புள்ளி

மீதமுள்ள காலம்:

Assessment 01

முதல் ஒப்படை

DP EDUCATION Coding School

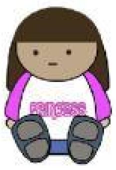
காலம் - 1 மணித்தியாலம் 40 நிமிடங்கள்

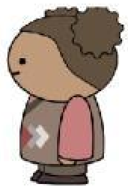
பெயர்	
email முகவரி	
மத்திய நிலையம் DP IT CAMPUS	

LIVEWORKSHEETS

இவ் ஒப்படையில் உங்களுக்குத் தரும் அறிவுரைக்கு ஏற்ப செயற்றிட்டம் ஒன்றை பூரணப்படுத்த மற்றும் உங்கள் செயற்றிட்டத்துடன் தொடர்புடைய வினாக்கள் உள்ளடங்கிய . பயிற்சி (interactive exercises) இற்கு விடை எழுத வேண்டி உள்ளது. அதற்காக மொத்த காலம் 1 மணித்தியாலம் 40 வினாடிகள் ஆகும்.

நீங்கள் Sprits Lab இற்குள் பயன்படுத்தும் பின்வரும் ஒவ்வொரு sprits மற்றும் அவற்றுக்கு பொருத்தமான பெயருடன் கூடிய பெட்டிக்குள் கொண்டு போய் சேர்க்கவும் .





பறக்கும் தட்டு

அமர்ந்து கொண்டிருக்கும் பிள்ளை

மேற்கிற்கு செல்லும் பிள்ளை

மேகம்

முன்னோக்கி திரும்பி மேற்கிற்கு சென்ற பிள்ளை

பந்து

எழுந்து நிற்ற அமர்ந்திருந்த பிள்ளை

LIVEWORKSHEETS

ஆரம்பிக்கவும்

மேலே ஆரம்பிக்கவும் எனக்காட்டப்பட்டுள்ள link மூலம் Sprite Lab செயற்றிட்டத்திற்கு உள் நுழையவும்.

Remix click பண்ணி உங்கள் செயற்றிட்டத்தை ஆரம்பிக்கவும்.

Rename மூலம் உங்கள் பெயரை பெற்றுக் கொடுத்து

Save .மூலம் அதனை save பண்ணிக் கொள்ளவும்.

பின்வரும் அறிவுறுத்தல்களுக்கேற்ப blocks பயன்படுத்தி படிப்படியாக செயற்றிட்டத்தை பூரணப்படுத்தவும்.

- ✓ New Sprit ஒன்றாக பறக்கும் தட்டு ஒன்றை சேர்த்துக் கொள்ளவும். (அதன் அமைவிடம் 353,196 மற்றும் அதன் அளவு 150 இற்கு அமைக்கவும்.)
- ✓ **மேற்கு திசைக்கு திரும்பி இருக்கும் பிள்ளை ஒன்றின் உரு ஒன்றை சேர்த்துக் கொள்க.(அமைவிடம் 380,43 என அமைக்கவும் .)**
- ✓ முன்னோக்கி அமர்ந்திருக்கும் பிள்ளை ஒன்றின் **உரு** ஒன்றை சேர்த்துக் கொள்ளவும்.(அமைவிடம் 124,30 என உருவாக்கவும் .)

LIVEWORKSHEETS

- ✓ அளவு 25 ஆன பந்தொன்றை சேர்த்து அதன் அமைவிடம் 260,20 என அமைக்கவும் .
- ✓ மேகம் ஒன்றின் உரு ஒன்றை சேர்த்து அதன் அளவு 25 மற்றும் அமைவிடம் 105,400 என உருவாக்கவும் .

மேலும் மேகம் ஒன்றின் படம் ஒன்றை சேர்த்து அதன் அளவு 100 மற்றும் அமைவிடம் 342,376 என உருவாக்கவும்.

- ✓ Left arrow key click பண்ணும் போது மேற்கு திசைக்கு திரும்பிய பிள்ளை மேற்கு திசைக்கு 20 pixel நகர்வதற்கு தேவையான blocks பயன்படுத்தவும்.

- ✓ Right arrow key click பண்ணும் போது மேற்கு திசைக்கு திரும்பிய பிள்ளை கிழக்கு திசைக்கு 20 pixel நகர்வதற்கு தேவையான blocks பயன்படுத்தவும்.

- ✓ Left & Right arrow keys மூலம் நிகழும் பிள்ளையின் அசைவுடன் பறக்கும் தட்டும் மேற்கு, கிழக்கு திசைகளுக்கு தலா 20 Pixel நகருமாறு உருவாக்கவும். அதாவது பிள்ளையுடன் பறக்கும் தட்டும் நகரும் .

- ✓ நகரும் பிள்ளை பந்தை தொடும் போது, பந்து சிறிதாகி மறைந்து செல்வதற்குரிய blocks பயன்படுத்தவும் .

- ✓ நகரும் பிள்ளை, அமர்ந்திருக்கும் பிள்ளையை தொடும்போது, பின்வரும் நிகழ்வு நடைபெறுவதற்குரிய blocks பயன்படுத்தவும்.

LIVEWORKSHEETS

- அமர்ந்திருக்கும் பிள்ளை எழுந்திருக்கும் பிள்ளை ஒன்றின் உருவாக மாறும்.
- நகர்ந்த பிள்ளை முன்னோக்கி திரும்பி இருக்கும் பிள்ளையாக மாறும்.

- பறக்கும் தட்டு திடுக்கிடும். அப்போதே
- இரண்டு பிள்ளைகளும் பறக்கும் தட்டின் திசைக்கு இழுபட்டு செல்லும்.(அதாவது பிள்ளைகள் இருவரும் வடக்கு திசைக்கு நகரும்.)

தற்போது இரு பிள்ளைகளையும் எடுத்துக்கொண்டு பறக்கும் தட்டு மேகத்தின் ஊடாக மறைந்து செல்லும் முறையை காட்ட வேண்டும். அதற்காக

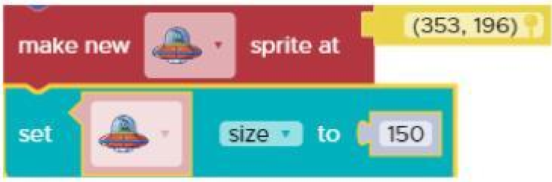
✓ பறக்கும் தட்டில் அவர்களில் ஒருவராவது மோதும் போது இருவரும் மறைந்து பறக்கும் தட்டு வடக்கு திசைக்கு நகர்வதற்கும்

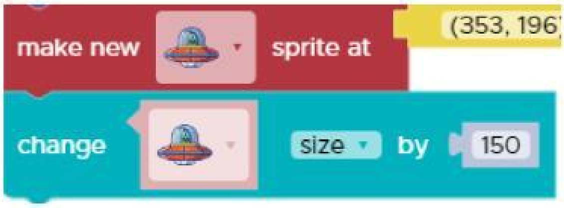
✓ பறக்கும் தட்டு மேகத்தை தொட்டதும் வடக்கு திசைக்கு நகர்வது நின்று, சிறிதாகி திரையில் மறைந்து செல்வதற்குரிய blocks பயன்படுத்தவும்.

LIVEWORKSHEETS

உங்கள் செயற்றிட்டத்தை பூரணப்படுத்தி கீழே கேட்கப்பட்டுள்ள வினாக்களுக்கு சரியான விடையளிக்கவும் .

1. பறக்கும் தட்டை சேர்த்து அளவை 150 இற்கு உருவாக்குவதற்கு நீர் பயன்படுத்திய block எது?

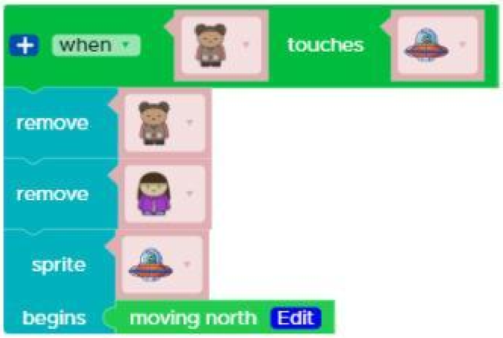


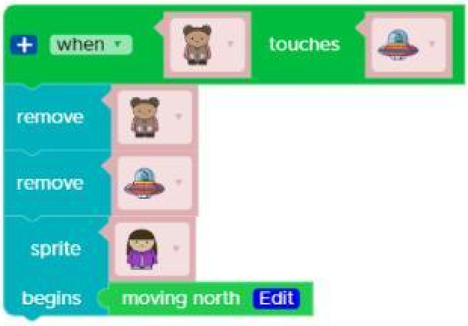


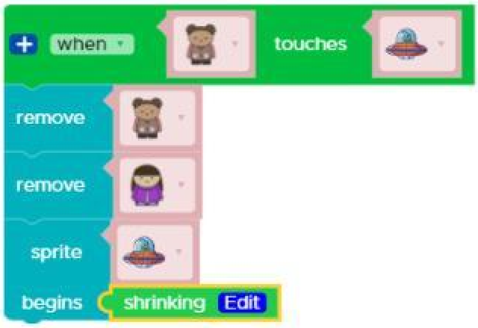
2. நடந்து கொண்டு வரும் பிள்ளை, அமர்ந்திருக்கும் பிள்ளையை தொட்டவுடன் அப்பிள்ளை எழுந்திருக்கும் பிள்ளையின் உருவாக மாறுவதற்கு பயன்படுத்திய block எது ?

LIVEWORKSHEETS

3. முன்னோக்கி பார்த்திருக்கும் பிள்ளை பறக்கும் தட்டை தொட்டவுடன் இரண்டு பிள்ளைகளும் திரையிலிருந்து மறைந்து சென்று பறக்கும் தட்டு வடக்கிற்கு நகர்வதற்கு பொருத்தமான block எது?







4. When Left Pressed என்ற block எதற்கு பயன்படுத்தப்பட்டது? (விடையை தெரிவு செய்க.)

LIVEWORKSHEETS

5. திடுக்கிடுவதற்கு பயன்படுத்தப்படும் keyword எது? (விடையை type செய்க.)

6. சிறிதாக திரையில் இருந்து விலகி செல்வதற்கு பயன்படுத்தப்படும் keyword எது ? (விடையை type செய்க.)

7. இதன் மூலம் நடைபெறுவது என்ன? (விடையை தெரிவு செய்க)

8.

இங்கு என்ன நடைபெறுகின்றது? (விடையை தெரிவு செய்க.)

LIVEWORKSHEETS

- சரியான விடையை தெரிவு செய்து தொடர்புபடுத்துக.

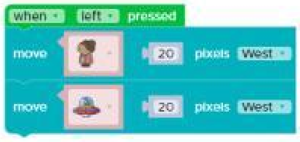
1. நடந்து கொண்டு வரும் பிள்ளை பந்தை தொடும் போது பந்து சிறிதாகி திரையில் இருந்து மறைந்து செல்லும்

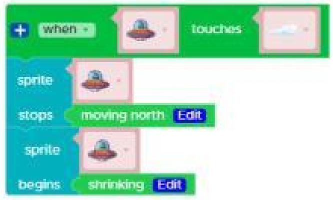
2. Left arrow key click பண்ணும் போது நின்று கொண்டிருக்கும் பிள்ளையும், தட்டும் மேற்கிற்கு நகரும்.

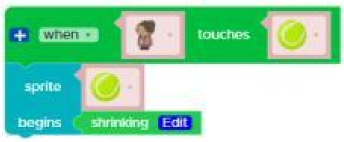
3. கிழக்கிற்கு வரும் பிள்ளை, அமர்ந்து கொண்டிருக்கும் பிள்ளையை தொடும் போது நிற்றல் நடைபெற்று, பறக்கும் தட்டு.

4. இரண்டு பிள்ளைகளும் வடக்கு திசை நோக்கி நகர்வார்கள்.

5. பறக்கும் தட்டு மேகத்தில் மோதி சிறிதாக திரையில் இருந்து மறையும்.







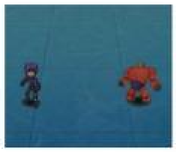
LIVEWORKSHEETS

- விடையை அடையாளப்படுத்திய பின் இங்கு கீழ் உள்ள **FINISH!** Button ஐ click பண்ணவும்.

- இச்செயற்பாட்டு பத்திரத்தின் மேலே உங்கள் புள்ளி தோன்றும் .

- நீங்கள் பெற்றுக்கொண்ட புள்ளிகளின் எண்ணிக்கை 40 இற்கு குறைவானால் 17 ஆவது செயற்றிட்டத்தில் இருந்து மீண்டும் கற்கவும்.

- நீங்கள் பெற்றுக் கொண்ட புள்ளிகளின் அளவு 40 இற்கும் 80 இற்கும் இடையில் என்றால் இச்செயற்பாட்டை தொடங்கவும். இதற்காக உங்களுக்கு சான்றிதழ் ஒன்று கிடைக்கும்.



LIVEWORKSHEETS

- நீங்கள் பெற்றுக்கொண்ட புள்ளிகளின் அளவு 80 இற்கு அதிகம் என்றால் 33 ஆவது செயற்றிட்டத்தில் இருந்து முன்னோக்கி கற்கவும்.

- உங்கள் கணணியில் Snipping Tool ஐ பயன்படுத்தி இந்த மதிப்பீட்டு தாளின் முதல் பக்கத்தை screen shot எடுத்து save பண்ணவும்.

அதனை பெற்றுக் கொள்ள

நீங்கள் save பண்ணிய முதல் பக்கத்தின் screen shot ஐ DP educational official group இற்கு **Share பண்ணுவதற்கு செல்லவும் .**

LIVEWORKSHEETS