
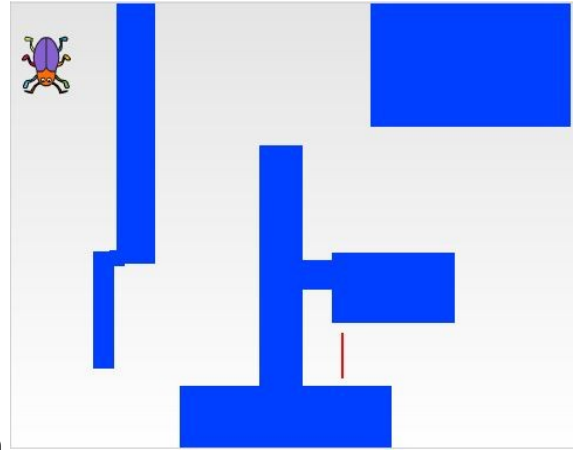


Testaa aina ohjelmaasi painamalla esiintymislavan päällä olevaa vihreää lippua.  
Huomaa, että hahmojen koordinaattien ja kokojen arvot ovat vain suuntaa antavia.



# Sokkelopeli

1. Piirrä uusi tausta... 
  - piirrä sellainen kun haluat, mutta käytä esteiden värinä vain yhtä väriä
  - mallikuvassa sininen on estettä ja punainen viiva on maaliviiva, jonne päästyä peli loppuu tai alkaa uusitaso.



2. Valitse pelihahmo, siirrä se sokkelon alkuun ja aseta sille koko...
  - 2a) **Vihreää lippua painettaessa mene kohtaan x: -210 y: 140** (huom. laita koordinaatit oman pelisi mukaan)
  - 2b) **Aseta koko arvoon 50** (huom. laita koko omaan peliisi sopivaksi)
3. Luodaan pelihahmolle ohjaus nuolinäppäimillä ...
  - 3a) **Kun painetaan nuoli vasemmalle** niin **osoita suuntaan -90°** (vasemmalle) ja **liiku 10 askelta**
  - 3b) **Kun painetaan nuoli oikealle** niin **osoita suuntaan 90°** (oikealle) ja **liiku 10 askelta**
  - 3c) **Kun painetaan nuoli ylös** niin **osoita suuntaan 0°** (ylös) ja **liiku 10 askelta**
  - 3d) **Kun painetaan nuoli alas** niin **osoita suuntaan 180°** (alas) ja **liiku 10 askelta**
4. Estetään pelihahmon pääsy esteiden läpi ...
  - 4a) Lisää uuteen **vihreää lippua painettaessa** palikan perään **ikuisesti** silmukka
  - 4b) Laita ikuisesti silmukan sisään: **Jos koskettaa esteenväriä** (mallissa sininen), **niin liiku -10 askelta** (tai jos haluat että pelihahmo palaa alkuun väriin osuessa, niin laita liikkumisen tilalle **mene kohtaan x: -210 y: 140** (alkukoordinaatit))
  - 4c) Laita ikuisesti silmukan sisään vielä **Pomppaa reunasta** ,niin pelihahmosi ei mene pelialueen ulkopuolelle
5. Maaliin pääsy...
  - 5a) Laita vielä uusi **vihreää lippua painettaessa** palikan perään **odota kunnes koskettaa väriä** (mallissa punainen) silloin **sano Hienoa!**

Jos pelisi toimii, niin nyt on aika tuunata sitä mieleiseksi. Vihjeitä ja ohjeita kääntöpuolella...

Tuunaa peliäsi.... Vihjeitä ja ohjeita!

Lisää ääniä...

- Voit lisätä **ääniä** sopiviin kohtiin. Esim. kun pelihahmo osuu esteeseen tai tausta musiikkia koko peliin

Uusi taso...

- Piirrä uusi tausta ja sille nimeksi taso2 (samalla voit nimetä ensimmäisen taustan nimellä taso1)
- Lisää kohdan 5. **sanomisen** jälkeen **vaihda taustaksi taso2** ja mene kohtaan **x: -210 y: 140** (koordinaatit oman pelisi mukaan) laita vielä loppuun **pysäytä tämä skripti**

Kerättävä esine josta saa pisteitä...

- Lisää uusi hahmo
- **Vihreää lippua painettaessa** **asetta y:lle arvo valitse satunnaisluku väliltä -180 - 180** (Tämä arpoo y koordinaatin, eli pysty suunnan)  
**asetta x:lle arvo valitse satunnaisluku väliltä -240 - 240** (Tämä arpoo x koordinaatin, eli vaaka suunnan)  
**odota kunnes koskettaa pelihahmoa**
- Tee uusi muuttuja **Tieto** valikosta. Anna sille nimeksi pisteet
- lisää vihreää lippua painettaessa **asetta pisteet arvoon 0**
- lisää edellisen **odota kunnes** komennon perään **muuta muuttujan pisteet arvoa 1**
- Laita paikan arpominen, odotus ja pisteiden muuttaminen **ikuisesti** silmukan sisään

Jahtaava hirviö...

- Lisää uusi hahmo, pienennä sopivan kokoiseksi
- **Vihreää lippua painettaessa mene kohtaan x: 200 y: -160** (valitse sopiva kohta josta hirviö aloittaa)
- **osoita suuntaan 45**
- **toista ikuisesti:** liiku 15 askelta ja pomppaa reunasta

Anna hirviölle tehtävä...

- **Vihreää lippua painettaessa odota kunnes koskettaa pelihahmoa**
- **muuta muuttujan pisteet arvoa - 1** (tai **sano peli loppui** tai jotain muuta mitä haluat)