

ENGLISH VERSION

Trees, Our Lifeline – Part II

In the last video, we designed the screens for our game. In this video, we will code the backdrops and the buttons that we added.

Let us begin with the Home Screen. Go to the backdrops Tab and select the 'Home Screen' costume. Move to its Code section. Remember, no sprite will be selected at this time as we are in the code editor of the Home Screen backdrop. Go to the events section and drag 'when backdrop switches to...' block to the editor. From the drop down, select the option 'Home Screen'. We will create a variable for the backdrop as we have multiple backdrops and each of them will play a separate role in the game.

Go to the variables section, click 'Make a variable' and select the option 'For all sprites'. We are calling the variable 'BackdropScreen'. To initialise the variable, Drag 'Set BackdropScreen to 0' block from the variables section and attach to the when backdrop switches to... block. The value should be 0.

We have created 7 main screens or backdrops till now. Let us assign a value to each screen using the BackdropScreen variable. Arrange the backdrops in sequential order. Go back to the code section. Duplicate the entire code block 'When backdrop switches to...' 6 more times.

Select backdrops one by one and assign values appropriate values. We are assigning -1 to Game Rules Screen, 1 to High wind landscape, 2 to Industrial Landscape, 3 to Soil Erosion Landscape, 4 to Coastal landscape and 5 to Game Over Screen.

We will now add sounds to the backdrops. Go to the sounds tab and delete the default sound. Click on the icon at the bottom left and upload 3 sounds of your choice for the Home Screen, Main Game and Game Over Screens respectively. Rename them as Home Screen Sound, Main Game Sound and Game Over Screen Sound. You can also choose sounds from the Scratch directory.

Go back to the code editor. From the events section, Drag 'When I receive message' block to the editor. Select the option 'New message' and create a message called 'Check Sound'. This message can be heard by other backdrops as well. Drag the 'if then' block thrice from the control section and attach them to 'when I receive Check Sound' block one after another.

Drag the 'lesser than' block from the operators section and place it in the first <hexagonal slot> of the block. Drag the variable 'Backdrop Screen' from the variables section and place it in the left hand side slot of hexagonal slot. Change the value from 50 to 1. Now drag 'stop all sounds' block from the sound section and place it inside the 'if then' block. Drag the 'start sound...' from the sound section and place it after the stop all sounds block inside the same 'if then' block. Select the 'Home Screen Sound' from the drop down.

Drag the 'and' block from the operators section and place it in the <hexagonal slot> of the second 'if then' condition. Drag the 'greater than' block and place it in the left hand side of the AND operator and drag the 'less than' block to the right hand side of the and operator. From the Variables section, drag the 'BackdropScreen' variable to both the left hand side slots. Change the value in the first condition to 0 and in the second condition to 5. Now drag 'stop all sounds' block from the sound section and place it inside the 'if then' block. Drag the 'start sound...' from the sound section and place it after the stop all sounds block inside the same 'if then' block. Select the 'Main Game Sound' from the options in the drop down.

Drag the 'equal to' block from the operators section and place it in the <hexagonal slot> of the third if then block. Drag the variable 'BackdropScreen' from the variables section and place it in the left hand side slot of the hexagon. Change the value to 5. Now drag 'stop all sounds' block from the sound section and place it inside the 'if then' block. Drag the 'start sound...' from the sound section and place it after the stop all sounds block inside the same 'if then' block. Select the 'Game Over Screen Sound' from the options in the drop down.

Let us recapitulate our logic. The three if-then conditions ensure that if the BackdropScreen is less than 1, which implies the Home Screen and the Game Rules Screen, then the Home Screen Sound is played. If the BackdropScreen is 1,2,3 or 4 which implies the 4 landscapes - High Wind Landscape, Industrial landscape, Soil erosion landscape and Coastal landscape., then the Main Game Sound is played. And lastly, if the BackdropScreen is 5 which implies the Game Over Screen, then the Game Over Screen Sound is played.

It is time to code the buttons now.

Let us begin with the Start button.

Select the 'Start button' sprite. From the events section, drag 'when flag clicked' in the code editor. Drag 'set BackdropScreen to 0' from the variables section and attach to the when flag clicked block. Let the value remain 0. This is done to initialize the variable to 0.

Then drag 'switch backdrop to' from the looks section and attach. Select Home Screen from the drop down. Drag a 'forever' block from the control section and attach to switch backdrop to Home Screen block. Drag an 'if else' block from the same section and place it inside the forever loop. Drag an 'equal to' block from the operators section and place it in the <hexagonal slot> of the if then loop. Then drag the 'BackdropScreen' variable and drop it in the blank space. Change the value to 0 from 50. Drag 'show' block from the looks section and place it inside the if loop and drag 'hide' block and place it inside the else loop.

Now move 'when this sprite clicked' from the events section to the code editor. From the looks section, drag 'switch backdrop to' and attach. From the drop down, select the option 'High Wind Landscape'. This step ensures that when the player clicks on the start button, it takes him or her to the High wind landscape screen.

Our next step is to code the 'Game Rules Button'....

Select the 'Game rules button' sprite and go the code editor. From the events

section, drag 'when flag clicked' to the code editor and attach the 'forever' block from the control section to it. Drag the 'if then' block from the same section and place it inside the forever loop. Drag 'and' block from the operators section and place it in the <hexagonal slot>. The 'And' Operator returns TRUE if both conditions in the hexagonal slot are true. Drag a 'greater than' block from the operators section and place it in the left <hexagonal slot>. Similarly drag a less than' block and place it in the right <hexagonal slot>.

Drag the 'BackdropScreen' variable from the variables section and drop it in the left hand side slots of both conditions. Change the value to 0 in the condition to the left and 5 in the condition to the right. This button should appear only on the home screen and hence drag 'hide' block from the looks section and place it inside it.

Now drag 'when backdrop switches to...' from the events section to the code editor and attach 'show' block from the looks section. From the drop down, select the option 'Home screen'. This step ensures that the Game rules button is visible on the home screen.

Drag 'when this sprite clicked' from the events section and attach 'switch backdrop to...' from the looks section. Select 'Game Rules Screen' from the dropdown. This logic ensures that when the Game Rules button is clicked, the rules of the game are displayed.

This button should not appear on the Game rules screen. Drag 'when backdrop switches to...' from the events section to the code editor and attach the 'hide' block from the looks section. From the drop down, select the option 'Game Rules screen'.

Let us code the 'Back Button' now.

Select the 'Back button' sprite. Drag 'when flag clicked' from the events section to the code editor. Attach a 'forever' block from the control section to it. Drag an 'if then' block from the same section and place it inside the forever loop.

Drag an 'and' block from the operators section and place it inside the <hexagonal slot>. Drag the 'greater than' block from the operators section and place it in the left <hexagonal slot> and the 'less than' block in the right <hexagonal slot>. Drag the 'Backdrop Screen' variable from the variables section and drop it in the left slots of both conditions. Change the value to 0 in the condition on the left and 6 in the condition on the right. Since the back button should not be visible on any of these screens, drag 'Hide' from the looks section inside the if then loop. The back button should be visible only on the Game Rules screen and not on any other screen. Drag the 'when backdrop switches to...' from the events section to the code editor and attach 'show' block from the looks section. From the drop down, select the option 'Game Rules screen'.

Now drag 'when this sprite clicked' to the code editor from the events section and attach 'switch backdrop to...' from the looks section. From the drop down, select 'Home Screen' option.

Next, drag 'when backdrop switches to...' from the events section to the code editor and attach 'hide' block from the looks section. From the drop down, select the option 'Home Screen'. This piece of code will hide the back button once it switches back to the home screen.

The last button that we need to code is the 'Restart Button'

Select the 'Restart button' sprite. Drag 'when flag clicked' from the events section to the code editor. Attach a 'forever' block from the control section to it. Drag an 'if else' block from the same section and place it inside the forever loop. Drag 'equal to' block from the operators section and place it in the <hexagonal slot> of the if loop. Then, drag the 'BackdropScreen' variable to the left hand side of the condition. Change the value to 5.

Drag 'show' block from the looks section and place it inside the if loop and drag 'hide' block and place it inside the else loop.

Drag 'when this sprite clicked' from the events section to the code editor. Attach 'switch backdrop to' from the looks section.

From the drop down, select the 'Home Screen' option. This ensures that when the player clicks on the restart button, the control passes to the Home screen.

Next, drag 'when backdrop switches to...' from the events section to the code editor and attach 'hide' block from the looks section. From the drop down, select the option 'Home Screen'. This logic will hide the restart button once it switches back to the home screen.

Time to test the screens and the functionalities of the various buttons. Our screens and buttons seem to be working fine.

Before we complete this task, we need to code our trees and the soil patches. All trees should appear on all landscapes and only one suitable soil patch should appear on every single landscape.

Let us begin by coding our 'Trees'.

The trees should appear on all the landscapes but should not appear on the Home Screen, the Game Rules Screen and the Game Over Screen. Go to the 'Banyan Tree' sprite. Drag 'when flag clicked' from the events section to the code editor. Attach a 'forever' block from the control section to it. Drag 'if else' block from the same section and place it inside the forever loop. Drag an 'and' block from the operators section and place it inside the <hexagonal slot>. Drag the 'greater than' block from the operators section and place it in the left <hexagonal slot> and the 'less than' block in the right <hexagonal slot>. Drag the 'Backdrop Screen' variable from the variables section and drop it in the left slots of both conditions. Change the value to 0 in the condition on the left and 5 in the condition on the right. Drag the 'show' block from the looks section and place it in the if loop and drag 'hide' block and place it in the else loop.

This code ensures that the tree will appear only if the values for the backdrops are 1, 2, 3 and 4 which correspond to the 4 landscapes.

We have to Repeat the steps described earlier for the remaining 3 trees. Copy the code block and paste it for each of the remaining tree sprites.

We are done with the coding of our tree sprites for now.

Now, let us code the 'Soil Patches'

As mentioned earlier, we need only one patch of soil to appear on each landscape. Soil patches should not be visible on the Home Screen, the Game Rules Screen and the Game Over Screen. We will code each patch individually.

Select the 'High Wind Soil' sprite. Drag 'when flag clicked' from the events section to the code editor. Attach a 'forever' block from the control section to it. Drag 'if else' block from the same section and place it inside the forever loop. Drag 'equal to' block from the operators section and place it in the <hexagonal slot> of the if loop. Then, drag the 'BackdropScreen' variable to the left-hand side of the condition. Change the value to 1. Drag 'show' block from the looks section and place it in the if loop and drag 'hide' block to place it in the else loop. These steps will ensure that this soil patch will appear only to the backdrop with the value 1, that is High Wind landscape.

Repeat the steps described earlier for all the other remaining 3 soil patches. You can drag and paste the same code to the other three sprites. Now go to each individual sprite and change the values of the Backdrop screen variable in the conditions.

For Industrial Soil, the value of the BackdropScreen will be 2.

For Erosion soil, the value of the BackdropScreen will be 3.

And for Coastal soil, the value of the BackdropScreen will be 4.

Let us test our code now. All the backdrops, buttons and sprites are working perfectly.

Congratulations. You have completed one more task. In the next video, we will begin coding our tree sprites.

See you soon. Bye-bye.

HINDI VERSION

Trees, Our Lifeline – Part II

पिछले वीडियो में, हमने अपने गेम के लिए स्क्रीन डिज़ाइन किए हैं। इस वीडियो में, हम उन बैकग्राउंड्स (backdrops) और बटन को कोड करेंगे जो हमने add किय थे।

आइए हम होम स्क्रीन से शुरू करते हैं। backdrop टैब पर जाएं और 'होमस्क्रीन' costume चुनें। इसके कोड सेक्शन में जाएं। याद रखें, इस समय कोई स्प्राइट नहीं चुना जाएगा क्योंकि हम होमस्क्रीन backdrop के कोड एडिटर में हैं।

इवेंट सेक्शन में जाएं और 'when backdrop switches to...' ब्लॉक को खींच कर एडिटर में लायें। ड्रॉप डाउन से, 'होमस्क्रीन' आप्शन चुनें। हम backdrop के लिए एक वैरिएबल बनाएंगे क्योंकि हमारे पास कई backdrops हैं और उनमें से हर एक गेम में एक अलग role निभाएगा।

वैरिएबल सेक्शन में जाएं, 'मेक ए वैरिएबल' पर क्लिक करें और 'फॉरऑल स्प्राइट्स' आप्शन चुनें। हम वैरिएबल को 'बैकड्रॉप स्क्रीन' कह रहे हैं। वैरिएबल को initialise करने के लिए, वैरिएबल सेक्शन से "सेट बैकड्रॉप स्क्रीन to 0" ब्लॉक को खींचें और when backdrop switches to... ब्लॉक से अटैच करें। वैल्यू 0 होना चाहिए।

हमने अब तक 7 main स्क्रीन या बैकड्रॉप बनाए हैं। आइए हम बैक ड्रॉपस्क्रीन वैरिएबल का use करके सभी स्क्रीन को एक वैल्यू दें। अनुक्रमिक क्रम में पृष्ठभूमि को व्यवस्थित करें। कोड अनुभाग पर वापस जाएं। पूरे कोड ब्लॉक 'When backdrop switches to...' का 6 times duplicate बनाएं, एक-एक करके बैकड्रॉप चुनें और उन्हें सही वैल्यू दें। हम गेम रूल्स स्क्रीन को - 1, हाईविंडलैंडस्केप को 1, इंडस्ट्रियललैंडस्केप को 2, soil Soil Erosion लैंडस्केप को 3, कोस्टललैंडस्केप को 4 और गेम ओवर स्क्रीन को 5, देते हैं।

अब हम बैकड्रॉप में sound को जोड़ेंगे। sound टैब पर जाएं और डिफ़ॉल्ट साउंड हटाएं। नीचे लेफ्ट ओर दिए गए आइकन पर क्लिक करें और होमस्क्रीन, मेन गेम और गेम ओवर स्क्रीन के लिए अपनी पसंद की 3 sound अपलोड करें। उन्हें होमस्क्रीन साउंड, मेन गेम साउंड और गेम ओवर स्क्रीन साउंड का नाम दें। आप स्क्रेच डायरेक्टरी से भी sound चुन सकते हैं।

कोडएडिटरपरवापसजाएं।ईवेंटसेक्शनसे, 'When I receive message' को खींच कर एडिटर में लायें। 'New message' आप्शन कोचुनेंऔर 'check sound' नाम काएकmessageबनाएँ।इसmessageकोअन्यbackdropसेभीसुनाजासकताहै।कण्ट्रोल सेक्शन से 3 बार 'if then' ब्लॉक को खींचेऔर उसेwhen I receive Check Sound' ब्लॉक सेएककेबादएक attach करें।

ऑपरेटरअनुभागसे 'lesser then' ब्लॉकखींचेंऔरइसेब्लॉककेपहले<हेक्सागोनलस्लॉट>मेंरखें।वेरिएबल सेक्शनसेवेरिएबल 'backdropस्क्रीन' खींचेंऔरइसेहेक्सागोनलस्लॉटकेलेफ्ट साइड स्लॉट मेंरखें।वैल्यूको 50 सेबदलकर 1 कर दें. अबसाउंडसेक्शनसे'stop all sounds'ब्लॉककोखींचेऔरइसे 'if then' ब्लॉककेअंदररखें।साउंडसेक्शनसे'स्टार्टसाउंड...'कोखींचेऔरउसे same 'if then' ब्लॉक के अंदर'stop all sounds' ब्लॉकके बादरखें, ड्रॉपडाउनसे 'होमस्क्रीनसाउंड' चुनें।

ऑपरेटर्ससेक्शनसे 'and' ब्लॉकखींचेंऔरइसे second 'if then' conditionके<हेक्सागोनलस्लॉट>मेंरखें। 'greater than' ब्लॉकखींचेंऔरइसे ANDऑपरेटरकेलेफ्ट हैण्ड साइडकीओररखेंऔर'less than' ब्लॉक को AND ऑपरेटर केराइट हैण्डसाइडकी ओरखींचें।वेरिएबल्ससेक्शनसे, 'बैकड्रॉपस्क्रीन' वैरिएबलकोदोनों लेफ्टहैंडसाइडस्लॉटमेंखींचें।firstconditionमेंवैल्यूको 0 मेंबदलेंऔरsecondconditionमें 5. अबसाउंडसेक्शनसे'stop all sounds'ब्लॉककोखींचेऔरइसे 'if then' ब्लॉककेअंदररखें।साउंडसेक्शनसे'स्टार्टसाउंड...'कोखींचेऔरउसे same 'if then' ब्लॉक के अंदर'stop all sounds' ब्लॉकके बादरखें,ड्रॉपडाउनमेंदिएआप्शन मेंसे 'मेनगेमसाउंड' चुनें।

ऑपरेटर सेक्शनसे 'equal to' ब्लॉककोखींचेंऔरइसेthird if then ब्लॉक के<हेक्सागोनलस्लॉट>मेंरखें।वेरिएबलसेक्शनसे 'बैकड्रॉपस्क्रीन' वैरिएबल कोखींचेऔरइसेहेक्सागोनकेलेफ्टहैंडस्लॉटमेंरखें।वैल्यूकोबदल कर 5 कर दें।अबसाउंडसेक्शनसे 'stop all sounds'ब्लॉककोखींचेऔरइसे 'if then' ब्लॉककेअंदररखें।साउंडसेक्शनसे'स्टार्टसाउंड...'कोखींचेऔरउसे same 'if then' ब्लॉक के अंदर'stop all sounds' ब्लॉकके बादरखें,ड्रॉपडाउनमेंदिएआप्शनमेंसे 'गेमओवरस्क्रीनसाउंड' चुनें।

आइए हम अपने लॉजिक को एक बार दोहरा लेते हैं। 3 if-then conditions यह पक्का करती है कि यदि बैकड्रॉप स्क्रीन वैल्यू 1 से कम है, जिसका मतलब होम स्क्रीन और गेम रूल्स स्क्रीन है, तो होम स्क्रीन साउंडप्लेय होगा। यदि बैकड्रॉप स्क्रीन 1, 2, 3 या 4 है जिसका मतलब 4 landscapes - High Wind Landscape, Industrial landscape, Soil erosion landscape and Coastal landscape है, तो main गेम साउंडप्लेय होगा। और last में, अगर बैकड्रॉप स्क्रीन 5 है जिसका मतलब गेम ओवर स्क्रीन है, तो गेम ओवर स्क्रीन साउंडप्लेय होगा।

अब बटन को कोड करने का समय है।

हमें स्टार्ट बटन से शुरू करते हैं।

'स्टार्ट बटन' स्प्राइट को चुनें। इवेंट सेक्शन से, 'when flag clicked' को खींच कर कोड एडिटर में लायें। वेरिएबल सेक्शन से 'सेट बैकड्रॉप स्क्रीन to 0' को खींचें और 'when flag clicked' ब्लॉक में attach करें। वैल्यू 0 रहने दें। यह वेरिएबल को 0 से initialize करने के लिए किया गया है

लुक सेक्शन से 'स्विच बैकड्रॉप to' को खींचें और attach करें। ड्रॉप डाउन से होम स्क्रीन का चयन करें। कण्ट्रोल सेक्शन से 'फॉर एवर' ब्लॉक खींचें और switch backdrop to Home Screen block से attach करें। उसी सेक्शन से 'if else' ब्लॉक खींचें और इसे फॉर एवर लूप के अंदर रखें। ऑपरेटर सेक्शन से 'equal to' ब्लॉक खींचें और इसे if then लूप के <हेक्सागोनल स्लॉट> में रखें। फिर 'बैकड्रॉप स्क्रीन' वेरिएबल को खींचें और इसे blank space में रख दें। वैल्यू को बदल कर 50 से 0 कर दें। लुक सेक्शन से 'show' ब्लॉक खींचें और if लूप के अंदर रखें और 'hide' ब्लॉक खींचें और इसे else loop के अंदर रखें।

अब इवेंट सेक्शन "when this sprite clicked" को कोड एडिटर में ले कर आयें, लुक सेक्शन से, 'switch backdrop to' खींचें और attach करें। ड्रॉप डाउन से, 'हाईविंडलैंडस्केप' आप्शन चुनें। यह स्टेप यह पक्का करता है कि जब खिलाड़ी स्टार्ट बटन पर क्लिक करेगा, तो यह उससे हाईविंडलैंडस्केप स्क्रीन पर ले जायगा।

हमारा अगला स्टेप 'गेम रूल्स बटन' को कोड करना है ...।

'गेमरूल्सबटन' स्प्राइटकाचयनकरें औरकोडएडिटरपरजाएं।कण्ट्रोल सेक्शन से, 'when flag clicked' खींचें औरकण्ट्रोल सेक्शनसे 'फॉरएवर' ब्लॉक को इससेattachकरें।उसी सेक्शनसे 'if then' ब्लॉकखींचें औरइसेफॉरएवरलूपके अंदररखें।ऑपरेटर सेक्शनसे 'and' ब्लॉकखींचें औरइसे <हेक्सागोनलस्लॉट> मेंरखें।यदिहेक्सागोनलस्लॉटमेंदो नोंconditiontrueहैं, तो 'and' ऑपरेटर TRUE return करताहै।ऑपरेटर सेक्शनसे 'greater than ब्लॉक' खींचें औरइसेलेफ्ट <हेक्सागोनलस्लॉट> में रखें।इसीतरह 'less than' ब्लॉकखींचें औरइसेराइट <हेक्सागोनलस्लॉट> में रखें।

वेरिएबलसेक्शनसे 'BackdropScreen' वेरिएबलखींचें और इसेदोनोंconditionकेलेफ्ट हैण्ड साइडस्लॉटमेंरखदें। लेफ्ट साइड की ओर condition में वैल्यू को change करके 0 कर दें औरराइट साइड की condition में वैल्यू को change करके 5 कर दें।यहबटनकेवलहोमस्क्रीनपरदिखाईदेनाचाहिए औरइसलिएलुकसेक्शनसे 'Hide' ब्लॉकखींचें औरइसेइसके अंदररखें।

अबइवेंटसेक्शनसेwhen backdrop switches to... कोकोडएडिटरतकखींचे औरलुकसेक्शनसे 'show' ब्लॉकअटैचकरें।ड्रॉपडाउनसे, 'होमस्क्रीन' आप्शनचुनें।यह स्टेपयहपक्काकरेगाकिगेमरूल्सबटनहोमस्क्रीनपरदिखाईदे।

इवेंटसेक्शनसेwhen this sprite clicked' को खींचे और 'switch backdrop to...' कोलुकसेक्शनसे लाकर इसमेंअटैचकरें।ड्रॉपडाउनसे 'गेमरूल्सस्क्रीन' चुनें।यहलॉजिक ये पक्का करेगाकिजबगेमरूल्सबटनपरक्लिककिया जाए, तोगेमकेrulesदिखें।

यहबटनगेमरूल्सस्क्रीनपरदिखाईनहींदेनाचाहिए। 'when backdrop switches to...' को इवेंटसेक्शनसे खींच करकोडएडिटरतक लायें और इसमें लुक सेक्शन से 'Hide' ब्लॉक को अटैचकरें।ड्रॉपडाउनसे, 'गेमरूल्सस्क्रीन' आप्शनचुनें।

अब 'बैकबटन' कोडकरतेहैं।

'बैकबटन' स्प्राइटकाचयनकरें।इवेंटसेक्शन से 'when flag clicked' खींचें और कोड एडिटर में लायें।कण्ट्रोल सेक्शनसे 'फॉरएवर' ब्लॉकattachकरें।उसी सेक्शनसे 'if then' ब्लॉकको खींचे औरइसेफॉरएवरलूपके अंदररखें।

ऑपरेटर सेक्शनसे 'और' ब्लॉकखींचें औरइसे <हेक्सागोनलस्लॉट> के अंदर रखें। ऑपरेटर सेक्शनसे 'greater than' ब्लॉक खींचें औरइसेलेफ्ट <हेक्सागोनलस्लॉट> और 'less than' ब्लॉक को राईट <हेक्सागोनलस्लॉट> में रखें। वेरिएबल सेक्शनसे 'Backdrop Screen' वेरिएबल खींचें औरइसेदोनों condition केलेफ्टस्लॉटमें रख दें। लेफ्ट साइड की ओर condition में वैल्यू को change करके 0 कर दें और राईट साइड की condition में वैल्यू को change करके 6 कर दें। चूंकि back button बटन इनमें से किसी भी स्क्रीन पर दिखाई नहीं देना चाहिए, लुक सेक्शनसे 'Hide' खींचें और if then loop में रखें।

बैक बटन केवल गेम रूल्स स्क्रीन पर दिखाई देनी चाहिए न कि किसी और स्क्रीन पर। इवेंट सेक्शन से कोड एडिटर तक 'when backdrop switches to...' खींचें और लुक सेक्शनसे 'show' ब्लॉक attach करें। ड्रॉपडाउनसे, 'गेम रूल्स स्क्रीन' आप्शन चुनें।

इवेंट सेक्शन से 'when this sprite clicked' संपादक के लिए 'खींचें और कोड एडिटर में लायें', लुक सेक्शनसे 'switch backdrop to...' खींच कर इसमें attach करें, ड्रॉपडाउनसे, 'होम स्क्रीन' आप्शन चुनें।

इसके बाद, 'when backdrop switches to...'

को इवेंट सेक्शन से कोड एडिटर तक खींच कर लायें और लुक सेक्शनसे 'Hide' ब्लॉक अटैच करें। ड्रॉपडाउनसे, 'होम स्क्रीन' आप्शन चुनें। ये कोड back button को hide कर देगा जैसे ही वो वापस होम स्क्रीन पर जायगा।

आखिरी बटन जिसे हमें कोड करना है वह है 'रिस्टार्ट बटन'

'रिस्टार्ट बटन' स्प्राइट को चुनें। इवेंट सेक्शनसे 'when flag clicked' खींचें और कोड एडिटर में ले कर आयें। कण्ट्रोल सेक्शन से 'फॉर एवर' ब्लॉक attach करें। उसी सेक्शन से if else ब्लॉक खींचें औरइसे फॉर एवर लूप के अंदर रखें। ऑपरेटर सेक्शनसे 'equal to' ब्लॉक को खींचें औरइसे if लूप के <हेक्सागोनलस्लॉट> में रखें। फिर, 'बैक ड्रॉप स्क्रीन' वेरिएबल को condition के लेफ्ट हैण्ड साइड खींचें। वैल्यू को 5 में change करें।

लुक सेक्शनसे 'show' ब्लॉक खींचें और उसे if लूप के अंदर रखें और 'हाइड' ब्लॉक खींचें औरइसे 'else' लूप के अंदर रखें।

इवेंटसेक्शन 'when this sprite clicked' को खींच करकोडएडिटरमें लायें। लुक सेक्शनसे 'स्विचबैकड्रॉप' को इसमें attach करें।

ड्रॉपडाउनसे, 'होमस्क्रीन' आप्शनचुनें। यहपक्काकरेगाकिजबplayer restartबटनपरक्लिककरताहै, तोकण्ट्रोल होमस्क्रीनपरचला जाए।

इसकेबाद, 'when backdrop switches to...' कोइवेंटसेक्शनसेकोडएडिटरतकखींच कर लायें औरलुकसेक्शनसे 'Hide' ब्लॉकअटैचकरें। ड्रॉपडाउनसे, 'होमस्क्रीन' आप्शनचुनें। यह लॉजिक होमस्क्रीनपरवापसजाते ही restart button को hide कर देगा। अब स्क्रीन और सभी functions को टेस्ट करते हैं, हमारीस्क्रीनऔरबटनठीककामकर रहेहैं।

इसटास्ककोपूराकरनेसेपहले, हमेंअपनेtreesऔरsoilपैचकोकोडकरनेकीजरूरतहै। सारे trees सभीlandscapes परदिखाईदेनाचाहिएऔरहरएकlandscapeपरकेवलएकsuitable soilपैचदिखाईदेनाचाहिए।

आइएहमअपने 'trees' कोकोडकरकेशुरूकरें।

treesकोसभीlandscape परदिखाईदेनाचाहिएलेकिनहोमस्क्रीन, गेमरूल्सस्क्रीनऔरगेमओवरस्क्रीनपरदिखाईनहींदेनाचाहिए। 'banyan tree' स्प्राइटपरजाएं। इवेंट सेक्शनसे 'when flag clicked' को कोड एडिटर तक खींचें। कण्ट्रोल सेक्शन से 'फॉरएवर' ब्लॉकको इसमें attach करें। उसी सेक्शनसे 'if else' ब्लॉकखींचें औरइसेफॉरएवरलूपकेअंदररखें। ऑपरेटरसेक्शनसे 'and' ब्लॉकखींचें औरइसे<हेक्सागोनलस्लॉट>केअंदररखें। ऑपरेटरोंसेक्शनसे 'greater than' ब्लॉकखींचें औरइसेलेफ्ट<हेक्सागोनलस्लॉट> में रखें औरराइट<हेक्सागोनलस्लॉट> में 'less than' ब्लॉक को रखें। वेरिएबल सेक्शनसे 'Backdrop Screen' वेरिएबलखींचें औरइसेदोनोंconditionकेलेफ्टस्लॉटमेंरख दें। लेफ्ट साइड की ओर condition में वैल्यू को change करके 0 कर दें औरराइट साइड की condition में वैल्यू को change करके 5 कर दें। लुक सेक्शन से 'show' ब्लॉक को खींचें और इसे if loop के अन्दर रख दें। 'hide' ब्लॉक को खींच कर else loop में रख दें।

यहकोडतयकरेगाकिपेड़केवलतभीदिखाईदेगाजबbackdropकेलिएवैल्यू 1, 2, 3 और 4 होंजो 4 landscapeकेaccordingहैं।

हमें बाकी 3 trees के लिए पहले बताए गए स्टेप्स को रिपीट करेंगे। कोड ब्लॉक को कॉपी करें और बाकी बचे सभी trees के स्प्राइट के लिए पेस्ट करें।

हमने tree स्प्राइट को कोड करने का काम पूरा कर लिया है।

अब, 'soil patch' कोड करते हैं

जैसा कि पहले बताया गया है, हमें हर landscape पर दिखाई देने के लिए केवल एक soil पैच की जरूरत है। soil पैच होम स्क्रीन, गेम रूल्स स्क्रीन और गेम ओवर स्क्रीन पर दिखाई नहीं देने चाहिए। हम हर पैच को अलग-अलग कोड करेंगे।

'हाई विंड साइल' स्प्राइट का चयन करें। इवेंट सेक्शन से 'when flag clicked' खींचें और कोड एडिटर में लायें। कण्ट्रोल सेक्शन से 'फॉर एवर' ब्लॉक attach करें। उसी सेक्शन से if else ब्लॉक खींचें और इसे फॉर एवर लूप के अंदर रखें। ऑपरेटर सेक्शन से 'equal to' ब्लॉक को खींचें और इसे if लूप के <हेक्सागोनल स्लॉट> में रखें। फिर, 'बैकड्रॉप स्क्रीन' वेरिएबल को condition के लेफ्ट हैण्ड साइड खींचें। वैल्यू को 5 में change करें।

लुक सेक्शन से 'show' ब्लॉक खींचें और उसे if लूप के अंदर रखें और 'हाइड' ब्लॉक खींचें और इसे 'else' लूप के अंदर रखें।

ये स्टेप यह तय करेगा कि यह soil पैच केवल उसी backdrop पे दिखाई देगा जिसकी वैल्यू 1 हो, जो कि High Wind landscape है।

बाकी सभी बचे हुए 3 soil पैच के लिए पहले बताये गए स्टेप्स को रिपीट करें। आप उसी कोड को बाकी तीन स्प्राइट्स के लिय भी खींचकर पेस्ट कर सकते हैं। अब हर स्प्राइट पर अलग अलग जाएं और conditions में बैकड्रॉप स्क्रीन वेरिएबल के वैल्यू को change कर दें।

इंडस्ट्रियल साइल के लिए, बैकड्रॉप स्क्रीन का वैल्यू 2 होगा।

Erosion soil के लिय, बैकड्रॉप स्क्रीन का वैल्यू 3 होगा।

और Coastal soil के लिए, बैकड्रॉप स्क्रीन का वैल्यू 4 होगा।

अब हम अपने कोड का टेस्ट करते हैं। सभी backdrop, बटन और स्प्राइट पूरी तरह से काम कर रहे हैं।



Congratulations, आपने एक और टास्क पूरा कर लिया है। अगले वीडियो में, हम अपने tree स्प्राइट को कोड करना शुरू करेंगे। bye bye, जल्द ही फिर मिलेंगे