

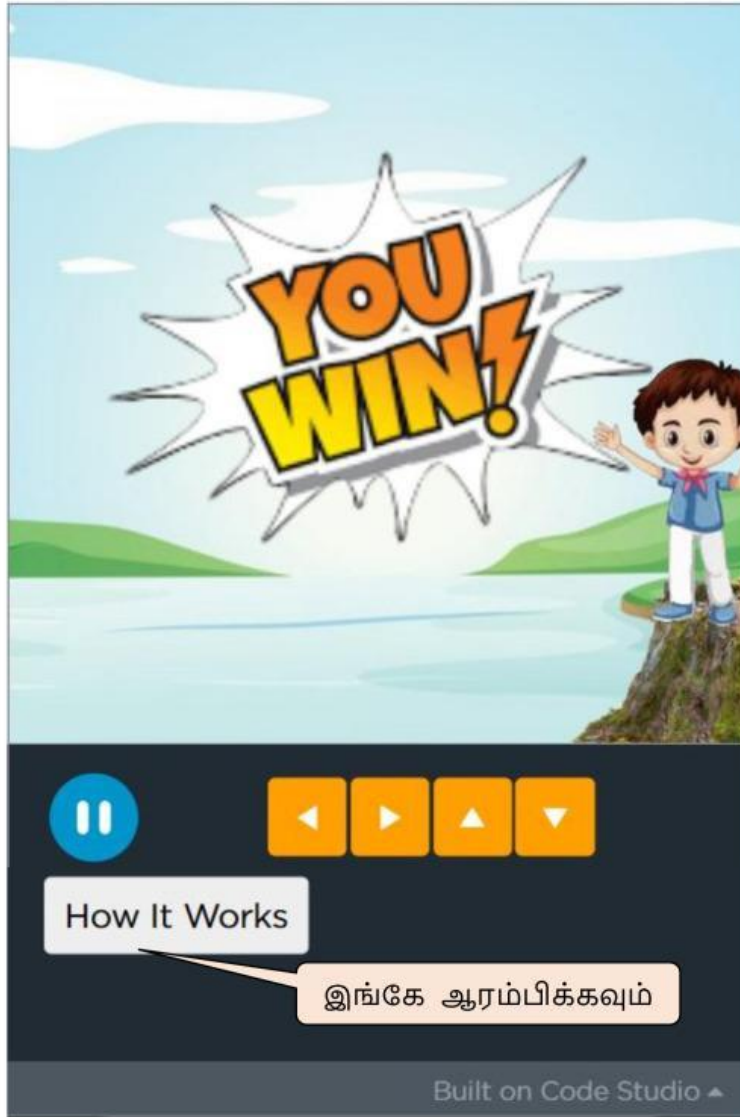
Project 18

ஒப்படை 18

18



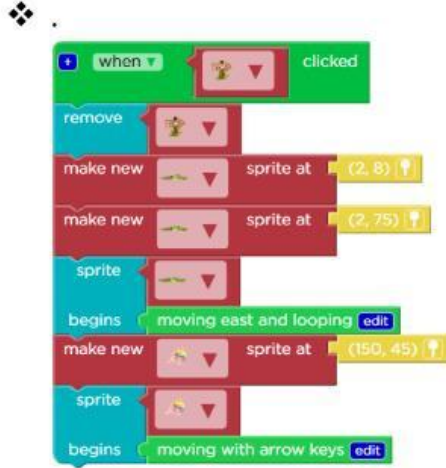
Coding School



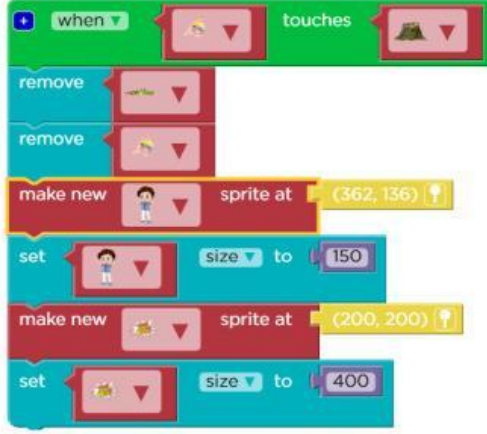
- ❖ Background and Sprites என்ற பெயரில் Functions ஒன்று செய்து உங்களுக்கு தேவையான பின்னணி மற்றும் பல படச் சட்டங்கள் (Image frames) தரப்பட்டுள்ளன அந்த Functions மூலம் பின்வருமாறு ஒரு திரையொன்று உங்களுக்கு கிடைத்துள்ளது.



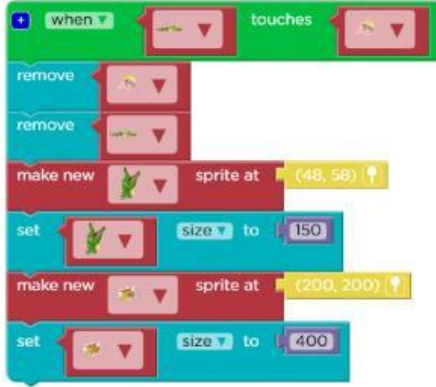
- ❖ Start sprite இன் மீது click செய்யும் போது அந்த start sprite மறைந்து போவதற்கும், இரண்டு முதலைகளின் படம் தோன்றி அந்த இரு முதலைகள் தொடராக கிழக்கிற்கு நகர்வதற்கும், மேலும் மீண்டும் பிள்ளை ஒன்றின் படம் தோன்றுவதற்கும், அப்பிள்ளை arrow keys மூலம் நான்கு திசைகளுக்கும் கொண்டு செல்வதற்குமுரிய blocks பின்வருமாறு பயன்படுத்தவும்.



- ❖ மீண்டும் பிள்ளை கட்டையை தொடும் போது முதலைகளின் மற்றும் நீந்தும் பிள்ளையின் sprites மறைந்து அக்கட்டையின் மேல் மகிழ்ச்சியாக இருக்கும் பிள்ளை ஒன்றின் sprite ஒன்றை சேர்க்கவும். அதன் அளவு 150 ஆகும். மேலும் You win எனக் குறிப்பிடப்படும் sprite ஒன்றை சேர்த்து அதன் அளவை 400 ஆக பெற்றுக்கொடுக்கவும் அந்த நிகழ்வு பின்வரும் blocks மூலம் நடைபெறும்.



- ❖ நீந்தும் பிள்ளை முதலையை தொடும் போது முதலைகளினதும், நீந்தும் பிள்ளையினதும் sprites மறைந்து, மகிழ்ச்சியாக இருக்கும் முதலையொன்றின் sprite ஒன்றை சேர்க்கவும். அதன் அளவு 150 ஆகும். மேலும் you lose எனக் குறிப்பிடப்படும் sprite ஒன்றைச் சேர்த்து அதன் அளவை 400 ஆகப் பெற்றுக் கொடுக்கவும். அந்நிகழ்வு பின்வரும் blocks மூலம் நடைபெறும்.

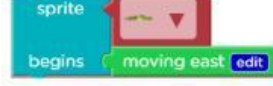


- ❖ முதலைகள் இரண்டும் கட்டையை தொடும்போது முதலைகள் மேற்கிற்கு pixels 150 நகர்வதற்கு பின்வருமாறு blocks பயன்படுத்தவும்.

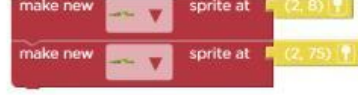
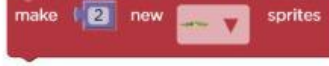


சரியான விடையை தெரிவு செய்க.

1. முதலை தொடராக கிழக்கிற்கு நகர்வதற்குரிய blocks எது?



2. (2,8) உம் (2,75) போன்ற இடங்களில் இருக்கும் இரு முதலைகளை சேர்ப்பதற்கு பயன்படுத்தக்கூடிய block எது?



3. முதலை கட்டையை தொடும் போது மேற்கிற்கு 150 நகர்வதற்குரிய blocks எது?



4. இந்த blocks set மூலம் என்ன நடைபெறும்?



- Arrow keys மூலம் நீந்தும் பிள்ளை நான்கு திசைகளுக்கும் கொண்டு செல்லல் நடைபெறும்.
- நீந்தும் பிள்ளை தொடராக நான்கு திசைகளுக்கும் பயணிக்கும்.
- நீந்தும் பிள்ளை கிழக்கிற்கு நகரும்.

5. Background and Sprite ஆக குறிப்பிடப்படும் Functions இல் Start ஆகக் குறிப்பிடப்படும் Sprite ஐ சேர்ப்பதற்குப் பயன்படுத்தியுள்ள block எது?

