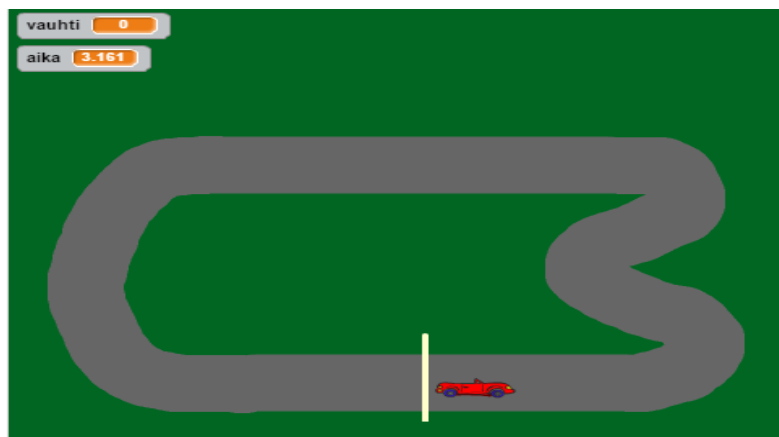


Testaa aina ohjelmaasi painamalla esiintymislavan päällä olevaa vihreää lippua.
Huomaa, että hahmojen koordinaattien ja kokojen arvot ovat vain suuntaa antavia.

Kilpa-ajopeli



1. Piirrä uusi tausta...

1 a) Väritä tausta

1 b) Maalaa ja väritä rata (kts. mallia kuvasta)

1 c) Piirrä maalilinjan

2, Valitse pelihahmo, siirrä se maalilinjan eteen ja aseta sille koko...

2a) Vihreää lippua painettaessa mene kohtaan x: 48 y: -128

2b) Osoita suuntaan 90

2c) Aseta koko arvoon 35

3. Tee muuttuja pelihahmon nopeudelle...

3a) Tee muuttuja

3b) Muuttujannimi: vauhti

4. Luo pelihahmon ohjaus...

4a) Kun painetaan nuoli vasemmalle niin käänny 15 astetta (vasemmalle)

4b) Kun painetaan nuoli oikealle niin käänny 15 astetta (oikealle)

4c) Kun painetaan nuoli ylös niin muuta muuttujan vauhti arvoa 1

4d) Kun painetaan nuoli alas niin muuta muuttujan vauhti arvoa -1

5. Luodaan pelihahmolle liike...

5a. Vihreää lippua painettaessa toista ikuisesti jos koskettaa radan väriä tai koskettaa maalilinjan väriä niin liiku vauhti askelta

5a b. Vihreää lippua painettaessa aseta vauhti arvoon 0

6. Tee muuttuja kellolle...

6a) Tee muuttuja

6b) Muuttujannimi: aika

7. Laita kello päälle pelin alkaessa ja pysäyte se maalilinjalla..

7a) Vihreää lippua painettaessa nollaa ajastin

7b) toista kunnes koskettaa maalilinjan väriä aseta aika arvoon ajastin odota 1 sekuntia