

Project 138

138 වන ව්‍යාපෘතිය

138



Coding School



- ❖ මෙම Game එක create කිරීමට අදාළ පිංතූර පහත link එක තුළ ඇතුළත් වේ.

<https://drive.google.com/drives/1NleYxAg4L0jRM4SCSxSR6WLIHbPYqza3?usp=sharing>

Download

- ❖ Choose a backdrop භාවිතයෙන් Space 3 ලෙස සඳහන් පිංතූරය එක් කර ගන්න.



- ❖ අදාළ sprite පහත පරිදි එක් කර ගනිමු.

- ❖ Orka sprite එකෙහි X position, Y position සහ size එක පහත පරිදි සකසා ගන්න.

Sprite ↔ x ↔ y

Show ☒ ☐ Size Direction



- ❖ gems sprite එකෙහි X position, Y position සහ size එක පහත පරිදි සකසා ගන්න.

Sprite ↔ x ↑ y

Show ☒ ☐ Size Direction



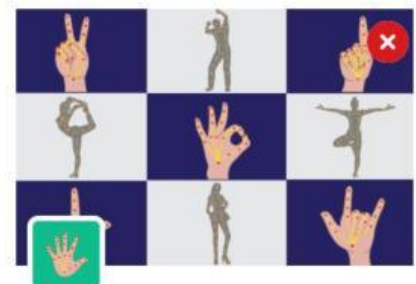
- ❖ tynamit sprite එකෙහි X position, Y position සහ size එක පහත පරිදි සකසා ගන්න.

Sprite ↔ x ↑ y

Show ☒ ☐ Size Direction

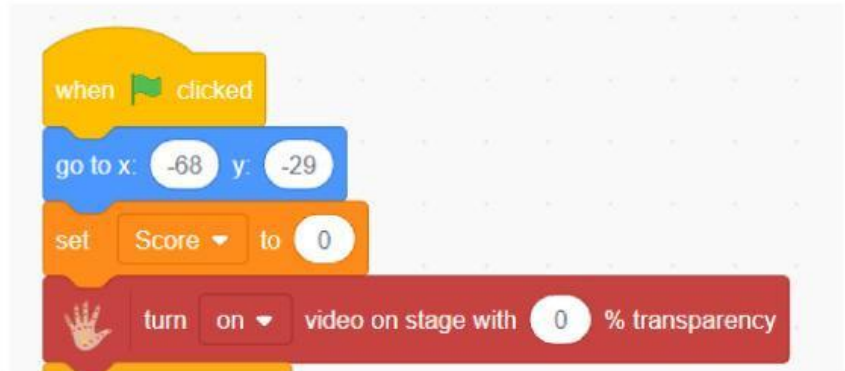


- ❖ අපි දැන් මෙම games එක සඳහා code සකස් කරමු.
- ❖ මූලික add extension යටතේ ඇති Human body detection එකක් එක් කර ගන්න.

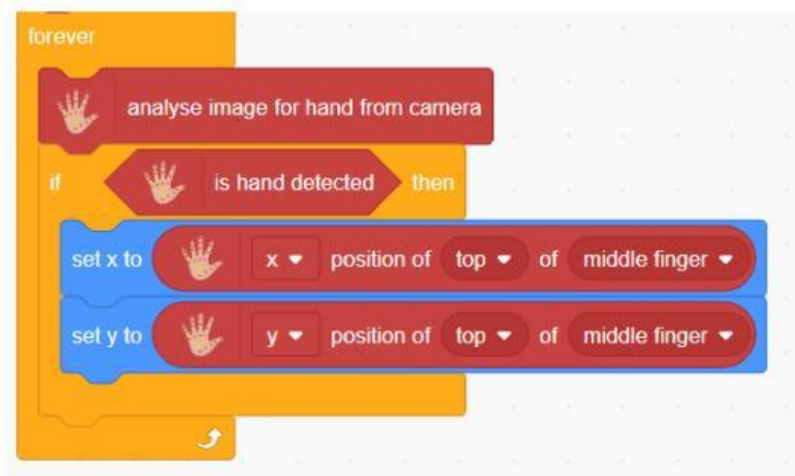


Human Body Detection
Identify human parts from image

- ❖ මුලින්ම අපි orko sprite එක සඳහා code සකස් කරමු.
- ❖ කොළ පැහැති කොඩිය මත click කළ විට orko sprite එකෙහි X පිහිටීම -68 ලෙසත් Y පිහිටීම -29 ලෙසත් ලබා දිය යුතුය. score ලෙස variable එකක් සකස් කර ගන්න. එම එකෙහි අගය 0 ලෙස ලබා දෙන්න. camera on වීමටත් code පහත පරිදි සකස් කරන්න.



- ❖ ඔබේ අත camera මගින් විශ්ලේෂණය කර ගනී. අත හඳුනා ගත්තේ නම් orko sprite එකෙහි X position සඳහා මැද ඇඟිල්ලේ ඉහළ කොටසත් Y position සඳහා මැද ඇඟිල්ලේ ඉහළ කොටසත් ලබා දෙයි. ඒ සඳහා පහත පරිදි code සකස් කරන්න.

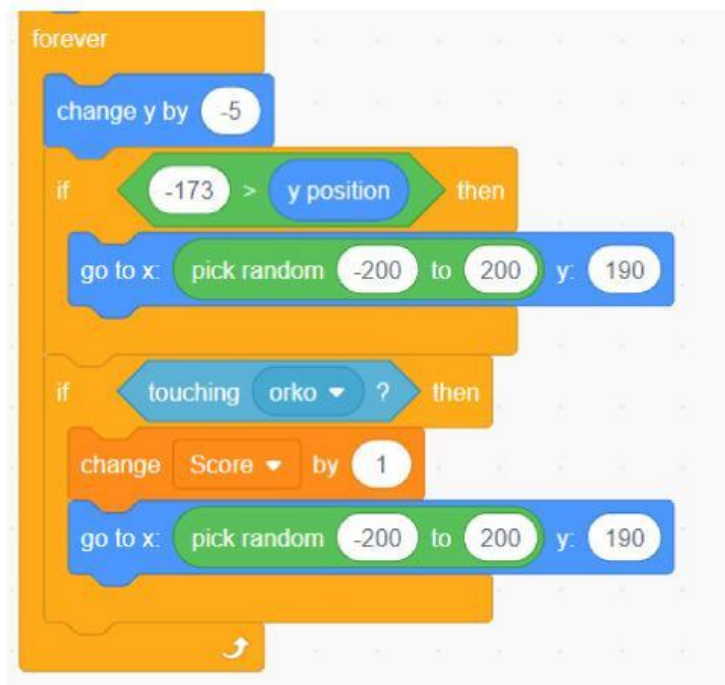


❖ අපි gems sprite එක සඳහා code සකස් කරමු.

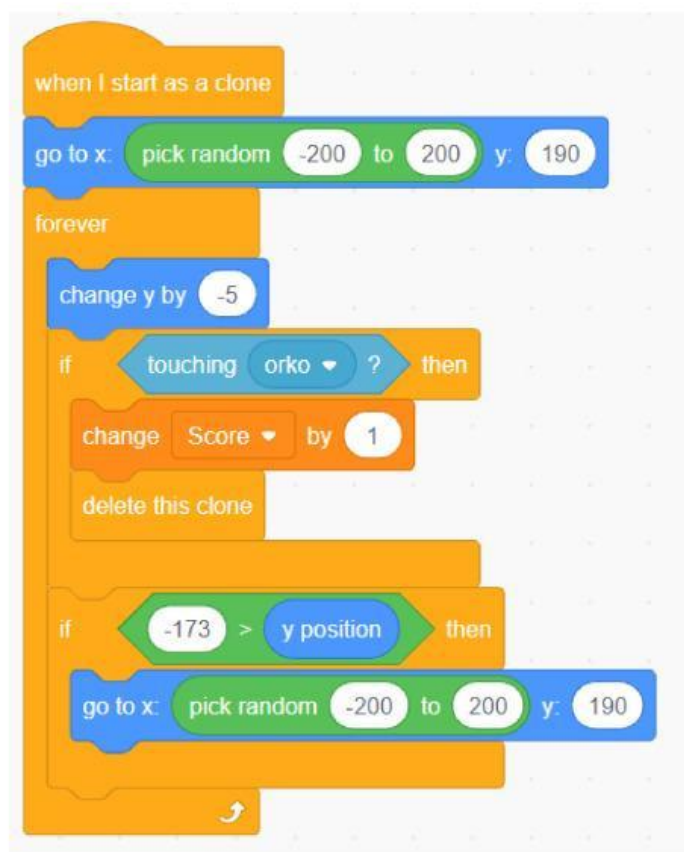
❖ කොළ පාට කොඩිය මත click කළ විට තප්පර දෙකෙන් තව gems clone create වීමටත් gems sprite එකෙහි X පිහිටීම -200 ත් 200 අතර පිහිටන ලෙසත් Y පිහිටීම 190 ලෙසත් ලබා දිය යුතුය ඒ සඳහා පහත පරිදි code සකස් කරන්න.



- ❖ Y පිහිටීම 5 න් 5ට අඩු විය යුතු අතර (Y පිහිටීම -5 කින් දිගින් දිගට අඩු විය යුතුය.)
- ❖ Y පිහිටීම -170 වඩා අඩු වුවහොත් gems sprite එකෙහි X පිහිටීම -200 ත් 200 අතර පිහිටන ලෙසත් Y පිහිටීම 190 ලෙසත් සකස් විය යුතුය.
- ❖ Gems sprite orko sprite එකෙහි touch වූ විට score එක 1 බැගින් වෙනස් විය යුතුය. තවද gems sprite එකෙහි පිහිටීම X පිහිටීම -200 ත් 200 අතර පිහිටන ලෙසත් Y පිහිටීම 190 ලෙස වෙනස් විය යුතුය.
- ❖ ඊට අදාළ blocks පහත පරිදි සකසා ඇත.

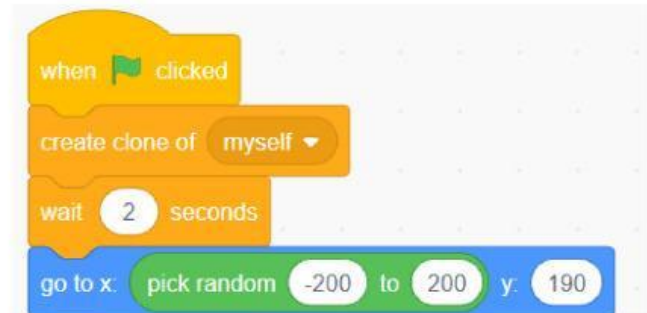


- ❖ Gems sprite එක මගින් create වූ gems clone වල පිහිටීම X පිහිටීම -200 න් 200 අතර ඕනෑම ස්ථානයක පිහිටන ලෙසත් Y පිහිටීම 190 ලෙසත් ලබා දෙන්න.
- ❖ එම clone වල Y පිහිටීම 5 න් 5ට අඩු විය යුතුය. (Y පිහිටීම -5 කින් දිගින් දිගට අඩු විය යුතුය.)
- ❖ gems clone වල Y පිහිටීම -170 වඩා අඩු වුවහොත් gems clone වල X පිහිටීම -200 න් 200 අතර පිහිටන ලෙසත් Y පිහිටීම 190 ලෙසත් සකස් විය යුතුය.
- ❖ Gems clone sprite orko sprite එකෙහි touch වූ විට score එක 1 බැගින් වෙනස් විය යුතුය. තවද gems clone sprite එක delete විය යුතුය.
- ❖ ඊට අදාළ blocks පහත පරිදි සකසා ඇත.

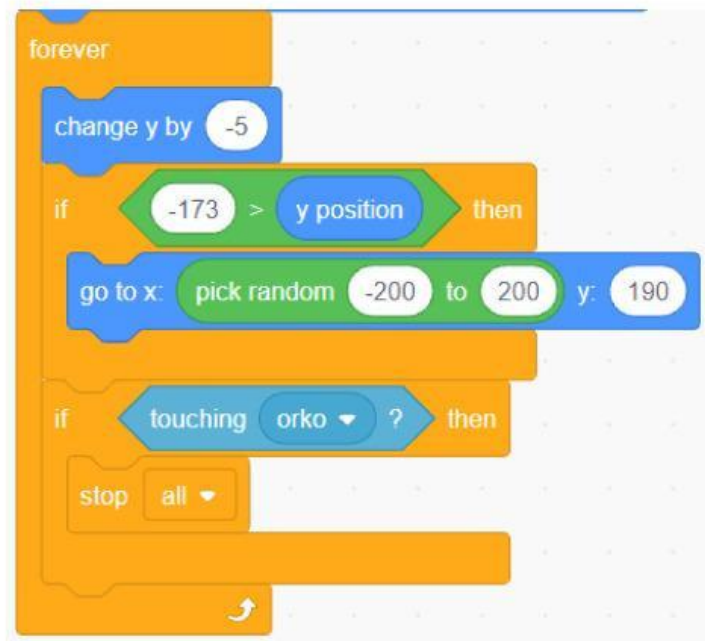


❖ අපි දැන් tynamit එක සඳහා code සකස් කරමු.

❖ කොළ පාට කොඩිය මත click කළ විට තප්පර දෙකෙන් තව tynamit clone create විමටත් tynamit sprite එකෙහි X පිහිටීම -200 න් 200 අතර පිහිටන ලෙසත් Y පිහිටීම 190 ලෙසත් ලබා දිය යුතුය ඒ සඳහා පහත පරිදි code සකස් කරන්න



- ❖ Y පිහිටීම 5 න් 5ට අඩු විය යුතු අතර (Y පිහිටීම -5 කින් දිගින් දිගට අඩු විය යුතුය.)
- ❖ Y පිහිටීම -170 වඩා අඩු වුවහොත් tynamit sprite එකෙහි X පිහිටීම -200 න් 200 අතර පිහිටන ලෙසත් Y පිහිටීම 190 ලෙසත් සකස් විය යුතුය.
- ❖ tynamit sprite orko sprite එකෙහි touch වූ විට game එකෙහි සියළු සිද්ධි මී නතර විය යුතුය.
- ❖ ඊට අදාළ blocks පහත පරිදි සකසා ඇත.



- ❖ tynamit sprite එක මගින් create වූ tynamit clone වල පිහිටීම X පිහිටීම -200 න් 200 අතර ඕනෑම ස්ථානයක පිහිටන ලෙසත් Y පිහිටීම 190 ලෙසත් ලබා දෙන්න.
- ❖ එම clone වල Y පිහිටීම 5 න් 5ට අඩු විය යුතුය. (Y පිහිටීම -5 කින් දිගින් දිගට අඩු විය යුතුය.)
- ❖ tynamit clone වල Y පිහිටීම -170 වඩා අඩු වුවහොත් tynamit clone වල X පිහිටීම -200 න් 200 අතර පිහිටන ලෙසත් Y පිහිටීම 190 ලෙසත් සකස් විය යුතුය.
- ❖ tynamit clone sprite orko sprite එකෙහි touch වූ විට game එකෙහි සියළු සිද්ධීම් නතර විය යුතුය.
- ❖ ඊට අදාළ blocks පහත පරිදි සකසා ඇත.

