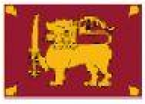
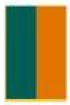
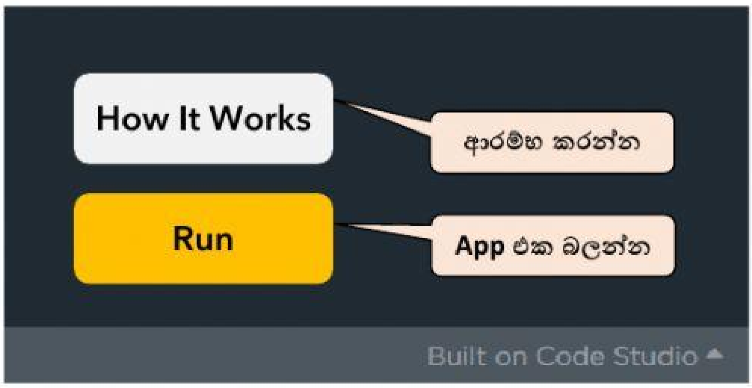
Project 71
71 වන ව්‍යාපෘතිය

DP EDUCATION

Coding School



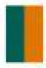




LIVEWORKSHEETS

- ජාතික කොඩිය නිර්මාණය කිරීමට app එකක් design කරමු.

- ජාතික කොඩිය නිර්මාණය කර ගැනීමට අවශ්‍ය කොටස් images library එක තුළ ඔබට ලබා දී ඇත. ඒවා භාවිතයෙන් පහත පරිදි design කරගන්නා ආකාරය බලමු.



- සිංහයා සහිත රතු පැහැති පසුබිම පවතින කොටස එක් කරගැනීම සඳහා sprite එකක් create කරගැනීමේදී භාවිතා කරන code blocks භාවිතා කරමු.

```
var lion_bg = createSprite(300, 50);
lion_bg.setAnimation("lion_bg");
lion_bg.scale = 0.1;
```

“lion_bg” ලෙස sprite එක create කර ගෙන එහි x හා y positions 300 හා 50 ලෙස ලබා දෙන්න.

Sprite එකට අදාල animation එක set කිරීමට “setAnimation” block එක භාවිතා කරන්න. එය සඳහා “lion_bg” වන සිංහයා සහිත කොටසේ image එක select කරන්න.

Sprite එකේ scale එක 0.1 ලෙස ලබා දෙන්න.

- ජාතික කොඩියේ තැඹිලි සහ කොළ පැහැති කොටස එක් කර ගැනීමට ඉහත ආකාරයටම පහත පරිදි blocks එක් කරමු.

```
var G_O = createSprite(350, 350);
G_O.setAnimation("G&O");
G_O.scale = 0.1;
```

LIVEWORKSHEETS

❖ ජාතික කොඩියේ තිරස්ව පවතින කහ පැහැති කොටස් දෙක නිර්මාණය කර ගැනීම සඳහා පහත පරිදි blocks යොදන්න.

```
var H_yellowN = createSprite(100, 350);
H_yellowN.setAnimation("horizontal.y");
H_yellowN.scale = 0.2;
var H_yellowS = createSprite(100, 380);
H_yellowS.setAnimation("horizontal.y");
H_yellowS.scale = 0.2;
```

❖ ජාතික කොඩියේ සිරස්ව පවතින කහ පැහැති කොටස් දෙක නිර්මාණය කර ගැනීම සඳහා පහත පරිදි blocks යොදන්න.

```
var V_yellowR = createSprite(100, 50);
V_yellowR.setAnimation("vertical_yellow");
V_yellowR.scale = 0.1;
var V_yellowL = createSprite(70, 50);
V_yellowL.setAnimation("vertical_yellow");
V_yellowL.scale = 0.1;
```

❖ පහත ආකාරයට variables නිර්මාණය කර ගන්න.

```
var prat1 = 1;
var prat2 = 1;
var prat3 = 1;
var prat4 = 1;
var prat5 = 1;
var prat6 = 1;
```

❖ Function draw block එක තුළට පහත පරිදි drawSprites block එක එක් කරන්න.

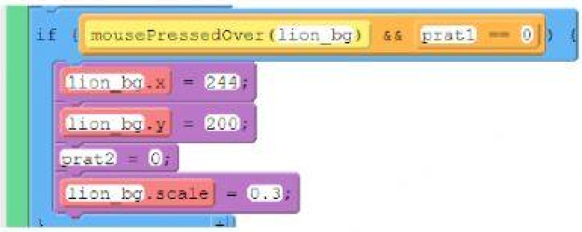
```
function draw() {
  drawSprites();
```

❖ “G_O” ලෙස නම් කර ඇති sprite එක මත mouse එක click කල විට එහි පරිමාණය 0.3 ක් වී X Y පිහිටීම 86 සහ 200 බවට වෙනස් විය යුතු වේ. එවිට prat1 ලෙස ලබා දුන් variables එකෙහි අගය 0 විය යුතුය.ඒ සඳහා අවශ්‍ය blocks පහත පරිදි එක් කරන්න.

```
if (mousePressedOver(G_O)) {
  G_O.scale = 0.3;
  G_O.x = 86;
  G_O.y = 200;
  prat1 = 0;
}
```

LIVEWORKSHEETS

❖ “lion_bg” ලෙස නම් කර ඇති sprite එක මත mouse එක click කල විට සහ prat1 හි අගය 0 වී ඇත්නම් එහි පරිමාණය 0.3 ක් වී X Y පිහිටීම 244 සහ 200 බවට වෙනස් විය යුතු වේ. එවිට prat2 ලෙස ලබා දුන් variables එකෙහි අගය 0 විය යුතුය.ඒ සඳහා අවශ්‍ය blocks පහත පරිදි එක් කරන්න.



❖ “V_yellowR” හෝ “V_yellowL”ලෙස නම් කර ඇති sprites මත mouse එක click කල විට සහ prat1 prat2 හි අගයන් 0 වීම ඇත්නම් එම sprite දෙකෙහි පරිමාණය 0.3 ක් වී “V_yellowR” ලෙස සඳහන් sprite එකෙහි X Y පිහිටීම 31 සහ 200 බවට සහ “V_yellowL” ලෙස සඳහන් sprite එකෙහි X Y පිහිටීම 359 සහ 200 බවට වෙනස් විය යුතු වේ. එවිට prat3 සහ prat4 ලෙස ලබා දුන් variables එකෙහි අගය 0 විය යුතුය.ඒ සඳහා අවශ්‍ය blocks පහත පරිදි එක් කරන්න.

❖ “H_yellowS” හෝ “H_yellowN”ලෙස නම් කර ඇති sprites මත mouse එක click කල විට සහ prat1 ,prat2, prat3, සහ prat4 හි අගයන් 0 වී ඇත්නම් එම sprite දෙකෙහි පරිමාණය 0.497 ක් වී “H_yellowN” ලෙස සඳහන් sprite එකෙහි X Y පිහිටීම 195 සහ 280 බවට සහ “H_yellowS” ලෙස සඳහන් sprite එකෙහි X Y පිහිටීම 359 සහ 200 බවට වෙනස් විය යුතු වේ. එවිට prat3 සහ prat4 ලෙස ලබා දුන් variables එකෙහි අගය 0 විය යුතුය.ඒ සඳහා අවශ්‍ය blocks පහත පරිදි එක් කරන්න.

LIVEWORKSHEETS

```
if ((mousePressedOver(H_yellowN) || mousePressedOver(H_yellowS)) && (prat1 == 0 && (prat2 == 0 && (prat3 == 0 && prat4 == 0)))) {
  H_yellowN.scale = 0.497;
  H_yellowS.scale = 0.497;
  H_yellowN.x = 195;
  H_yellowN.y = 280;
  H_yellowS.x = 195;
  H_yellowS.y = 120;
  prat5 = 0;
  prat6 = 0;
}
}
```

නිවරදි පිළිතුර තෝරන්න.

1. "V_yellowL" හෝ "V_yellowR" හෝ මත click කල විට එම sprite දෙකෙහිම ප්‍රමාණය 0.3 බවට පත් වීම සඳහා යෙදිය යුතු blocks මොනවාද?

```
if (mousePressedOver(V_yellowL) && mousePressedOver(H_yellowR)) {
  V_yellow.scale = 0.3;
  V_yellow.scale = 0.3;
}
```

```
if (mousePressedOver(V_yellowL) || mousePressedOver(H_yellowR)) {
  V_yellow.scale = 0.3;
  V_yellow.scale = 0.3;
}
```

```
if (mousePressedOver(V_yellowL) + mousePressedOver(H_yellowR)) {
  V_yellow.scale = 0.3;
  V_yellow.scale = 0.3;
}
```

2. "lion_bg" නම් sprite එක මත click කල විට එම sprite එක නොපෙනී යාමට යෙදිය යුතු blocks set එක තෝරන්න.

```
if (mousePressedOver(lion_bg)) {
  lion_bg.destroy();
}
```

```
if (mousePressedOver(lion_bg)) {
  lion_bg.rotation.setAnimation("lion_bg");
}
```

```
if (mousePressedOver(lion_bg)) {
  lion_bg.setAnimation("lion_bg");
}
```

LIVEWORKSHEETS

3. “G_O” මත කල විට ශබ්දයක් නිකුත් විමට යෙදිය යුතු blocks මොනවාද?

```
if (mousePressedOver(G_O)) {
  playSound("sound://category_app/app_button_1.mp3", false);
}
```

```
if (mousePressedOver(G_O)) {
  showMobileControls(true, true, true, true);
}
```

```
if (mousePressedOver(G_O)) {
  stopSound("sound://category_app/app_button_1.mp3");
}
```

4. “H_yellowN”මත click කල විට එහි XY පිහිටීම 250 සහ 300 යෙදිය යුතු block මොනවාද?

```
if (mousePressedOver(H_yellowN)) {
  H_yellowN.x = 250;
  H_yellowN.y = 300;
}
```

```
if (mousePressedOver(H_yellowN)) {
  H_yellowN.x = 300;
  H_yellowN.y = 250;
}
```

```
if (mousePressedOver(H_yellowN)) {
  H_yellowN.x = 300;
  H_yellowN.y = 300;
}
```

5. “green” ලෙස නම් කරන sprite එකක් XY පිහිටීම 20,290 වන ලෙස සකසස් කිරිමට යෙදිය යුතු blocks මොනවාද?

```
var green = createSprite(290, 20);
```

```
var green = createSprite(20, 290);
```

```
green.visible = 20;
```

LIVEWORKSHEETS