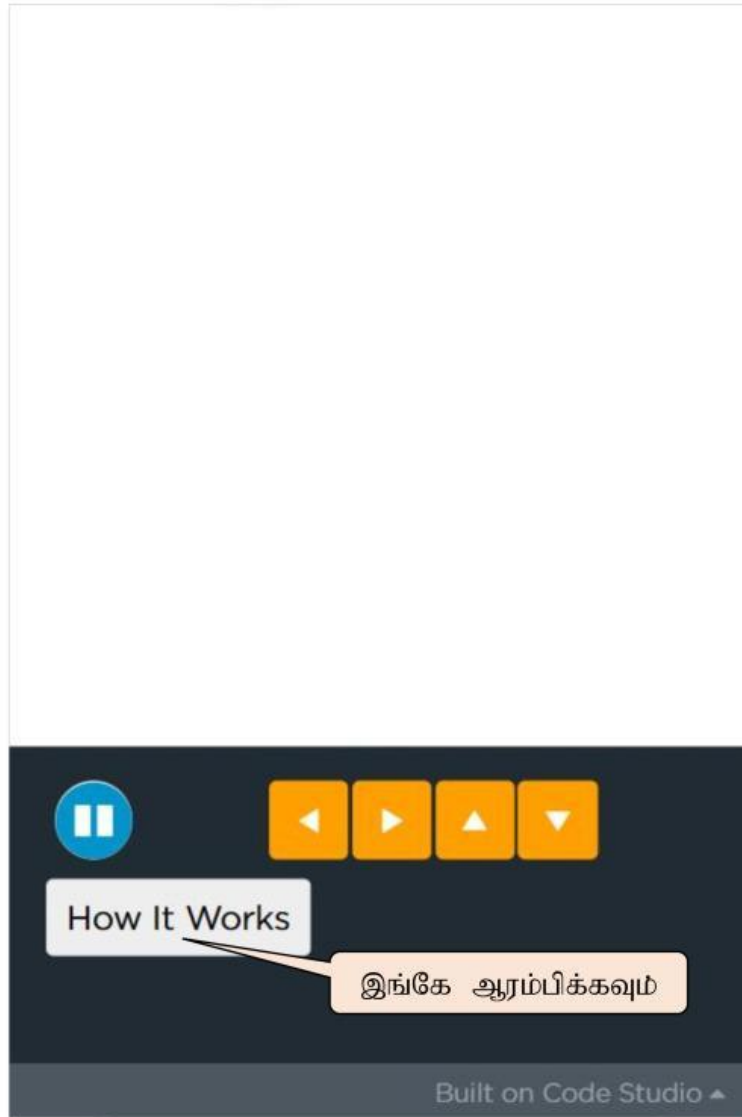


Project 01

01 ஒப்படை



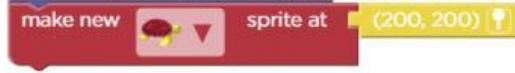
Coding School



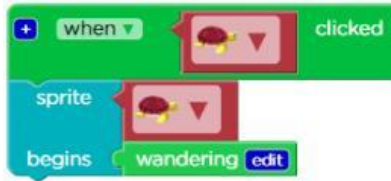
- ❖ set background மூலம் பின்னணியைச் சேர்க்கவும்.



- ❖ Make new sprite மூலம் ஆமை ஒன்றின் உருவத்தைச் சேர்க்கவும்.



- ❖ ஆமை மீது click செய்யும் போது, திரை முழுவதும் ஆமை நகர்வதற்கு பின்வரும் blocks ஐப் பயன்படுத்தவும்.



சரியான விடையைத் தேர்ந்தெடுத்து இணைக்கவும்..

1. பறவை திரை முழுவதும் பயணம் செய்தல்
2. பிள்ளை ஒன்றின் படத்தைச் சேர்க்கவும்.
3. வண்ணத்துப் பூச்சியின் அளவை 150 ஆக சரிசெய்யவும்.
4. மீனின் மீது click செய்யும் போது, மீன் திரை முழுவதும் நகரும்.
5. கிராமப் பின்னணியைச் சேர்த்தல்.

