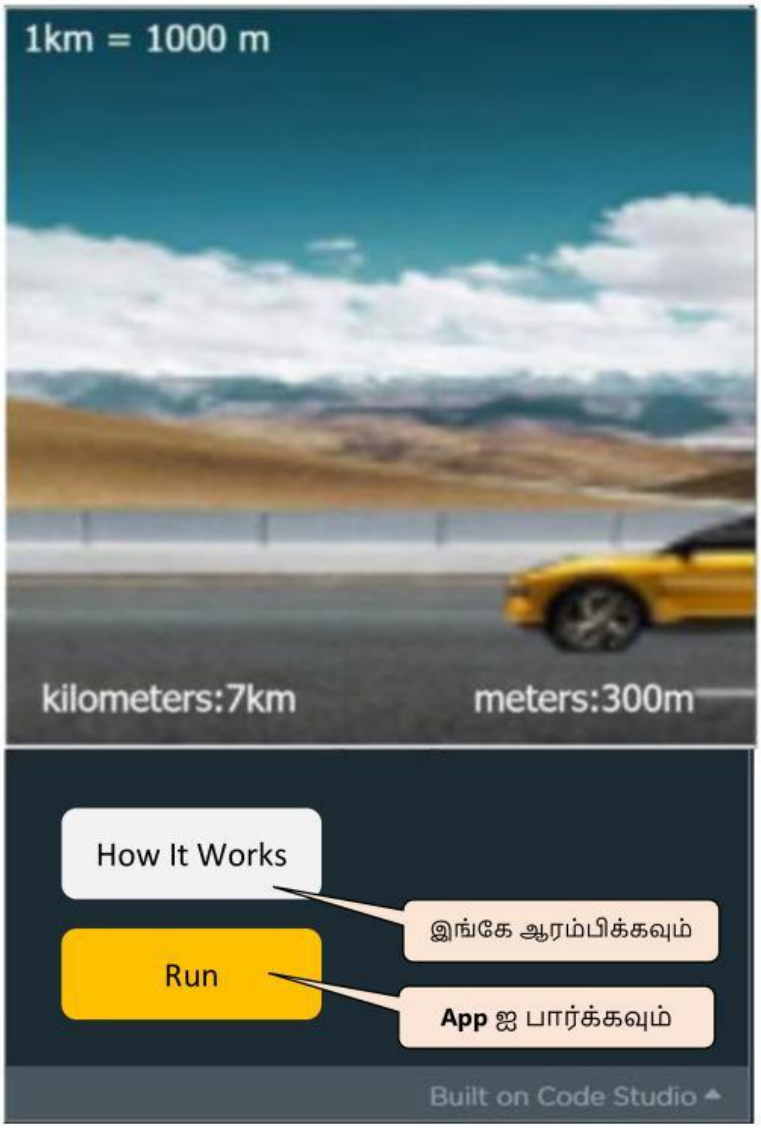
Homework Assignment
வீட்டு வேலை ஒப்படை

74

DP EDUCATION

Coding School



LIVEWORKSHEETS

நகரும் car ஒன்றை உருவாக்குவதற்கு தேவையான 'app ஒன்றை design செய்வோம்.

- இந்த app ஐ design செய்வதற்கு தேவையான images library இற்குள் உங்களுக்குப் பெற்றுத் தரப்பட்டுள்ளது.

- பாதையில் நகரும் Car இன் image ஐ add பண்ணிக் கொள்வதற்கு sprite ஒன்றை உருவாக்கும் போது பயன்படுத்தும் code blocks பின்வருமாறு பயன்படுத்துவோம்.

```
var car = createSprite(200, 200);
car.setAnimation("car.png");
car.scale = 2.3;
```

car என்று sprite ஒன்றை create செய்து அதன் x , y positions 200 , 200 என பெற்றுக் கொடுக்க.

Sprite இற்குரிய animation ஐ set செய்வதற்கு "set animation"block ஐ பயன்படுத்தவும். அதற்காக "car.png" என்ற image ஐ select செய்க.

sprite இன் scale 2.3 என பெற்றுக் கொடுக்க.

- meters மற்றும் kilometers என variables இரண்டு உருவாக்கிக் கொள்க.

```
var meters = 0;
var kilometers = 0;
```

- world FrameRate block இன் பெறுமானம் 10 என பெற்றுக் கொடுக்க.

```
World.frameRate = 10;
```

- function draw block இற்குள் drawsprite block மற்றும் next frame block பயன்படுத்தவும்.

LIVEWORKSHEETS

```
function draw() {
  drawSprites();
  car.nextFrame();
```

❖ meters variable இன் பெறுமானத்தை பின்வருமாறு மாற்றவும்.

```
meters = meters + 100;
```

"meters" இன் பெறுமானம் 1000 இற்கு சமனாகும் போது "meters " இன் பெறுமானம் 0 ஆகி "kilometers " இன் பெறுமானத்துடன் 1 இணைய வேண்டும். அதற்காக பின்வருமாறு block பயன்படுத்தவும்.

```
if (meters == 1000) {
  meters = 0;
  kilometers = kilometers + 1;
}
```

எழுத்துக்களின் அளவு 20 மற்றும் எழுத்துக்களின் நிறம் வெள்ளையாக தோன்றுவதற்கும், font ஆனது Tahoma ஆக வேண்டும் . மேலும் "1Km=1000m " என மற்றும் kilometers: முன்னால் kilometers களின் அளவு display ஆவதற்கும், meters: முன்னால் meters அளவு display ஆவதற்கும் பின்வருமாறு block பயன்படுத்தவும்.

```
textSize(20);
fill("white");
textFont("tahoma");
text("1km = 1000 m", 10, 25);
text("kilometers:" + (kilometers + "km"), 20, 380);
text("meters:" + (meters + "m"), 250, 380);
}
```

LIVEWORKSHEETS