Project 297
297 වන ව්‍යාපෘතිය

DP EDUCATION

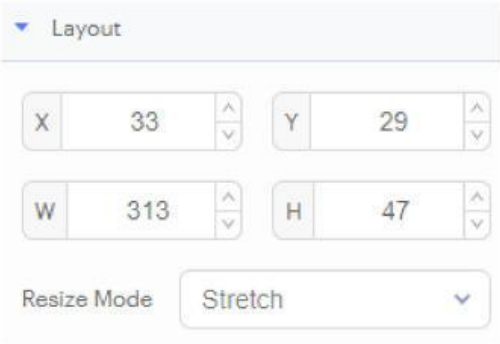
Coding School

thunkable

LIVEWORKSHEETS

- ❖ මෙහිදී සිදුවනුයේ හාවා screen එක තුළ ගමන් කිරීමයි.ඒ අතරතුර හාවා මත click කළ විට sound එකක් සමග හාවා සැගවී ගොස් නැවත තැනකින් මතුවේ.එසේ හාවා සැගවී යාමත් සමග ලකුණක් එකතු වේ. Reset button එක click කළ විට Score එක 0 වේ.
- ❖ Design කොටස පහත පරිදි සකසාගන්න.
  - Screen1 හි background color සඳහා # B8E986 යන hex code එක ලබාදෙන්න.
  - Screen1 තුළට label එකක් drag කර එහි text සඳහා Touch Rabbit ලෙස ලබාදෙන්න.
  - එහි font styles පහත පරිදි සකසාගන්න.

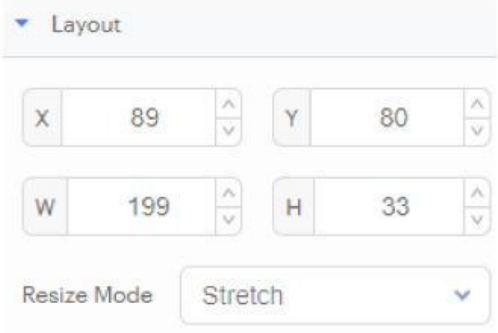
  - Layout කොටසද පහත පරිදි සකසාගන්න.



  - තවත් තුළට label එකක් drag කර එහි එහි Label1 ලෙස ඇති name එක Label Score ලෙස Rename කරගන්න.
  - එහි text සඳහා Score : ලෙස ලබාදෙන්න.
  - Font styles පහත පරිදි සකසාගන්න.

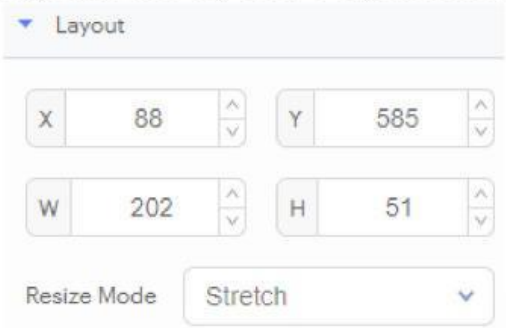
  - Layout කොටසද පහත පරිදි සකසාගන්න.

LIVEWORKSHEETS



- Button එකක්ද drag කර එහි Button1 ලෙස ඇති name එක Button Reset ලෙස Rename කරගන්න.
- එහි text සඳහා Reset ලෙස ලබාදෙන්න.
- Font styles පහත පරිදි සකසාගන්න.

- Layout කොටසද පහත පරිදි සකසාගන්න.

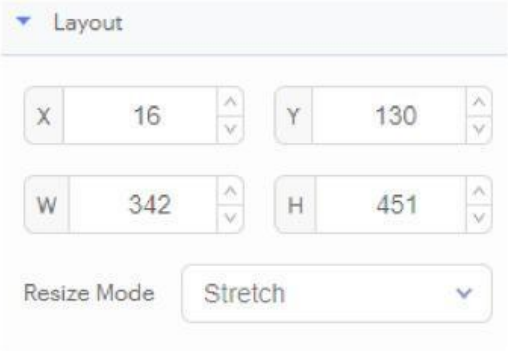


- Style කොටසෙහි ඇති Border කොටස පහත පරිදි සකසාගන්න.

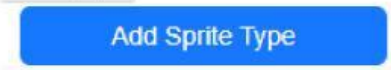
- Background color සඳහා # 8BA0FD යන hex code එක ලබාදෙන්න.

LIVEWORKSHEETS

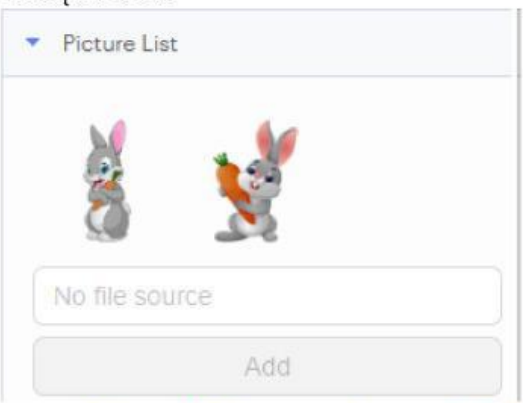
- Screen1 තුළට Canvas එකක් drag කර එහි Layout කොටස පහත පරිදි සකසාගන්න.



- Canvas එකෙහි ඇති Stage1ට ගොස් එහි ඇති Background color හා Frame color සඳහා # B8E986 යන hex code එක ලබාදෙන්න.
- Sprite_Type1 ලෙස ඇති sprite එක Delete කර පහත ඇති කොටස click කර අලුත් Sprite එකක් එක් කරගන්න.



- එසේ එක් කරගත් Sprite_Type1 ලෙස ඇති sprite එක Sprite Type rabbit ලෙස Rename කරගන්න.
- පහත සඳහන් කොටසට පහත link එකෙහි ඇති image 2 download කර යොදාගන්න.



  - https://drive.google.com/file/d/1yHAh9qNLwBVl-Jjpk4zkgAZrNkqOPJOG/view?usp=sharing
  - https://drive.google.com/file/d/1o3tQKiFn2ZfHbUBgI3ChLZlxp6Qo_yR7/view?usp=drive_link
- එහි Sprite class හි ඇති පහත කොටස Stage1 තුළට drag කරගන්න.
- එවිට Stage1 තුළට image එක පැමිණේ.
- එහි ඇති Sprite1 වෙනුවට Sprite rabbit ලෙස Rename කරගන්න.
- එහි Picture Selection සඳහා rabbit2 image එක යොදාගන්න.

LIVEWORKSHEETS

- Image එකෙහි Width හා height එක පහත පරිදි සකසාගන්න.

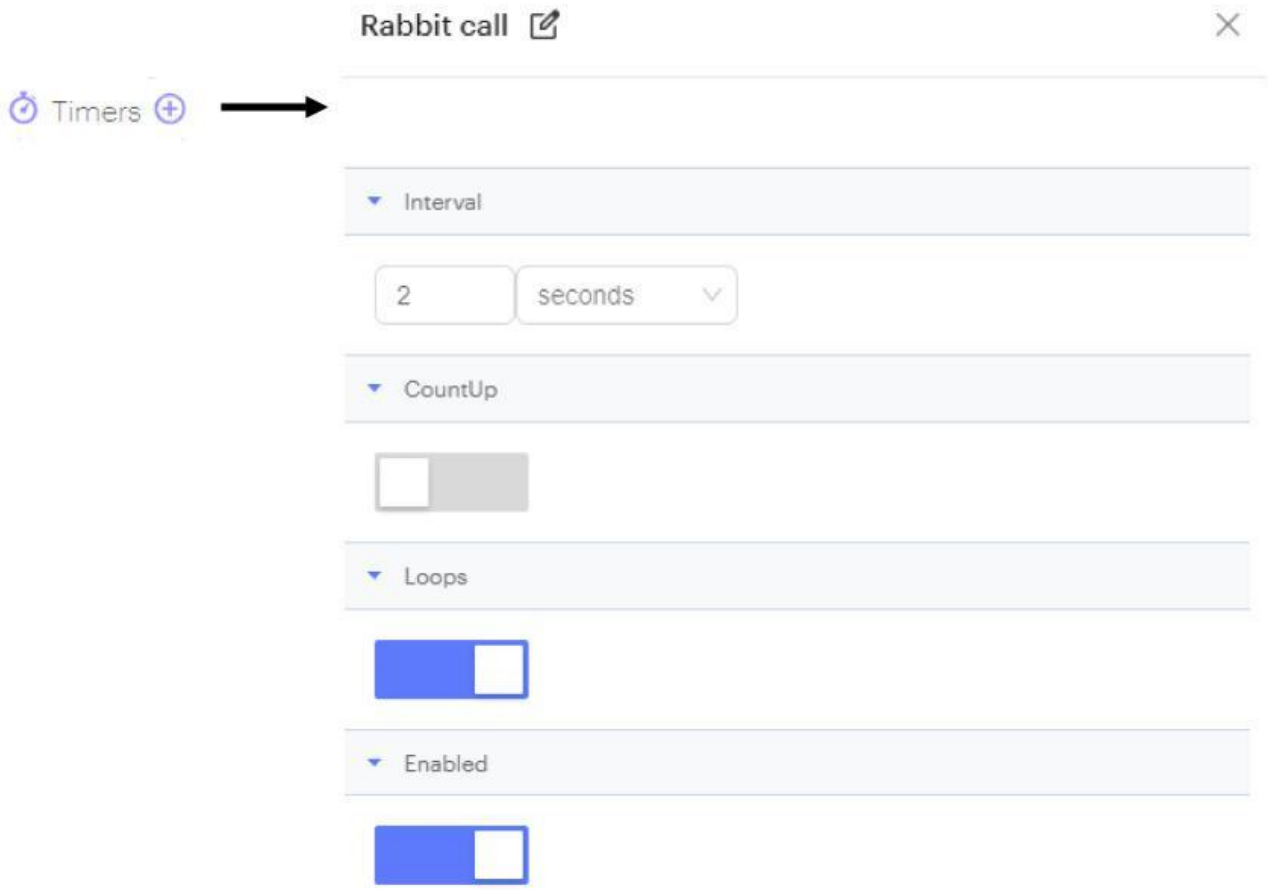
- Design කොටස සකසා අවසන් වූ පසු පහත ලෙස දැක්වේ.

❖ Code කොටස පහත පරිදි සකසාගන්න.

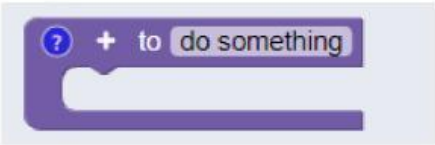
- Variables කොටසෙහි ඇති පහත block එක හා Math හි ඇති බිංදුව (0) සහිත block එක භාවිතා කර පහත පරිදි block 3ක් සකසාගන්න.

LIVEWORKSHEETS

- App Features හි ඇති පහත කොටසෙහි ඇති ධන (+) ලකුණ click කල විට ලැබෙන කොටස පහත පරිදි සකසාගන්න.



- Function හි ඇති පහත block එකක් drag කර ඒහි ඇති do something වෙනුවට move_rabbit ලෙස ලබාදෙන්න.



- ඒ තුළට Canvas හි ඇති Looks හි පහත block එකක් drag කර එහි ඇති 1 වෙනුවට 2 ලබාදෙන්න.

- Variables තුළ ඇති පහත block එකක් drag කර එහි කෙලවරට Math හි පහත දක්වා ඇති අනෙක් block එක drag කර එහි ඇති 100 වෙනුවට 300 ලබාදෙන්න.1 ඒ පරිදිම තබන්න.

LIVEWORKSHEETS

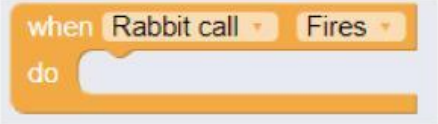
- ඉහත block 2 duplicate කර app variable X ලෙස ඇති කොටස app variable Y ලෙස සකසාගන්න.
- කෙලවරෙහි ඇති block එකෙහි ඇති 300 වෙනුවට 400 ලබාදෙන්න.
- Motion හි ඇති පහත block එකක් drag කර එහි X කොටසට variables හි ඇති app variable X කොටසත් Y, කොටසට app variable Y කොටසත් යොදන්න.

- ඊට පහළින් Looks තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.

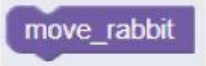
- Control තුළ ඇති පහත block එකක් ඊට පහළින් drag කරගන්න.

- නැවත Looks තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.

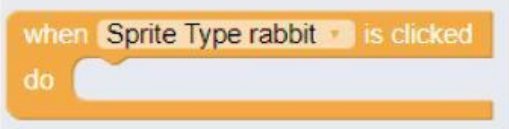
- Timers හි සකසාගත් Rabbit call හි ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



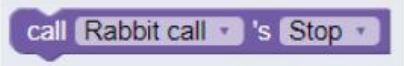
- ඒ තුළට Functions හි ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



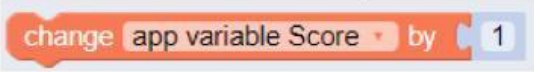
- Events හි ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



- ඒ තුළට Rabbit call හි ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.

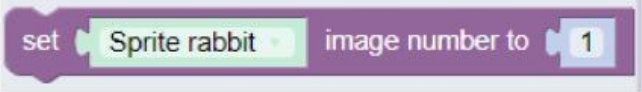


- ඊට පහළින් Variables තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



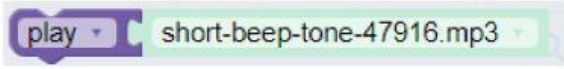
LIVEWORKSHEETS

- Looks හි පහත block එකක් drag කරගන්න.



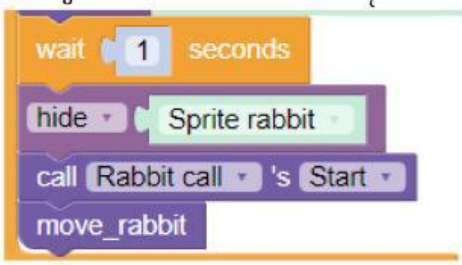
- Label Score හි ඇති පහත block එකක් drag කර එහි කෙලවරට අනෙක් පස ඇති block යොදාගන්න.

- App Features වල Sound හි පහත block එකක් drag කර එහි Sound සඳහා ඊට පහතින් දක්වා ඇති link එකෙහි ඇති Sound එක යොදාගන්න.

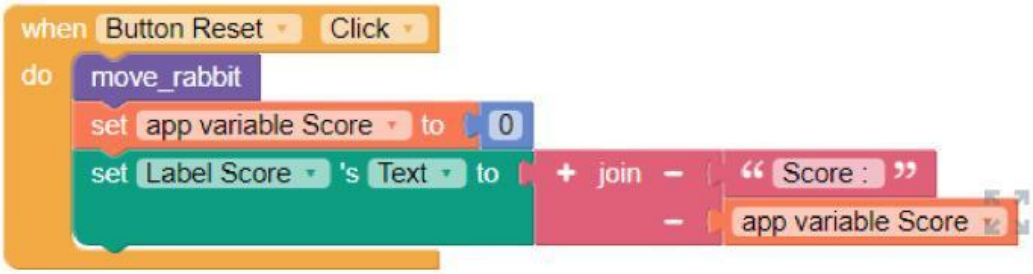


  - https://drive.google.com/file/d/1dvS258E9MbxrGLhGlidoBusANo_fDcFl/view?usp=drive_link

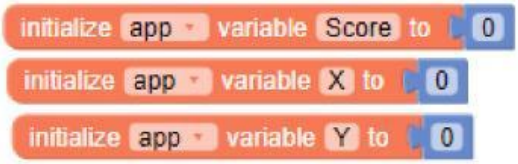
- එහි ඉතිරි කොටස් පහත පරිදි සකසාගන්න.



- Button එකෙහි code පහත පරිදි සකසාගන්න.



- සියල්ල code කර අවසන් වූ පසු පහත පරිදි වේ.



LIVEWORKSHEETS

```
+ to move_rabbit
    set Sprite rabbit image number to 2
    set app variable X to random integer from 0 to 300
    set app variable Y to random integer from 0 to 400
    move Sprite rabbit to x app variable X y app variable Y
    show Sprite rabbit
    wait 1 seconds
    hide Sprite rabbit

when Rabbit call Fires
do move_rabbit

when Sprite Type rabbit is clicked
    component
do call Rabbit call 's Stop
    change app variable Score by 1
    set Sprite rabbit image number to 1
    set Label Score 's Text to + join – " Score : "
                                – app variable Score
    play short-beep-tone-47916.mp3
    wait 1 seconds
    hide Sprite rabbit
    call Rabbit call 's Start
    move_rabbit

when Button Reset Click
do move_rabbit
    set app variable Score to 0
    set Label Score 's Text to + join – " Score : "
                                – app variable Score
```

LIVEWORKSHEETS