

Homework Assignment

வீட்டு வேலை ஒப்படை

97



Coding School

Score : 0



How It Works

Run

இங்கே ஆரம்பிக்கவும்

App ஐ பார்க்கவும்

Built on Code Studio ▲

- ❖ Fruit Crush Game ஒன்றை உருவாக்குவோம்.
- ❖ இந்த Game இல் பழங்களின் மேல் click செய்யும் போது புள்ளி add ஆவதற்கும் குண்டின் மேல் click செய்யும் போது game over ஆவதற்கும் உருவாக்க வேண்டும்.



- ❖ அதற்காக முதலில் தேவையான sprites உருவாக்குவோம்.
- ❖ வாழைப்பழத்துக்குரிய sprite ஒன்றை உருவாக்கி பின்வருமாறு அதன் animation ஐயும் scale ஐயும் set செய்க.

```
var banana = createSprite(200, 200);
banana.setAnimation("banana.png_1");
banana.scale = 0.3;
```

- ❖ உருவாக்கிய sprites முழுவதினதும் ஆரம்பிக்கும் இடம் 200,200 எனப் பெற்றுக் கொடுக்க.
- ❖ இந்த sprites களுக்குத் தேவையான எல்லா images animation இற்குள் உள்ளடக்கி உங்களுக்குப் பெற்றுத் தரப்பட்டுள்ள project இல் அடங்கும். அதனை how it works இன் மேல் click செய்து open செய்து கொள்க.
- ❖ இவ்வாறு பின்வருமாறு ஏனைய பழங்களுக்கும் sprites உருவாக்கிக் கொள்க.
- ❖ அப்பிலுக்குரிய sprite பின்வருமாறு உருவாக்கிக் கொள்க.

```
var apple = createSprite(200, 200);
apple.setAnimation("Apple.png_1");
apple.scale = 0.3;
```

- ❖ தார் பூசணிக்கு இவ்வாறு sprite உருவாக்கிக் கொள்க.

```
var watermelon = createSprite(200, 200);  
watermelon.setAnimation(▼ "watermelon.png_1");  
watermelon.scale = 0.3;
```

- ❖ தோடைக்கு இவ்வாறு sprite உருவாக்கிக் கொள்க.

```
var orange = createSprite(200, 200);  
orange.setAnimation(▼ "Orange.png_1");  
orange.scale = 0.4;
```

- ❖ கடைசியாக திரையில் அங்கும் இங்கும் செல்லும் குண்டின் sprite உருவாக்குவோம்.

```
var dynamite = createSprite(200, 200);  
dynamite.setAnimation(▼ "Dynamite.png_1");  
dynamite.scale = 0.3;
```

- ❖ Game over என காட்டும் sprite ஐயும் பின்வருமாறு உருவாக்கிக் கொள்க .

```
var gameOver = createSprite(200, 200);  
gameOver.setAnimation(▼ "game over.png_1");  
gameOver.visible = false;
```

- ❖ ஒவ்வொரு பழங்களினதும் குண்டினதும் இயக்கங்களை மாற்றுவதற்கும் காலம் கணிப்பதற்கும் புள்ளிகளின் எண்ணிக்கையை store பண்ணிக் கொள்வதற்கும் பின்வருமாறு variables define செய்க.

```
var countForBanana = 0;  
var countForApple = 0;  
var countForWatermelon = 0;  
var countForMango = 0;  
var countForOrange = 0;  
var countForDynamite = 0;  
var score = 0;
```

- ❖ இவ்வாறு உருவாக்கிய பின் draw function இற்குள் முதல் background color ஒன்றை set செய்து கொள்வோம்.

```
function draw() {
  background( rgb( 57, 153, 86 ) );
}
```

- ❖ அதற்குள் draw function call ஆகும் ஒவ்வொரு தடவையும் மேலுள்ள பழங்களும் குண்டின் variables களின் பெறுமானமும் ஒன்றால் அதிகரிப்பதற்கு இவ்வாறு code செய்க.

```
function draw() {
  background( rgb( 57, 153, 86 ) );
  countForBanana = countForBanana + 1;
  countForApple = countForApple + 1;
  countForWatermelon = countForWatermelon + 1;
  countForMango = countForMango + 1;
  countForOrange = countForOrange + 1;
  countForDynamite = countForDynamite + 1;
}
```

- ❖ தற்போது வாழைப்பழத்தின் position சிலவேளை தொடராக மாறுவதற்கு மேல் உள்ள வாழைப்பழத்துக்கு உருவாக்கிய variable ஐ பயன்படுத்தி code செய்வோம்.

```
if( countForBanana == 25 )
{
  banana.x = randomNumber( 60, 380 );
  banana.y = randomNumber( 60, 380 );
  countForBanana = 0;
}
```

- ❖ countForBanana Variable இன் பெறுமானம் 25 ஆகும் எல்லா சந்தர்ப்பங்களிலும் banana sprite இன் x மற்றும் y position randomly மாறும். அவ்வாறு 25 ஆகும் போது மீண்டும் countForBanana variable இன் பெறுமானம் 0 ஆகுமாறு உருவாக்குவோம்.

- ❖ வாழைப்பழம் போலவே அப்பிள் பழம் ஒன்றின் position குறிப்பிட்ட நேரத்துக்குள் மாறுவதற்கு மேல் உள்ளவாறு code செய்க.

```
if (countForApple == 25)
{
    apple.x = randomNumber (60, 380);
    apple.y = randomNumber (60, 380);
    countForApple = 0;
}
```

- ❖ தார் பூசணிக்கும் இவ்வாறு position மாறுவதற்கு code செய்யவும்.

```
if (countForWatermelon == 35)
{
    watermelon.x = randomNumber (60, 380);
    watermelon.y = randomNumber (60, 380);
    countForWatermelon = 0;
}
```

- ❖ மாங்காய்க்கும் இவ்வாறு position மாறுவதற்கு code செய்யவும்.

```
if (countForMango == 25)
{
    mango.x = randomNumber (60, 380);
    mango.y = randomNumber (60, 380);
    countForMango = 0;
}
```

- ❖ தோடைக்கும் இவ்வாறு position மாறுவதற்கு code செய்யவும்.

```
if (countForOrange == 25)
{
    orange.x = randomNumber (60, 380);
    orange.y = randomNumber (60, 380);
    countForOrange = 0;
}
```

- ❖ அவ்வாறு குண்டின் position மாறுவதற்கு உருவாக்கவும்.

```
if (countForDynamite == 10)
{
    dynamite.x = randomNumber(60, 380);
    dynamite.y = randomNumber(60, 380);
    countForDynamite = 0;
}
```

```
if (mousePressedOver(banana))
{
    playSound(▼"sound://category_achievements/lighthearted_bonus_objective_2.mp3", ▼false); -|
    banana.destroy();
    score = score + 10;
}
```

- ❖ ஒவ்வொரு item இன் position மாறும் போது நேரத்தை மாற்றுவதற்கு அதற்குரிய variable சமனாக்கும் பெறுமானத்தை குறைத்து கூட்டிக் கொள்ள முடியும்.
- ❖ பழங்களின் மேல் click செய்யும் போது அந்த sprites மறைந்து score add ஆகி sound ஒன்று play ஆவதற்கு உருவாக்கவும்.

```
if (mousePressedOver(banana))
{
    playSound(▼"sound://category_achievements/lighthearted_bonus_objective_2.mp3", ▼false); -|
    banana.destroy();
    score = score + 10;
}
```

- ❖ வாழைப்பழம் மீது click செய்யும் போது நடைபெறும் நிகழ்வுக்குரிய code மேலே காட்டப்பட்டுள்ளது. இவ்வாறு ஏனைய பழங்களுக்கும் code உருவாக்கவும்.
- ❖ அப்பிள் மேல் click செய்யும் போது நடைபெறும் நிகழ்வுக்குரிய code பின்வருமாறு அமையும்.

```
if (mousePressedOver(apple))
{
    playSound(▼"sound://category_achievements/lighthearted_bonus_objective_2.mp3", ▼false); -|
    apple.destroy();
    score = score + 10;
}
```

- ❖ தார்பூசணியின் மேல் click செய்யும் போது நடைபெறும் நிகழ்வை பின்வருமாறு code செய்யவும்.

```
if (mousePressedOver(watermelon))
{
    playSound(▼"sound://category_achievements/lighthearted_bonus_objective_2.mp3", ▼false);
    watermelon.destroy();
    score = score + 5;
}
```

- ❖ மாங்காயின் மேல் click செய்யும் போது நடைபெறும் நிகழ்வை உருவாக்குவதற்கு பின்வருமாறு code செய்யவும்.

```
if (mousePressedOver(mango))
{
    playSound(▼"sound://category_achievements/lighthearted_bonus_objective_2.mp3", ▼false);
    mango.destroy();
    score = score + 10;
}
```

- ❖ தோடை மீது click செய்யும் போது நடைபெறும் நிகழ்வை உருவாக்குவதற்கு பின்வருமாறு code செய்க.

```
if (mousePressedOver(orange))
{
    playSound(▼"sound://category_achievements/lighthearted_bonus_objective_2.mp3", ▼false);
    orange.destroy();
    score = score + 10;
}
```

- ❖ குண்டின் மேல் click செய்யும் போது எல்லா sprites களும் மறைந்து game over என sprite visible ஆவது நடைபெற வேண்டும்.

```
if (mousePressedOver(dynamite))
{
    playSound(▼"sound://category_explosion/8bit_explosion.mp3", ▼false);
    banana.destroy();
    apple.destroy();
    watermelon.destroy();
    mango.destroy();
    orange.destroy();
    dynamite.destroy();
    gameOver.visible = true;
}
```

- ❖ அதன் பின் புள்ளிகளை காட்டுவதற்குரிய codes பின்வருமாறு உருவாக்குவோம்.

```
fill(▼ "yellow");  
textSize(25);  
text("Score : " + score, 10, 25);  
drawSprites();
```

- ❖ Score variable இற்கு store ஆகும் புள்ளிகள் மேல் உள்ளவாறு show செய்தல் நடைபெறும். கடைசியில் drawSprite(); function இற்கு call செய்யவும்.