

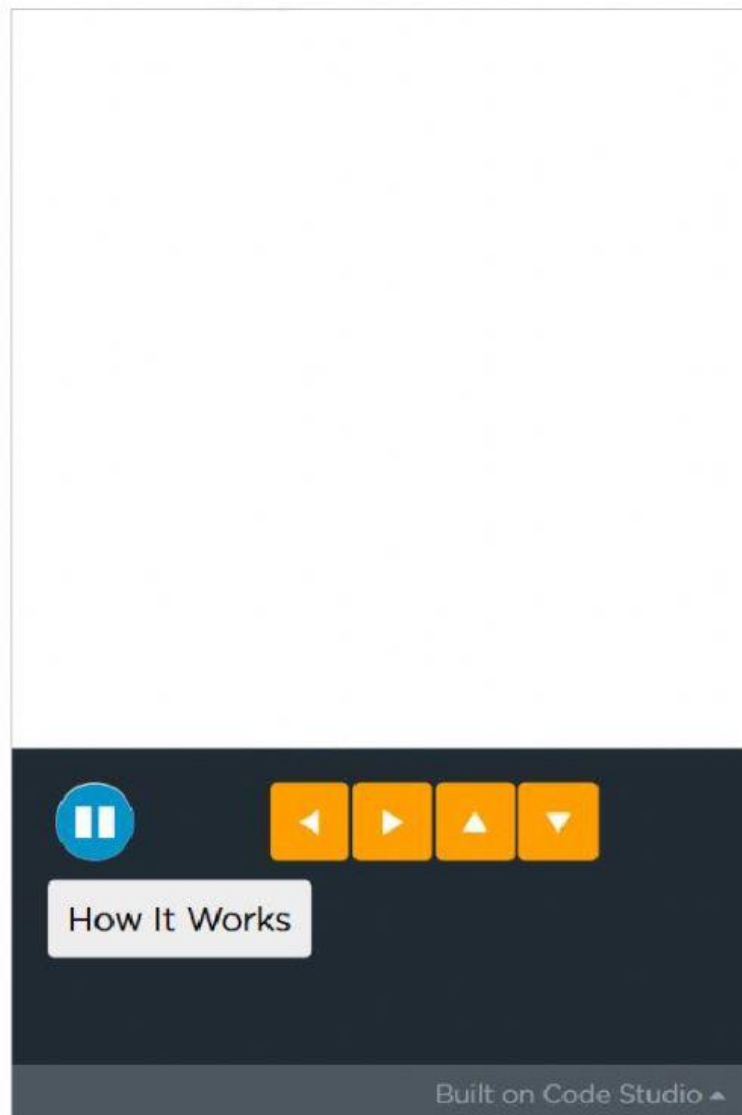
Homework Assignment

ගෙදර වැඩ පවරම

24



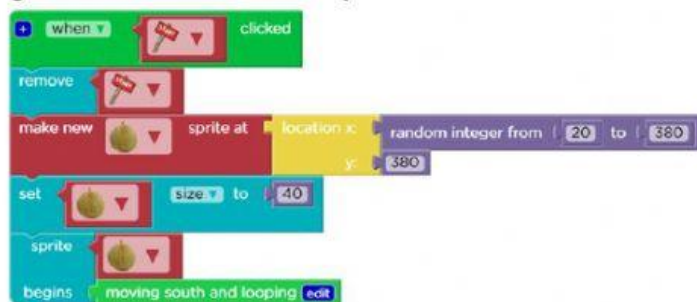
Coding School



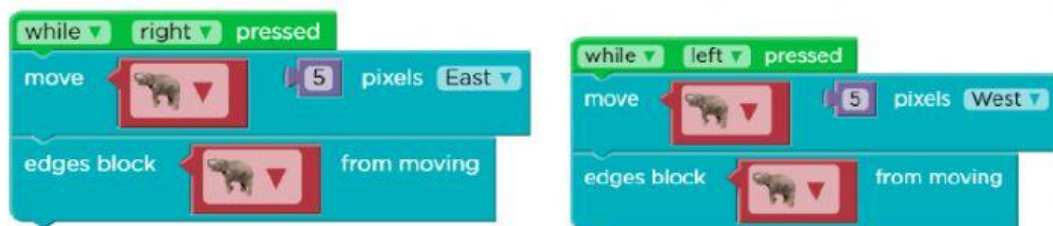
- ඔබට දුරියන් ගසක් සහිත ආරම්භක පසුතලයක් සහ අලි පැටියෙකුගේ රූපයක් ලැබී ඇත.
- Make new sprite ඇසුරින් කඳක සහ star පුවරුවක රූප එක් කරන්න.කඳෙහි ප්‍රමාණය 400 ලෙස සකස් කර එය (190,10) පමණ ස්ථානයක කරන්න.පුවරුවෙහි ප්‍රමාණය 100 ලෙස සකස් කර එය අලියා හොඬින් අල්ලා ගෙන සිටින ලෙස ස්ථාන ගත කරන්න.



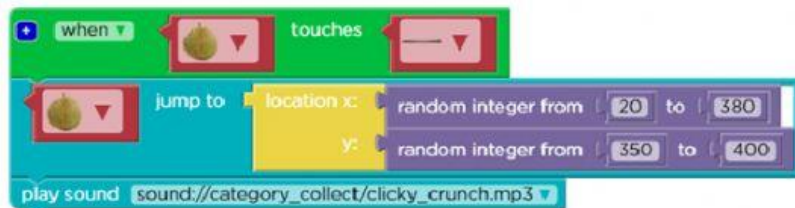
- star පුවරුව මත click කළ විට පුවරුව නොපෙනී ගොස් නොනවත්වා පහළට දුරියන් වැටීමට පහත පරිදි බ්ලොක්ස් සකස් කරන්න.(දුරියන් වල X සඳහා 20 සිට 380 දක්වා, Y සඳහා 380 ලෙස අගයන් ලබා දෙන්න.) දුරියන් වල ප්‍රමාණය 40 ලෙස ලබා දෙන්න.



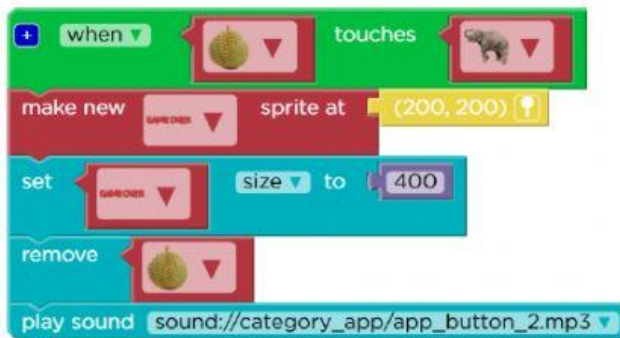
- Left හා right arrow keys click කළ විට බටහිරට pixels 5 ක් සහ නැගෙනහිරට pixels 5ක් ගමන් කිරීමට සහ දාර වලදී අලියාගේ චලනය අවහිර වීමට පහත පරිදි බ්ලොක්ස් සකස් කරන්න.



- දුරියන් ගෙඩිය බිම වැටී ඇති කඳෙහි ස්පර්ශ වූ විට ශබ්දයක් නිකුත් වීමට සහ එම දුරියන් ගෙඩිය jump වී නැවතත් ඉහළ සිට පහළට දුරියන් වැටීමට පහත පරිදි බ්ලොක්ස් සකස් කරන්න.



- දුරියන් ගෙඩිය අලියාගේ ස්පර්ශ වූ විට දුරියන් ගෙඩිය නොපෙනී ගොස් ශබ්දයක් නිකුත් වීමට සහ Game over ලෙස Display වීමට පහත පරිදි බ්ලොක්ස් සකස් කරන්න. Game over sprite එකෙහි ප්‍රමාණය 400 ලෙස සකස් කරන්න.

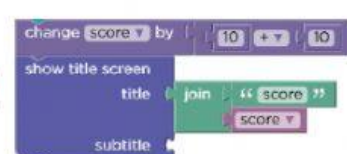
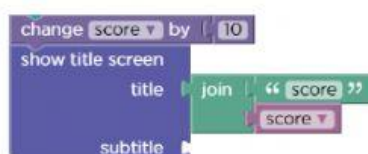
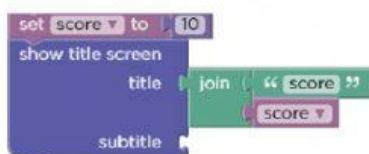


- මෙම Game එකට Score එකක් එක් කිරීමට සුදුසු අවස්ථාවක් ගැන සිතන්න.
- ඔබ කැමති ප්‍රමාණයක ලකුණක් ලැබෙන සේ Game එකට Score එකක් එක් කරන්න.

මෙම ව්‍යාපෘතියට අදාළ ඔබගේ දැනුම පරීක්ෂා කර බැලීමට පහත ප්‍රශ්න වලට පිළිතුරු සපයන්න.

නිවැරදි පිළිතුර තෝරන්න.

1. යොදා ඇති මෙම බ්ලොක්ස් වලට අමතරව දුරියන් ගෙඩිය කඳෙහි ස්පර්ශ වන විටදී ඔබට ලකුණු 10 බැගින් ලැබෙන අතර ඔබ ලබා ගන්නා ලකුණු ප්‍රමාණය තිරය මත Display විය යුතුය. ඊට අදාළ blocks set එක තෝරන්න.



2.  මෙම block එක මඟින් සිදුවන්නේ කුමක්ද?

අලියාගේ චලනය තිරයේ දාර වලදී අවහිර කරයි.

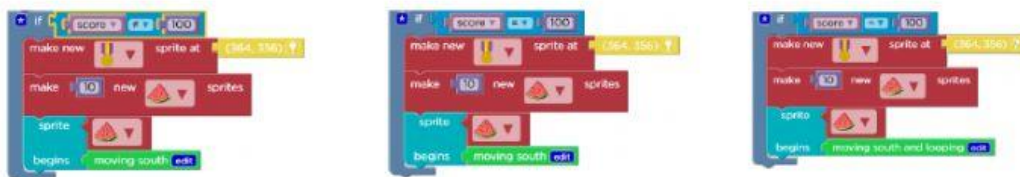
අලියාගේ චලනය නතර කරයි.

අලියා චලනය වෙමින් තිරයෙන් නොපෙනී යයි.

3. දුරියන් ගෙඩිය තිබිය හැකි X පරාසය 20 සිට 380 දක්වා වන අතර, Y පරාසය 380 යැයි සිතන්න. එසේ නම් දුරියන් ගෙඩිය එම පරාසන් හි තිබීමට එක් කළ යුතු blocks මොනවාද?



4. ඔබ ලකුණු 100යට සමාන වූ විටදී ඔබට පදක්කමක් ලැබෙන අතර එම පදක්කම තිරයේ දකුණුපස කෙළවරෙහි දිස් විය යුතුය. තවද අලියාගේ කැමතිම කැමක් වන කොමඩු පඵ 10 ක් ඉහළ සිට පහළට එක් වරක් වැටෙන පරිදි සැකසීමට අවශ්‍ය blocks මොනවාද ?



5. මෙම blocks set එක මඟින් සිදු වන්නේ කුමක්ද?



දුරියන් ගෙඩිය කඳෙහි ස්පර්ශ වූ විට දුරියන් ගෙඩිය X අගය 20 සිට 380 වන සහ Y අගය 350 සිට 400 වන පරාසයකට පනියි.

දුරියන් ගෙඩිය කඳෙහි ස්පර්ශ වූ විට දුරියන් ගෙඩිය X අගය 20 සිට 380 වන සහ Y අගය 350 සිට 400 වන පරාසයකට දුරියන් ගෙඩිය කුඩා වෙමින් ගමන් කරයි.

දුරියන් ගෙඩිය කඳෙහි ස්පර්ශ වූ විට දුරියන් ගෙඩිය X අගය 20 සිට 380 වන සහ Y අගය 350 සිට 400 වන පරාසයකට දුරියන් ගෙඩිය ගමන් කරයි.