

Testaa aina ohjelmaasi painamalla esiintymislavan päällä olevaa vihreää lippua. Huomaa, että hahmojen koordinaattien ja kokojen arvot ovat vain suuntaa antavia.

Tasoloikkapeli



1. Piirrä uusi tausta...

1a) Piirrä yhdellä värillä tasoja, joiden päälle voi hyppiä (kts. mallia kuvasta)

1b) Anna taustan nimeksi "Kenttä1"

2. Valitse pelihahmoksi Spite1 -kissa, siirrä ensimmäisen tason päälle

2a) Vihreää lippua painettaessa mene kohtaan x: -191 y: -40

2b) Osoita suuntaan 90

3. Piirrä pelihahmolle kengät

3a) Käytä kengän reunoissa vain yhtä väriä

3b) Piirrä samat kengät molemmille hahmon asusteista

4. Luodaan "painovoima" pelihahmolle

4a) Vihreää lippua painettaessa ikuisesti jos ei koskettaako kenkien väri tason väriä niin muuta y:n arvoa -1

5. Luo pelihahmon ohjaus...

5a) Kun painetaan nuoli vasemmalle niin aseta pyörimistapa vasen oikea, osoita suuntaan, -90 liiku 5 askelta

5b) Kun painetaan nuoli oikealle niin aseta pyörimistapa vasen oikea, osoita suuntaan, 90 liiku 5 askelta

6. Luo juoksu animaatio

6a) Vihreää lippua painettaessa ikuisesti vaihda asusteeksi costume1

6b) Kun painetaan nuoli vasemmalle niin vaihda asusteeksi costume2

6c) Kun painetaan nuoli oikealle niin vaihda asusteeksi costume2

7. Luo hyppy

7a) Kun painetaan nuoli välilyönti niin jos koskettaako kenkien väri tason väriä niin muuta y:n arvoa 100

8. Peli loppuu kun hahmo putoaa tasojen alle

8a) Vihreää lippua painettaessa odota kunnes y-sijainti < -120

8b) Sano "Mä putosin!" 2 sekunnin ajan

Ekstra. Lisää peliin lisäkenttiä. Kentästä toiseen siirrytään kun pelihahmo osuu kentän reunaan.