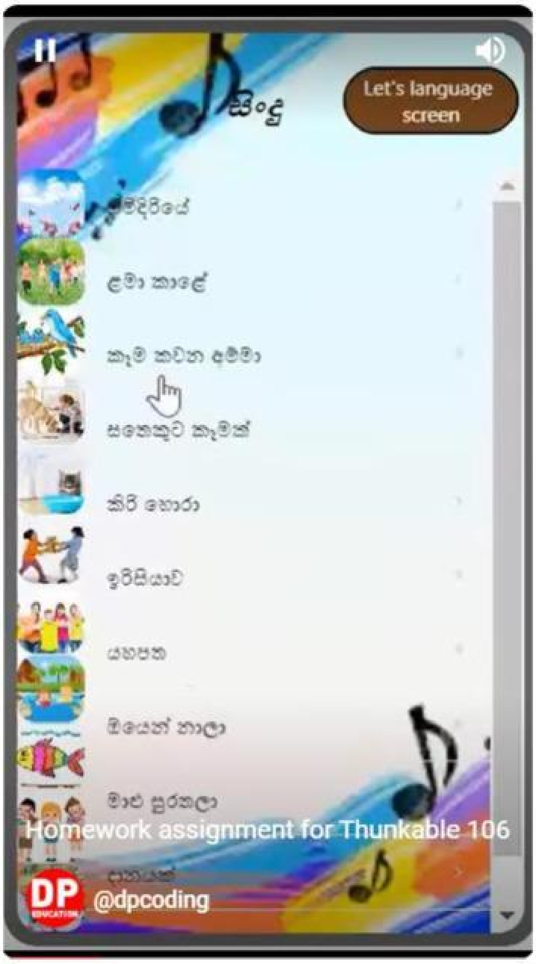
Project 108
செயற்திட்டம் 108

DP EDUCATION

Coding School

thunkable



Edit

இங்கே
ஆரம்பிக்கவும்

LIVEWORKSHEETS

108 Home work project பின்வருமாறு design பண்ணி code செய்வோம்.

- ❖ Screen1 இன் Background Picture இற்கு fruit BG.jpg என பெயரிடப்பட்டுள்ள Picture ஐ தெரிவு செய்க.

- ❖ Screen1 இற்கு Rows மூன்று சேர்த்துக் கொள்க. அவற்றை Row1, Row2 மற்றும் Row3 என பெயரிட்டு கொள்க.
  - Row1 இற்கு label ஒன்று சேர்த்து கொள்க. அதன் text இற்கு Let's grab the fruit என குறித்துக்கொள்ளவும்.
  - Font size இற்கு 30 எனப் பெற்றுக் கொடுக்க.font color உருவாக்கிக் கொள்க. color இற்கு கருப்பு நிறத்தை பெற்று கொடுக்க.
  - Label இன் background color களின் Hex இற்கு FDE9FD என்ற பெறுமானத்தைப் பெற்றுக் கொடுக்க.
  - Label இன் padding இற்கு கீழே உள்ள உருவில் உள்ளவாறு பெறுமானம் பெற்று கொடுக்க.

- ❖ Row2 இற்கு image Component ஒன்றை சேர்த்துக் கொள்க.
  - அதன் Height 225 உம் Width 320 உம் உருவாக்கிக் கொள்க.
  - Image Component இன் picture இற்கு Birds & fruits.png எனக் குறிக்கப்படும் image ஐ தெரிவுசெய்க.
  - Image Component இன் Margin இற்கு கீழே உள்ள குறிக்கப்பட்ட உருக்களில் உள்ளவாறு பெறுமானம் பெற்று கொடுக்க.

LIVEWORKSHEETS

❖ Row3 இற்கு button ஒன்றை சேர்க்கவும். அந்த button ஐ Button1 எனப் பெயரிட்டுக் கொள்ளவும்.

Button1 இன் text இற்கு PLAY எனப் பெற்றுக் கொடுக்க.

- Font size இற்கு 30 என பெற்றுகொடுக்க.
- Text color இற்கு வெள்ளை நிறத்தை பெற்று கொடுக்க.
- Button1 இன் background color களின் Hex இற்கு 0C1F4D என்ற பெறுமானத்தைப் பெற்றுக் கொடுக்க.

- Button1 இன் Height 45உம் Width 100 இற்கு உருவாக்கவும்.
- Border இன் width 3 எனவும் radius 50 எனவும் பெற்று கொடுக்க.
- Border color இற்கு வெள்ளை நிறத்தை பெற்று கொடுத்து style இற்குள் solid எனப் பெற்றுக் கொடுக்க.

❖ பெற்றுக் கொடுத்துள்ள அறிவுரைகளின் படி Screen1 ஐ உருவாக்கிக் கொள்ளும் போது Screen1 பின்வருமாறு தோன்றும் .

LIVEWORKSHEETS

❖ Screen2 design பண்ணுவோம்.
❖ Canvas Component ஒன்றை சேர்த்துக் கொள்வோம்.

➢ முதல் Sprite Class ஐ உருவாக்குவோம்.

- Sprite_TypeBg என Sprite Class ஒன்றை பெயரிட்டு கொள்ளவும். அதன் Picture List இற்கு Blackground.webp picture என பெயரிட்டுள்ள image ஐ add பண்ணிக் கொள்க.
- Sprite_TypeBg எனப் பெயரிட்டு Sprite Class இற்கு Sprite ஒன்று சேர்த்து அதனை bg_Sprite என பெயரிடவும். அதற்காக Blackground.webp picture ஐ தெரிவு செய்யவும்.

- bg_Sprite இன் properties கீழே குறிப்பிடப்பட்டுள்ள data விற் கேற்ப உருவாக்கிக் கொள்ளவும்.

X සඳහා = 167	Height = 333
Y සඳහා = 227	Width= 651
Z සඳහා = 0	Angle= 90
Opacity = 100	

➢ இரண்டாவது Sprite Class உருவாக்குவோம் .

- Sprite_Typefruits என Sprite Class ஒன்றை உருவாக்கிக் கொள்ளவும். அதன் Picture List இற்கு Apple.png, grapes.png, mango.png மற்றும் orange.png என பெயரிடப்பட்டுள்ள images add செய்து கொள்க.
- Sprite_TypeBg என பெயரிடப்பட்ட Sprite Class இற்குள் Sprite நான்கு சேர்த்து அவற்றை fruit1, fruit2, fruit3 மற்றும் fruit5 என பெயரிட்டுக் கொள்ளவும். அதற்காக முறையாக mango.png, grapes.png, Apple.png

LIVEWORKSHEETS

மற்றும் orange.png என்ற உருக்களை சேர்த்துக் கொள்ளவும்.

- அவற்றின் properties கீழே உள்ள data ஏற்ப உருவாக்கிக் கொள்ளவும்.

fruit1 සඳහා

X සඳහා = 149	Height = 50
Y සඳහා = 95	Width= 50
Z සඳහා = 0	Angle= 90
Opacity = 100	

Fruit2 සඳහා

X සඳහා = 175	Height = 50
Y සඳහා = 170	Width= 50
Z සඳහා = 0	Angle= 90
Opacity = 100	

Fruit3 සඳහා

X සඳහා = 150	Height = 50
Y සඳහා = 230	Width= 50
Z සඳහා = 0	Angle= 90
Opacity = 100	

Fruit4 සඳහා

X සඳහා = 200	Height = 50
Y සඳහා = 300	Width= 50
Z සඳහා = 0	Angle= 90
Opacity = 100	

➢ மூன்றாவது Sprite Class ஐ உருவாக்குவோம்.

- Sprite_Typefloor என Sprite Class ஒன்றை சேர்த்துக் கொள்ளவும். அதன் Picture List இற்கு floor.png என பெயரிட்டுள்ள image ஐ add பண்ணிக் கொள்க.
- Sprite_Typefloor என பெயரிட்ட Sprite Class இற்குள் Sprite ஐ floor.png picture ஐ சேர்த்துக் கொள்ளவும்.

LIVEWORKSHEETS

- அதன் properties கீழே குறிப்பிடப்பட்டுள்ள data களுக்கு ஏற்ப உருவாக்கிக் கொள்ளவும்.

Floor සඳහා	
X සඳහා = 26	Height = 50
Y සඳහා = 225	Width= 460
Z සඳහා = 0	Angle= 90
Opacity = 100	

➢ நான்காவது Sprite Class ஐ உருவாக்கிக் கொள்வோம்.

- Sprite_TypeGO என Sprite Class ஒன்றை உருவாக்கிக் கொள்க. அதன் Picture List இற்கு GameOver.png பெயரிட்டுள்ள image ஐ add பண்ணிக் கொள்க.
- GameOver என பெயரிட்ட Sprite Class இற்குள் Sprite GameOver.png என பெயரிடப்பட்ட picture ஐ சேர்த்துக் கொள்க.

- அதன் properties கீழே தரப்பட்டுள்ள data களுக்கு ஏற்ப உருவாக்கிக் கொள்ளவும்.

GameOver සඳහා	
X සඳහා = 130	Height = 180
Y සඳහා = 180	Width= 305
Z සඳහා = 0	Angle= 90
Opacity = 100	

LIVEWORKSHEETS

➢ ஐந்தாவது Sprite Class ஐ உருவாக்குவோம்.

- Sprite_Typebrid என Sprite Class ஒன்றை உருவாக்கிக் கொள்க. அதன் Picture List இற்கு Bird L.png என பெயரிட்டுள்ள image ஐ add பண்ணிக் கொள்க.
- bird என பெயரிட்ட Sprite Class இற்குள் Sprite ஐ Bird L.png என குறிக்கப்படும் picture ஐ சேர்த்துக் கொள்க.

- அதன் properties கீழே உள்ள data களுக்கு ஏற்ப உருவாக்கிக் கொள்ளவும்.

birdසඳහා	
X සඳහා = 115	Height = 70
Y සඳහා = 185	Width= 70
Z සඳහා = 0	Angle= 90
Opacity = 100	

❖ Sound Component ஒன்றை சேர்த்துக் கொள்க.
❖ Screen2 இன் design பின்வருமாறு தோன்றும்.

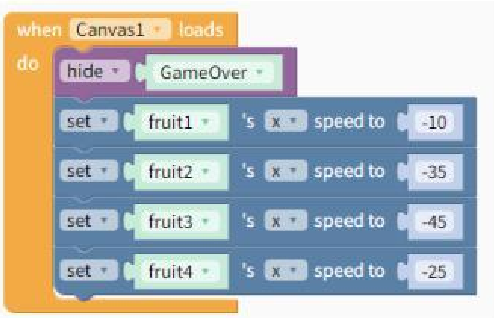
LIVEWORKSHEETS

❖ நாம் தற்போது இந்த App இற்கு code உருவாக்குவோம்.

❖ Canvas1 load ஆகும்போது,

- GameOver என குறிக்கப்படும் Sprite மறைவதற்கும்,
- fruit1 என குறிக்கப்படும் Sprite தெற்கு திசையை நோக்கி 10 வேகத்தில் நகர்வதற்கும்,
- fruit2 எனக் குறிக்கப்படும் Sprite தெற்கு திசையை நோக்கி 35 வேகத்தில் நகர்வதற்கும்,
- fruit3 என குறிக்கப்படும் Sprite தெற்கு திசையை நோக்கி 45 வேகத்தில் நகர்வதற்கும்,
- fruit4 என குறிக்கப்படும் Sprite தெற்கு திசையை நோக்கி 25 வேகத்தில் நகர்வதற்கும்,

Code உருவாக்கிக் கொள்வோம்.



❖ Sprite_Typebrid எனக் குறிக்கப்படும் Sprite Class இன் மேல் click செய்யும் போது bird என குறிக்கப்படும் sprite திரையில் ஏதாவது ஒரு இடத்திற்கு இழுத்து செல்வதற்கு code உருவாக்குவோம்.

❖ Sprite_Typefruits என குறிக்கப்படும் Sprite Class ஐ Sprite_Typebrid என குறிக்கப்படும் Sprite Class ஐ

தொடும்போது Sprite_Typefruits எனக் குறிக்கப்படும் Sprite Class இன் அமைவிடம் 275 என உருவாக்கவும்.

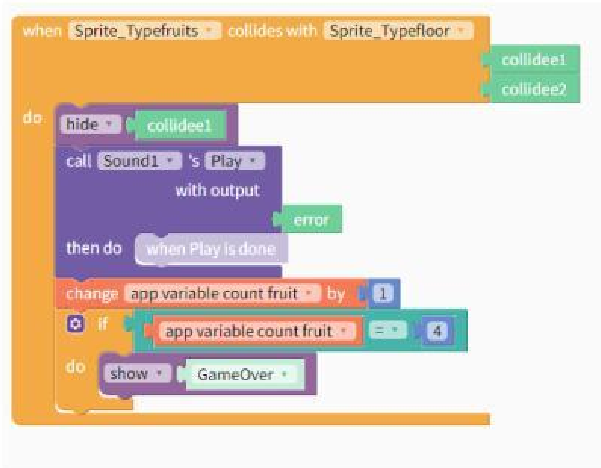
❖ முதலில் கீழே விழும் பழங்களின் எண்ணிக்கை 0 என பெற்றுக் கொடுத்து count fruit என variable ஒன்றை உருவாக்குவோம்.

❖ Sprite_Typefruits எனக் குறிக்கப்படும் Sprite Class இன் sprites Sprite_Typefloor எனக் குறிக்கப்படும் Sprite Class ஐ தொடும் போது,
    - தொடும் Sprite_Typefruits என Sprite Class மறைந்து செய்ய வேண்டியதோடு
    - Sound1 என குறிக்கப்படும் ஒலியும் ஒலிக்க வேண்டும்.
    - மேலும் Sprite_Typefruits எனக் குறிக்கப்படும் Sprite Class இன் sprite ஒன்று தொடும்போது count fruit variable இன் பெறுமானம் 1 ஆல் அதிகரிக்க வேண்டும்.

    - count fruit variable இன் பெறுமானம் 4 இற்கு சமனாகும் போது Sprite_TypeGO என Sprite Class

LIVEWORKSHEETS

இல் GameOver எனக் குறிக்கப்படும் Sprite திரையில் தோன்ற வேண்டும். அதற்காக பின்வருமாறு
block உருவாக்கவும்.



LIVEWORKSHEETS