

Project 307

307 වන ව්‍යාපෘතිය



Coding School



thinkable



❖ මෙහිදී Start Button එක Click කළ විට ක්‍රීඩාව ආරම්භ වේ. බෝලය ඉහළට ගමන් කර ඉහළ ඇති ගඩොල් වල වැදී පහළට ගමන් කරයි. ගඩොල් වල වැදුනු පසු එම ගඩොල් කැටය නැති වී යයි. පසුව පහළට ගමන් කරන බෝලය පැඩලයෙහි වැදුනහොත් නැවත ඉහළට ගමන් කරයි. පැඩලය බෝලය අසලට ගෙනයාමට පෙර බෝලය පහළට ගමන් කළහොත් ක්‍රීඩාව අවසන් වේ. ගඩොල් 5හිම වැදුන පසු Grate Job ලෙස දක්වයි. අතරමැදි බෝලය පැඩලයෙහි නොවැදී ක්‍රීඩාව අවසන් වූ පසු Game Over ලෙස දිස්වේ. Reset Button එක click කර නැවත ක්‍රීඩාව ආරම්භ කළ හැක.

❖ Design කොටස පහත පරිදි සකසාගන්න.

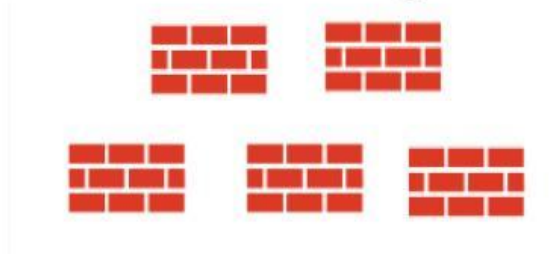
- Screen1 තුළට label එකක් එක්කර එහි Text සඳහා Brick Breaker Game ලෙස ලබාදෙන්න.
- Font size සඳහා 24 ලබාදෙන්න.
- Background color සඳහා # 4A90E2 යන hex code එක ලබාදෙන්න.
- Font Weight, Text Align, Width හා Height පහත පරිදි සකසාගන්න.

Font Weight Bold	Height Pick One: Fit contents, Fill cont...
Text Align Center	Fit contents
	Width Pick One: Fit contents, Fill cont...
	Fill container

- Row එකක් එක්කර එහි Width හා Height පහත පරිදි සකසාගන්න.

Height Pick One: Fit contents, Fill cont...
Fit contents
Width Pick One: Fit contents, Fill cont...
Fill container

- එම Row එක තුළට Button එකක් එක්කර එය Rename කර StartButton ලෙස ලබාදෙන්න.
- එහි Text සඳහා START ලබාදෙන්න.
- Font size එක 18 ලෙසත්, background color සඳහා # F8E71C යන hex code එකද ලබාදෙන්න.
- Button එකෙහි Border Radius එක සඳහා 75ක් ලබාදෙන්න.
- එලෙසම තවත් Button එකක් එක්කර එය Rename කර ResetButton ලෙස ලබාදෙන්න.
- එහි Text සඳහා RESET ලබාදෙන්න.
- Button එකෙහි අනෙක් design ඉහත Button එකෙහි පරිදිම සකසාගන්න.
- Row එකට පහළින් Canvas එකක් එක්කරගන්න.
- Canvas එක තුළ ඇති Sprite_Type1 තුළට ගොස් Picture list තුළට පහත link එකෙහි ඇති image download කර යොදාගන්න.
https://drive.google.com/drive/folders/1Ed2x1nLg90a1be7WoCndOHBTLugNM0rr?usp=drive_link
- මුලින්ම Brick image එක Add කරගන්න.
- Sprite_Type1 Rename කර BrickSprite ලෙස වෙනස් කරගන්න.
- එහි ඇති Sprite1 වෙත ගොස් අවශ්‍ය නම් size වෙනස් කරගන්න.
- Sprite1 4 වරක් Duplicate කර එම සියල්ලම Brick1, Brick2, Brick3, Brick4, Brick5 ලෙස Rename කරගන්න.
- එම Brick 5ම Canvas එකෙහි උඩම පහත පරිදි ස්ථානගත කරගන්න.

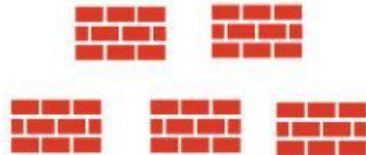


- BrickSprite වෙත ගිය විට පහත පරිදි Button එකක් Sprite class කොටසෙහි දැක්වේ. එය Click කර තවත් Sprite Type එකක් එක්කරගන්න.



- Sprite_Type2 Rename කර BallSprite ලෙස ලබාදෙන්න.
- එසේ එක්කරගත් Sprite Type එකට ball image එක Add කරගන්න.
- පසුව Sprite class කොටසෙහි දැක්වෙන BallSprite Canvas එක මතට drag කරගන්න.
- එහි Sprite2 මත Click කර අවශ්‍ය නම් size වෙනස් කරගන්න.
- Sprite2 Ball ලෙස Rename කරගන්න.

- ඉහත කරගත් පරිදිම තවත් Sprite Type එකක් එක්කරගන්න.
- එය PaddleSprite ලෙස Rename කරගන්න.
- එයට paddle image එක Add කරගන්න.
- පසුව Sprite class කොටසෙහි දැක්වෙන PaddleSprite Canvas එක මතට drag කරගන්න.
- එහි Sprite3 මත Click කර අවශ්‍ය නම් size වෙනස් කරගන්න.
- Sprite3 Paddle ලෙස Rename කරගන්න.
- Canvas එකෙහි design අවසන් වූ පසු පහත පරිදි වේ.



- Canvas එකට පහළින් label එකක් එක්කර scoreLabel ලෙස එය Rename කරගන්න.
- එහි Text සඳහා Score: 0 ලෙස ලබාදෙන්න.
- Font size සඳහා 18 ලබාදෙන්න.
- Background color සඳහා # F8E71C යන hex code එකද ලබාදෙන්න.
- Text Align, Width හා Height පහත පරිදි සකසාගන්න.

Text Align

Center

Height

Pick One: Fit contents, Fill cont...

Fit contents

Width

Pick One: Fit contents, Fill cont...

Fill container

- ඊට පහළින් තවත් label එකක් එක්කර infoLabel ලෙස එය Rename කරගන්න.
- එහි Text සඳහා කිසිවක් ලබා නොදෙන්න.
- Font size සඳහා 18 ලබාදෙන්න.
- Background color සඳහා # 4A90E2 යන hex code එක ලබාදෙන්න.
- එහිදී Text Align, Width හා Height පහත පරිදි සකසාගන්න.

Text Align

Center

Height

Pick One: Fit contents, Fill cont...

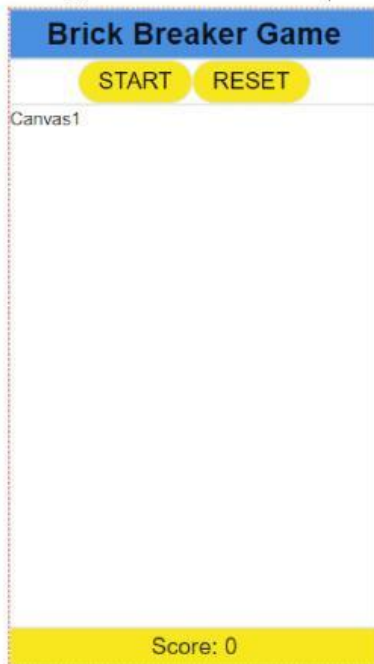
Fit contents

Width

Pick One: Fit contents, Fill cont...

Fill container

- Design කොටස සකසා අවසන් වූ පසු පහත පරිදි වේ.



❖ Code කොටස පහත පරිදි සකසාගන්න.

- Variables තුළ ඇති පහත block එකක් drag කර එහි name ලෙස ඇති කොටසට score ලෙස ලබාදී එම block එකෙහි කෙලවරට Math හි ඇති බිංදුව (0) ලකුණ සහිත block එකක් drag කරගන්න.

initialize app variable name to

- StartButton තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



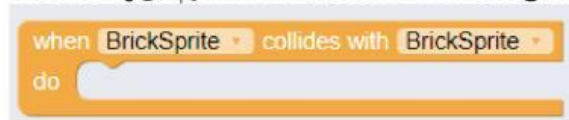
- Direction තුළ ඇති පහත block එකක් drag කර ball තෝරා 30 ලෙස ඇති කොටසට Math හි ඇති අනෙක් පසින් දක්වා ඇති block එකක් drag කර 1 හා 100 ඇති ස්ථානවලට පිළිවෙළින් 190 හා 300 ලබාදෙන්න.



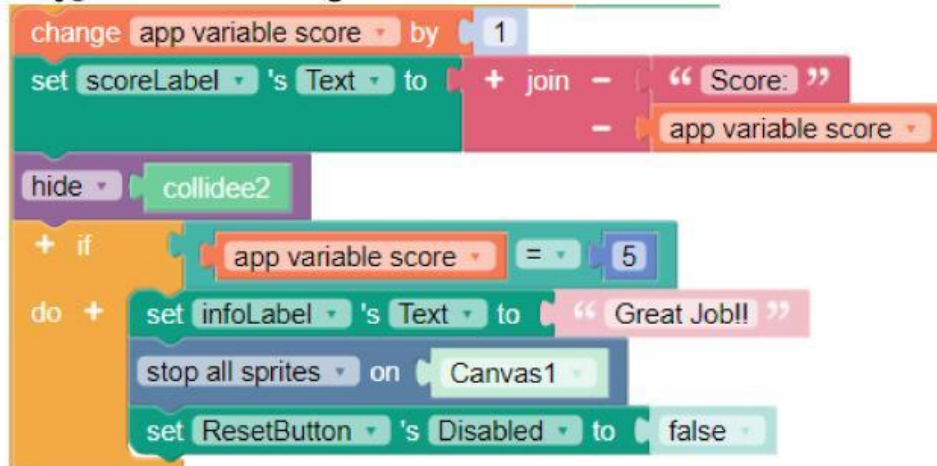
- Motion තුළ ඇති පහත block එකක් drag කර ball තෝරා 100 ලෙස ඇති කොටසට 150 ලබාදෙන්න.



- Events තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරන්න.



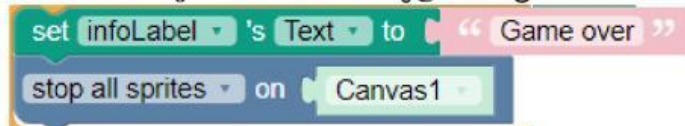
- ඒ තුළට පහත block drag කරන්න.



- Events තුළ ඇති පහත block එකක් drag කර එහි when ට ඉදිරියෙන් තෝරාගැනීමට ඇති ස්ථානයෙන් ball තෝරා with ට ඉදිරියෙන් තෝරාගැනීමට ඇති ස්ථානයෙන් bottom තෝරාගන්න.



- පහත block ඉහත block එක තුළට drag කරන්න.



- Events තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරන්න.



- ඒ තුළට Motion තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



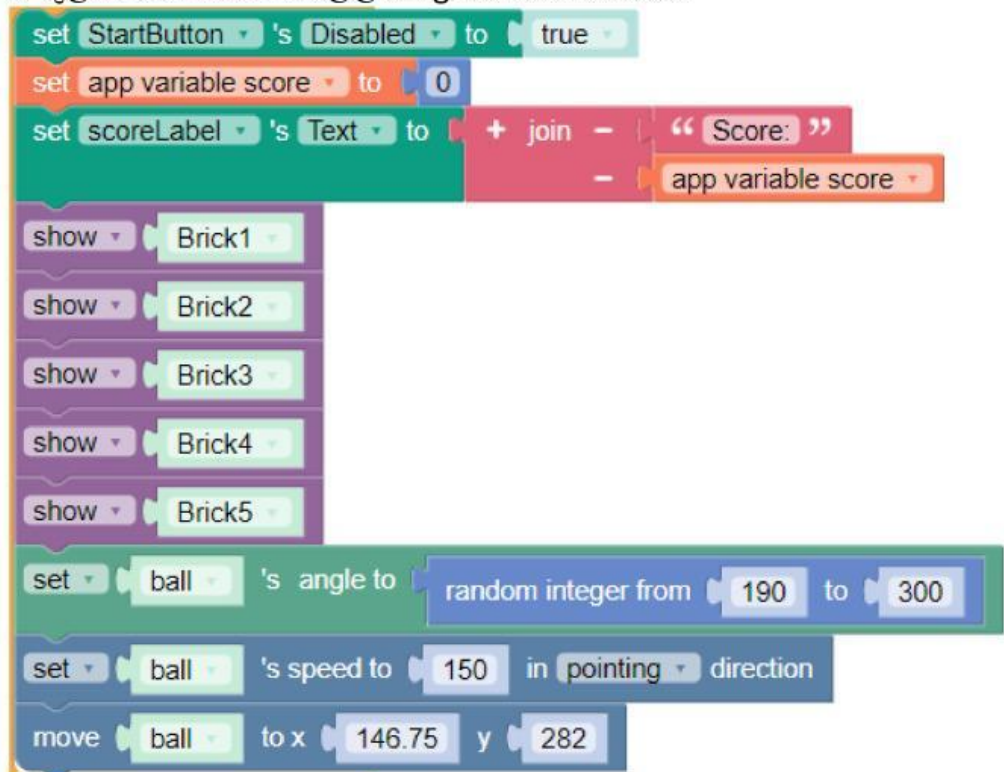
- Brick5 ලෙස ඇති කොටසින් Paddle තෝරා 100 ලෙස ඇති කොටස පහත පරිදි සකසාගන්න.



- ResetButton තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



- ඒ තුළට පහත block සියල්ල drag කර සකසාගන්න.



- සියල්ල code කර අවසානයේ පහත පරිදි දැකගත හැක.

