

MOONHACK 2020

SPACE CLEAN UP

HINDI

**BROUGHT TO YOU BY CODE CLUB AUSTRALIA
POWERED BY TELSTRA FOUNDATION**



**SUBMIT AND BE COUNTED AT
[MOONHACK.COM](https://moonhack.com)**



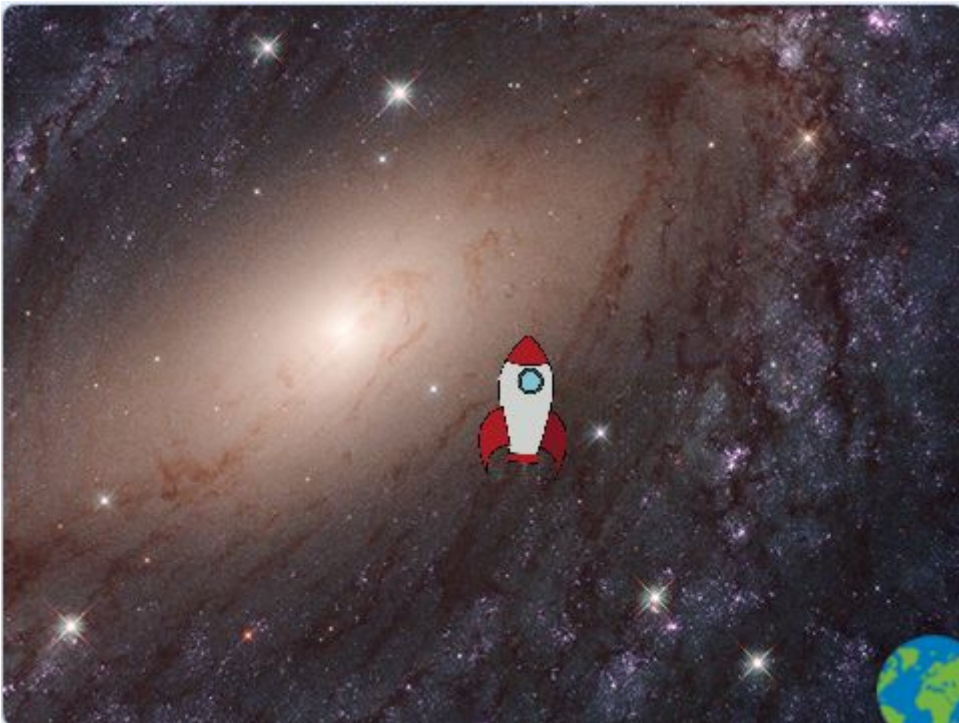
परिचय

मनुष्य 60 से अधिक वर्षों से अंतरिक्ष में वस्तुओं को भेज रहा है। उस समय में, पृथ्वी के चारों ओर बहुत सी सड़ांध जमा हो गई थी। कई लोगों ने नेट, बम और यहां तक कि लेजर से अंतरिक्ष को साफ करने के लिए समाधान प्रस्तावित किए हैं! इस गेम में आप एक ऐसा समाधान तैयार करेंगे, जो अंतरिक्ष में रगड़ को साफ करने के दो विशिष्ट साधनों का उपयोग करता है: इसे पृथ्वी पर घर लाना या वायुमंडल में जलाना। हम स्पेस क्लीन अप ऑपरेशन का अनुकरण करने के लिए स्क्रेच का उपयोग करने जा रहे हैं।

चरण 1: रॉकेटशिप उड़ान भरें

इस चरण में, हम अपने रॉकेटशिप को तीर कुंजियों का जवाब देने के लिए कोड करेंगे, ताकि हम इसे अंतरिक्ष के चारों ओर उड़ सकें।

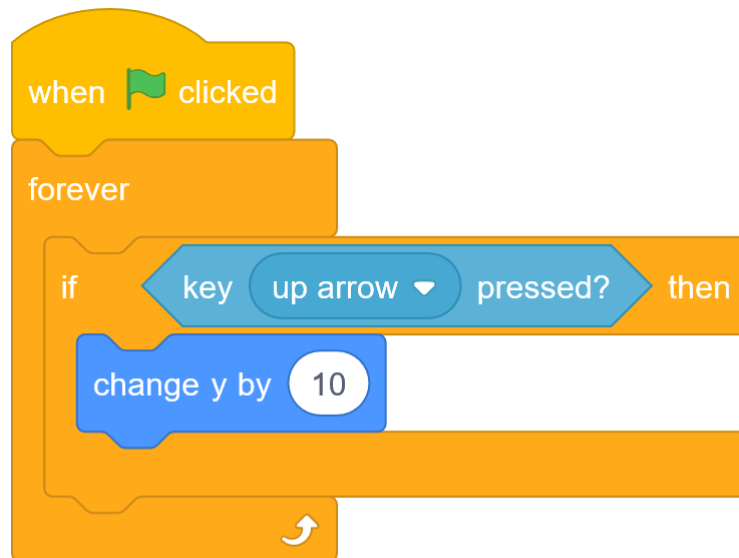
- bit.ly/mhspacecleanup पर स्क्रेच स्टार्टर प्रोजेक्ट खोलें। यहाँ दिखाया गया है कि आपका कोड कैसा दिखेगा:

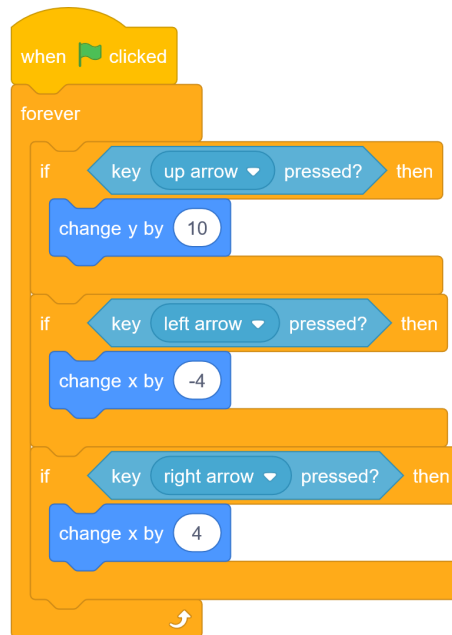


- रॉकेटशिप को नियंत्रित करने के लिए, हमें एक नियंत्रण लूप की आवश्यकता होती है जो उपयोगकर्ता द्वारा किसी कुंजी को दबाने पर हमेशा लुकआउट पर रहेगा। निम्नलिखित कोड को अपने रॉकेटशिप sprite में जोड़ें

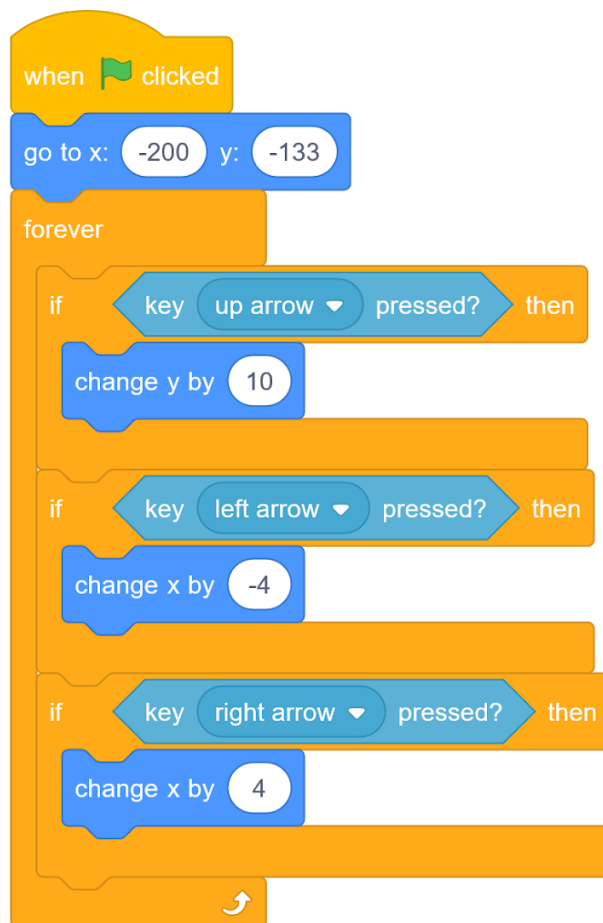


- अब हम हमेशा चलने वाले लूप में कोड लिख सकते हैं जिससे ये तभी आगे जाए जब हम ऊपर वाला तीर दबाएं।
- अपने कोड का परीक्षण करें: हरे झंडे पर क्लिक करें, फिर ऊपर तीर दबाएं। आपका रॉकेटशिप ऊपर की तरफ जाना चाहिए।
- अगला, हम अपने रॉकेटशिप को बाएं और दाएं जाने में सक्षम होना चाहते हैं। तीर पर प्रतिक्रिया देने के लिए निम्न कोड जोड़ें।





- अपने कोड का फिर से परीक्षण करें। आपको अपने रॉकेटशिप फ्लाई को आगे, बाएं और दाएं करने में सक्षम होना चाहिए।
- अंत में, हम चाहते हैं कि हमारा रॉकेटशिप उसी स्थान पर शुरू हो, जब हम एक नया खेल शुरू करते हैं।



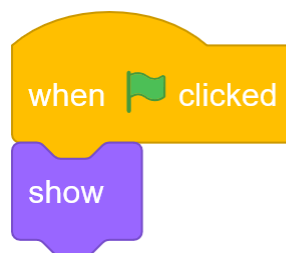
चुनौती: रॉकेटशिप को पीछे की तरफ उड़ाएं

जब आप तीर कुंजी दबाते हैं, तो आपका रॉकेटशिप आगे, बाएं और दाएं उड़ना चाहिए। क्या आप इसे पीछे की तरफ भी कर सकते हैं?

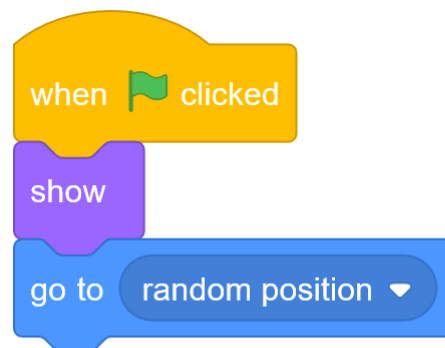
चरण 2: अंतरिक्ष चट्टानों तक पहुँचना

अब जब हम अपनी रॉकेटशिप को उड़ा सकते हैं, तो हमें अपने रबिश को कोड करने की आवश्यकता है, ताकि यह जवाब दिया जा सके कि यह रॉकेटशिप द्वारा पहुँचा गया है या नहीं।

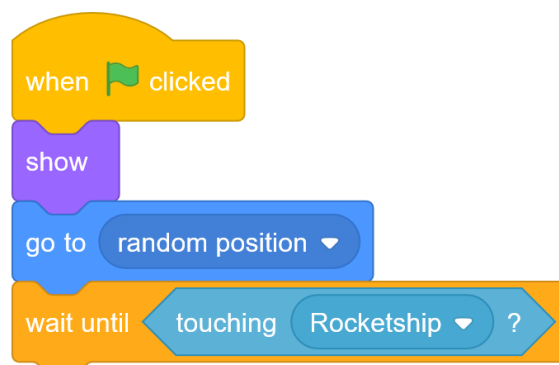
- इससे पहले कि हम अपने सड़ांध को साफ कर सकें, हमें पहले इसे खोजना होगा। निम्नलिखित कोड को अपने **चट्टानों में जोड़ें** इसे दिखाने के लिए स्पाइट।



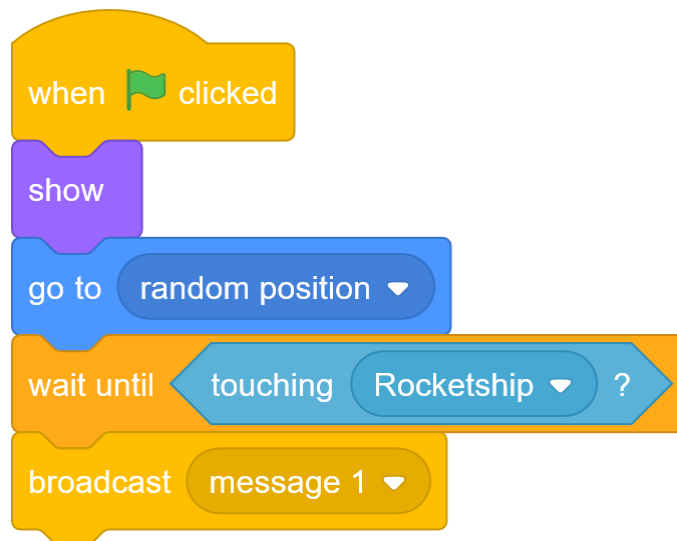
- यदि हमारी मलबा हमेशा एक ही स्थिति में होती है, तो गेम बहुत उबाऊ होगा, इसलिए हम एक ब्लॉक जोड़ेंगे जो प्रत्येक गेम में एक अलग स्थिति में चट्टानों को फिर से प्रकट करेगा।



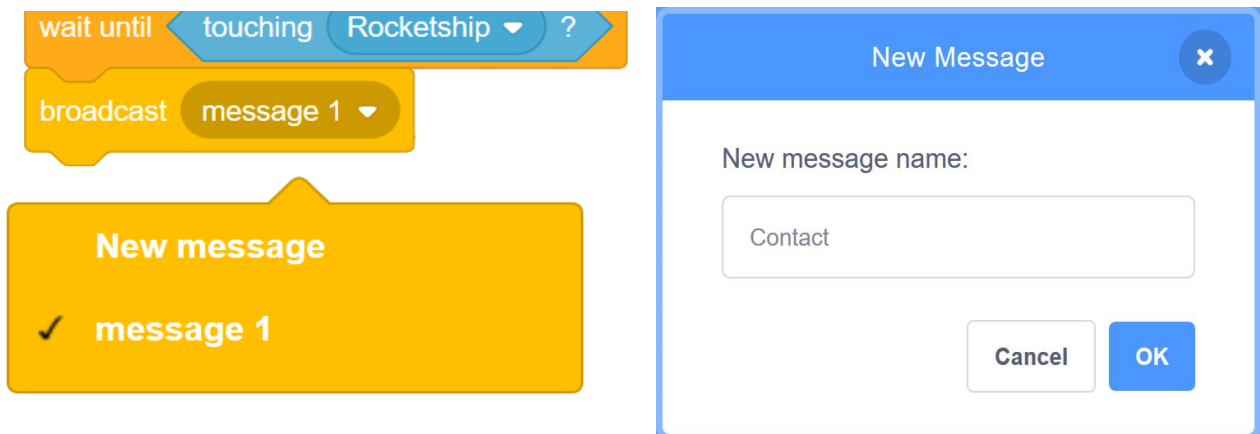
- अब, हम नहीं चाहते कि हमारी मलबा कुछ भी करे जब तक कि रॉकेटशिप इसे प्राप्त न कर ले। यह सिर्फ वहां बैठ सकता है, जैसे कि एक बड़े राजभाषा 'देर ओ' की चट्टानें।



- जब रॉकेट चट्टानों तक पहुँचता है, तो हमें अपने अन्य स्पाइट्स को यह बताने की आवश्यकता है कि यह हुआ है। हम एक प्रसारण ब्लॉक का उपयोग करके ऐसा कर सकते हैं।



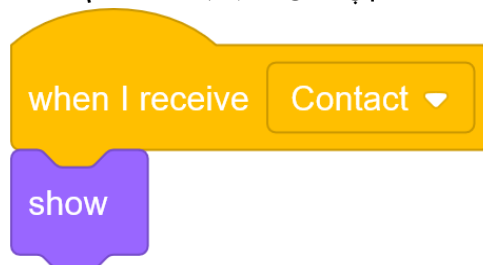
- अपने संदेशों को नाम देना हमेशा आसान होता है, ताकि बाद में उनका पालन करना आसान हो सके। इसे 'संपर्क' कहते हैं। "संदेश 1" के बगल में ड्रॉपडाउन तीर पर क्लिक करें, "नया संदेश" पर क्लिक करें, और 'संपर्क' में टाइप करें।



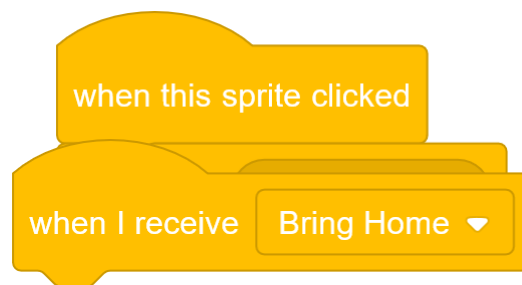
चरण 3: घर लाओ?

अब जब हम अपने रॉकेटशिप में अंतरिक्ष बकवास पर पहुँच गए हैं, हम इसे पृथ्वी पर वापस भेज सकते हैं।

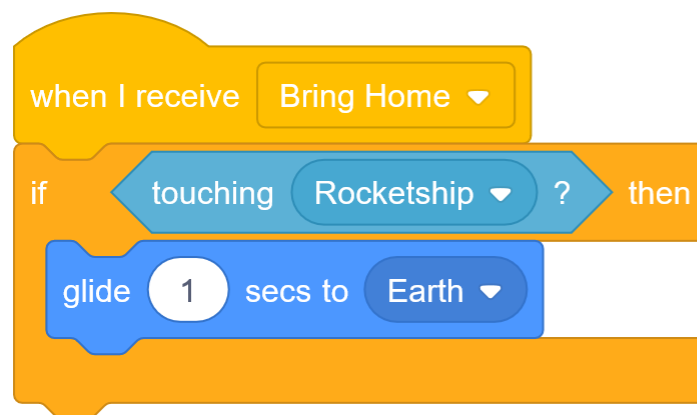
- सबसे पहले, हम उपयोगकर्ता को स्पेस रबिश को घर लाने के विकल्प के साथ एक बटन दिखाने जा रहे हैं। **होम बटन लाओ पर क्लिक करें** स्पाइट (आप केवल एक छोटा नाम देख सकते हैं)। संपर्क संदेश प्राप्त होने पर बटन दिखाने के लिए कोड जोड़ें।



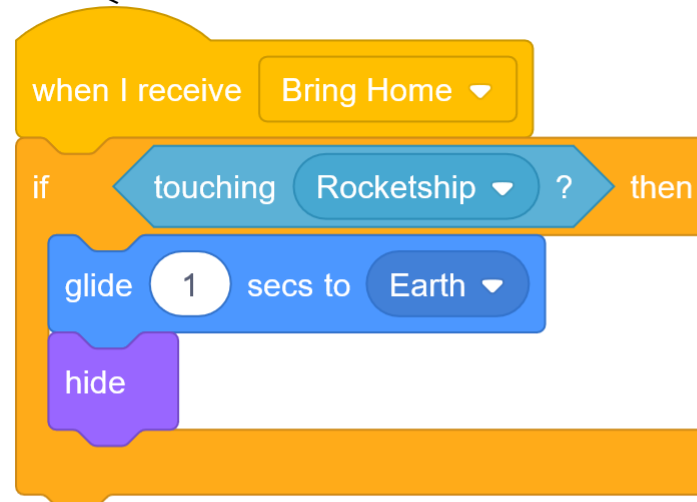
- अगला, हम वह कोड जोड़ेंगे जो बटन दबाए जाने पर दूसरा संदेश भेजेगा। हम इस संदेश को "होम लाएँ" कहेंगे।



- आइए **चट्टानों में कोड जोड़ें**। यह कोड "घर लाओ" संदेश का जवाब देता है। सबसे पहले, हमें एक ईवेंट ब्लॉक की आवश्यकता होगी जो संदेश को नोटिस करेगा।
- अगला, हमें कोड जोड़ना शुरू करना है जो अंतरिक्ष मलबा से निपटेंगे। पहले हम जांचना चाहते हैं कि "घर लाओ" संदेश प्राप्त करने वाला स्प्राइट सही है (यह अब बहुत स्पष्ट है, क्योंकि इसमें मलबा का केवल एक टुकड़ा है, लेकिन हम बाद में जोड़ देंगे), तो हम इसे वापस भेज सकते हैं पृथ्वी।

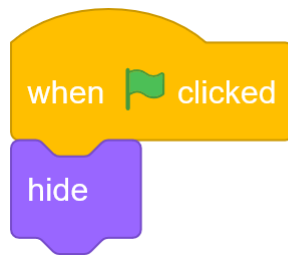


- अपने कोड का परीक्षण करें। ग्रीन फ्लैग पर क्लिक करें और चट्टानों पर चढ़ें, जब आप चट्टानों तक पहुंचते हैं, तो होम बटन दबाये। यह सुनिश्चित करने के लिए क्लिक करें कि आपकी चट्टानें धरती पर वापस आ गई हैं।
- जब आपकी चट्टानें पृथ्वी पर पहुँचती हैं, तो वे एक बुरी गंध की तरह इधर-उधर लटकी रहती हैं। पृथ्वी तक पहुंचने पर चट्टानों को छिपाना।



- अपने कोड का फिर से परीक्षण करें। आपने देखा होगा कि लाओ होम बटन अब हमेशा रहता है।

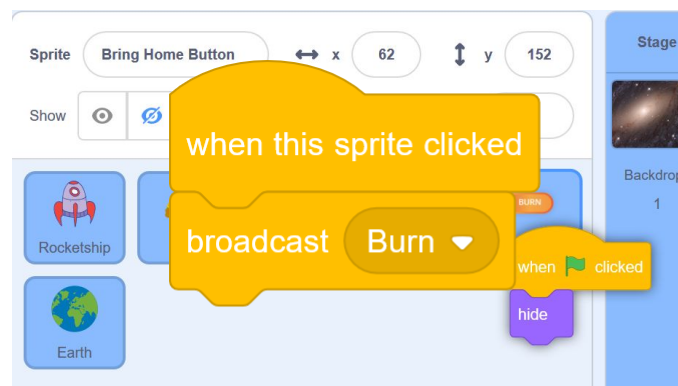
- अपने **होम बटन लाओ कोड जोड़ें** खेल की शुरुआत में इसे गायब करने के लिए, ताकि यह केवल तब दिखाई दे जब जरूरत हो।



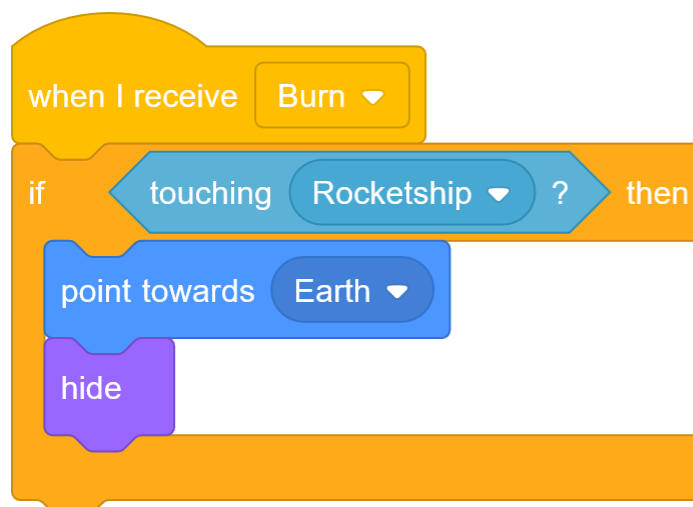
चरण 4: Burn Baby Burn!

अब उस हिस्से के लिए जिसका हम सब इंतजार कर रहे हैं। चलिए धरती पर ज्वलंत अंतरिक्ष मलबा भेजें!

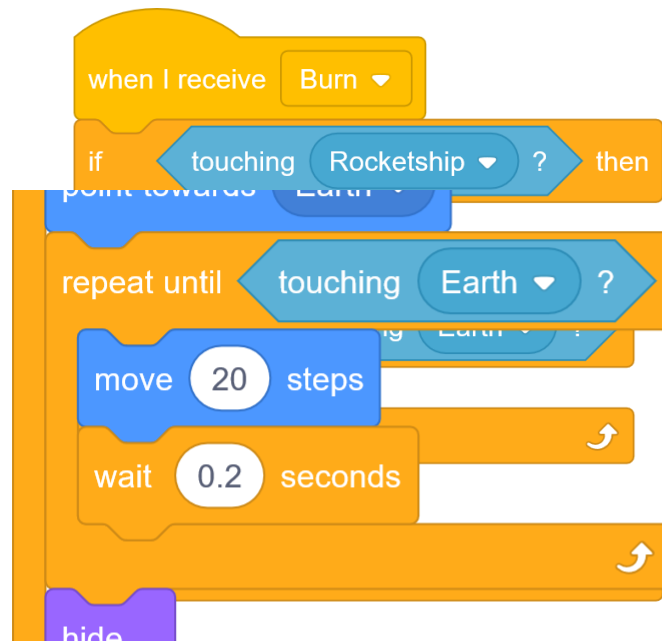
- सबसे पहले, बर्न बटन सेट करें। हम सभी कोड को फिर से लिख सकते हैं, लेकिन कोड होम होम बटन से बहुत मिलता-जुलता है, तो चलिए हम फिर से इसका उपयोग करते हैं। **होम बटन लाओ पर क्लिक करें** और क्लिक करें और खींचें **कोड के तीन टुकड़े में से प्रत्येक** उस स्प्राइट से **बर्न बटन पर**। यह उनकी नकल करेगा। जब वह नकल कर लेगा तो स्प्राइट झूम उठेगा। ब्लॉक सभी एक दूसरे के शीर्ष पर कॉपी करेंगे, इसलिए आपको उन्हें ठीक से देखने के लिए अलग करना होगा।
- अपने **बर्न बटन कोड पर जाएं**। प्रसारण संदेश को "बर्न" में बदलें। (आपको एक नया संदेश बनाने की आवश्यकता होगी)



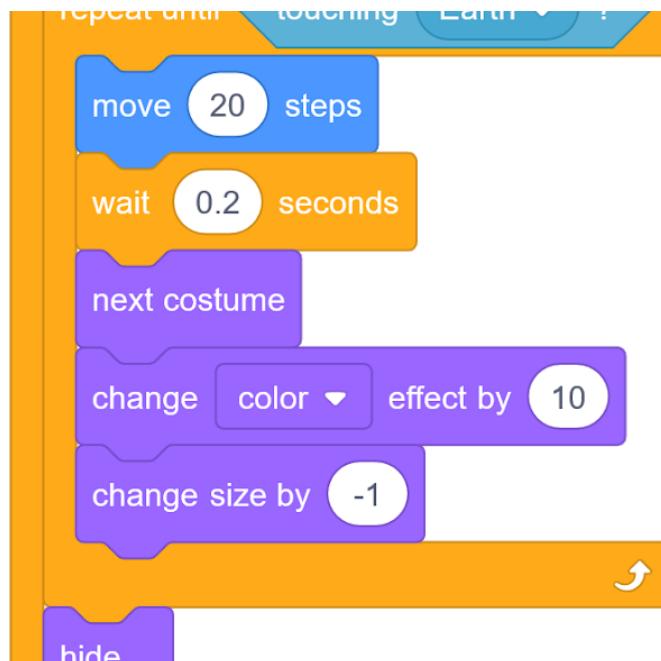
- शुरू करने के लिए, हमारे रॉक को जलाने के लिए हमारा कोड उन्हें घर लाने के लिए हमारे कोड के समान होगा। निम्नलिखित कोड को **चट्टानों में जोड़ें** :



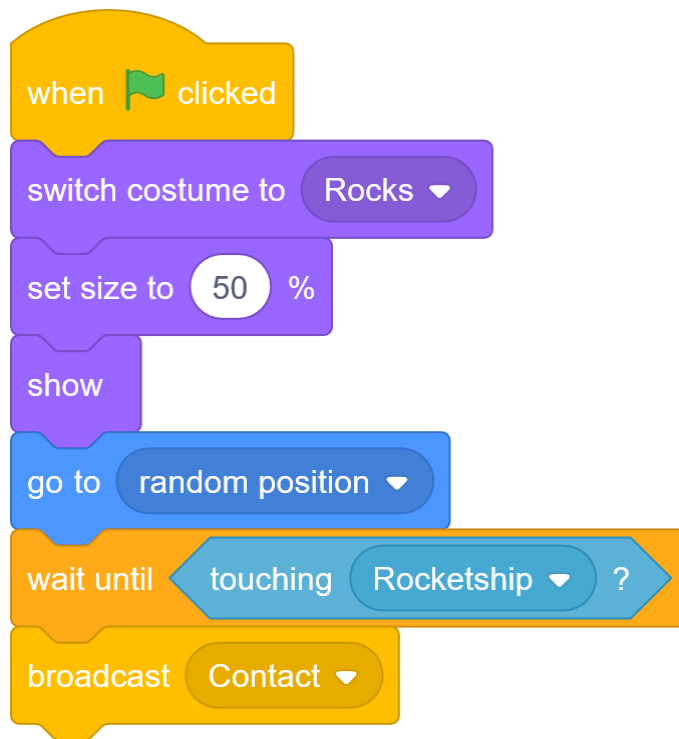
- दुर्भाग्य से, "क्रिस्प जलते समय पृथ्वी पर वापस भेजने के लिए" कोई ब्लॉक नहीं है, इसलिए हमें यह कोड स्वयं जोड़ना होगा। हम एक लूप ब्लॉक से शुरुआत करेंगे जो तब तक दोहराएगा जब तक हमारा स्प्राइट पृथ्वी पर नहीं पहुंच जाता।



- इसके बाद, उस कोड को जोड़ते हैं जो हमारी चट्टानों को वापस पृथ्वी पर भेज देगा, साथ ही इस लूप को धीमा करने के लिए प्रतीक्षा ब्लॉक के साथ (हमें खुद को समय देने की जरूरत है ताकि वास्तव में ज्वलंत अच्छाई का स्वाद ले सकें)।
- अब, चलो चीजों को शानदार बनाते हैं! चट्टान का रूप बदलने के लिए कोड जोड़ें क्योंकि यह जल रहा है जैसे यह देखने के लिए पृथ्वी की ओर आता है।



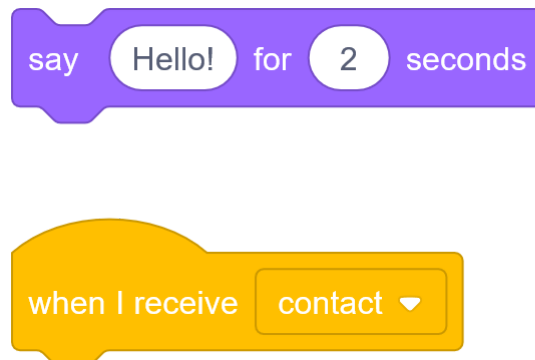
- हरे झंडे पर क्लिक करके, चट्टानों पर उड़ान भरने और बर्न बटन पर क्लिक करके अपने कोड का परीक्षण करें। परिणाम अद्भुत होना चाहिए! यदि आप कोशिश करते हैं और अपने खेल को फिर से खेलते हैं तो क्या होगा? क्या आपकी चट्टानें छोटी हैं, और संभवतः आग पर?
- जब भी हम अपने हरे झंडे पर क्लिक करते हैं, तो हम अपनी चट्टानों को फिर से सेट करते हैं। निम्नलिखित कोड को हरी झंडी कोड स्टैक में जोड़ें जिसे हमने चरण 2 में वापस बनाया है:



चुनौती: बाते करता रॉकेटशिप

जब आप मलबा के साथ संपर्क करते हैं तो क्या आप रॉकेटशिप को कुछ कह सकते हैं?

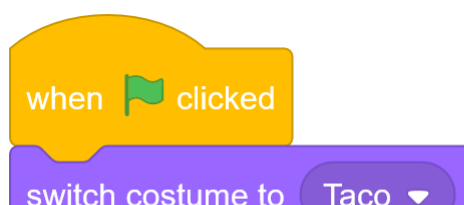
संकेत: आप इन दो ब्लॉकों का उपयोग कर सकते हैं:



चरण 5: ज्वलंत टैको

आप शायद पहले ही टैको स्प्राइट को देख चुके हैं। चलो एक आसान कदम में एक ज्वलंत टैको बनाते हैं!

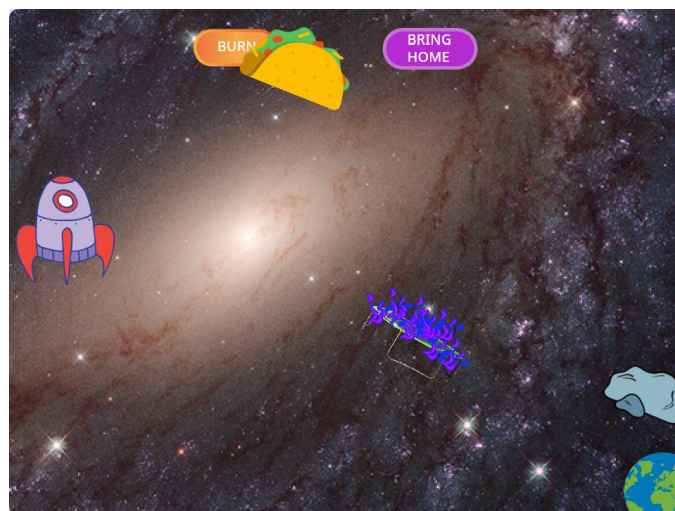
- ज्वलंत टैको के लिए कोड लगभग उसी तरह है जैसे रॉक के लिए कोड। अपने **चट्टानों से सभी कोड को क्लिक करें और खींचें** अपने **टैको को भेजें** स्प्राइट, इसे कॉपी करने के लिए। अब हमें बस Taco के अपने डिफॉल्ट पोशाक को बदलने की आवश्यकता है टैको को छिड़कना।



- ग्रीन फ्लैग पर क्लिक करके, टैको पर नेविगेट करके और बर्न बटन पर क्लिक करके अपने कोड का परीक्षण करें। अब आपको वापस पृथ्वी पर एक ज्वलंत टैको भेजने में सक्षम होना चाहिए!

चुनौती: अधिक मलबा!

अब जब आपने देखा है कि अधिक ज्वलनशील अंतरिक्ष मलबा बनाना कितना आसान है, तो क्या आप स्प्राइट के एक और जोड़े को जोड़ सकते हैं? आप एक ज्वलंत बास्केटबॉल, या एक ज्वलंत ट्रेम्पोलिन बना सकते हैं!



संकेत: आग की लपटें बनाने के लिए, आप ज्वलनशील टैको की तरह किसी अन्य ऑब्जेक्ट से लपटों का चयन कर सकते हैं, और उन्हें कॉपी और पेस्ट कर सकते हैं। ज्वलंत प्रभाव बनाने के लिए आपको कम से कम दो पोशाक (एक ज्वलंत, एक नहीं) की आवश्यकता होगी।

चुनौती: अपने बटन छिपाएँ

क्या आप उन दोनों बटन को छिपाने वाले ऐड कोड का उपयोग कर सकते हैं जब उनमें से किसी एक पर क्लिक किया जाता है? याद रखें: जब आप स्पेस मलबा के किसी अन्य टुकड़े के साथ संपर्क बनाते हैं तो उन्हें फिर से बनाने के लिए कोड पहले से सेट किया जाता है।

चुनौती: रॉकेटशिप को रॉकेट की तरह बनाएं!

यह आपके रॉकेटसेट को धीरे-धीरे अंतरिक्ष के चारों ओर बहने के लिए शांत है, लेकिन क्या आप रॉकेट इंजन को आग लगा सकते हैं जब इस ब्लॉक का उपयोग करके ऊपर तीर दबाया जाता है?

next costume

जब आप गेम को फिर से शुरू करते हैं, तो आप रॉकेटशिप के लुक को रीसेट करना चाह सकते हैं, जैसे हमने अपने ज्वलंत अंतरिक्ष बकवास के साथ किया था।