් එකතු කරන්න. (පිහිටීම 124,30 ලෙස සකසන්න)
- ✓ ප්‍රමාණය 25ක් වූ බෝලයක් එකතු කර එහි පිහිටීම 260,20 ලෙස සකසන්න.
- ✓ වළාකුලක රූපයක් එකතු කර එහි ප්‍රමාණය 25 සහ පිහිටීම 105,400 ලෙස සකසන්න.
- ✓ තවත් වළාකුලක රූපයක් එකතු කර එහි ප්‍රමාණය 100 සහ පිහිටීම 342,376 ලෙස සකසන්න.
- ✓ Left arrow key click කළ විට බටහිර දෙසට හැරී සිටින ළමයා බස්නාහිර දිශාවට 20pixel ගමන් කිරීමට අවශ්‍ය blocks යොදන්න.
- ✓ Right arrow key click කළ විට බටහිර දෙසට හැරී සිටින ළමයා නැගෙනහිර දිශාවට 20pixel ගමන් කිරීමට අවශ්‍ය blocks යොදන්න.
- ✓ Left & Right arrow keys මගින් සිදුවන ළමයාගේ චලනයන් සමගම පියාබන පිරිසියද බස්නාහිර හා නැගෙනහිර දිශාවන්ට 20 Pixel බැගින් ගමන් කරන ලෙස සකසන්න. එනම් ළමයා සමගම පියාබන පිරිසියද ගමන් කරයි.
- ✓ ගමන් කරන ළමයා බෝලය ස්පර්ශ වූ විට, බෝලය කුඩා වී නොපෙනී යාමට අදාළ block යොදන්න.

- ✓ ගමන් කරන ළමයා, වාඩි වී සිටින ළමයා ස්පර්ශ වූ විට, පහත දේ සිදුවීමට අදාළ blocks යොදන්න.

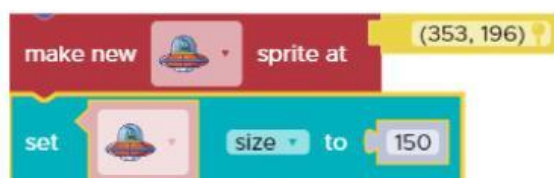
- වාඩි වී සිටි ළමයා නැගි සිටින ළමයෙකුගේ රූපයක් බවට වෙනස් වේ,
- ගමන් කළ ළමයා ඉදිරිපසට හැරී සිටින ළමයෙකු බවට පත්වේ.
- පියාබන පිරිසිය තිගැස්මට ලක්වේ. එවිට ම
- ළමුන් දෙදෙනාම පියාබන පිරිසිය දෙසට ඇදී යයි. (එනම් ළමයින් දෙදෙනා උතුරු දෙසට ගමන් කරයි.)

දැන් ළමුන් දෙදෙනා රැගෙන පියාබන පිරිසිය වළාකුළු හරහා නොපෙනී යන ආකාරය දැක්විය යුතුය. මේ සඳහා...

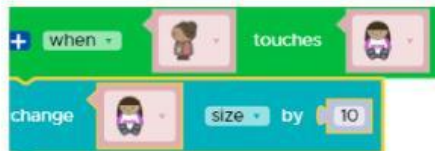
- ✓ පියාබන පිරිසියේ ඔවුන්ගෙන් එක්කෙනෙක් හෝ ගැටුණු විට දෙදෙනාම නොපෙනීයාම සිදු වී පියාබන පිරිසිය උතුරු දිශාවට ගමන් කිරීමට හා.
- ✓ පියාබන පිරිසිය වළාකුළු ස්පර්ශ වූ වහාම උතුරු දිශාවට ගමන් කිරීම නවතා, කුඩා වී තිරයෙන් නොපෙනී යාමට අදාළ blocks යොදන්න.

ඔබේ ව්‍යාපෘතිය සම්පූර්ණ කර පහතින් අසා ඇති ප්‍රශ්නවලට නිවැරදි පිළිතුර සපයන්න.

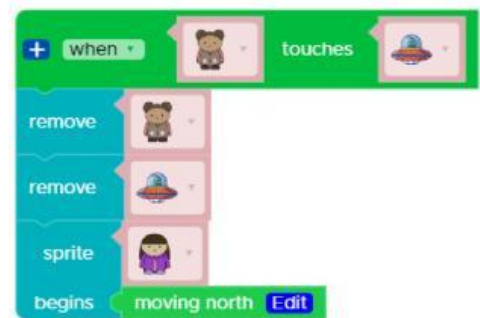
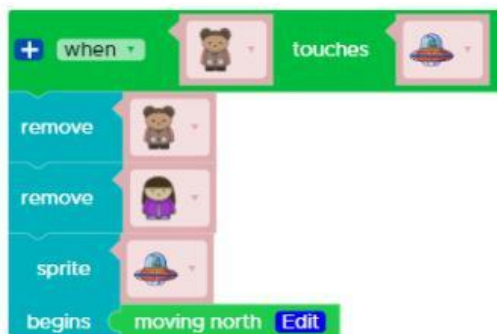
1. පියාබන පිරිසිය එක් කර ජරමාණය 150ට සකස් කිරීමට ඔබ යොදාගත් බ්ලොක් එක කුමක්ද?



2. ඇවිදගෙන එන ළමයා, වාඩි වී සිටින ළමයාගේ ස්පර්ශ වීමත් සමග එම ළමයා නැගී සිටින ළමයෙකුගේ රූපයක් බවට වෙනස්වීම සඳහා යොදාගත් බ්ලොක් එක කුමක් ද?



3. ඉදිරිය බලාසිටින ළමයා පියාභන පිරිසියේ ස්පර්ශ වූ වහාම ළමුන් දෙදෙනාම තිරයෙන් නොපෙනී ගොස් පියාභන පිරිසිය උතුරට ගමන් කිරීම සඳහා සුදුසු බ්ලොක් එක කුමක්ද?

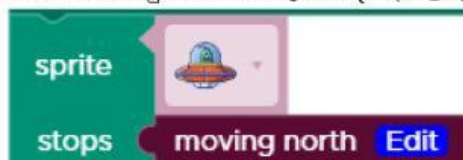


4. When Left Pressed යන බ්ලොක් එක යොදාගන්නේ කුමකටද? (පිළිතුර තෝරන්න)

5. නිගැස්සීම සඳහා යොදාගන්නා keyword එක කුමක්ද? (පිළිතුර ටයිප් කරන්න)

6. කුඩා වී තිරයෙන් ඉවත්වී යා ම සඳහා යොදාගන්නා keyword එක කුමක්ද? (පිළිතුර ටයිප් කරන්න)

7. මෙමගින් සිදුවන්නේ කුමක්ද? (පිළිතුර තෝරන්න)



8.



මෙහිදී සිදුවන්නේ කුමක්ද? (පිළිතුර තෝරන්න)

■ නිවැරදි පිළිතුරු තෝරා යා කරන්න.

1. ඇවිදගෙන එන ළමයා බෝලයේ ස්පර්ශ වීමෙන් බෝලය කුඩා වී තිරයෙන් නොපෙනී යයි.



2. Left arrow key click කළ විට සිටගෙන සිටින ළමයා සහ පිරිසිය බටහිරට ගමන් කරයි.



3. නැගෙනහිරට එන ළමයා,වාඩ් වී සිටින ළමයා ස්පර්ශ වීමෙන් සිටගැනීම සිදුවී,පියාබන පිරිසිය කැගැස්සීමට ලක් වේ.



4. ළමුන් දෙදෙනාම උතුරු දිශාවට ගමන් කරයි.



5. පියාබන පිරිසිය වලාකුළේ ගැටීමෙන් කුඩා වී තිරයෙන් නොපෙනී යයි.



- පිළිතුරු ලකුණු කිරීමෙන් පසුව මෙහි පහතින් ඇති **FINISH!** Button එක ක්ලික් කරන්න.

- මෙම කාර්ය පත්‍රිකාවේ ඉහළ ඔබේ ලකුණු දිස්වනු ඇති



- ඔබ ලබාගත් ලකුණු ප්‍රමාණය 40 ට අඩු නම් 17 වන ව්‍යාපෘතියේ සිට නැවත අධ්‍යයනය කරන්න



- ඔබ ලබාගත් ලකුණු ප්‍රමාණය 40 ත් 80 ත් අතර නම් නම් මෙම ක්‍රියාකාරකම් ආරම්භ කරන්න. මේ සඳහා ඔබට සහතිකපත්‍රයක් ලැබේ.



- ඔබ ලබාගත් ලකුණු ප්‍රමාණය 80 ට වැඩි නම් 33 වන ව්‍යාපෘතියේ සිට ඉදිරියට අධ්‍යයනය කරන්න



- ඔබේ පරිගණකයේ Snipping Tool එක භාවිතයෙන් මෙම ඇගයීම් පත්‍රිකාවේ පළමු පිටුවේ සක්‍රීන් ෂොට් එකක් ලබාගෙන සේව් කරගන්න



- ඔබ සේව් කරගත් පළමු පිටුවේ සක්‍රීන් ෂොට් එක ඩිජිටල් එඩිට්ෂන්ස් නිල සමූහය වෙත **Share** කිරීමට පිවිසෙන්න

