Project 272

272 வது ப்ரொஜெக்ட்

டிபி கோடிங் பாடசாலை

thunkable

LIVEWORKSHEETS

இன்றைக் Start button-ல் கொடுக்கப் போகும் ஆப்பை கிளிக் பண்ணினால் , அதனுடன் , பயனாளி இன்னொரு மற்றொரு அல்லிக்க தனக் ஆப்பை கிளிக் பண்ணி பயன்படுத்த முடியும் . அதாவது ஒரு ஆப்பை கிளிக் பண்ணி பயன்படுத்தி முடிந்ததும் , மற்றவர் பயனாளி கிளிக் பண்ணினால் , அவர் பயன்படுத்தக்கூடிய மாதிரி ஒரு ஆப்பை கிளிக் செய்யும் ஒரு மைக்ரோசிப் - மல்டிபிள்சிஸ்டம் score ஐ இங்கு காண்பிக்கும் .

இப்பொழுது 272 Home Work Project ஐ design செய்கிறோம் .

- முதலில் screen 1 க்கான Canvas 1 ஐ drag செய்யவும்.
  - அதில் step-1 பயன்படுங் செய்யும் திரைவிரும்பக் ACTORS என்கிற box code ஐ வழங்கவும்.
  - Canvas இதில் உள்ள Sprite1 இதில் செல்லும், அதற்கான picture selection Assets தேர்ந்தெடுக்கவும் image ஐ சேர்த்து உள் இதில் செய்கிற download செய்து, அதனைக் import பண்ணிக்கொள்.

    https://drive.google.com/file/d/1WkSKETQ2-oEYRbbdEBDq2bEdUfzVpwe/view?usp=drive_link

  - Canvas பயன்படுங் கீழே Row குண்டைவு drag செய்யவும்.
  - அதன் height ஐ கீழே உள்ளவாறு சரிபடுத்து செய்கின்றவையும் .

  - அதில் Row இதன் உள்ளே label 1 ஐ drag செய்யவும்.
  - Text ஐ Score என்று மாற்றுவும்.
  - பின்னர்தும் label 1 ஐ drag செய்து, அதன் Text இதுவு 0 என்று வழங்கவும்.
  - Label ஐ rename செய்து LabelScore என்று வழங்கவும்.

LIVEWORKSHEETS

- Margin ஐ கீழே உள்ளவாறு சரிபடுத்தவும்.

- Row குள் பின்னர் Button குண்டைவு drag செய்து, அதை rename செய்து ButtonStart என்று வழங்கவும்.
- Button இதன் background color இதனை #FFFFFF என்றும் text ஐ வழங்கவும்.
- Timer 1 என் உள்ளே timer 2 ஐ drag செய்யவும்.
- மூன்றையும் timer கீழே மாற்றுவதன் கீழே உள்ளவாறு அமைக்கவும்.

LIVEWORKSHEETS

- மூன்றையும் timer கீழ் மாற்றுவதன்கீழ் கீழே உள்ளவாறு சரிபடுத்தவும்.

- Design செய்து முடித்த பிறகு, அது கீழே உள்ளவாறு தோன்றும்.

LIVEWORKSHEETS

* இப்பொழுது வா இப்போக code ஐ உருவாக்குவோம்.
  - முதலில் variable-கள் உள்ளே இருக்கும். கீழே உள்ள block ஐ drag செய்து , அதில் name என்கிற இடத்தில் score என் வழங்கவும்.

  - அதிற்குள் math இல் உள்ள 0 என்கிற block ஐ drag செய்யவும்.
* ButtonStart click ஆகும் போது Start button திரையில் , game இன் தொடங்கு ஆரம்பிக்க code ஐ உருவாக்குவோம்.
  - ButtonStart இதில் உள்ள கீழே கான்டெப்பிற்கு block ஐ drag செய்யவும்.

  - Variables உள்ளே கீழே கான்டெப்பிற்கு block ஐ drag செய்து, அதன் இடத்திலே math வி உள்ள 1 என்ற பயன்படுத்து, அதனை block ஐ drag செய்து 1 இற்கும் பக்கமாக set வழங்கவும்.

  - அதிற்கும் உள்ளே loop இதில் உள்ள கான்டெப்பிற்கு show sprite1 block குண்டைவு drag செய்யவும்.
  - ButtonStart இதில் உள்ள கான்டெப்பிற்கு ButtonStart1 visible to block ஐ drag செய்யவும்.

LIVEWORKSHEETS

- Speed Timer உள்ளே கான்டெப்பிற்கு block ஐ அதன் உள்ளே drag செய்யவும்.

- அதில் பயன்படுங் code செய்கிற முடிவுக்கு பிறகு, அது கீழே உள்ளவாறு கான்டெப்பிற்கு.

* தொடர் ஆரம்பமான பிறகு, பயனாளி screen ல் உள்ளே பயன்படுங் code ஐ உருவாக்குவோம்.
  - Speed Timer ல் உள்ளே கான்டெப்பிற்கு கீழே உள்ள block குண்டைவு drag செய்யவும்.

  - அதிற்குள் loop இதில் உள்ள கான்டெப்பிற்கு show sprite1 block குண்டைவு drag செய்யவும்.
  - Motion உள்ளே கான்டெப்பிற்கு கீழே உள்ள block ஐ drag செய்யவும்.

LIVEWORKSHEETS

- அதில் 100 எனக் குறிப்பிட்டு,,,,,,,,இன்ன பயன்படுங் உள்ளே math இல் உள்ளே கான்டெப்பிற்கு random integer from 1 to 100 block ஐ drag செய்யவும்.
- 1 பயன்படுங் உள்ளே block இதற்கு உள்ளே முன்னுரிமை 10 மற்றும் 250 வழங்கவும்.
- 1 பயன்படுங் உள்ளே block என் உள்ளே முன்னுரிமை 50 மற்றும் 400 வழங்கவும்.
- அதில் பயன்படுங code செய்கிற முடிவுக்கு பிறகு, அது கீழே உள்ளவாறு கான்டெப்பிற்கு.

* பந்து மீது click செய்யப்படும்போது score குவிப்பொன்றான அதிகரிக்க code ஐ உருவாக்குவோம்.
  - Canvas block இதன் உள்ளே கீழே உள்ள கீழே உள்ள block குண்டைவு drag செய்யவும். அது செய்கிற Sprite_Type1 இதற்கு பதிலாக Sprite1 என் வழங்கவும்.

  - அதிற்குள் variable இதில் உள்ள கீழே கான்டெப்பிற்கு block ஐ drag செய்யவும்.

LIVEWORKSHEETS

- LabelScore இதில் உள்ள கீழே கான்டெப்பிற்கு block ஐ drag செய்யவும். அதன் இதற்கேயே variable இதில் உள்ள கான்டெப்பிற்கு app variable Score block குண்டைவு drag செய்யவும்.
- அதில் பயன்படுங் code செய்கிற முடிவுக்கு பிறகு, அது கீழே உள்ளவாறு கான்டெப்பிற்கு.

* காலம் முடிவுக்கு பிறகு, அது திரையில் score 10 தொடர்ந்தவுடன் பின்னால் score 7 ஆக மாற்றம் code ஐ உருவாக்குவோம்.
  - Game Over இதில் உள்ள கான்டெப்பிற்கு block ஐ drag செய்யவும்.

  - அதன் உள்ளே loop இதில் உள்ள hide sprite1 block ஐ drag செய்யவும்.
  - Speed Timer இதில் உள்ள கீழே உள்ள block குண்டைவுக்கு அதன் உள்ளே drag செய்யவும்.

  - அதன் உள்ளே control இதில் உள்ள block குண்டைவு drag செய்து, 10 விநாடிகளாக சரிபடுத்தவும்.

LIVEWORKSHEETS

- LabelScore இதில் கான்டெப்பிற்கு block குண்டைவு drag செய்து, அதன் இதற்கேயே math வி உள்ளே கான்டெப்பிற்கு 0 அதை மாற்றத்து என்கிற block குண்டைவு drag செய்யவும்.

- ButtonStart இதில் உள்ளே கான்டெப்பிற்கு block ஐ drag செய்யவும்.

- அதில் பயன்படுங் code செய்கிற முடிவுக்கு பிறகு, அது கீழே உள்ளவாறு தோன்றும்.

LIVEWORKSHEETS