Project 253
253 වන ව්‍යාපෘතිය

DP EDUCATION

Coding School

thunkable

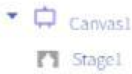
LIVEWORKSHEETS

- Thunkabel තුළට log වී 253 වන ව්‍යාපෘතිය පහත පරිදි design කරමින් code කරමු.
- 253 වන ව්‍යාපෘතියට අදාළ සියළුම images පහත google driver link එක මඟින් download කර ගන්න.
  https://drive.google.com/drive/folders/1FS1SQkCX_s7xzSF1IGyga88PfHfjL_Jd?usp=sharing

- ඔබට Screen1 ලෙස ලැබෙන Screen එක පහත පරිදි design කර ගනිමු.
- Screen1 සඳහා border එකක් එක් කර ගනිමු. ඒවා පහත පරිදි කර ගනිමු.

- Label එකක් එක් කරමින් එය scorelabel ලෙස නම් කරන්න. ඒ සඳහා text එකක් එක් නොකරන්න.
- Canvas එකක් එක් කර ගන්න. එම Canvas එකෙහි design එක පහත පරිදි සිදු කර ගන්න.canvas එකෙහි border එක පහත පරිදි design කර ගන්න.

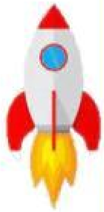
- Canvas යටතේ ඇති stage මත කරමින් background picture එක සඳහා space jpeg ලෙස සඳහාන් පිංතූරය එක් කර ගන්න.



Space jpeg ලෙස සඳහන් පිංතූරය වේ.

LIVEWORKSHEETS

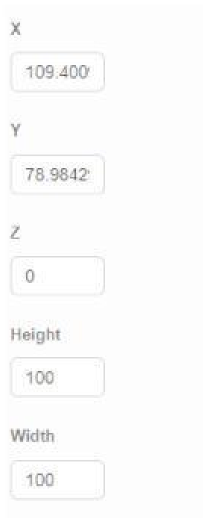
- ❖ space jpeg ලෙස සඳහන් පිංතූරයෙහි width සහ height එක සඳහා560 සහ 950 යන අගයන් ලබා දෙමින් සකස් කර ගන්න.
- ❖ Sprite_rocket ලෙස sprite class එකක් එක් කරන්න. එහි width සහ height එක සඳහා 50 සහ 50 යන අගයන් ලබා දෙමින් සකස් කර ගන්න.



- ❖ පසුව ඒ සඳහා rocket ලෙස sprite එකක් එක් කරන්න.එහි X,Y,Z, width සහ height යන එවා පහත පරිදි අගයන් ලබා දෙමින් සකස් කරන්න.

- ❖ Sprite_asteroids ලෙස sprite class එකක් එක් කරන්න. එහි width සහ height එක සඳහා 100 සහ 100 යන අගයන් ලබා දෙමින් සකස් කර ගන්න.

- ❖ පසුව ඒ සඳහා asteroids ලෙස sprite එකක් එක් කරන්න.එහි X,Y,Z, width සහ height යන එවා පහත පරිදි අගයන් ලබා දෙමින් සකස් කරන්න.



LIVEWORKSHEETS

- sprite_gameover ලෙස sprite class එකක් එක් කරන්න. එහි width සහ height එක සඳහා 300 සහ 300 යන අගයන් ලබා දෙමින් සකස් කර ගන්න.
- පසුව ඒ සඳහා gameover ලෙස sprite එකක් එක් කරන්න.එහි X,Y,Z, width, height සහ angle යන එවා පහත පරිදි අගයන් ලබා දෙමින් සකස් කරන්න.

- sprite_start ලෙස sprite class එකක් එක් කරන්න. එහි width සහ height එක සඳහා 300 සහ 300 යන අගයන් ලබා දෙමින් සකස් කර ගන්න.
- පසුව ඒ සඳහා start ලෙස sprite එකක් එක් කරන්න.එහි X,Y,Z, width, height සහ angle යන එවා පහත පරිදි අගයන් ලබා දෙමින් සකස් කරන්න.

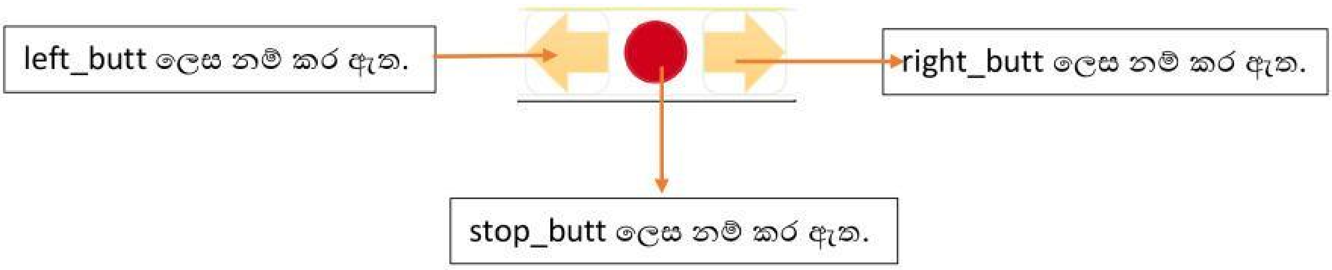
LIVEWORKSHEETS

❖ Row1 ලෙස Row එකක් එක් කර ගන්න. එම row එක තුළට button තුනක් එක් කර ගන්න.

- එක් button එකක් left_butt ලෙස නම් කර ගන්න.background picture එක සඳහා left.png ලෙස සඳහන් පිංතූරය එක් කර ගන්න.එහි height සහ width 80 සහ 80 ලෙස අගයන් එක් කර ගන්න.

- තවත් button එකක් stop_butt ලෙස නම් කර ගන්න.background color එක සඳහා රතු වර්ණය එක් කර ගන්න.එහි height සහ width 60 සහ 60 ලෙස අගයන් එක් කර ගන්න.එහි Border ඒකෙහි design එක සඳහා පහත පරිදි අගයන් ලබා දෙන්න.

- අනෙක් button එකක් right_butt ලෙස නම් කර ගන්න.background picture එක සඳහා right.png ලෙස සඳහන් පිංතූරය එක් කර ගන්න.එහි height සහ width 80 සහ 80 ලෙස අගයන් එක් කර ගන්න.



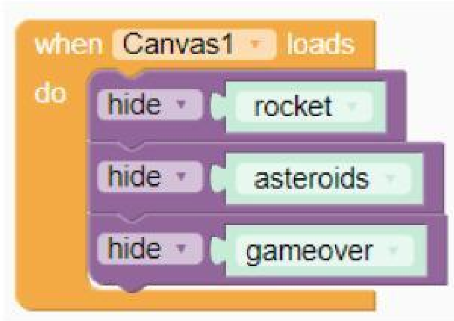
❖ Sound ලෙස Components එකක් එක් කරන්න.

LIVEWORKSHEETS

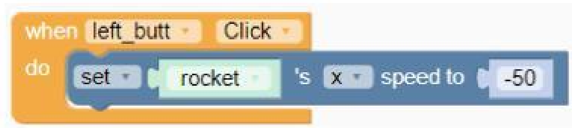
අපි දැන් code සකස් කරමු.

- Score ලෙස variable එකක් සකස් කරන්න. එහි ආරම්භක අගය 0 ලෙස ලබා දෙන්න.

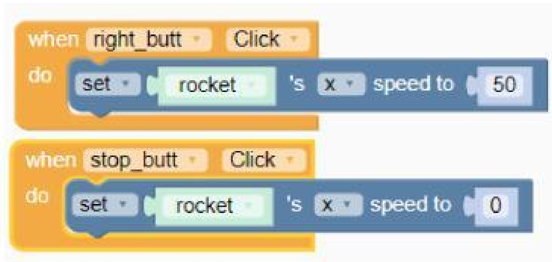
- Canvas 1 load වීමේදී rocket, asteroids සහ gameover යන sprite නොපෙනී තිබිය යුතුය. ඒ සඳහා පහත පරිදි code සකස් කරන්න.



- Left_butt මත click කල විට rocket sprite එකෙහි X අක්ෂයේ දිශාවට speed එක -50 ට සකස් විය යුතුය. ඒ සඳහා පහත පරිදි code සකස් කරන්න.

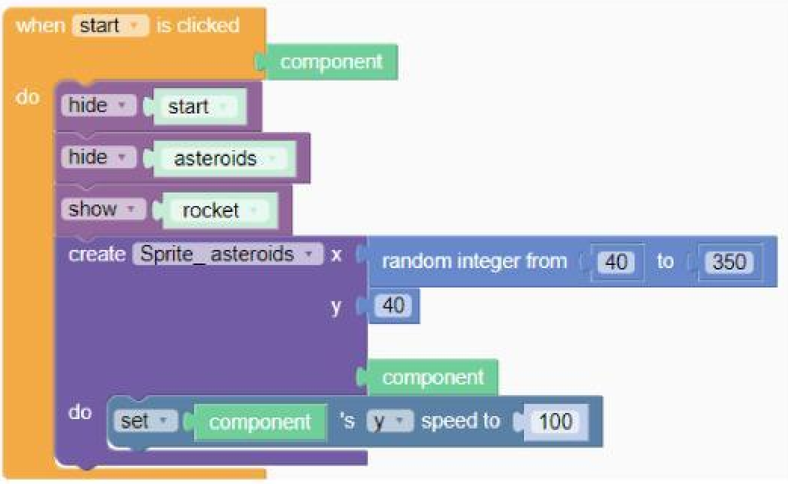


- right_butt මත click කල විට rocket sprite එකෙහි X අක්ෂයේ දිශාවට speed එක 50 ට සකස් විය යුතුය.
- stop_butt මත click කල විට rocket sprite එකෙහි X අක්ෂයේ දිශාවට speed එක 0 ට සකස් විය යුතුය.

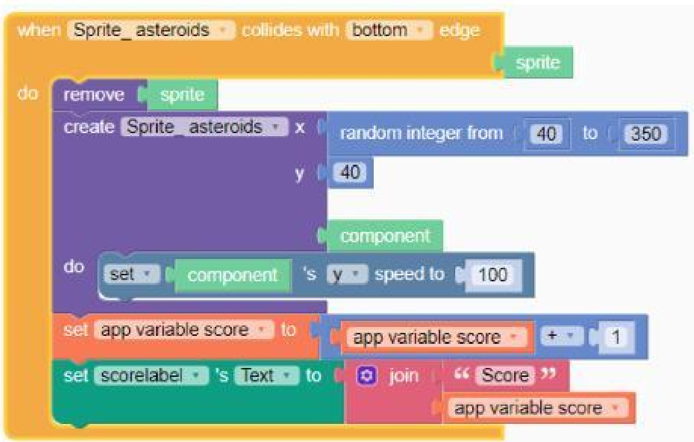


- start මත click කල විට start සහ asteroids යන sprite hide විය යුතු අතර rocket sprite එක show විය යුතුය. sprite _asteroids class එකෙහි X පිහිටීම 40 සිට 350 අතර ඕනෑම ස්ථානයක තිබිය හැකි අතර Y පිහිටීම 40 විය යුතුය. Create වන asteroids sprite එකෙහි Y හි speed එක 100 විය යුතුය.

LIVEWORKSHEETS

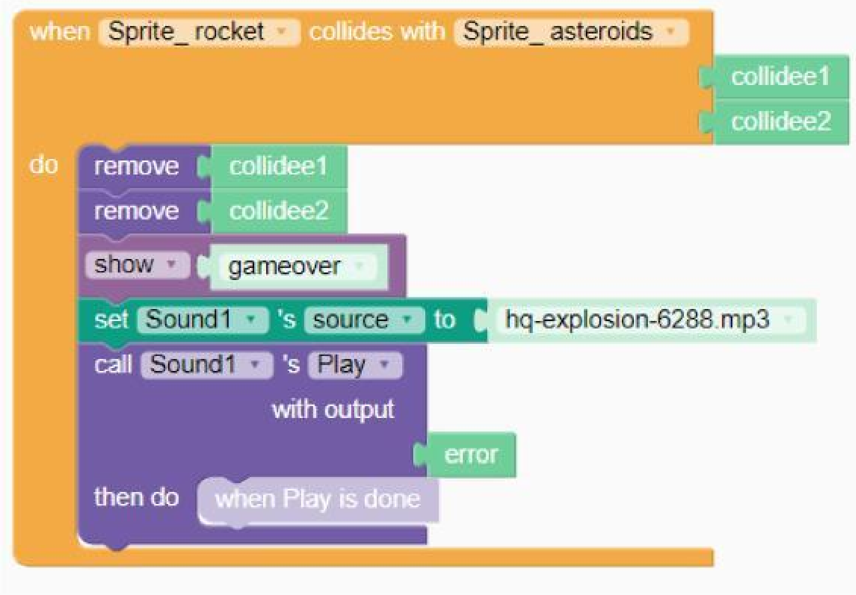


- Sprite_asteroids class එක තිරයේ යටම දාරයේ ස්පර්ශ වූ විටදී Sprite_asteroids class එක තුළ පවතින sprite remove විය යුතු අතර sprite _asteroids class එකෙහි X පිහිටීම 40 සිට 350 අතර ඕනෑම ස්ථානයක තිබිය හැකි අතර Y පිහිටීම 40 විය යුතුය. Create වන asteroids sprite එකෙහි Y හි speed එක 100 විය යුතුය. තවද Score variable එකෙහි assign වූ අගයට 1 ක් එකතු වී එම අගය නැවතත් Score variable එක තුළ assign විය යුතුය.Scorelabel ලෙස සඳහන් label එකෙහි text එක සඳහා Score ලෙස සටහන් වී Score variable එකෙහි assign වූ අගය ද එක් විය යුතුය.



LIVEWORKSHEETS

- sprite_rocket class එක sprite_asteroids class එකෙහි ස්පර්ශ වූ විට sprite_rocket class එකෙහි sprites remove විය යුතුය අතර sprite_ asteroids class එකෙහි sprites remove විය යුතුය. gameover sprite show විය යුතුය. sound1 සඳහා hd-explosion-6288.mp3 එක් කරන්න. sound1 play වීමට code සකස් කරන්න.



LIVEWORKSHEETS