

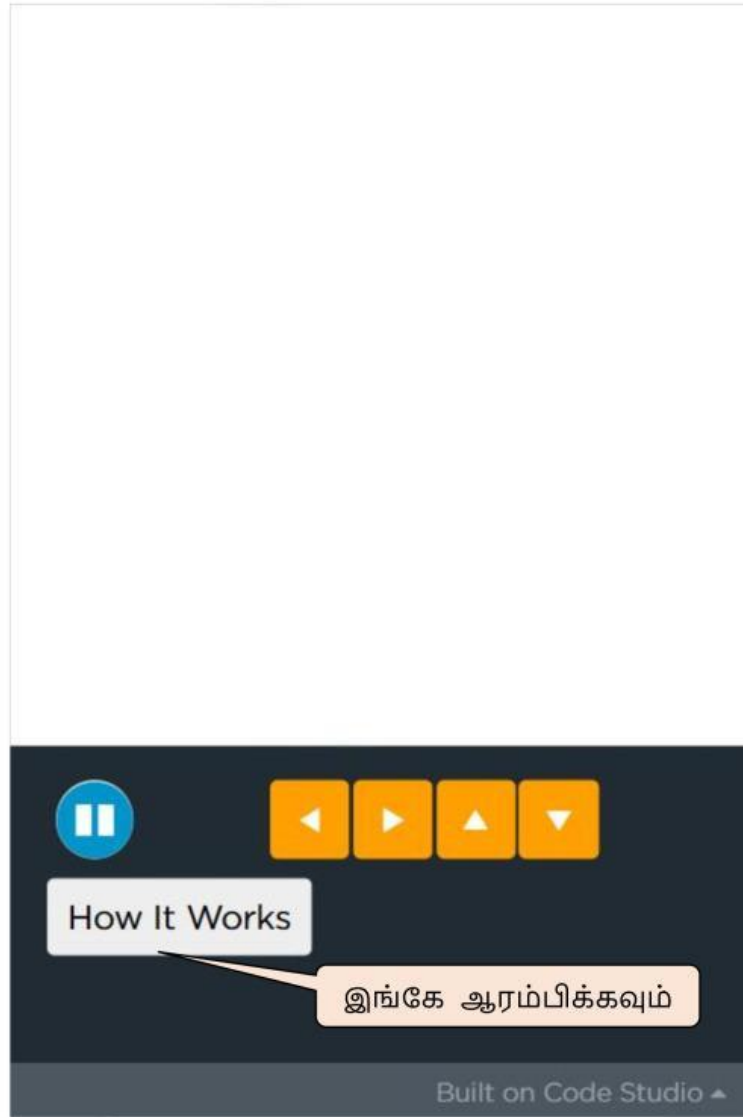
Homework Assignment

வீட்டு வேலை ஒப்படை

27



Coding School



- உங்களுக்கு ஆரம்பத்திரை பின்வருமாறு கிடைத்துள்ளது.



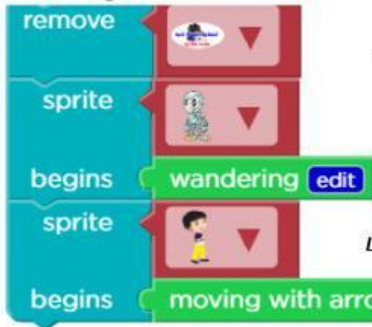
- “ஆரம்பியுங்கள்” என்பதை click செய்யும் போது make new sprite மூலம்.



உரு (28,56) ஐப் பெற்றுக் கொள்ளுங்கள்.



உரு (340,360) ஐப் பெற்றுக் கொள்ளுங்கள்.



ஆரம்பிக்கும் அடையாளத்தை நீக்கவும்.

ரோபோ sprite இற்கு Wondering அசைவை பெற்றுக் கொடுக்க.

பிள்ளையின் sprite இற்கு moving with arrow key மூலம் அசைவை பெற்றுக் கொடுக்க

பிள்ளை ஒவ்வொரு புதரிடமும் நெருங்கும் போது, வேறொரு புதரில் இருந்து “Hey... I’m here” என்னும் வாக்கியத்தை ஒரு வினாடி அளவு காட்டவும்.

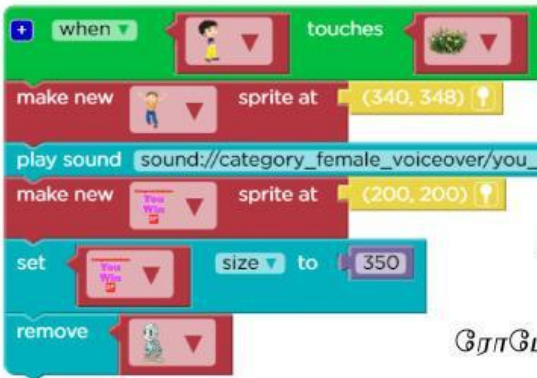




- பிள்ளை ரோபோவை தொட்டால் போட்டி முடியும் என்பதை காட்டவும்.



வலப்பக்க மேல் ஓரத்தில் இருக்கும் புதருக்கு பிள்ளை வரும்போது



make new sprite மூலம் அடுத்த பிள்ளையின் sprite ஆனது (340, 348) ஆகப்பெற்றுக் கொடுக்க

வெற்றி பெற்ற ஒலியுடன் “You Win” செய்தியை 350 ஆகப் பெரிதாக்கி காட்டவும்.

ரோபோ sprite ஐ நீக்கவும்.

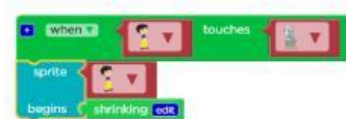
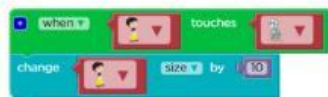
சரியான விடையை தேர்ந்தெடுக்கவும்.



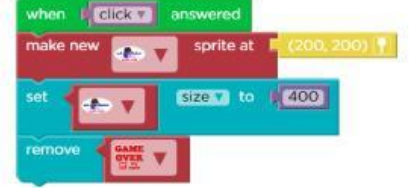
1. மூலம் நடைபெறும் செயற்பாடு என்ன?

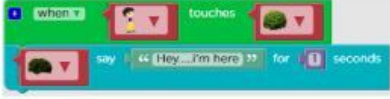
- ரோபோ வடக்கிற்கும் தெற்கிற்கும் நகரும்.
- ரோபோ காட்சி திரை முழுவதும் நகரும்.
- ரோபோ சுற்றி சுற்றி நகரும்.

2. பிள்ளை ரோபோவை தொடும் போது, பிள்ளை சிறிதாகி மறைந்து போதல் வேண்டும். என நினைத்து அதற்குரிய block ஐ தெரிவு செய்யவும்.



3.  மேல் click செய்யும் போது  பெறுவதற்குரிய blocks set ஐ தெரிவு செய்க.



4.  இதன் மூலம் கருதப்படுவது என்ன?

- பிள்ளை  தொடும் போது  புதரில் இருந்து 1 வினாடி காலம் Hey.....I'm here என்று கதைப்பது கேட்கும்.
- பிள்ளை  தொடும் போது  புதரில் இருந்து 1 வினாடி காலம் Hey.....I'm here என்று அந்தப் புதரின் மேல் தெரிவதற்கு
- பிள்ளை  தொடும் போது  புதர் 1 வினாடி காலம் Hey.....I'm here என்று அந்தப் புதரை காட்டி கதைக்கும்.

5. பிள்ளையை arrow keys மூலம் நான்கு திசைகளுக்கும் கொண்டு செல்வதற்குரிய blocks எது வென்று தெரிவு செய்க.

