

Project 310

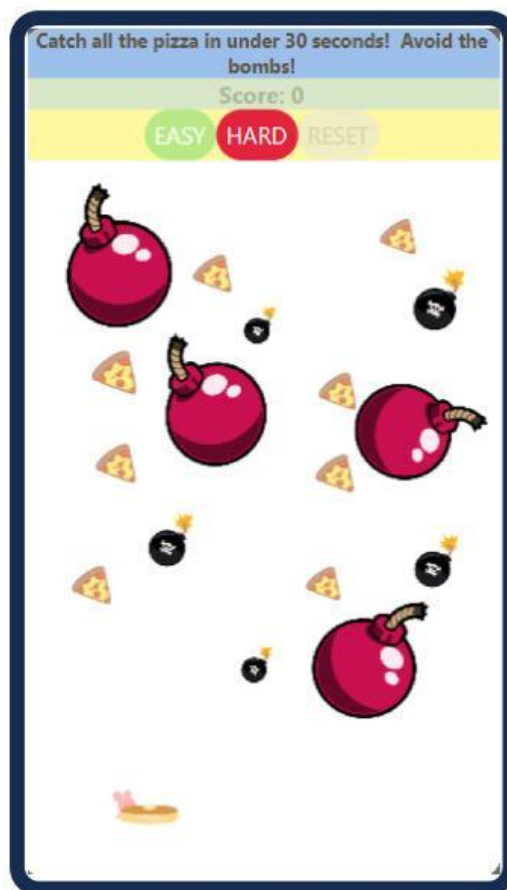
310 එන ව්‍යාපෘතිය



Coding School



thunkable



- ❖ මෙහිදී සාදාගනු ලබන්නේ Game එකකි. එහිදී තත්පර 30ක් තුළ Pizza කැබලි මත Bun එක ස්පර්ශ කළ යුතු වේ. එසේ කළ යුත්තේ බෝම්බ මත ස්පර්ශ නොකරය. බෝම්බ මත ස්පර්ශ කළහොත් You lose, Game over ලෙස display වී game එක අවසන් වේ. බෝම්බ මත ස්පර්ශ වීමට නොදී Pizza කැබලි සියල්ල මත Bun එක ස්පර්ශ කළහොත් You won ලෙස display වේ. තත්පර 30 ක් තුළ game එක අවසන් කර ගැනීමට නොහැකි වුවහොත් Out of time! Game over! ලෙස display වී game එක අවසන් වේ.
- ❖ මෙහි EASY, HARD, RESET ලෙස Button 3ක් ඇති අතර EASY Button එක මගින් සාමාන්‍ය ලෙස game එක play වන අතර HARD Button එක මගින් සාමාන්‍ය වේගයට වඩා වැඩි වේගයකින් game එක play වේ. RESET Button එක මගින් game එක මුල සිට play වීමට සකසා දෙයි.
- ❖ EASY තුළදී කුඩා බෝම්බ පමණක් ඇති අතර HARD තුළදී කුඩා හා විශාල බෝම්බ දෙවර්ගයම ඇත.
- ❖ පහත පරිදි Design එක සකසාගන්න.

- Screen1 හි background color සඳහා # FFF8A1 යන hex code එක ලබාදෙන්න.
- Label එකක් drag එය appTitle ලෙස Rename කරගන්න.
- එහි Text සඳහා Catch all the pizza in under 30 seconds! Avoid the bombs! ලබාදෙන්න.
- Font size සඳහා 15 ලබා දී එහි background color සඳහා # 9CBFEB යන hex code එක ලබාදෙන්න.
- Font Weight, Text Align, Height හා Width පහත පරිදි සකසාගන්න.

Font Weight	Height
Bold	Pick One: Fit contents, Fill cont...
	Fit contents
Text Align	Width
Center	Pick One: Fit contents, Fill cont...
	Fill container

- තවත් Label එකක් drag එය scoreLabel ලෙස Rename කරගන්න.
- එහි Text සඳහා Score: 0 ලබාදෙන්න.
- Font size සඳහා 18 ලබා දී එහි background color සඳහා # D8E7C8 යන hex code එකද color සඳහා # ACBB99 යන hex code එකද ලබාදෙන්න.

- එහිදී Font Weight, Text Align, Height හා Width පහත පරිදි සකසාගන්න.

Font Weight

Bold

Text Align

Center

Height

Pick One: Fit contents, Fill cont...

Fit contents

Width

Pick One: Fit contents, Fill cont...

Fill container

- තවත් Label එකක් drag එය Rename කරනොගන්න.
- එහි Text සඳහා කිසිවක් ලබාදෙන්න.
- Font size සඳහා 18 ලබාදෙන්න.
- Height හා Width පහත පරිදි සකසාගන්න.

Height

Pick One: Fit contents, Fill cont...

Fit contents

Width

Pick One: Fit contents, Fill cont...

Fit contents

- ඊට පහළින් Row එකක් එක්කර Height හා Width පහත පරිදි සකසාගන්න.

Height

Pick One: Fit contents, Fill cont...

Fit contents

Width

Pick One: Fit contents, Fill cont...

Fill container

- Row එක තුළට Button එකක් එක්කර එය easyButton ලෙස Rename කරගන්න.
- එහි Text සඳහා EASY ලබාදෙන්න.
- Font size සඳහා 18 ලබාදෙන්න.
- එහි background color සඳහා # B8E986 යන hex code එක ලබාදෙන්න.
- Height හා Width පහත පරිදි සකසාගන්න.

Height

Pick One: Fit contents, Fill cont... ▼

Fit contents ▼

Width

Pick One: Fit contents, Fill cont... ▼

Fit contents ▼

- Border radius සඳහා 75 ක් ලබාදෙන්න.
- Row එක තුළට තවත් Button එකක් එක්කර එය hardButton ලෙස Rename කරගන්න.
- එහි Text සඳහා HARD ලබාදෙන්න.
- Font size සඳහා 18 ලබාදෙන්න.
- එහි background color සඳහා # E4243C යන hex code එක ලබාදෙන්න.
- Height හා Width පහත පරිදි සකසාගන්න.

Height

Pick One: Fit contents, Fill cont... ▼

Fit contents ▼

Width

Pick One: Fit contents, Fill cont... ▼

Fit contents ▼

- Border radius සඳහා 75 ක් ලබාදෙන්න.
- එලෙසම තවත් Button එකක් Row එක තුළට එක්කර එය resetButton ලෙස Rename කරගන්න.

- එහි Text සඳහා RESET ලබාදෙන්න.
- Font size සඳහා 18 ලබාදෙන්න.
- එහි background color සඳහා # FFC362 යන hex code එක ලබාදෙන්න.
- Height හා Width පහත පරිදි සකසාගන්න.

Height

Pick One: Fit contents, Fill cont... ▼

Fit contents ▼

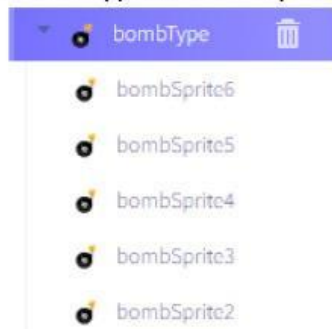
Width

Pick One: Fit contents, Fill cont... ▼

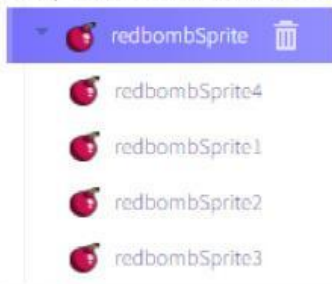
Fit contents ▼

- Border radius සඳහා 75 ක් ලබාදෙන්න.
- Row එකට පහළින් Canvas එකක් එක්කර එහි ඇති Sprite_Type1 තුළට ගොස් එය bunSprite ලෙස Rename කරගන්න.
- ඔබ කලින් ව්‍යාපෘති සාදාගැනීමේදී ලද හැකියාව අනුව Sprite1 තුළට පහත link එකෙහි ඇති image සියල්ල download කර Bun image එක යොදාගන්න.
https://drive.google.com/drive/folders/1x6l-iX9xknNi4WnawypRYQf1Qh_VzLLz?usp=drive_link
- Sprite Class තුළ ඇති bunSprite එක මත Click කර Stage1 තුළට drag කරගෙන ගොස් Canvas කොටසෙහි කැමති ස්ථානයක තබන්න.
- Sprite Class තුළ ඇති Add Sprite Type Button එක Click කර තවත් Sprite Type එකක් සකසාගන්න.
- එය pizzaSprite ලෙස Rename කරගන්න.
- Sprite Class තුළ ඇති pizzaSprite එක මත Click කර Stage1 තුළට drag කරගෙන ගිය විට Sprite2 ලෙස කොටසක් සෑදේ.
- එය 7 වරක් duplicate කර ඒ සියල්ලම pizza2, pizza3, pizza4, pizza5, pizza6, pizza7, pizza8, pizza9 ලෙස Rename කරගන්න.
- මෙම Sprite සියල්ලම ඉහත link එකෙන් ගොස් download කරගත් Pizza image එක යොදාගන්න.
- මෙම Sprite සියල්ලද Stage1 තුළට drag කරගෙන ගොස් Canvas කොටසෙහි කැමති ස්ථානයක තබන්න.
- තවත් Sprite Type එකක් සකසා එය bombType ලෙස Rename කරගන්න.

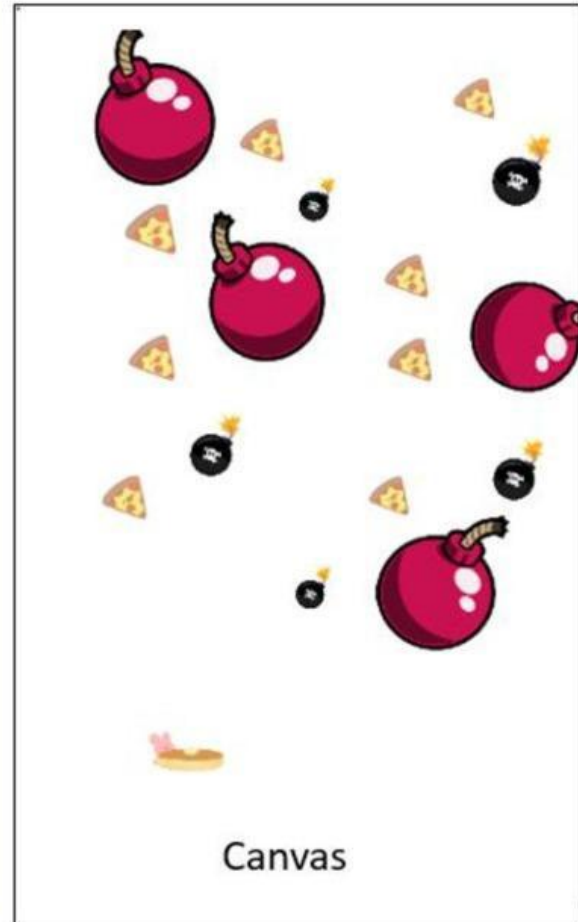
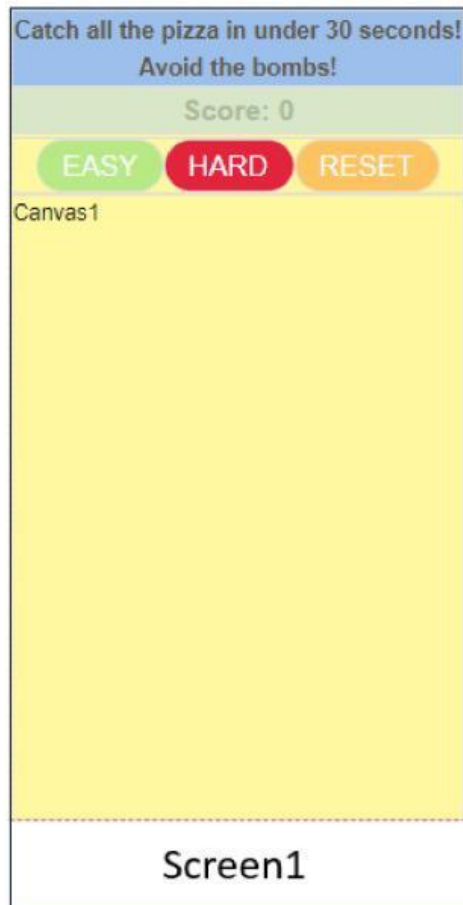
- ඉහත කොටස් හා මීට ඉහත ව්‍යාපෘති තුළින් ලද දැනුම අනුව පහත පරිදි bombType එකෙහි Sprite සකසාගන්න.



- ඒ තුළට යොදා ගැනීමට ඉහත link එකෙන් ගොස් download කරගත් Bomb small image එක යොදාගන්න.
- එම Sprite සියල්ලද Stage1 තුළට drag කරගෙන ගොස් Canvas කොටසෙහි කැමති ස්ථානයක තබන්න.
- තවත් Sprite Type එකක් සකසා එය redbombSprite ලෙස Rename කරගන්න.
- මෙහිදී ද ඉහත කොටස් හා මීට ඉහත ව්‍යාපෘති තුළින් ලද දැනුම අනුව පහත පරිදි redbombSprite එකෙහි Sprite සකසාගන්න.



- ඒ තුළට යොදා ගැනීමට ඉහත link එකෙන් ගොස් download කරගත් Bomb big image එක යොදාගන්න.
- එම Sprite සියල්ලද Stage1 තුළට drag කරගෙන ගොස් Canvas කොටසෙහි කැමති ස්ථානයක තබන්න.
- Design කොටසෙහි ඇති Invisible Components කොටසට Timer එකක් එක්කරගන්න.
- Design කොටස සකසා අවසන් වූ පසු පහත පරිදි දැකගත හැකි වේ.



❖ Code කොටස පහත පරිදි සකසාගන්න.

- Variables තුළ ඇති පහත block එකක් drag කර එහි name ලෙස ඇති කොටසට score ලෙස ලබාදෙන්න.
- එම block එකේ කෙලවරට Math තුළ ඇති බිංදුව (0) සහිත block එකක් drag කරගන්න.

initialize app variable name to

- Events තුළ ඇති පහත block එකක් drag කර එහි collides with ට ඉදිරියෙන් ඇති කොටසින් pizzaSprite තෝරාගන්න.

when bunSprite collides with bunSprite
do

- ඒ තුළට Variables තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.

change app variable score by 1

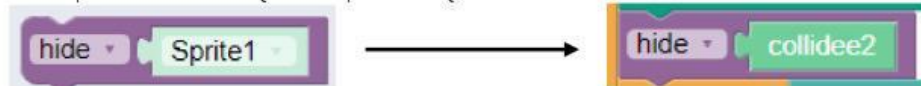
- ඊට පහළින් scoreLabel තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



- එහි කෙළවරට Text හි ඇති join block එකක් drag කර පහත පරිදි සකසාගන්න.



- Looks තුළ ඇති පහත block එකක් drag කර Events තුළින් drag කරගත් කොටසෙහි ඇති collides2 කොටසක් Sprite1 ලෙස ඇති කොටසට drag කර අනෙක් පසින් දක්වා ඇති පරිදි සකසාගන්න.

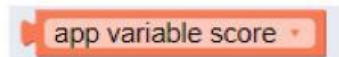


- ඊට පහළින් Control තුළ ඇති පහත block එකක් drag කර ගන්න.



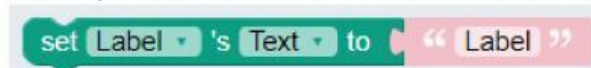
- එහි if කොටස තුළට Logic හි ඇති සමාන ලකුණ (=) සහිත block එකක් drag කරගන්න.

- සමාන ලකුණෙන් වම්පසට Variables තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



- සමාන ලකුණෙන් දකුණුපසට Math තුළ ඇති බිංදුව (0) සහිත block එකක් drag කර 0 වෙනුවට 8 ලබාදෙන්න.

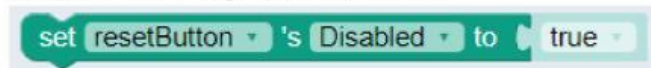
- Do කොටස තුළට Label තුළ ඇති පහත block එකක් drag කර එහි label ලෙස ඇති කොටස තුළට You won! ලෙස ලබාදෙන්න.



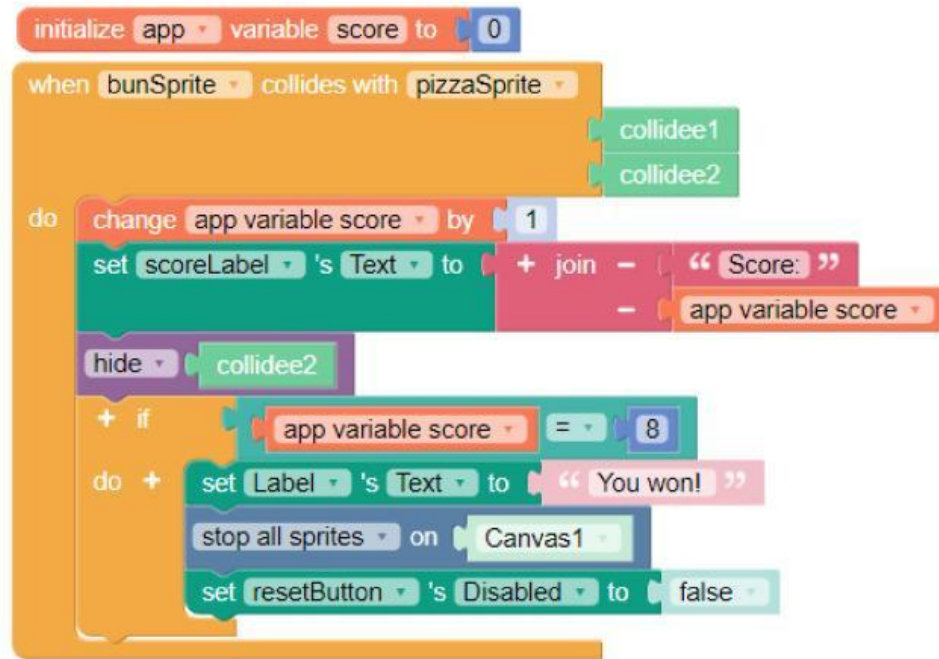
- Motion තුළ ඇති පහත block එකක් ඊට පහළින් drag කරගන්න.



- resetButton තුළ ඇති පහත block එකක් drag කර එහි true ලෙස ඇති කොටස false ලෙස සකසාගන්න.



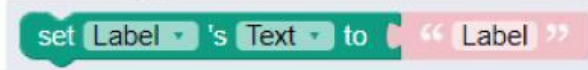
- එම කොටස සකසා අවසන් වූ පසු පහත පරිදි වේ.



- Timer1 තුළ ඇති පහත block එකක් drag කරගන්න.



- ඒ තුළට Label තුළ ඇති පහත block එකක් drag කර එහි label ලෙස ඇති කොටස තුළට Out of time! Game Over! ලෙස ලබාදෙන්න.



- පහත block 2 ද ඊට පහළින් drag කරගන්න.



- එම කොටස සකසා අවසන් වූ පසු පහත පරිදි වේ.

