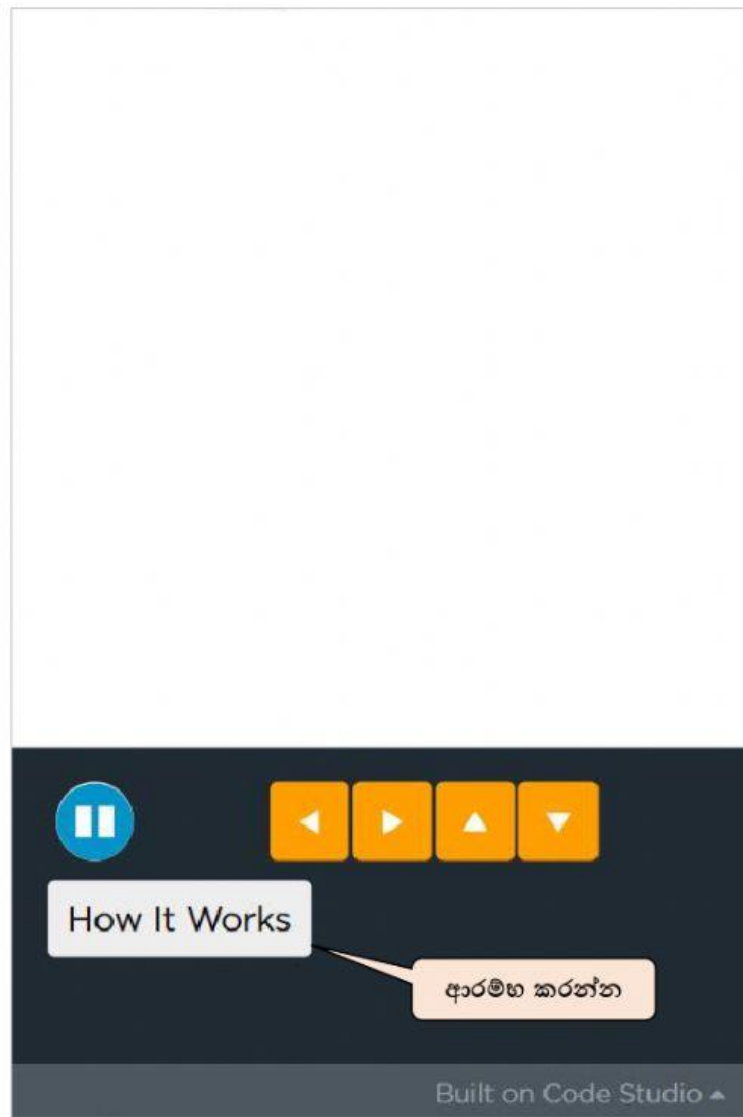


Project 14

14 වන ව්‍යාපෘතිය



Coding School



මාළුවාට කෑම සෙයන්න උදව් කරමු.

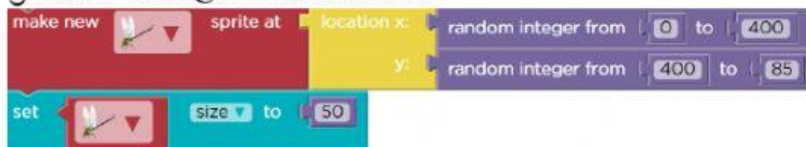
- ❖ ඔබට අවශ්‍ය පසුබිම BG & S ලෙස සඳහන් function එක මඟින් ලබා දී ඇත. එම පසුබිම පහත පරිදි වේ.



- ❖ Make new sprite මඟින් මාළුවෙකුගේ sprite එකක් එක් කරන්න.



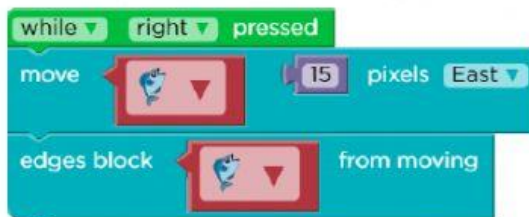
- ❖ Make new sprite මඟින් බත්කුරෙකු එක් කරන්න. එම බත්කුරාගේ පිහිටීම සඳහා අගයන් ලබා දීමේදී X හි අගය සඳහා 0 සිට 400 දක්වා පරාසයක ලෙසද, Y හි අගය සඳහා 400 සිට 85 දක්වා පරාසයක ලෙසද, අගයන් ලබා දෙන්න. බත්කුරාගේ ප්‍රමාණය 50 ලෙස සකසා ගන්න.



- ❖ බත්කුරා දකුණු දිශාවට ගමන් කිරීම සඳහා පහත පරිදි blocks යොදන්න.



- ❖ Right arrow key සහ left arrow key click කරන අතරදී බත්කුරා නැගෙනහිර සහ බස්නාහිර දිශා වලට 15 pixels කින් ගමන් කළ යුතු අතර ආර වලදි මාළුවාගේ චලනය අවහිර කරන්න. ඒ සඳහා පහත පරිදි blocks යොදන්න.



- ❖ බත්කුරා නිල් පැහැති දිය රැල්ලේ ස්පර්ශ වූ විට බත්කුරා X හි අගය සඳහා 0 සිට 400 දක්වා වන පරාසයටත්, Y හි අගය සඳහා 400 සිට 85 දක්වා වන පරාසයටත් පැනීම සඳහා පහත පරිදි blocks යොදන්න.



- ❖ බත්කුරා මාළුවාගේ ස්පර්ශ වූ විට බත්කුරා හා මාළුවා නොපෙනී යෑමටත්, You win නම් sprite එක තිරයේ දිස් විය යුතු අතර එහි ප්‍රමාණය 200 ට සකස් කරන්න. ඒ සඳහා පහත පරිදි blocks යොදන්න.

