



Girls Who Code At Home

उल्का पकड़ो गेम: भाग 5
संदर्भ मार्गदर्शिका

उल्का पकड़ो गेम: भाग 5 - संदर्भ मार्गदर्शिका



इस दस्तावेज़ में आपको गतिविधि के कुछ प्रश्नों के सभी उत्तर मिलेंगे। गतिविधि में आगे बढ़ते रहें, और जब आपको यह आइकॉन दिखे तो रुकें और यहां अपने विचारों की जांच करें।

चरण 1: अपने गेम की चुनौती पर चिंतन करें

गेम को अधिक चुनौतीपूर्ण बनाने के लिए हम रैंडमनेस कहां जोड़ सकते हैं?

हम कई जगहों पर रैंडमनेस जोड़ सकते हैं। यहां हम उल्का के इन गुणों पर फ़ोकस करेंगे:

- आरंभ स्थान
- रफ़्तार
- आकार

अपने अन्य विचार नोट कर लें - हो सकता है कि अपने रेखा-चित्र को कस्टमाइज़ करते समय आप उनमें से किसी को शामिल करना चाहें!

चरण 3: अपना स्यूडोकोड (छद्म कोड) अपडेट करें

आप यह स्यूडोकोड (छद्म कोड) कई तरीकों से लिख सकते हैं, इसलिए यदि आपका वाला ठीक-ठीक मेल न खाए, तो कोई बात नहीं!

- **उल्का का आरंभ स्थान:** `meteorX` को 0 से 400 के बीच की किसी भी रैंडम कीमत पर सेट करें। हम यह भी कह सकते हैं कि इसे `x` अक्ष की चौड़ाई पर कहीं भी किसी रैंडम कीमत पर सेट करें।
- **उल्का की चाल (स्पीड):** `speed` चर राशि की कीमत को 0.5 से 4 के बीच की किसी भी रैंडम कीमत पर सेट करें
- **उल्का का आकार:** `meteorDiameter` चर राशि की कीमत को 10 से 30 के बीच की किसी भी रैंडम कीमत पर सेट करें

चरण 5: अपने कोड को परखें

जावास्क्रिप्ट

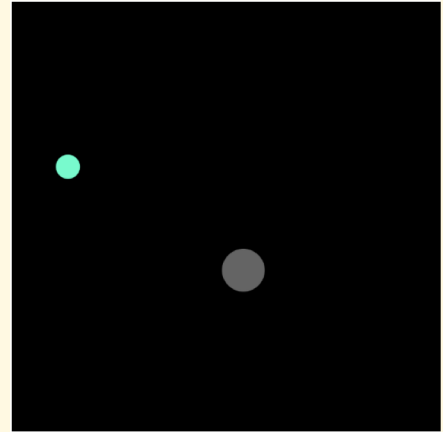
```
// यह देखने के लिए परीक्षण करें कि क्या उल्का और कैचर एक दूसरे को काटते हैं
if (distance < 15) {
  // x-एक्सिस पर यादृच्छिक स्थान पर स्क्रीन के शीर्ष पर उल्का को पुनः ड्रॉ करें।
  meteorY = 0;
  meteorX = random(width);

  // 1 और 4 के बीच यादृच्छिक संख्या में उल्का गति सेट करें
  speed = random(1,4);

  // 10 और 30 के बीच यादृच्छिक संख्या में उल्का व्यास सेट करें
  meteorDiameter = random(10,30);
}

// यह देखने के लिए परीक्षण करें कि उल्का नीचे की दीवार को प्रतिच्छेदित करता है या नहीं
if(meteorY > height) {
  meteorY = 0;
  meteorX = random(width);
  speed = random(1,4);
  meteorDiameter = random(10,30);
}
```

परिणाम



उदाहरण रेखा-चित्र चलाने के लिए [यहां](#) क्लिक करें।

चरण 6: समझ की जाँच करें

वर्णन करें कि कैसे कोड की यह लाइन हमारे कैचर के व्यवहार को बदलेगी:

```
ellipse(mouseX, mouseY, random(80, 120), random(80, 120));
```

कोड की यह लाइन अंडाकार आकृतियों का आकार बदलेगी, पर उनका स्थान माउस का अनुसरण करता रहेगा। यदि दीर्घवृत्त `draw()` के अंदर है तो हर लूप के साथ उत्पन्न रैंडम कीमत बदलती जाएगी।