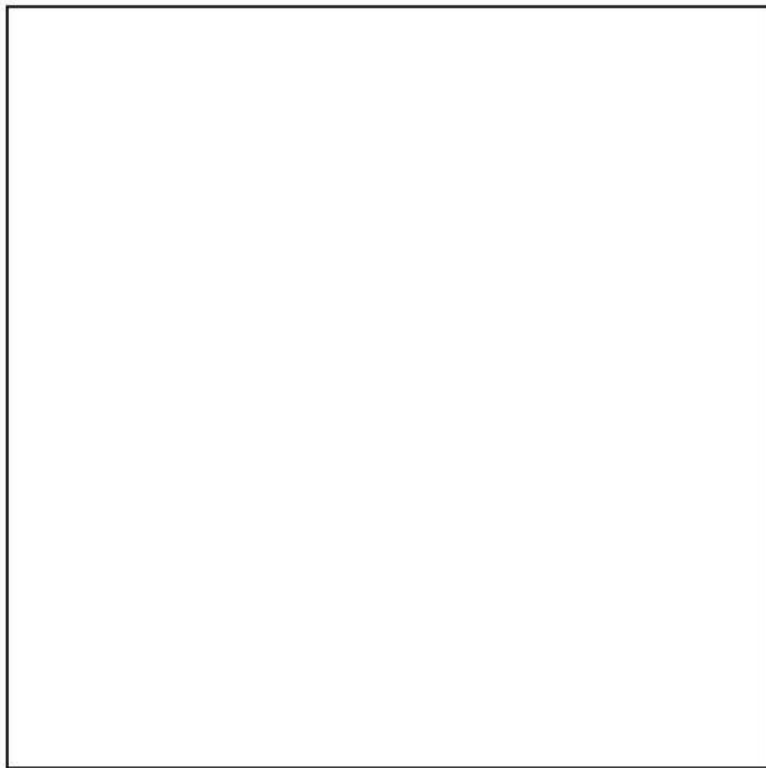


Project 156

156 වන ව්‍යාපෘතිය



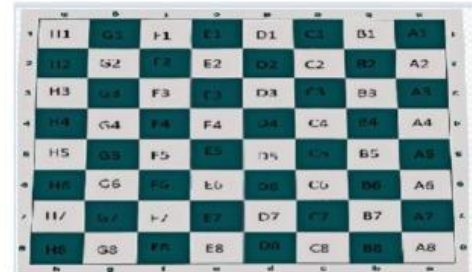
Coding School



- ❖ ලබා දී ඇති Link එක භාවිතා කරමින් අදාළ රූප රාමු පරිගණකයට download කරමින් එක් කර ගන්න.

https://drive.google.com/drive/folders/1pcmlYPGbdUiTLWXc8upVB4ECN0PhX0FD?usp=drive_link

- ❖ Upload a backdrop භාවිතා කරමින් cheese board ලෙස සඳහන් රූප රාමුව එක් කර ගන්න.



- ❖ Upload a sprite භාවිතා කරමින් රූප සටහන් වල ආකාරයට රූප රාමු එක් කර ගන්න. එහි X, Y position සහ size ද රූප රාමු වල ආකාරයට සකසා ගන්න.

- B1 ලෙස සඳහන් Sprite එක



Sprite	B1	x	28	y	-65
Show	☒ ☐	Size	25	Direction	90

- B2 ලෙස සඳහන් Sprite එක



Sprite	B2	x	-31	y	9
Show	☒ ☐	Size	30	Direction	90

- B3 ලෙස සඳහන් Sprite එක



Sprite	B3	↔ x	79	↕ y	-65
Show	☒ ☐	Size	30	Direction	90

- B4 ලෙස සඳහන් Sprite එක



Sprite	B4	↔ x	144	↕ y	-65
Show	☒ ☐	Size	30	Direction	90

- B5 ලෙස සඳහන් Sprite එක



Sprite	B5	↔ x	200	↕ y	-65
Show	☒ ☐	Size	30	Direction	90

- B3 ලෙස සඳහන් Sprite එකක් නැවත එක් කර ගන්න. එහි පිහිටීම පහත පරිදි සකසා ගන්න.

Sprite	B6	↔ x	-83	↕ y	-65
Show	☒ ☐	Size	30	Direction	90

- B4 ලෙස සඳහන් Sprite එකක් නැවත එක් කර ගන්න. එහි පිහිටීම පහත පරිදි සකසා ගන්න.



Sprite: B7 x: -142 y: -65

Show: ☒ ☐ Size: 30 Direction: 90

- B5 ලෙස සඳහන් Sprite එකක් නැවත එක් කර ගන්න. එහි පිහිටීම පහත පරිදි සකසා ගන්න.



Sprite: B9 x: -196 y: -65

Show: ☒ ☐ Size: 30 Direction: 90

- Choose a sprite භාවිතා කරමින් Button1 ලෙස sprite එක එක් කර ගන්න. එහි පිහිටීම සහ size පහත පරිදි සකසා ගන්න.



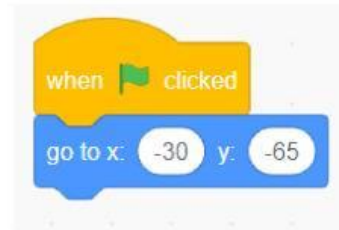

Sprite: Button1 x: -194 y: 156

Show: ☒ ☐ Size: 6 Direction: 90

- ❖ අපි දැන් මෙම App එක සඳහා සකස් කරමු.
- ❖ මෙහිදී මම Queen ගමන් කර වීම සඳහා code සකස් කරන ආකාරය ඔබට පැහැදිලි කරමි.ඔබ ලබා ගන්නා දැනුම භාවිතා කර අනෙක් ඉත්තන් සඳහාද code සකස් කරන්න.

❖ Queen සඳහා code සකස් කරමු.

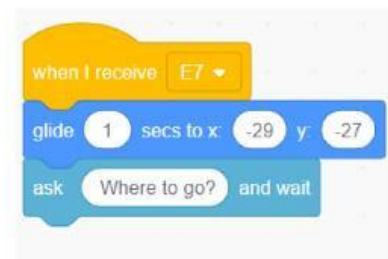
❖ කොළ පාට කොඩිය මත Click කළ විට X පිහිටීම -30 සහ Y පිහිටීම -65 ක් විය යුතුය.



❖ D7 ලෙස message එකක් ලැබුණු විට X position 29 සහ Y position -20 වන ස්ථානයට ගමන් කළ යුතු අතර where to go? ලෙස ප්‍රශ්නයක් ඇසිය යුතුය.



❖ E7 ලෙස message එකක් ලැබුණු විට X position -29 සහ Y position -27 වන ස්ථානයට ගමන් කළ යුතු අතර where to go? ලෙස ප්‍රශ්නයක් ඇසිය යුතුය.



❖ E5 ලෙස message එකක් ලැබුණු විට X position -26 සහ Y position 44 වන ස්ථානයට ගමන් කළ යුතු අතර where to go? ලෙස ප්‍රශ්නයක් ඇසිය යුතුය.



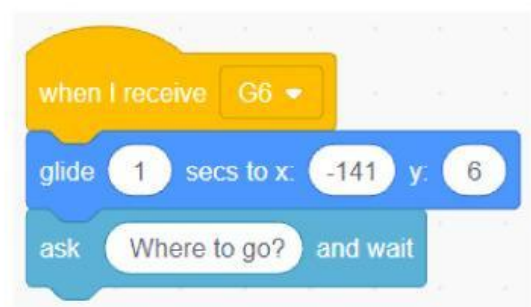
- ❖ E6 ලෙස message එකක් ලැබුණු විට X position -31 සහ Y position 9 වන ස්ථානයට ගමන් කළ යුතු අතර where to go? ලෙස ප්‍රශ්නයක් ඇසිය යුතුය.



- ❖ F6 ලෙස message එකක් ලැබුණු විට X position -85 සහ Y position 7 වන ස්ථානයට ගමන් කළ යුතු අතර where to go? ලෙස ප්‍රශ්නයක් ඇසිය යුතුය.



- ❖ G6 ලෙස message එකක් ලැබුණු විට X position -141 සහ Y position 6 වන ස්ථානයට ගමන් කළ යුතු අතර where to go? ලෙස ප්‍රශ්නයක් ඇසිය යුතුය.



- ❖ Button1 sprite එක සඳහා පහත පරිදි සකස් කරන්න.
- ❖ කොළ පාට කොඩිය මත click කළ විට පහත සිදු වීම් සිදු වීමට පහත පරිදි code සකස් කරන්න.
- ❖ Where to go? ලෙස ප්‍රශ්නයක් ඇසිය යුතුය.
- ❖ ඔබ ලබා දෙන පිළිතුර E7 නම් E7 ලෙස message එකක් ලැබිය යුතුය.
- ❖ ඔබ ලබා දෙන පිළිතුර E6 නම් E6 ලෙස message එකක් ලැබිය යුතුය.
- ❖ ඔබ ලබා දෙන පිළිතුර E5 නම් E5 ලෙස message එකක් ලැබිය යුතුය.
- ❖ ඔබ ලබා දෙන පිළිතුර F6 නම් F6 ලෙස message එකක් ලැබිය යුතුය.
- ❖ ඔබ ලබා දෙන පිළිතුර G6 නම් G6 ලෙස message එකක් ලැබිය යුතුය.
- ❖ ඔබ ලබා දෙන පිළිතුර D7 නම් D7 ලෙස message එකක් ලැබිය යුතුය.
- ❖ එසේ නොවේ නම් Can't be identified ලෙස තත්පර 2 ක් say විය යුතුය.

