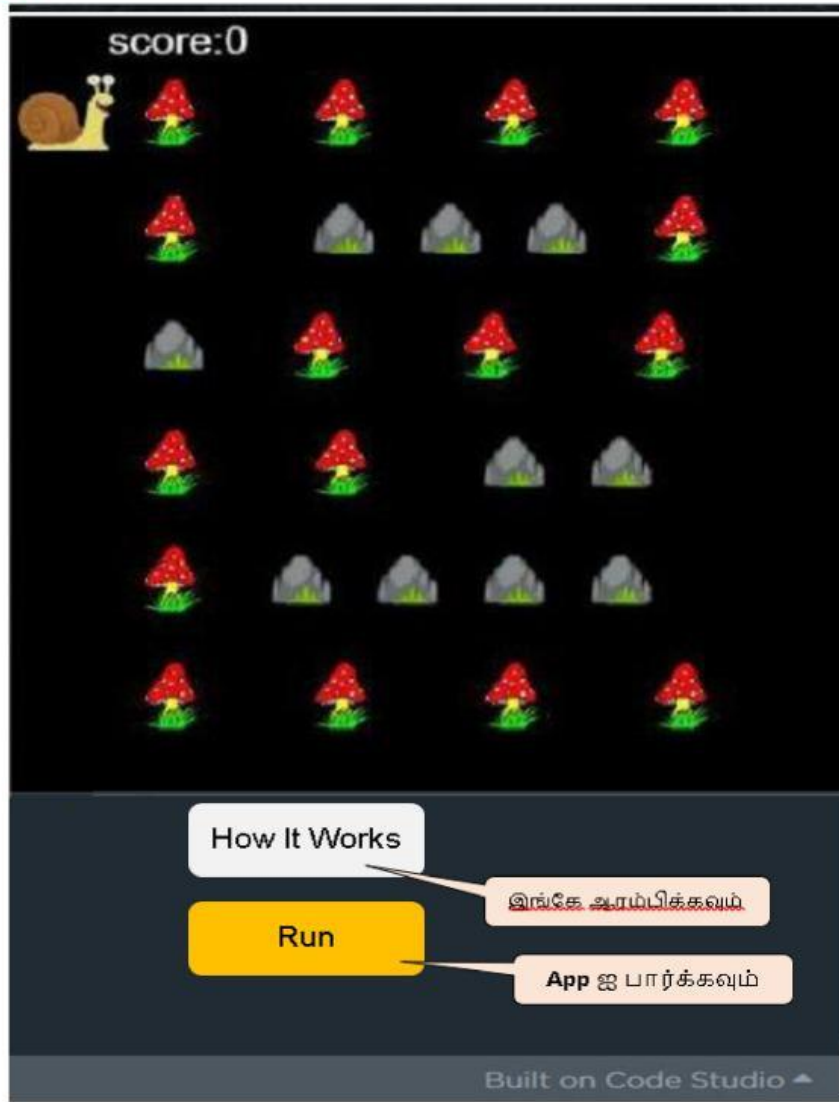


Homework Assignment

வீட்டு வேலை ஒப்படை



Coding School



- 85 ஆவது home work மூலம் ஆரம்பித்த செயற்றிட்டத்தின் இறுதிப் பகுதியை இங்கு உருவாக்குவோம்.
- ❖ இந்த app ஐ design செய்வதற்குரிய images library இற்குள் உங்களுக்கும் பெற்றுத் தரப்பட்டுள்ளது.
- ❖ நத்தை ஒன்றின் image add பண்ணுவதற்கு sprite ஒன்றை create செய்யும் போது பின்வருமாறு code blocks பயன்படுத்துவோம்.

```
var snail = createSprite(30, 30);
snail.setAnimation(▼ "snail.png_1");
snail.scale = 0.2;
```

"snail" என்ன sprite ஒன்றை create செய்து அதன் x , y positions 30 , 30 என பெற்றுக் கொடுக்க.

Sprite இற்குரிய animation ஐ set செய்வதற்கு "setAnimation" block ஐ பயன்படுத்தவும். அதற்காக "snail.png_1" என்ற image ஐ select செய்யவும்.

Sprite இன் scale என 0.2 பெற்றுக் கொடுக்க.

- ❖ அதற்குத் தேவையான எஞ்சிய உருவங்களை group ஆக பின்வரும் block இற்கேற்ப சேர்க்கவும்.
- ❖ பின்வரும் blocks களின்படி variables உருவாக்கவும்.

- ❖ பின்வருமாறு "createmushroom" என function ஒன்று உருவாக்கவும்.

```
var pillsmushrooms = createGroup();
var mushrooms;
var Totmushrooms = 0;
var score = 0;
var eatmushrooms = 0;

function createmushrooms(nummushrooms, X_coor, y_coor) {
  for (var i = 0; i < nummushrooms; i++) {
    var mushrooms = createSprite(X_coor + 80 * i, y_coor, 5, 5);
    mushrooms.setAnimation("mushrooms.png 1");
    mushrooms.scale = 0.08;
    pillsmushrooms.add(mushrooms);
    Totmushrooms++;
  }
}
```

- ❖ "createmushroom" function இற்குரிய sprites களின் அமைவிடம் மற்றும் sprite அளவுகளை பின்வரும் blocks இற்கேற்ப உருவாக்கவும்.

```
createmushrooms(4, 80, 50);
createmushrooms(1, 80, 110);
createmushrooms(1, 320, 110);
createmushrooms(3, 150, 170);
createmushrooms(2, 80, 230);
createmushrooms(1, 80, 290);
createmushrooms(4, 80, 350);
```

- ❖ பாதையுடன் கூடிய sprite group ஒன்றை உருவாக்குவதற்கு பின்வரும் blocks இற்கு ஏற்றவாறு variables உருவாக்கவும்.

```
var pillsrock = createGroup();
var rock;
var Totrock = 0;
```

- ❖ பின்வருமாறு "createrock" என function ஒன்றை உருவாக்கவும்.

```
function createrock(numrock, X_coor, y_coor) {  
  for (var i = 0; i < numrock; i++) {  
    var rock = createSprite(X_coor + 50 * i, y_coor, 5, 5);  
    rock.setAnimation(▼"rock.png 1");  
    rock.scale = 0.2;  
    pillsrock.add(rock);  
    Totrock++;  
  }  
}
```

- ❖ "createrock" function இற்குரிய sprites களின் அமைவிடம் மற்றும் sprite அளவுகளை பின்வரும் blocks படி உருவாக்கவும்.

```
createrock(3, 160, 110);  
createrock(1, 80, 170);  
createrock(2, 240, 230);  
createrock(4, 140, 290);
```

- ❖ அதன்பின் "function draw" block இற்குள் பின்வரும் block பயன்படுத்தவும்.

```
function draw() {  
  drawSprites();  
  background(▼"black");  
}
```


- ❖ Left arrow key இன் மேல் click பண்ணும் போது நத்தை மேற்கிற்கும், Right arrow

```

if ( keyDown(▼"left") ) {
    snail.setSpeedAndDirection(3, 180);
}
if ( keyDown(▼"right") ) {
    snail.setSpeedAndDirection(3, 360);
}
if ( keyDown(▼"up") ) {
    snail.setSpeedAndDirection(3, 270);
}
if ( keyDown(▼"down") ) {
    snail.setSpeedAndDirection(3, 90);
}

```

key இன் click செய்யும் போது நத்தை கிழக்குத் திசைக்கும், Up arrow key இன்மேல் click செய்யும் போது நத்தை வடக்கிற்கும், down arrow key இன் மேல் click செய்யும் போது நத்தை தெற்கிற்கும் நகர வேண்டும்.

- ❖ காளானை நத்தை தொடும் போது தொட்ட காளான் மறைந்து ஒலி ஒன்றை எழுப்ப வேண்டும். மேலும் நத்தை காளானை தொடும் போது உங்களுக்கும் 10 புள்ளிகள் கிடைக்கும் அதற்காக பின்வருமாறு blocks பயன்படுத்தவும்.

```

for ( var i = 0; i < Totmushrooms; i++ ) {
    if ( pillsmushrooms.get(i) != undefined && pillsmushrooms.get(i).isTouching(snail) ) {
        pillsmushrooms.get(i).destroy();
        playSound(▼"sound://category_bell/short_bell_alert.mp3", ▼false); -|
        score = score + 10;
        eatmushrooms++;
    }
}

```

- ❖ ஆரம்பத்தில் இருந்த காளான் அளவும் உணவாக எடுத்த காளான் அளவும் சமன் ஆகும் போது நத்தை மறைந்து You win என்ற sprite ஒன்று display ஆக வேண்டும்.

```
if (eatmushrooms == Totmushrooms) {
  snail.destroy();
  var youwin = createSprite(200, 200);
  youwin.setAnimation(▼ "win.png_1");
}
```

- ❖ நத்தை பாறை என்ற sprite களைத் தொடும் போது நத்தையின் வேகம் 0 ஆகி ஒலி ஒன்று வெளியாவதற்கு பின்வருமாறு blocks உருவாக்கவும்.

```
if (snail.collide(pillsrock) ) {
  snail.velocityX = 0;
  snail.velocityY = 0;
  playSound(▼ "sound://default.mp3", ▼ false);
}
```

- ❖ கிடைக்கும் புள்ளிகளின் அளவு வெள்ளை நிறத்தில் குறிக்கப்படுவதற்கு பின்வருமாறு blocks பயன்படுத்தவும்.

```
fill(▼ "white");
textSize(20);
text("score:" + score, 50, 20);
```

- ❖ drawSprite block ஐ பின்வருமாறு தொடர்பு படுத்தவும்

```
drawSprites();
```