

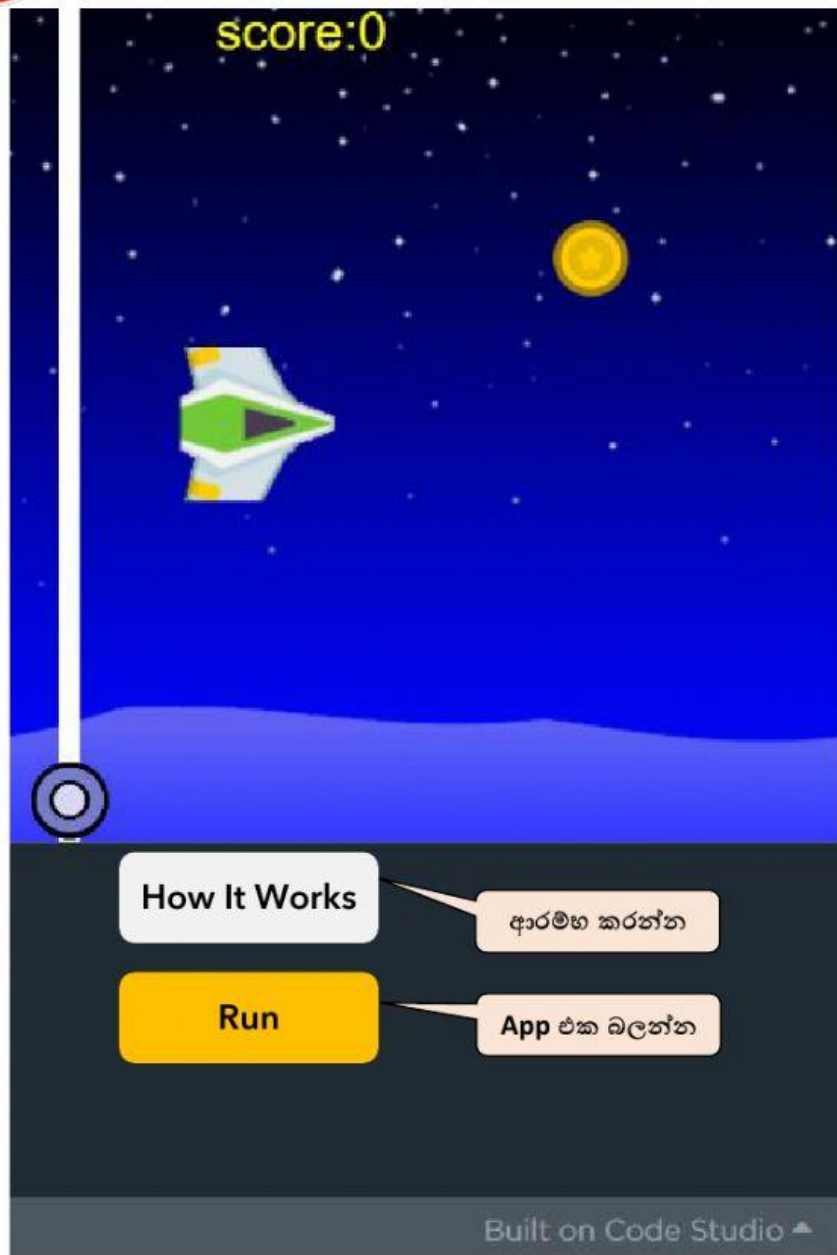
Project 67

67 වන ව්‍යාපෘතිය

67



Coding School



❖ Rocket game එකක් නිර්මාණය කරමු.

❖ Rocket එක සඳහා image එක add කරගැනීමට sprite එකක් create කරගැනීමේදී පහත code blocks භාවිතා කරමු.

```
var ship = createSprite(120, 200);  
ship.setAnimation(▼"Ship");  
ship.scale = 1;
```

Ship ලෙස sprite එක create කරගත එහි x හා y positions 120 හා 200 ලෙස ලබා දෙන්න.

Sprite එකට අදාළ animation එක set කිරීමට "setAnimation" block එක භාවිතා කරන්න. එය සඳහා "ship.png" වන කඩයේ image එක select කරන්න.

Sprite එකේ scale එක 1 ලෙස ලබා දෙන්න.

❖ Angle slider එක හා ball එක සඳහා images add කරගැනීමට sprite එකක් create කරගැනීමේදී පහත code blocks භාවිතා කරමු.

```
var angleslider = createSprite(30, 200);  
angleslider.setAnimation(▼"angle_slider");  
var ball = createSprite(30, 380);  
ball.setAnimation(▼"ball");  
ball.scale = 0.18;
```

❖ Coin එක සඳහා image එක add කරගැනීමට sprite එකක් create කරගැනීමේදී පහත code blocks භාවිතා කරමු.

```
var coin = createSprite(280, 120);  
coin.setAnimation(▼"coin");  
coin.scale = 0.6;
```

- ❖ Angle slider එක දිගහි බෝලය ඉහලට හා පහලට ගෙන යන විට එක භ්‍රමණය වන සේ සැකසීමට පහත code blocks භාවිතා කරමු.

```

if (mousePressedOver(ball)) {
    ball.y = World.mouseY;
    ship.rotation = 380 - ball.y;
}

```

Mouse pressed over එක ඉහලට පහතට කරන විට ඒ අනුව ball එකෙහි y passion එක වෙනස් වේ.

Rocket එක, ball එකෙහි y-passion එක අනුව භ්‍රමණය වීම සඳහා, Rocket එක 380 ball එකෙහි y-passion එක අඩු කර ලැබෙන අගයන් rotation කරන්න.

- ❖ Rocket එක ගමන් කරන ලෙස සැකසීමට පහත code blocks භාවිතා කරමු.

```

if (mousePressedOver(ship)) {
    ship.setSpeedAndDirection(5, ship.rotation);
}

```

- ❖ Rocket එක coin එකහි touch වූ විට ශබ්දයක් ඇසෙන ලෙසද, Rocket එක නතර වන ලෙසද, coin එකහි x හා y passion එක random ලෙස වෙනස් වන ලෙස සකස් කිරීමට පහත code blocks භාවිතා කරමු.

```

if (ship.isTouching(coin)) {
    playSound(▼"sound://category_explosion/8bit_explosion.mp3", ▼false);
    ship.setSpeedAndDirection(0, 0);
    coin.x = randomNumber(100, 350);
    coin.y = randomNumber(100, 350);
    score = score + 1;
}

```

Rocket එක coin එකහි touch වූ විට Score එක එකකින් වැඩි විය යුතුය.

- ❖ Rocket එක coin එකහි touch වූ විට ලකුණු ලබා දීමට පහත code blocks භාවිතා කරමු.

```
textSize(25);  
fill(▼"yellow");  
text("Score: " + score, 100, 20);
```

නිවරදි පිළිතුර තෝරන්න.

1. ඔබ ලබා ගත් ලකුණු ප්‍රමාණය ලකුණු 10 ට සමාන වූ විටදී Your score is 10 points ලෙස ගබඳ විමට යෙදිය යුතු block මොනවාද?

```
if (score == 5) {  
    playSpeech("Your score is 10 points ", ▼"female", ▼"English");  
}  
  
if (score > 5) {  
    playSpeech("Your score is 10 points ", ▼"female", ▼"English");  
}  
  
if (score > 5) {  
    playSound(▼"sound://default.mp3", ▼false);  
}
```

2. ඔබ ලකුණු 100 ක් ලබා ගත් විට තිරයේ පදක්කමක් display විමට යෙදිය යුතු block මොනවාද?

```
if (score && 100) {  
    var medal = createSprite(300, 300);  
    medal.setAnimation(▼"flat medal8 1");  
}  
  
if (score == 100) {  
    var medal = createSprite(300, 300);  
    medal.setAnimation(▼"flat medal8 1");  
}  
  
if (score && 100) {  
    var medal = createSprite(300, 300);  
    medal.destroy();  
}
```


3. ලකුණු 500 ට සමාන වූ විට දකුණට ගමන් කරන පිටසක්වල යානයක් එක් කිරීමට අවශ්‍ය block මොනවාද?

```
if (score == 500) {
  var ufo = createSprite(70, 300);
  ufo.setAnimation(▼ "ufo_1");
  ufo.velocityY = 10;
  ufo.scale = 0.3;
}

if (score == 500) {
  var ufo = createSprite(70, 300);
  ufo.setAnimation(▼ "ufo_1");
  ufo.velocityX = -10;
  ufo.scale = 0.3;
}
```

```
if (score == 500) {
  var ufo = createSprite(70, 300);
  ufo.setAnimation(▼ "ufo_1");
  ufo.velocityY = -10;
  ufo.scale = 0.3;
}
```

4. කාසි එකතු කරන යානය පිටසක්වල යානයේ ස්පර්ශ වුවොත් කිසි එකතු කරන යානය, පිටසක්වල යානය සහ කාසි නොපෙනී යාමට යෙදිය යුතු block මොනවාද?

```
if (ufo.isTouching(ship)) {
  ship.destroy();
  coin.destroy();
}

if (ufo.isTouching(ship)) {
  ufo.setAnimation(▼ "ufo_1");
  coin.setAnimation(▼ "coin");
}
```

```
if (ufo.isTouching(ship)) {
  ufo.destroy();
  ship.destroy();
  coin.destroy();
}
```



5. මෙම තීරයේ පරිදි ලකුණු display විමට යෙදිය යුතු block මොනවාද?

```
textSize(25);
fill(▼ "blue");
text(score + "score", 100, 20);

textSize(25);
fill(▼ "blue");
text("score" + score, 100, 200);
```

```
textSize(25);
fill(▼ "blue");
text("score" + score, 100, 20);
```