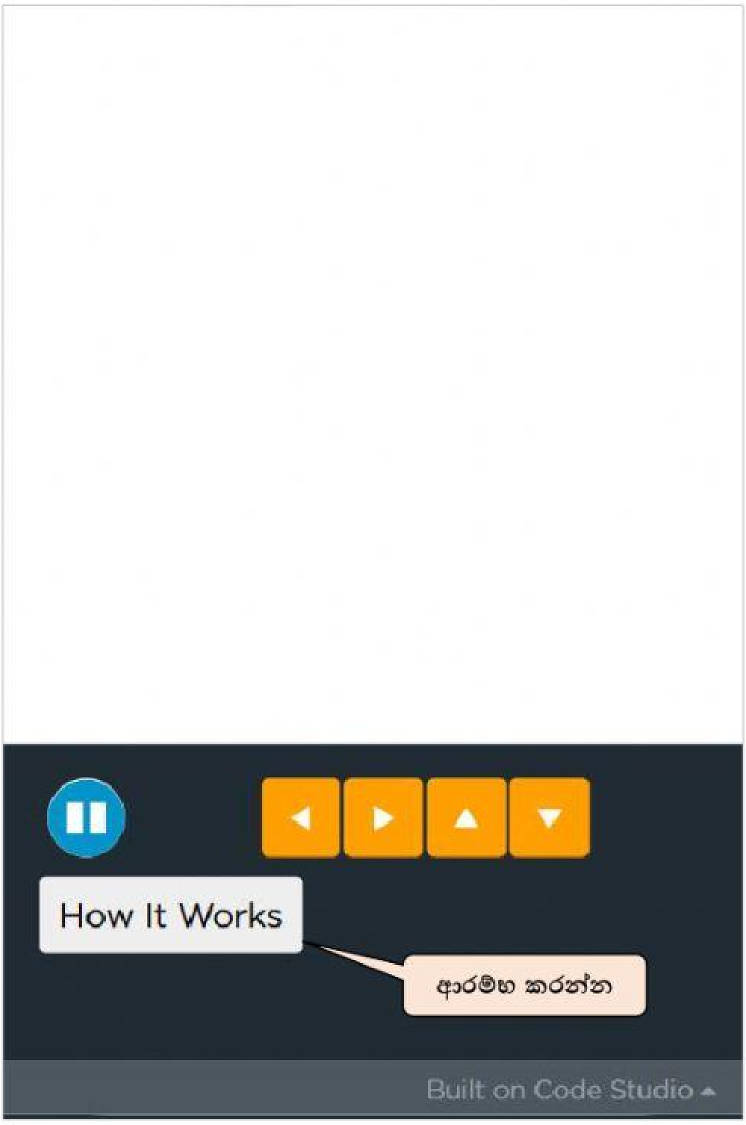
Homework Assignment
ගෙදර වැඩ පැවරුම

DP EDUCATION

Coding School



LIVEWORKSHEETS

ගෙඹිහාමිට කෑම සොයන්න උදව් කරමු.

- ඔබට අවශ්‍ය පසුබිම සහ sprites සියල්ල Background and Sprites නම් Functions එක තුළ ලබා දී ඇත.

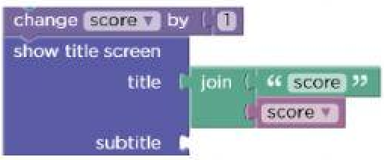
- ගෙඹිහාමි arrow keys මඟින් දිශා හතරටම ගෙන යා යුතුය.

- සර්පයා තිරය පුරා ගමන් කිරීමට අවශ්‍ය පහත blocks පරිදි යොදන්න.

- ඉදිරියේදී ලකුණු දැක්වීමට score නමින් variable එකක් නිර්මාණය කර ඉහත බ්ලොක්ස් වලටම එක් කරන්න.

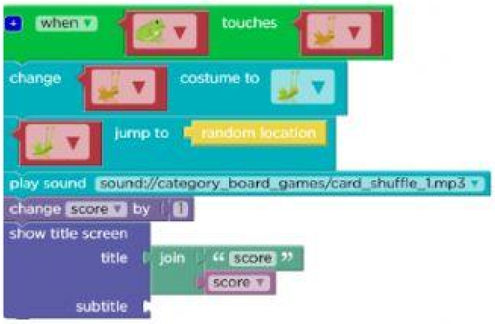
- ගෙඹිහාමි කොළ පැහැති කෘමියාගේ ස්පර්ශ වූ විට කොළ පැහැති කෘමියා දුඹුරු පැහැති කෘමියෙකු බවට වෙනස් වී තිරයේ ඕනෑම තැනකට පැනිය යුතු අතර ශබ්දයක් ද නිකුත් වීමට අදාළ blocks යොදන්න.

- ගෙඹිහාමි කොළ පැහැති කෘමියාගේ ස්පර්ශ වන විට දී ඔබට ලකුණු එක බැගින් ලැබේ එලෙස ඔබට ලැබෙන ලකුණු තිරය මත පෙන්වීමට අදාළ පහත blocks පරිදි යොදන්න.

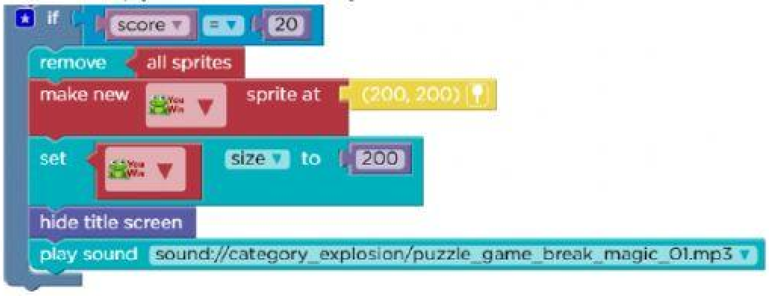


- ඉහත ආකාරයටම ගෙඹිහාමි දුඹුරු පැහැති කෘමියාගේ ස්පර්ශ වූ විට දුඹුරු පැහැති කෘමියා කොළ පැහැති කෘමියෙකු බවට වෙනස් වී තිරයේ ඕනෑම තැනකට පැනිය යුතු අතර ශබ්දයක් ද නිකුත් විය යුතු වේ. ගෙඹිහාමි දුඹුරු පැහැති කෘමියාගේ ස්පර්ශ වන විට ලකුණු එක බැගින් ලැබිය යුතු අතර එම ලකුණු තිරයේ පෙන්විය යුතු වේ.

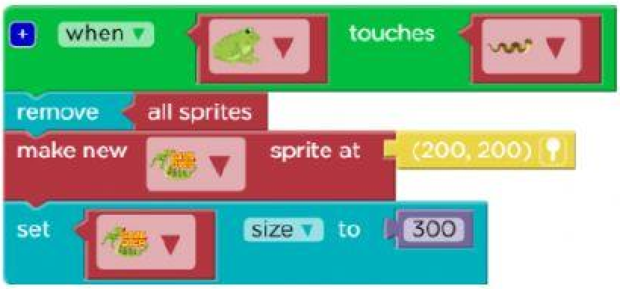
LIVEWORKSHEETS



❖ ඔබ ලබා ගත් ලකුණු ප්‍රමාණය ලකුණු 20 ට සමාන වූ විට ගෙඹිහාමි, සර්පයා, කෘමියා යන සියළුම sprites නොපෙනී යා යුතු අතර You win නම් sprite එක (ප්‍රමාණය 200 ට සකසන්නග) තිරයේ දිස් වේ. මෙහිදී ශබ්දයක්ද නිකුත් විය යුතු වේ. ඊට අදාළ blocks යොදන්න.



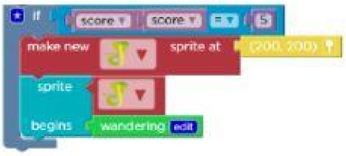
❖ ගෙඹිහාමි සර්පයාගේ ස්පර්ශ වූ විට ගෙඹිහාමි, සර්පයා, කෘමියා යන සියළුම sprites නොපෙනී යා යුතු අතර Game over නම් sprite එක (ප්‍රමාණය 300 ට සකසන්න.) තිරයේ දිස් වේ. ඊට අදාළ blocks යොදන්න.



LIVEWORKSHEETS

නිවරදි පිළිතුර තෝරන්න.

1. ඔබ ලබා ගන්නා ලකුණු ප්‍රමාණය ලකුණු 5 ට සමාන වන විටදි නයෙකු නොනවත්වා තිරය පුරා ගමන් කිරිමට අදාළ blocks මොනවාද?

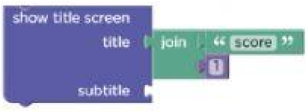


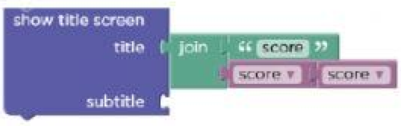
2. දුඹුරු පැහැති කෘමියා කොළ පැහැති කෘමියා බවට පත් වීමට අදාළ blocks මොනවාද?

3. ගෙම්බාමි කෘමියෙකුගේ ස්පර්ශ වන විට දී ඔබට ලකුණු 1 බැගින් ලැබේ.ඊට අදාළ blocks මොනවාද?

4. ඔබ ලකුණු 10 ක් ලබා ගත් විට ඔබට පදක්කමක් ලැබිය යුතු අතර එම පදක්කම තිරයේ දකුණු පස ඉහළ කෙළවරෙහි දිස් විය යුතු වේනම් ඊට අදාළ blocks මොනවාද?

5. ඔබ ලබා ගන්නා ලකුණු ප්‍රමාණය තිරයේ දැක්විමට අදාළ blocks මොනවාද?





LIVEWORKSHEETS