Project 272
272 වන ව්‍යාපෘතිය

DP EDUCATION

Coding School

thunkable

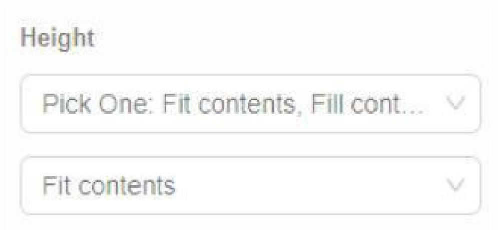
LIVEWORKSHEETS

මෙහිදී Start button එක click කල විට කාලය ආරම්භ වේ.ඒ සමග බෝලය එහා මෙහා ගමන් කිරීමට පටන් ගනියි. බෝලය මත click කල විට score එක එකකින් වැඩි වේ.තත්පර 100 අවසන් වූ පසු බෝලය නැතිවී යයි. තත්පර 100ක් තුළ බෝලය මත click කල වාර ගනන score තුළ දැක්වේ.

දැන්272 Home Work Project එක Design කර ගනිමු.

❖ මුලින්ම screen1 එක තුළට Canvas 1ක් drag කරගන්න.

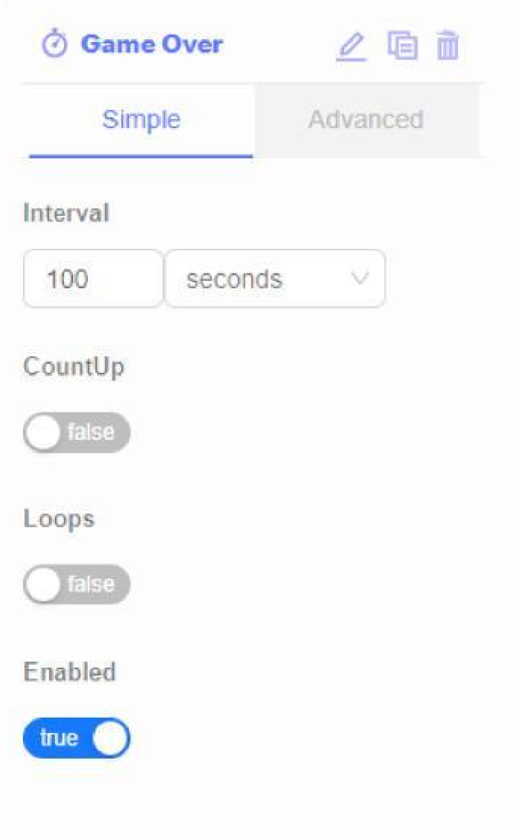
- එහි stage1 කොටසට ගොස් වර්ණය සඳහා #C1C9E5 යන hex code එක ලබා දෙන්න.
- Canvas තුළ ඇති Sprite1 තුළට ගොස් එහි picture selection එකට අදාළ image එක පහත link එකට ගොස් download කර ඒ සඳහා යොදාගන්න.
  https://drive.google.com/file/d/1rWk3ii0TQ2-ot7HSblokDBOs2DzKzTcl/view?usp=drive_link
- Canvas කොටසට පහළින් Row එකක් drag කරගන්න.
- එහි height එක පහත පරිදි සකසාගන්න.



- එම Row එක තුළට label 1ක් drag කරගන්න.
- Text එක Score ලෙස වෙනස් කරගන්න.
- නැවතත් label 1ක් drag කර එහි Text සඳහා 0 ලබා දෙන්න.
- Label එක rename කර LabelScore ලෙස ලබාදෙන්න.
- Margin එක පහත පරිදි සකසාගන්න.

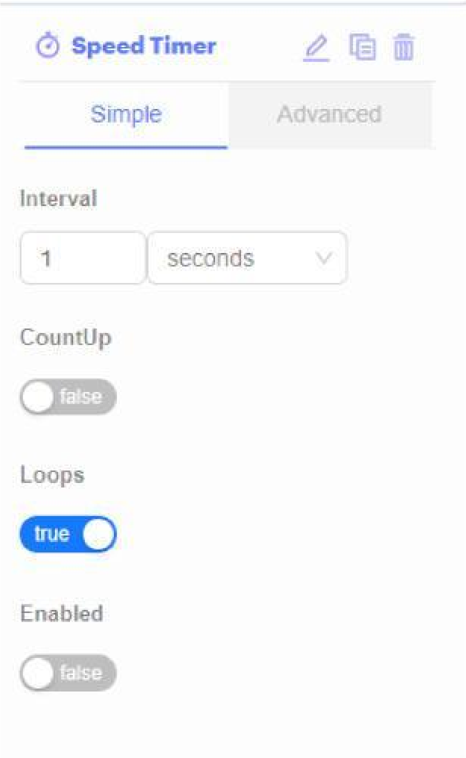
LIVEWORKSHEETS

- Row එකට පසුව Button එකක් drag කර එය rename කර ButtonStart ලෙස ලබාදෙන්න.
- Button එකෙහි background color එක සඳහා #B8E986 යන hex code එක ලබාදෙන්න.
- Screen 1 තුළට timer 2ක් drag කරගන්න.
- පළමු timer එකෙහි වෙනස් කිරීම් පහත පරිදි සකසාගන්න.

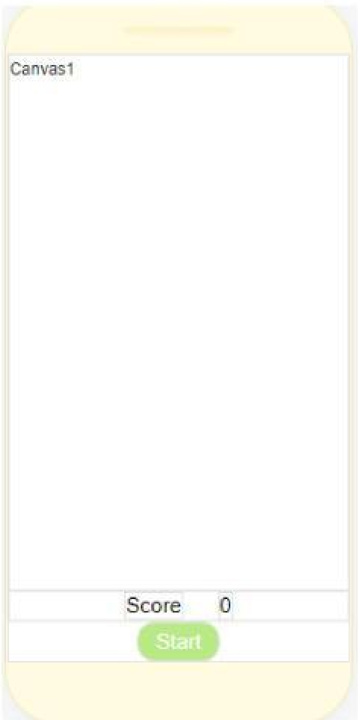


- අනෙක් timer එකෙහි වෙනස් කිරීම්ද පහත පරිදි සකසාගන්න.

LIVEWORKSHEETS



- Design කර අවසන් වූ පසු පහත ආකාරයෙන් දැක්වේ.



LIVEWORKSHEETS

❖ දැන් ඇප් එක සඳහා code සකස් කරගනිමු.

- මුලින්ම variables තුළ ඇති පහත block එකක් drag කර එහි name ලෙස ඇති ස්ථානයට Score ලෙස ලබාදෙන්න.

- ඒ තුළට math හි ඇති 0 ලකුණ සහිත block එකක් drag කරගන්න.

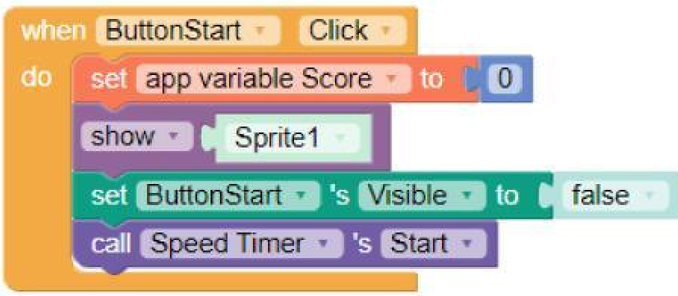
❖ ButtonStart click විට Start Button එක නැතිවී game එකෙහි කාලය ආරම්භ වීමට code සකසාගමු.

- ButtonStart තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.

- Variables තුළ ඇති පහත block එකක් ඒ තුළට drag කර එහි කෙළවරට math තුළ ඇති 0 ලකුණ සහිත block එකක් drag කර 0 වෙනුවට 1 ලබා දෙන්න.

- ඒ තුළට looks තුළ ඇති show sprite1 block එකක් drag කරගන්න.
- ButtonStart තුළ ඇති set ButtonStart's visible to block එකක් drag කරගන්න.
- Speed Timer තුළ ඇති පහත block එකක්ද ඒතුළට drag කරගන්න.

- එම කොටස code කර අවසන් වූ පසු පහත ආකාරයෙන් දැක්වේ.



LIVEWORKSHEETS

❖ කාලය ආරම්භ වූ පසු බෝලය screen එක තුළ ගමන් කිරීමට code සකසාගමු.

- Speed Timer තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.

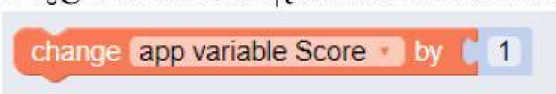
- ඒ තුළට looks තුළ ඇති show sprite1 block එකක් drag කරගන්න.
- Motion තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.

- එහි 100 ලෙස දක්වා ඇති කොටස් තුළට math තුළ ඇති random integer from 1 to 100 block 2ක් drag කරගන්න.
- එහි X කොටසෙහි ඇති block එක තුළට පිළිවෙලින් 70 හා 250 ලබා දෙන්න.
- Y කොටසෙහි ඇති block එක තුළට පිළිවෙලින් 80 හා 400 ලබා දෙන්න.
- එම කොටස code කර අවසානයේ පහත ලෙස දිස්වේ.

❖ බෝලය මත click කල විට score එක එකකින් වැඩි වීමට code සකසාගමු.

- Canvas Blocks හි Events ඇති පහත block එකක් drag කර එහි Sprite_Type1 වෙනුවට Sprite1 ලබාදෙන්න.

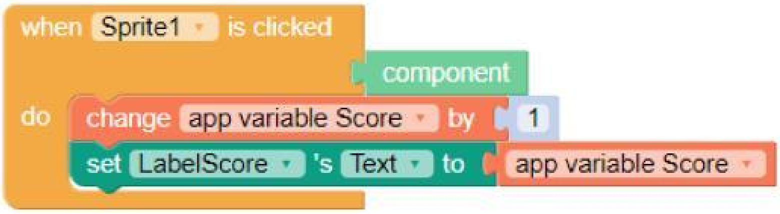
- ඒ තුළට variable හි ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



- LabelScore හි ඇති පහත block එකක් drag කර කර එහි කෙලවරට variable තුළ ඇති app variable Score block එකක් drag කරගන්න.

LIVEWORKSHEETS

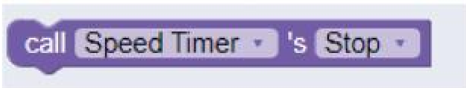
- එම කොටස code කර අවසානයේ පහත ලෙස දිස්වේ.



❖ කාලය අවසන් වූ පසු බෝලය නැතිවී score එක තත්පර 10ක් තිබී score එක 0 වීමට code සකසාගමු.

- Game Over තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.

- ඒ තුළට looks තුළ ඇති hide sprite1 block එකක් drag කරගන්න.
- Speed Timer තුළ ඇති පහත block එකක්ද ඒතුළට drag කරගන්න.



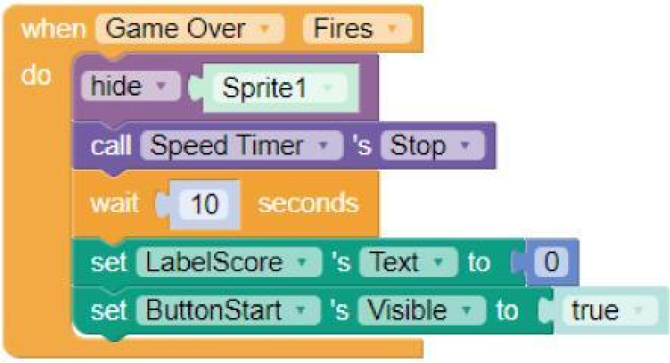
- ඒ තුළට control වල ඇති පහත block එකක් drag කර තත්පර 10ක් ලෙස සකසාගන්න.

- LabelScore හි ඇති පහත block එකක් drag කර එහි කෙලවරට math තුළ ඇති 0 ලකුණ සහිත block එකක් drag කරගන්න.

- ButtonStart තුළ ඇති පහත block එකක්ද drag කරගන්න.

- එම කොටස code කර අවසානයේ පහත ලෙස දිස්වේ.

LIVEWORKSHEETS



LIVEWORKSHEETS