

Project 138

செயற்றிட்டம் 138

138



Coding School



- ❖ இந்த Game ஐ create செய்வதற்குரிய படங்கள் பின்வரும் link இற்குள் உள்ளடக்கப்பட்டிருக்கும்.

<https://drive.google.com/open?id=1NleYxAg4L0jRM4SCSxSR6WLIHbPYqza5...>

Download

- ❖ Choose a backdrop பயன்படுத்தி Space 3 என குறிப்பிடப்படும் படத்தை சேர்க்கவும்.



- ❖ உரிய sprite பின்வருமாறு சேர்த்துக் கொள்வோம்.
- ❖ Orka sprite இன் X position, Y position மற்றும் size பின்வருமாறு உருவாக்கிக் கொள்க.

Sprite ↔ x ↔ y

Show ☒ ☐ Size Direction



- ❖ gems sprite இன் X position, Y position மற்றும் size பின்வருமாறு உருவாக்கிக் கொள்க.

Sprite ↔ x ↕ y

Show ☒ ☐ Size Direction



- ❖ tynamit sprite இன் X position, Y position மற்றும் size பின்வருமாறு உருவாக்கிக் கொள்க.

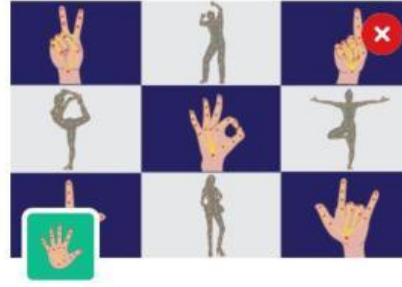
Sprite ↔ x ↕ y

Show ☒ ☐ Size Direction



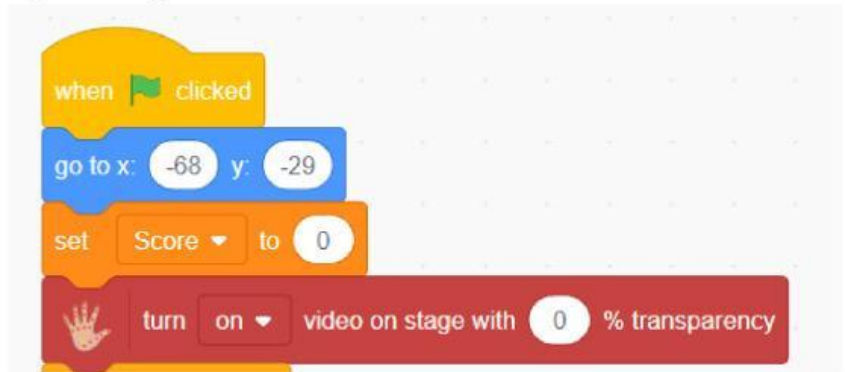
- ❖ தற்போது நாம் இந்த games இற்கு code உருவாக்குவோம்.

- ❖ முதலில் add extension இன் கீழுள்ள Human body detection ஒன்றை சேர்த்துக் கொள்க.

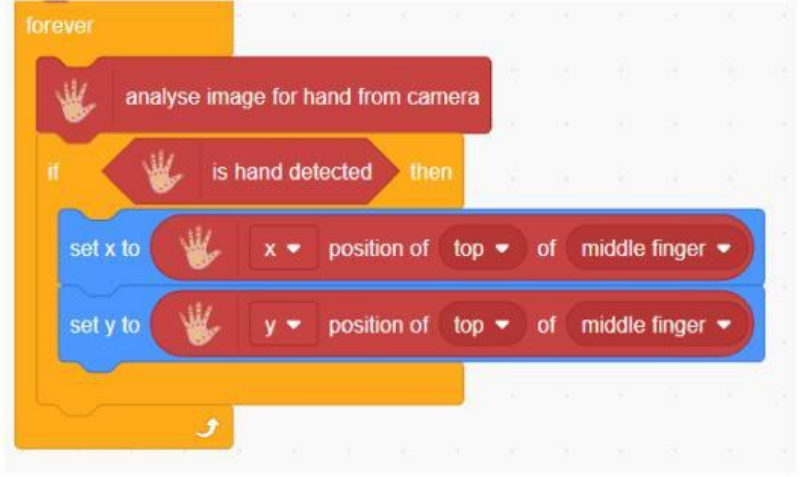


Human Body Detection
Identify human parts from image

- ❖ முதலில் நாம் orko sprite இற்கு code உருவாக்குவோம் .
- ❖ பச்சை நிற கொடியின் மேல் click பண்ணும் போது orko sprite இன் X அமைவிடம் -68 எனவும் Y அமைவிடம் -29 எனவும் பெற்றுக் கொடுக்க வேண்டும். score என variable ஒன்றை உருவாக்கிக் கொள்க. அந்த ஒன்றின் பெறுமதி 0 எனப் பெற்றுக் கொடுக்க. camera on ஆவதற்கும் code பின்வருமாறு உருவாக்குக.



- ❖ உங்கள் கை camera மூலம் பகுப்பாய்வு செய்து கொள்ளும். கையை அடையாளம் கண்டு கொண்டால் orko sprite இன் X position மற்றும் நடுவிரலின் மேல் பகுதியும் Y position இற்கு நடுவிரலின் மேற்பகுதியும் பெற்றுக் கொடுக்கும். அதற்காக பின்வருமாறு code உருவாக்கவும்.



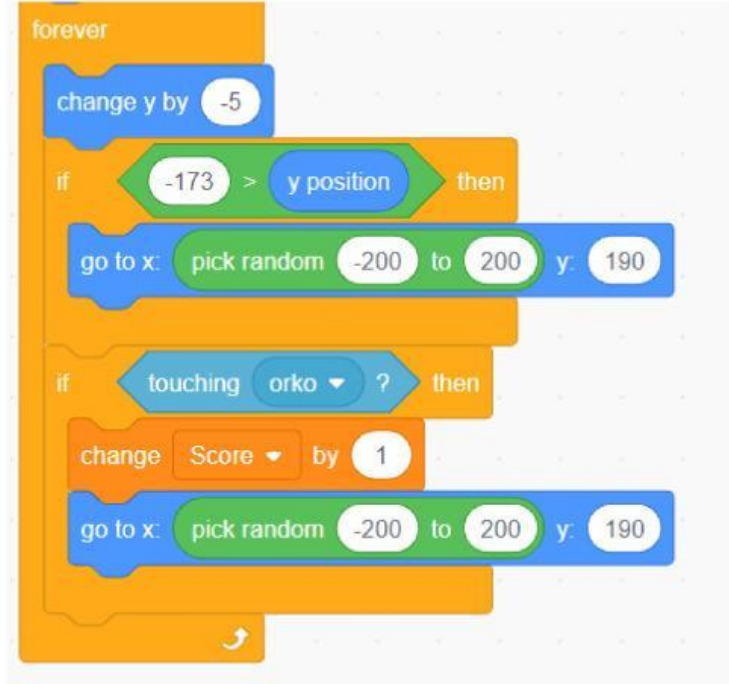
- ❖ நாம் gems sprite இற்கு code உருவாக்குவோம்.
- ❖ பச்சை நிற கொடியின் மேல் click செய்யும் போது இரண்டு வினாடிகள் மேலும் gems clone create ஆவதற்கும் gems sprite இன் X அமைவிடம் -200 மற்றும் 200 இற்கிடையில் அமைவதற்கும் Y அமைவிடம் 190 பெற்றுக் கொடுக்க வேண்டும். அதற்காக பின்வருமாறு code உருவாக்கவும்.



- ❖ Y அமைவிடம் 5 இல் 5 இற்கு குறைய வேண்டியதோடு (Y அமைவிடம் -5 ஆல் தொடராக குறைய வேண்டும்.)
- ❖ Y அமைவிடம் -170 ஐ விடக் குறைந்தால் gems sprite இன் X அமைவிடம் -200 மற்றும் 200 இற்கிடையில் அமையுமாதும் Y அமைவிடம் 190 எனவும் உருவாக்க வேண்டும்.
- ❖ Gems sprite orko sprite இல் touch ஆகும்போது score தலா 1 மாற வேண்டும். மேலும் gems sprite இன் X அமைவிடம் -200

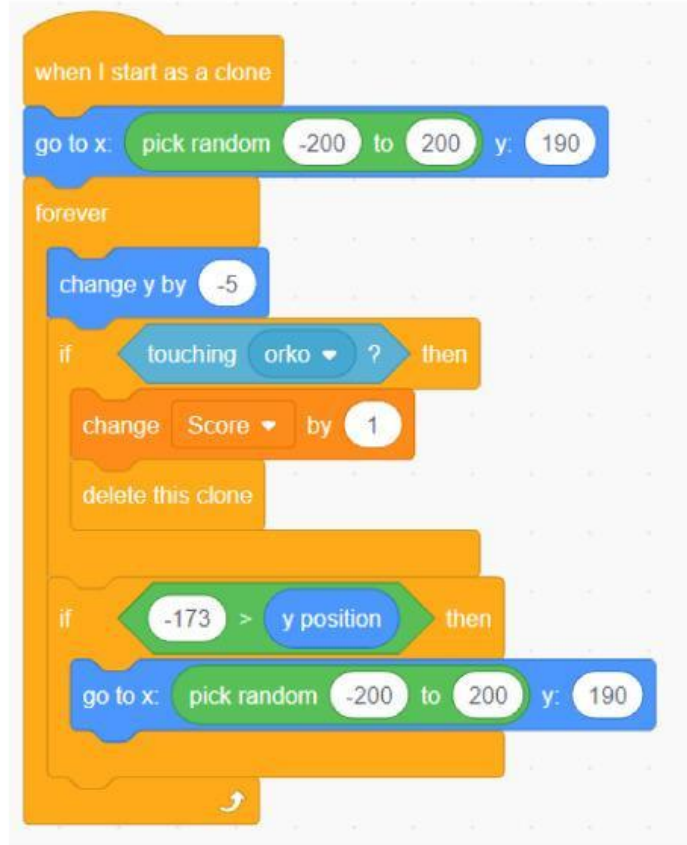
மற்றும் 200 இற்கிடையில் அமையுமாறு Y அமைவிடம் 190 எனவும் மாற வேண்டும்.

- ❖ அதற்குரிய blocks பின்வருமாறு உருவாக்கப்பட்டுள்ளது.



- ❖ Gems sprite மூலம் create ஆன gems clone களின் X அமைவிடம் -200 மற்றும் 200 இற்கிடையில் ஏதாவது ஒரு இடத்தில் அமையுமாறு Y அமைவிடம் 190 எனவும் பெற்றுக் கொடுக்க.
- ❖ அந்த clone களின் Y அமைவிடம் 5 இன் 5 இற்கு குறைய வேண்டும். (Y அமைவிடம் -5 ஆல் தொடராக குறைய வேண்டும்.)
- ❖ gems clone களின் Y அமைவிடம் -170 ஐ விடக் குறைந்தால் gems clone களின் X அமைவிடம் -200 மற்றும் 200 இற்கிடையில் அமையுமாறும் Y அமைவிடம் 190 எனவும் உருவாக்க வேண்டும்.

- ❖ Gems clone sprite orko sprite இல் touch ஆகும்போது score தலா 1 மாற வேண்டும். மேலும் gems clone sprite delete ஆக வேண்டும்.
- ❖ அதற்குரிய blocks பின்வருமாறு உருவாக்கப்பட்டுள்ளது.

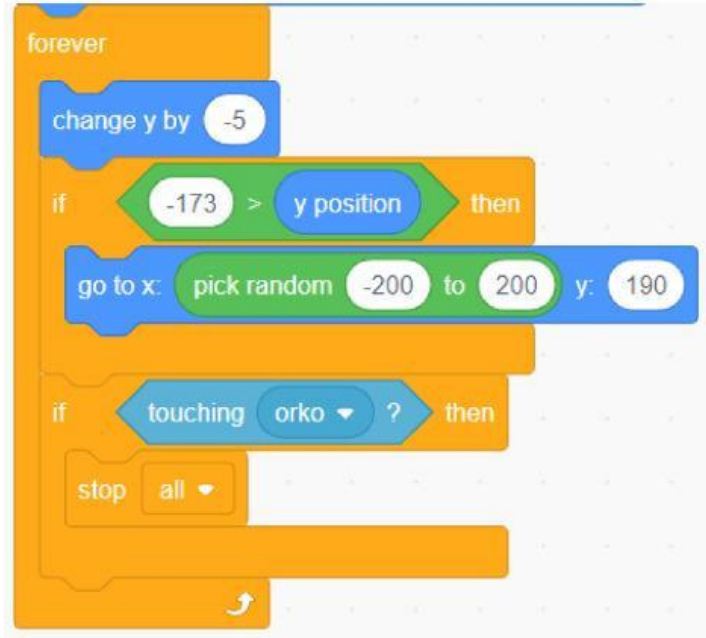


- ❖ தற்போது நாம் tynamit இற்கு code உருவாக்குவோம்.
- ❖ பச்சை நிற கொடியின் மேல் click செய்யும் போது இரண்டு வினாடிகளுள் மேலும் tynamit clone create ஆவதற்கும் tynamit sprite இன் X அமைவிடம் -200 மற்றும் 200 இற்கிடையில் அமையுமாறு Y அமைவிடம் 190 எனவும்

பெற்றுக் கொடுக்க வேண்டும். அதற்காக பின்வருமாறு code உருவாக்கவும்.



- ❖ Y அமைவிடம் 5 இல் 5 இற்கு குறைய வேண்டியதோடு (Y அமைவிடம் -5 ஆல் தொடராக குறைய வேண்டும்.)
- ❖ Y அமைவிடம் -170 ஐ விடக் குறைந்தால் tynamit sprite இன் X அமைவிடம் -200 மற்றும் 200 இற்கிடையில் அமையுமாறு Y அமைவிடம் 190 எனவும் உருவாக்க வேண்டும்.
- ❖ tynamit sprite orko sprite இல் touch ஆகும்போது game இன் எல்லா நிகழ்வுகளும் நிறுத்தப்பட வேண்டும்.
- ❖ அதற்குரிய blocks பின்வருமாறு உருவாக்கப்பட்டுள்ளது.



- ❖ tynamit sprite மூலம் create ஆன tynamit clone களின் X அமைவிடம் -200 மற்றும் 200 இற்கிடையில் ஏதாவது இடத்தில் அமையுமாறு Y அமைவிடம் 190 எனவும் வைத்துக் கொள்க.
- ❖ அந்த clone களின் Y அமைவிடம் 5 இல் 5 இற்கு குறைய வேண்டும். (Y அமைவிடம் -5 ஆல் தொடராக குறைய வேண்டும்.)
- ❖ tynamit clone களின் Y அமைவிடம் -170 ஐ விடக் குறைந்தால் tynamit clone களின் X அமைவிடம் -200 மற்றும் 200 இற்கிடையில் அமையுமாறு Y அமைவிடம் 190 எனவும் உருவாக்கப்பட வேண்டும்.
- ❖ tynamit clone sprite orko sprite இல் touch ஆகும் போது game இன் எல்லா நிகழ்வுகளும் நடைபெறுவது நிறுத்தப்பட வேண்டும்.
- ❖ அதற்குரிய blocks பின்வருமாறு உருவாக்கப்பட்டுள்ளது.

