

Project 254

254 වන ව්‍යාපෘතිය

254



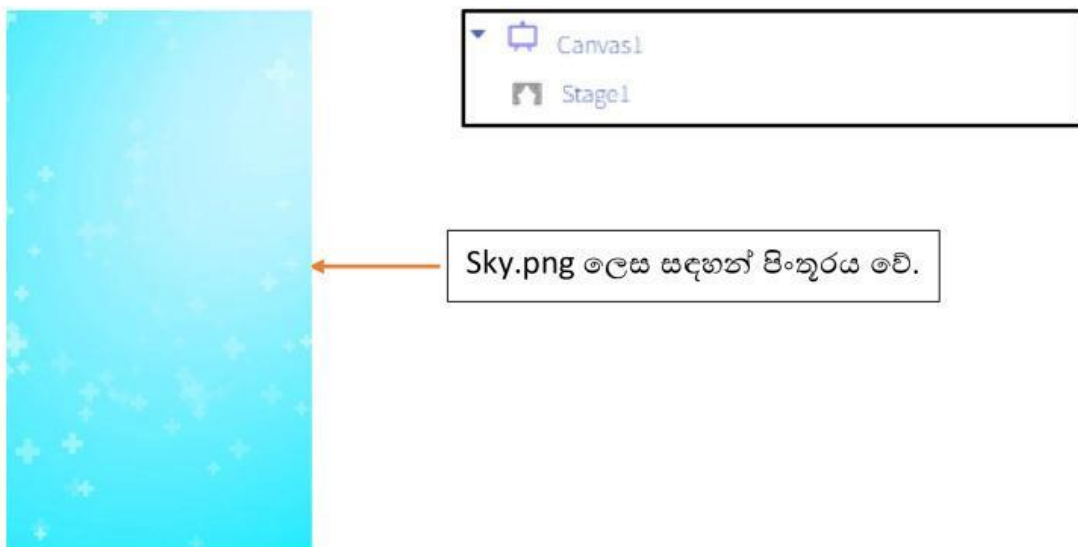
Coding School



thinkable



- ❖ Thunkabel තුළට log වී 254 වන ව්‍යාපෘතිය පහත පරිදි design කරමින් code කරමු.
- ❖ 254 වන ව්‍යාපෘතියට අදාළ සියළුම images පහත google driver link එක මගින් download කර ගන්න.
https://drive.google.com/drive/folders/1a06N9hyxkFIFMRTfCd41_UKNihTTlwQ5?usp=sharing
- ❖ ඔබට Screen1 ලෙස ලැබෙන Screen එක පහත පරිදි design කර ගනිමු.
- ❖ Canvas එකක් එක් කර ගන්න. එම Canvas එකෙහි design එක පහත පරිදි සිදු කර ගන්න.
- ❖ Canvas යටතේ ඇති stage මත කරමින් background picture එක සඳහා sky.png ලෙස සඳහන් පිංතූරය එක් කර ගන්න.



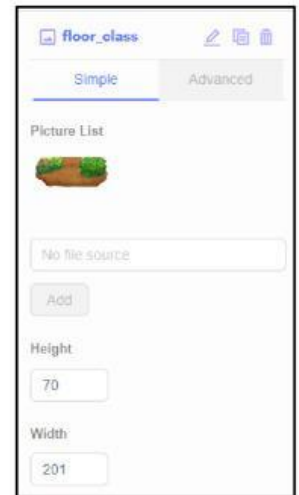
- ❖ Sky.png ලෙස සඳහන් පිංතූරයෙහි width සහ height එක සඳහා 460 සහ 725 යන අගයන් ලබා දෙමින් සකස් කර ගන්න.

❖ floor_class ලෙස සඳහන් sprite class එකක් එක් කරන්න. ඒ සඳහා floor1.png යන පිංතූරය එක් කරන්න. එහි width සහ height එක සඳහා 201 සහ 70 යන අගයන් ලබා දෙමින් සකස් කර ගන්න.

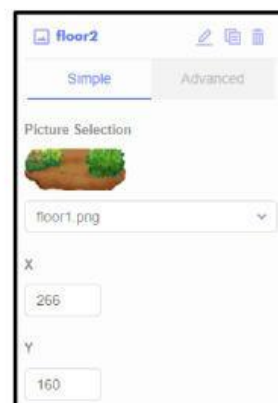
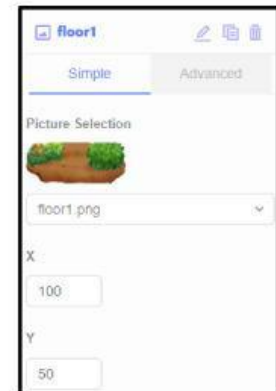
❖ පසුව ඒ සඳහා floor1, floor2, floor3, floor4, floor5 සහ floor6 ලෙස sprite හයක් එක් කරන්න. එහි X,Y,Z, width සහ height යන ඒවා සඳහා පහත පරිදි අගයන් ලබා දෙමින් සකස් කරන්න.

- floor1, floor2, floor3, floor4, floor5 සහ floor6 යන sprite හයෙහි width එක 201 විය යුතුය. Height එක 70 විය යුතු වේ. Z පිහිටීම 0 වේ.
- floor1, floor2, floor3, floor4, floor5 සහ floor6 යන sprite හයෙහි Z, width සහ height යන ඒවා ඉහත සඳහන් අගයන් වල ආකාරයට ලබා දෙන්න. එම sprite හයෙහි X,Y පිහිටීම පහත රූප සටහන් වල ආකාරයට නිවරදිව ලබා දෙන්න.

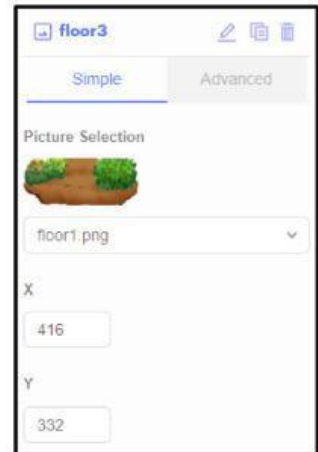
- floor1 sprite සඳහා X, Y පිහිටීම පහත රූප සටහනේ පරිදි වෙනස් කර ගනිමු.



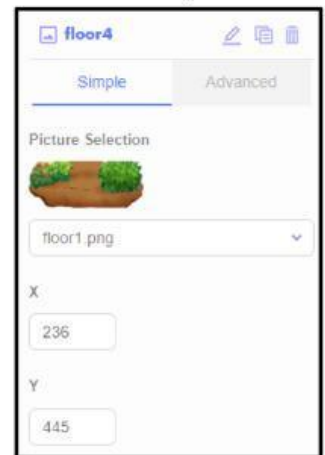
- floor1 sprite සඳහා X, Y පිහිටීම පහත රූප සටහනේ පරිදි වෙනස් කර ගනිමු.



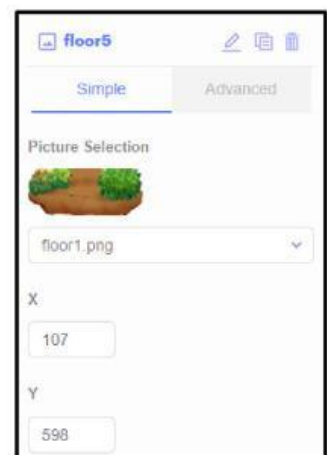
- floor3 sprite සඳහා X, Y පිහිටීම පහත රූප සටහනේ පරිදි වෙනස් කර ගනිමු.



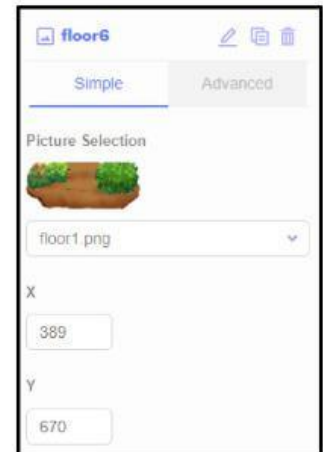
- floor4 sprite සඳහා X, Y පිහිටීම පහත රූප සටහනේ පරිදි වෙනස් කර ගනිමු.



- floor5 sprite සඳහා X, Y පිහිටීම පහත රූප සටහනේ පරිදි වෙනස් කර ගනිමු.

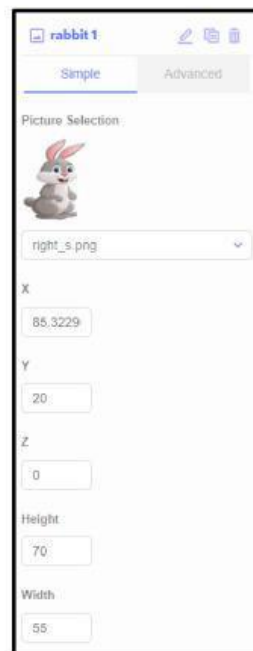


- floor6 sprite සඳහා X, Y පිහිටීම පහත රූප සටහනේ පරිදි වෙනස් කර ගනිමු.



- ❖ rabbit_class ලෙස class එකක් එක් කර ගන්න. එම class එකෙහි height සහ width සඳහා 100 සහ 50 ලෙස අගයන් එක් කර ගන්න. rabbit_class එක සඳහා rabbit.png right_s.png යන පිංතූර එක් කර ගන්න.

- ❖ Rabitt1 ලෙස sprite එකක් එක් කරන්න. එහි X,Y,Z, width සහ height යන ඒවා සඳහා පහත පරිදි අගයන් ලබා දෙමින් සකස් කරන්න.



- ❖ rabbit_class එකෙහි Ignore Gravity සඳහා true ලෙස ලබා දෙන්න.

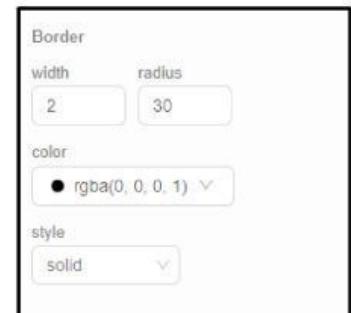


- ❖ score_label ලෙස label එකක් සකස් කර ගන්න. font size සඳහා 20 සහ font color සඳහා කළු වර්ණය ලබා දෙන්න.

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



- එක් button එකක් left_but ලෙස නම් කර ගන්න. එහි height සහ width 35 සහ 115 ලෙස අගයන් එක් කර ගන්න. button color සඳහා 39CEAF මෙම code එකට අදාළ වර්ණය එක් කරන්න. font color සඳහා කළු වර්ණය ලබා දෙමු. font size සඳහා 18 ලබා දෙන්න. Text එක සඳහා Left walk ලෙස සටහන් කරන්න. Button එකෙහි border එක සඳහා පහත රූප සටහනේ ආකාරයට design එක සිදු කර ගන්න.



- අනෙක් button එක right_but ලෙස නම් කර ගන්න. එහි height සහ width 35 සහ 115 ලෙස අගයන් එක් කර ගන්න. button color සඳහා 39CEAF මෙම code එකට අදාළ වර්ණය එක් කරන්න. font color සඳහා කළු වර්ණය ලබා දෙමු. font size සඳහා 18 ලබා දෙන්න. Text එක සඳහා Right walk ලෙස සටහන් කරන්න. Button එකෙහි border එක සඳහා පහත රූප සටහනේ ආකාරයට design එක සිදු කර ගන්න.



- ❖ Timer components දෙකක් එක් කර ගත යුතු වේ.

අපි දැන් code සකස් කරමු.

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

initialize app variable score to 0

- ❖ left_but touch down වූ විටදී timer1 හි enabled true විය යුතුය. Rabbit1 sprite එකෙහි X අක්ෂයේ දිශාවට වේගය -50 ක් විය යුතුය. rabbit sprite එකෙහි image number එක 1 විය යුතුය. Rabbit sprite එක වම් පැත්තට flip විය යුතුය.

```
when left_but Touch Down
do
  set Timer1's Enabled to true
  set rabbit 1's x speed to -50
  set rabbit 1 image number to 1
  flip rabbit 1 to the left
```

- ❖ right_but touch down වූ විටදී timer1 හි enabled true විය යුතුය. Rabbit1 sprite එකෙහි X අක්ෂයේ දිශාවට වේගය 50 ක් විය යුතුය. rabbit sprite එකෙහි image number එක 1 විය යුතුය. Rabbit sprite එක දකුණු පැත්තට flip විය යුතුය.

```
when right_but Touch Down
do
  set Timer1's Enabled to true
  set rabbit 1's x speed to 50
  set rabbit 1 image number to 1
  flip rabbit 1 to the right
```

- ❖ left_but touch Up වූ විටදී timer1 හි enabled false විය යුතුය. Rabbit1 sprite එකෙහි X අක්ෂයේ දිශාවට වේගය 0 ක් විය යුතුය. rabbit sprite එකෙහි Y අක්ෂයේ දිශාවට වේගය 50 ක් විය යුතුය.

```
when left_but Touch Up
do
  set Timer1's Enabled to false
  set rabbit 1's x speed to 0
  set rabbit 1's y speed to 50
```

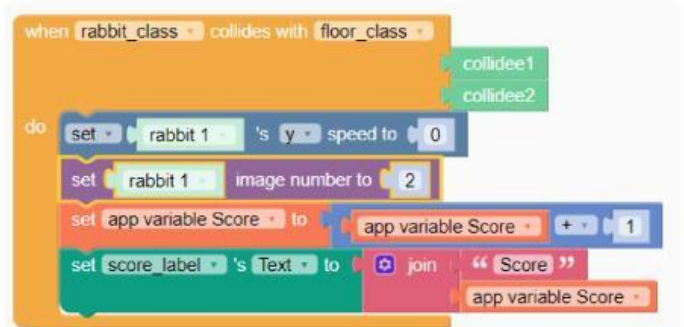
- ❖ right_but touch Up වූ විටදී timer1 හි enabled false විය යුතුය. Rabbit1 sprite එකෙහි X අක්ෂයේ දිශාවට වේගය 0 ක් විය යුතුය. rabbit sprite එකෙහි Y අක්ෂයේ දිශාවට වේගය 50 ක් විය යුතුය.



- ❖ Rabbit_class එකෙහි rabbit1 sprite එක තිරයේ යටටම ගමන් කළ විටදී එම sprite එකෙහි X අක්ෂයේ පිහිටීම 60 ක් සහ Y අක්ෂයේ පිහිටීම 40 ක් විය යුතුය.



- ❖ Rabbit_class එක floor class එකෙහි ස්පර්ශ වූ විට rabbit1 sprite එකෙහි අක්ෂයේ වේගය 0 විය යුතු අතර rabbit1 sprite එක තුළ image number 2 වන පිංතූරය දිස් විය යුතුය. Score variable එක තුළ 1 බැගින් assign විය යුතුය. score_label එක තුළ Score ලෙස සටහන් විය යුතු අතර score variable එකෙහි assign වූ අගයද දිස් විය යුතුය.



- ❖ Timer2 fires වූ විටදී rabbit1 sprite එකෙහි angle එක 0 විය යුතු වේ.

