Project 288
288 වන ව්‍යාපෘතිය

DP EDUCATION

Coding School

thunkable

LIVEWORKSHEETS

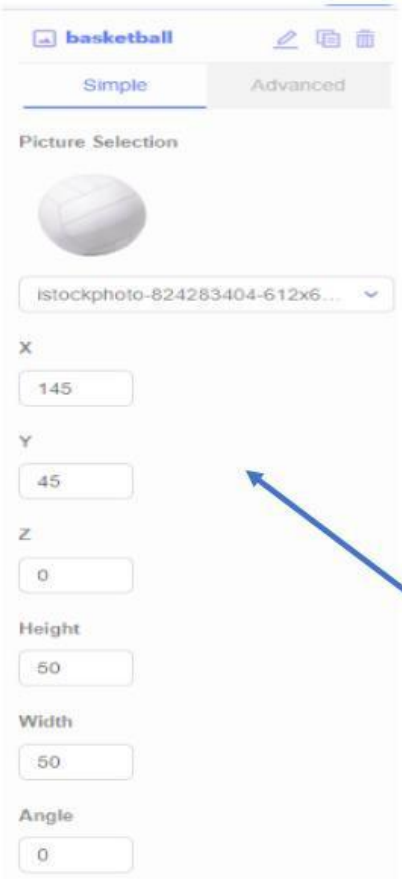
මෙම ව්‍යාපෘතිය මඟින් අපි basket ball play කිරීම සඳහා app එකක් නිර්මාණය කර ගනිමු.

පහත link එක මඟින් අදාළ පිංතූර එක් කර ගන්න.

https://drive.google.com/drive/folders/1c9NLVLSS1Y0xyDcNK4-uLqruKhm6qY-q?usp=sharing

ඒ සඳහා පහත පරිදි මෙම app එක design කර ගනිමු.

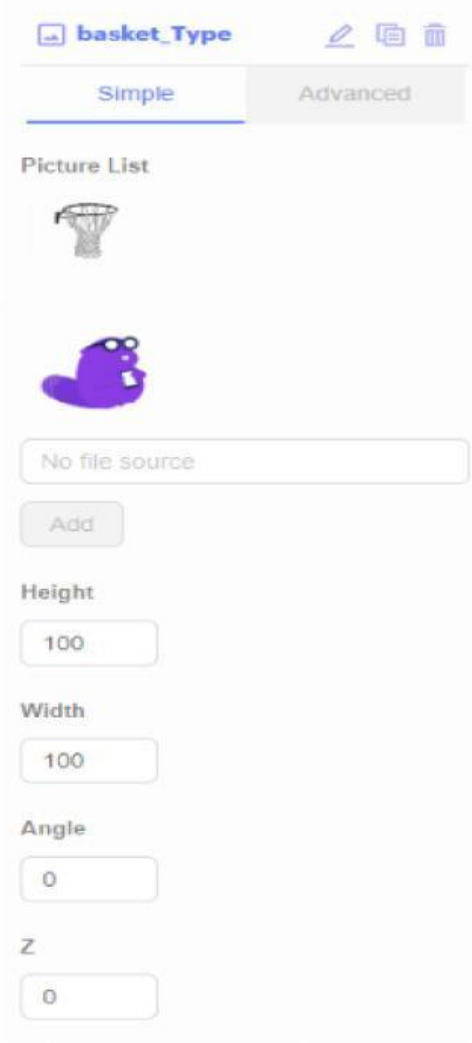
- ❖ මුළින්ම මෙම app එක නිරිමාණය කර ගැනිම සඳහා Screen1 තුළට row එකක් එක් කර ගනිමු.
- ❖ පසුව එම row එක තුළට canvas එකක් එක් කර ගනිමු.එම canvas එක සඳහා අදාළ පිංතූර එක් කර ගනිමු.
- ❖ මෙහිදි basketball Type සඳහා පහත පරිදි width සහ height එක සඳහා පහත පරිදි අගයන් ලබා දෙන්න.

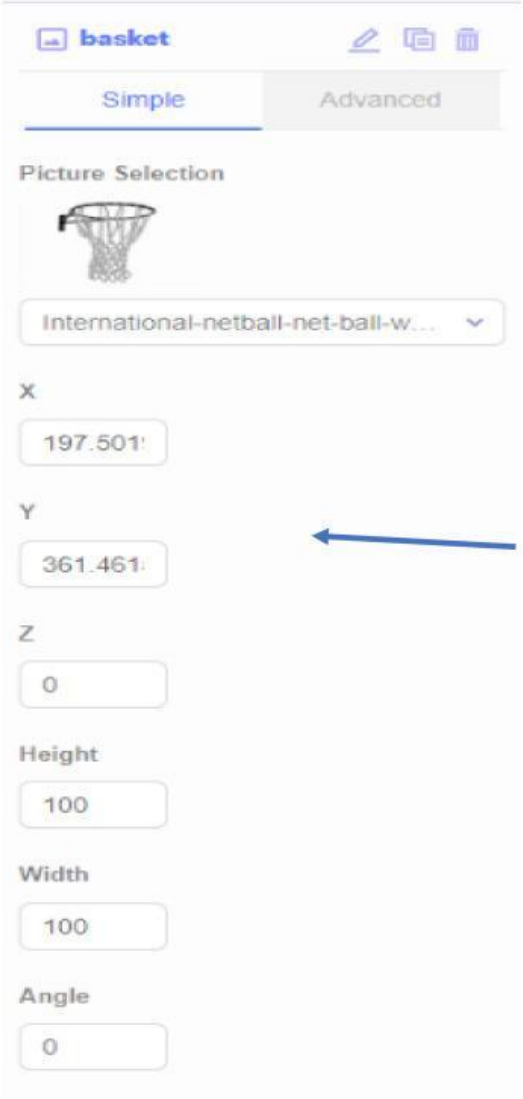


❖ ඉන්පසු ඊට අදාළව basketball සඳහා මේ පරිදි X Y width height ලබා දෙමු.

LIVEWORKSHEETS

❖ මෙහිදි basket Type සඳහා පහත පරිදි width සහ height එක සඳහා පහත පරිදි අගයන් ලබා දෙන්න.

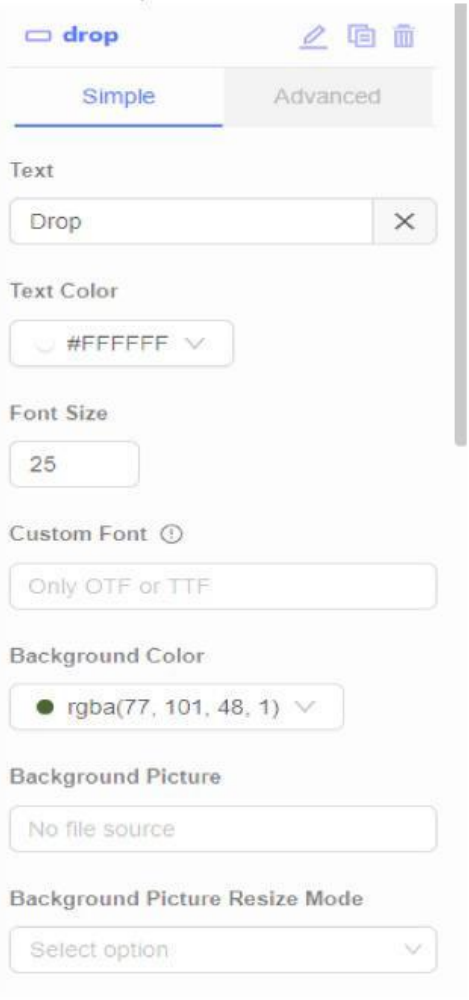


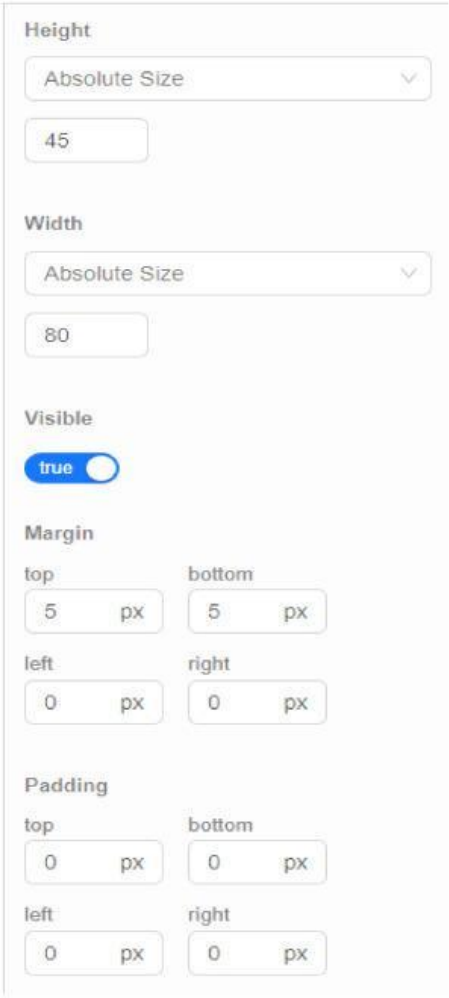


❖ ඉන්පසු ඊට අදාළව basket සඳහා මේ පරිදි X Y width height ලබා දෙමු.

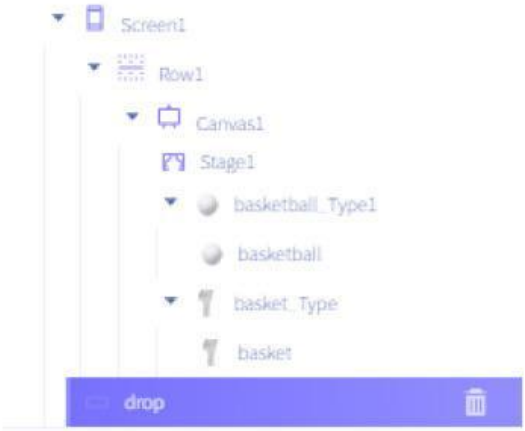
LIVEWORKSHEETS

❖ අපි දැන් එම screen එක සඳහා button එකක් එක් කර ගනිමු.එම button එක පහත පරිදි සකස් කරන්න.



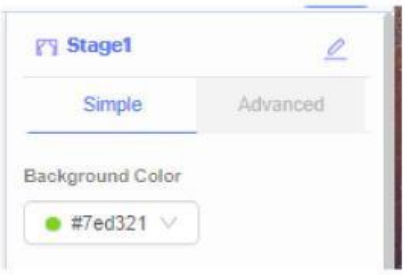


❖ එවිට සියල්ල පහත පරිදි දිස් වේ.



LIVEWORKSHEETS

❖ මෙම canvas එකෙහි stage1 සඳහා 7ED321 මෙම hex එකට අදාළ වර්ණය එක් කරන්න.



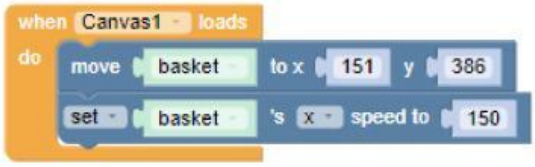
❖ එවිට පහත පරිදි design එකක් දිස් වේ.

❖ අපි දැන් මෙම app එකට අදාළව code පහත පරිදි සකස් කර ගනිමු.

LIVEWORKSHEETS

❖ canvas1 load වීමේදි basketball image එක x 145 ත් y 45 ත් වන ලෙස move වීමට පහත පරිදි code සකස් කරන්න.

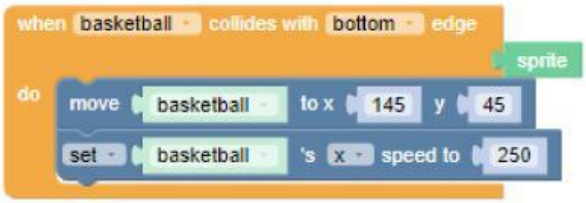
❖ canvas1 load වීමේදි basket image එක x 151 ත් y 386 ත් වන ලෙස move වීමට පහත පරිදි code සකස් කරන්න



❖ Basketball_type1 දකුණු කෙළවරට ගමන් කිරීමේදී x අක්ෂයේ වේගය -250 වීමට code සකස් කරන්න.

❖ Basketball_type1 වම් කෙළවරට ගමන් කිරීමේදී x අක්ෂයේ වේගය 250 වීමට code සකස් කරන්න.

❖ Basketball_type1 පහළ කෙළවරට ගමන් කිරීමේදී x අක්ෂයේ වේගය 250 වීමට code සකස් කරන්න.

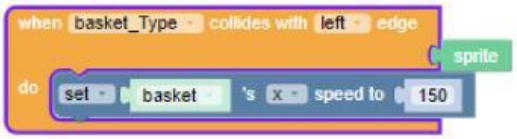


LIVEWORKSHEETS

❖ Drop button එක මත click කල විට පහත සිදු වීම් සිදු වීමට පහත පරිදි code සකස් කරන්න.

❖ Basket_type1 දකුණු කෙළවරට ගමන් කිරීමේදී x අක්ෂයේ වේගය -150 වීමට code සකස් කරන්න.

❖ Basket_type1 වම් කෙළවරට ගමන් කිරීමේදී x අක්ෂයේ වේගය 150 වීමට code සකස් කරන්න.



LIVEWORKSHEETS