



ENGLISH VERSION

Douse Wildfire – Part III

Welcome back to the third and final part of our game of dousing wildfire!

We are done with the first two tasks. Our third task is to shower water on the wildfires to douse them and save the forest and wildlife. We will create another sprite for water showers. Upload or select an image of a water shower. Edit the image if necessary by erasing the portion that is not needed and convert it into a vector. Name the sprite as 'Showers'.

Time to begin coding. We will clone the Showers like we cloned the fire. Go to 'events' and drag 'flag is clicked' to the code editor. The showers should be hidden when we begin the game. Go to the looks section, select 'hide' block and attach to when clicked block. Select 'when I start as a clone' block and drag it to the editor. Go to the looks section, drag 'show' and attach it to 'when I start as a clone'. Go to looks section, drag 'select size to 100%' and attach to show block and set the size of the showers for appropriately sized drops.

We need to ensure that the clones of the showers work in synchronisation with the plane. In other words, when the plane is jumping, the showers should be simultaneously cloned. Go to the motion section, drag 'go to random position' and attach it to 'set size to' block. From the drop down, select the plane option. This transfers the control of showers to the plane. Now let us go to plane sprite editor and code. Go to 'events' and drag 'flag is clicked' to the code editor. Select a 'forever' loop and attach it to when clicked. Drag the 'if' loop from the control section and put it inside the forever loop. Go to the sensing section, drag 'key space pressed?' block and place it in the hexagon slot of the if loop. From the drop down, select the 'down arrow' option. Go to the control section, drag 'create clone of myself' and place it inside the 'if' loop. From the drop down, select the Showers option.

This will ensure that whenever the space bar and down keys are pressed together, a clone of showers will be created with the jumping of the plane.

Let us add a delay in the showers so that they appear at regular intervals and not continuously. Go to the control section, drag 'wait 1 second' block and place it inside the if loop, after the 'create clone'.

The showers should not remain at one place and disappear once they touch the edge. Go to the shower sprite code editor, drag 'repeat until' block from the control section and put it after 'go to plane' block. Then go to the sensing section, drag 'touching mouse pointer?' block and place it inside the hexagon slot of the repeat until loop. From the drop down, select edge option.

As you know, showers fall down on the earth, that is in the downward direction on the y-axis. Go to the motion section, drag 'change y by 10' block, place it inside repeat until block and assign a value of -20. You can change the speed of the showers by changing the value. Greater the absolute value, greater the speed of the showers.

Go to the looks section, drag 'hide' block and place it after the repeat until block. The showers will keep falling downward at a speed of -20 until they touch the edge of the fire. On touching the edge, they will hide.

Task IV - Bringing the forest and the other elements together.

We are now close to the finish line. Let us move to our last task We have to move the flames from right to left and ensure that the fires should extinguish once the showers touch them. In case, there are some clones of the fire that the showers cannot touch, they should get hidden.

Go to the control section of the fire sprite. Drag the 'if' loop and place it inside 'repeat until' loop after 'change x by -10'. Go to the sensing section, drag 'touching mouse pointer' block and put it inside the hexagon slot. From the drop down, select the option showers. Move the 'delete the clone' block inside the if loop.

Since this is a forest game, we will also need the backdrop of a forest. Go to the extreme right at the bottom and click on the image icon. Create an image of a forest or upload an image and convert it into a vector. Resize the image to fill the screen.

Play the game and check if everything is working fine.

Congratulations! Your game is ready. Play the game with your friends and accomplish your mission of saving the forest from the wildfires.

Bye. See you again!

HINDI VERSION

Douse Wildfire – Part III

गेम के third और फाइनल पार्ट, जो dangerous forest fire को बुझाने पर है उसमें आप सबका स्वागत है,

हमने प्लेन के कोडिंग और forest fire बनाने के पहले दो टास्क को पूरा कर लिया है, हमारा तीसरा टास्क forest में रहने वाले animals को बचाने के लिए fire पर पानी को बरसा के उसे बुझाना है

इसे पूरा करने के लिए हम water shower की एक और स्प्राइट बनाएंगे, water shower इमेज बनाएं या अपलोड करें में से किसी एक को चुनें। यदि जरूरी हो तो उस पार्ट को मिटाकर इमेज में एडिट करे और न जरूरी तो इसे वेक्टर में change करें, स्प्राइट का नाम shower रखें।

अब समय है कोडिंग शुरू करने का।

हम shower को क्लोन करेंगे जैसे कि हम fire को क्लोन किया , अब इवेंट सेक्शन में जाकर व्हेन फ्लैग clicked को खींच कर कोड एडिटर में ले कर आये। जब हम गेम start करते हैं तो shower छुपा होना चाइये , इसलिए लुक सेक्शन में जाकर हार्ड ब्लॉक चुनें और व्हेन फ्लैग clicked ब्लॉक के साथ attach करे ,

अब कंट्रोल सेक्शन में जाएँ और when I start as clone block को चुनें और इसे एडिटर में खींच कर लायें , लुक सेक्शन में जायें और show को खींच कर और इसे when I start as clone block से attach करें, लुक सेक्शन से ही सेट साइज़ 100% को खींचे और इसे show ब्लॉक से attach करें, सही साइज़ की बूंदों के लिए showers का साइज़ सेट करें।

हमें यह ध्यान करने की जरूरत है कि showers के क्लोन प्लेन एक साथ काम करें। मतलब जब प्लेन jump कर रहा हो तभी showers को भी साथ क्लोन होना चाहिए। मोशन सेक्शन जाकर go to random position को खींचे और इसे सेट साइज़ ब्लॉक से अटैच करें ड्रॉप-डाउन से प्लेन ऑप्शन चुनें, यह showers का कंट्रोल प्लेन को ट्रांसफर कर देगा। अब एरोप्लेन स्प्राइट एडिटर और कोड में जायें, अब इवेंट सेक्शन में जाएं और व्हेन प्लैग clicked ब्लॉक को खींच कर कोड में लायें, कण्ट्रोल सेक्शन से forever लूप को चुनें और इसे when clicked क्लिक से attach करें, और फिर “if then condition ” को कण्ट्रोल सेक्शन से खींच कर इसे फॉरएवर लूप में रखे

सेंसिंग सेक्शन में जाएँ और key space pressed block को खींचे और इसे if then condition के हेक्सागोनल स्लॉट में रखें, ड्रॉप डाउन से डाउन एरो ऑप्शन को सेलेक्ट करें, कंट्रोल सेक्शन में जायें और create clone of myself को खींचे इसे if then condition के अंदर रखें। ड्रॉप-डाउन से showers ऑप्शन को चुनें। यह तय करेगा कि जब भी स्पेसबार और डाउन key को एक साथ दबाया जाए, तो प्लेन के कूदने के साथ ही showers का क्लोन बन जाए।

अब हम showers में delay add करते हैं ताकि वे regular intervals पर दिखाई दे ना कि लगातार , कण्ट्रोल सेक्शन में जाएँ और wait one second block को खींचे और इसे create clone के बाद if then condition में रखें , हमें अब यह ध्यान रखना होगा कि showers एक जगह पर न रहें और edge को टच करते ही गायब हो जाएँ , shower स्प्राइट कोड एडिटर में जाएँ और repeat until block को कंट्रोल सेक्शन से खींचे और इसे go to plane block के बाद रखें और प्लेन ब्लॉक पर जाने के बाद इसे डालें, फिर सेंसिंग सेक्शन पर जाएँ और टचिंग माउस पॉइंटर ब्लॉक को खींचे और इसे repeat until loop के हेक्सागोनल स्लॉट के अंदर रखें। ड्रॉप डाउन से edge ऑप्शन चुनें जैसा कि आप जानते हैं कि showers जमीन पर नीचे की ओर गिरती है जो कि y- axis पर downward डायरेक्शन है, मोशन सेक्शन पर जाएँ , change y by 10 block को खींचे और इसे repeat until block के अन्दर रखें और इसे -20 वैल्यू दें, आप वैल्यू change करके showers की स्पीड change कर सकते हैं, जितनी ज्यादा वैल्यू होगी उतनी ज्यादा showers की स्पीड होगी, अब लुक सेक्शन पर जाएँ और hide block को खींचे और repeat until block के बाद रखें , showers तब तक नीचे की तरफ -20 की स्पीड से गिरते रहेंगे जब तक वे आग के edge को नहीं छूते, edge को छूते ही वे गायब हो जायेंगे.

Task IV – forest और सभी पार्ट्स को एक साथ जोड़ना

हम अब फिनिशिंग लाइन के पास हैं क्योंकि हमने पहले तीन टास्क को successfully पूरा कर लिया है। आइए हम गेम के सभी parts को एक साथ लाने के काम को करें। हमें flames को राईट से लेफ्ट की ओर ले जाना होगा और यह पक्का करना होगा कि showers को छूने के बाद आग बुझ जाए, अगर आग के कुछ क्लोन हैं जिनको shower छू नहीं सकती, उन्हें छुप जाना चाहिए।

फायर स्प्राइट के कंट्रोल सेक्शन पर जाएं, if then condition को खींच कर “repeat until” लूप के अंदर , “change x by 10” के बाद , रखे , सेंसिंग सेक्शन में जा कर touching mouse pointer block को खींच कर हेक्सागॉन स्लॉट के अंदर रखे

ड्राप डाउन सेक्शन से shower आप्शन को चुनें, कण्ट्रोल सेक्शन से delete the clone block को खींच कर if then condition के अन्दर रखें

,क्योंकि यह एक जंगल का गेम है हमें जंगल की बैकग्राउंड की भी जरूरत होगी। सबसे नीचे राईट साइड की ओर जाएं और इमेज आइकन पर क्लिक करें, एक इमेज चुनें , एक इमेज बनाएं या एक जंगल की एक इमेज अपलोड करें और इसे वेक्टर में बदलें। स्क्रीन को fill करने के लिए इमेज का साइज़ बदलें।

अब गेम खेलें और देखें की सब सही से काम कर रहा है।

Congratulations | आपका गेम तैयार है! अपने दोस्तों के साथ गेम खेलें और fire से को जंगल से बचाने के अपने मिशन को पूरा करें।

bye, जल्द ही फिर से आपको एक और मिशन के साथ मिलते हैं।