Project 02
ஒப்படை 02



DP EDUCATION

Coding School





LIVEWORKSHEETS

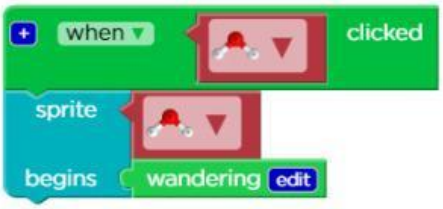
❖ set background மூலம் கீழுள்ளவாறு பின்னணியைச் சேர்க்கவும்.



❖ Make new sprite மூலம் நீராவியாகும்; படமொன்றைச் சேர்க்கவும் அப்படத்தின் அளவை 125 ஆக சரிசெய்யவும். அதற்குஇ பின்வரும் blocks களைப் பயன்படுத்தவும்..



❖ நீராவியாகும் படத்தின் மேல் click செய்யும் போது அது திரை முழுவதும் நகர்வதற்கு பின்வரும் blocks களைப் பயன்படுத்தவும்.



சரியான விடையைத் தேர்ந்தெடுத்து இணைக்கவும்.

1. நீராவியாகும் படம் X=200 மற்றும் Y=200 என்னும் இடத்தில் நிலை நிறுத்தப்பட்டுள்ளது.



2. தேனீ மீது click செய்தால், தேனீ திரை முழுவதும் பறக்கிறது



3. தேனீ மறைந்துவிடும்.



4. தேனீ திரை முழுவதிலும் நகர்வதை நிறுத்துகிறது.



5. தேனீயின் அளவை 120 ஆக சரிசெய்யவும்.



LIVEWORKSHEETS