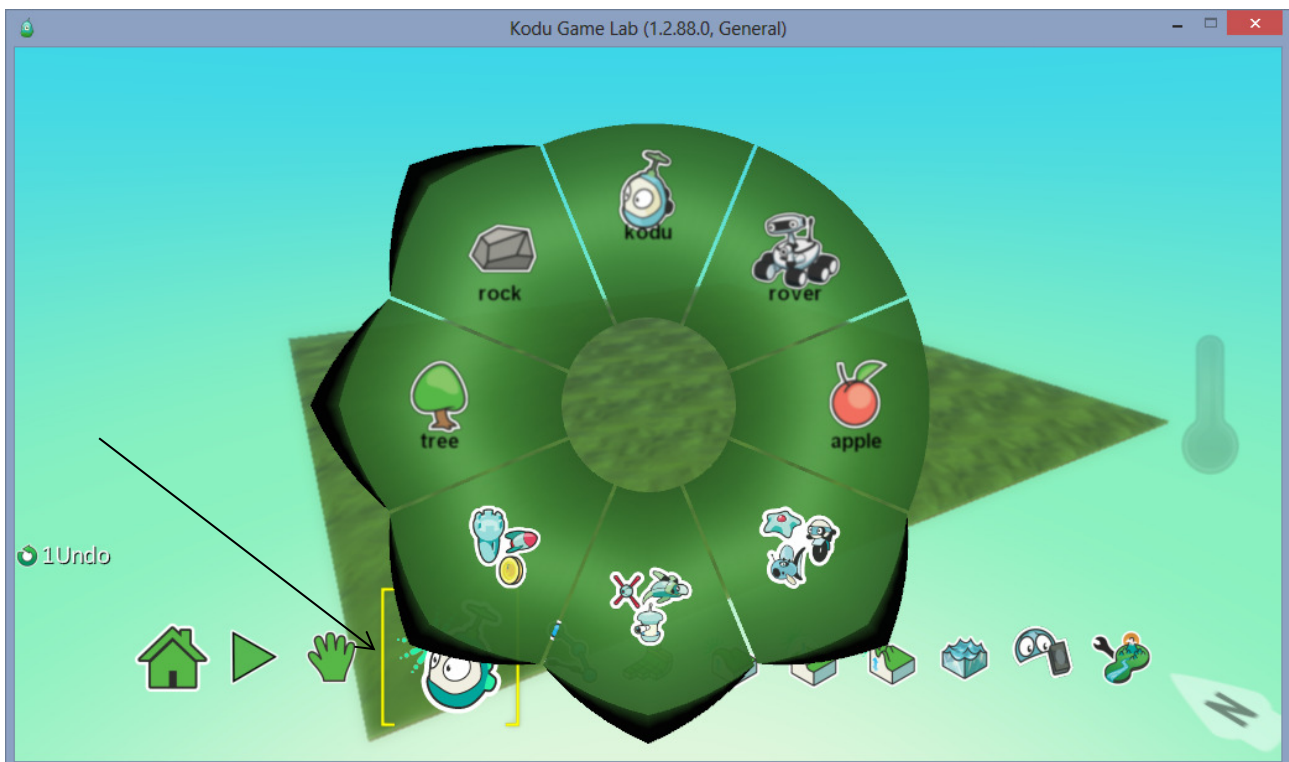


Kodu Ohjeet

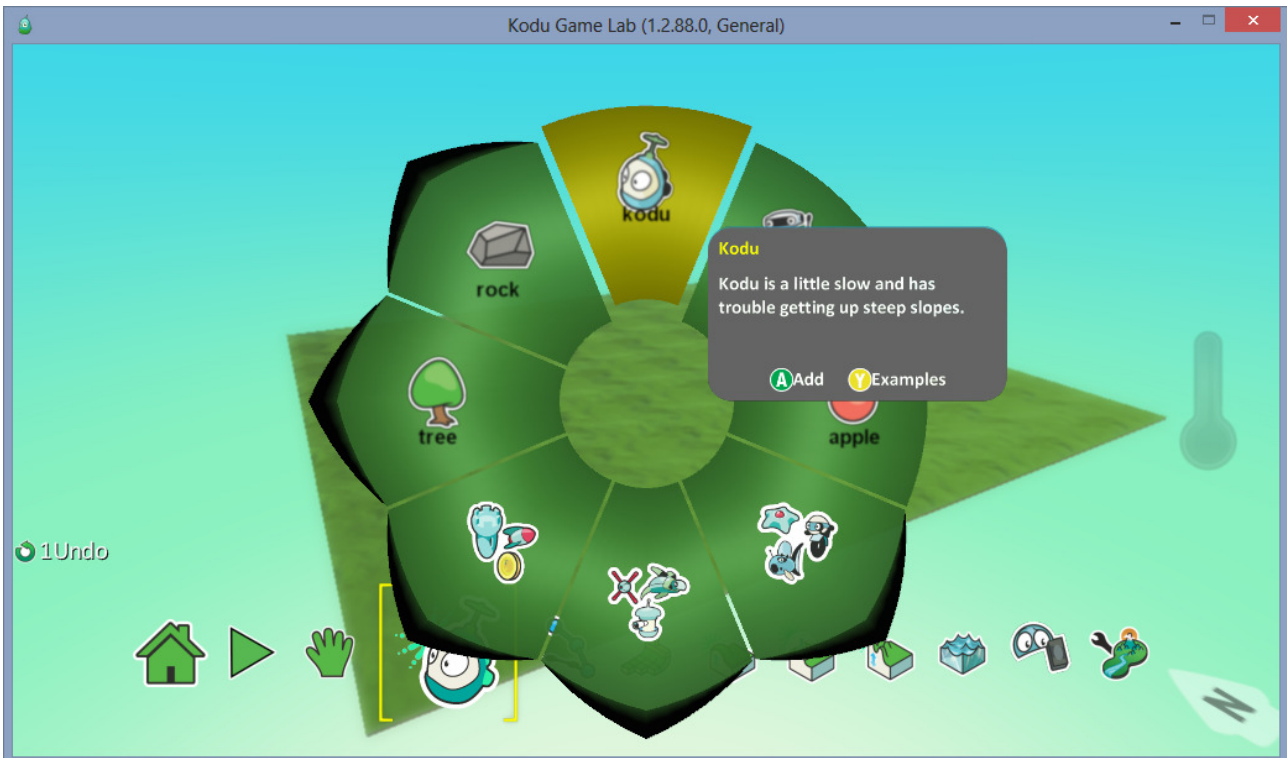
Osa 5: Hahmojen ja objektien esittely

- Kodu pelissä on hahmoja ja objekteja vaikka millä mitalla. Alkuun pääset kun etsit alla näkyvän kodun valikosta ja klikkaat pelikentällä hiiren vasemmalla painikkeella, sen jälkeen tulee tämän näköinen valikko.
- Täältä saat valittua hahmoja ja objekteja mielesi mukaan, tässä ohjeessa esittelen nämä hahmot
- Ohjelma itsessään näyttää aina vasemmassa ylälaidassa Englanniksi mitä kullakin objektilla ja hahmolla voi tehdä. Niitä seuraamalla saa hyvää oppia kustakin hahmosta.

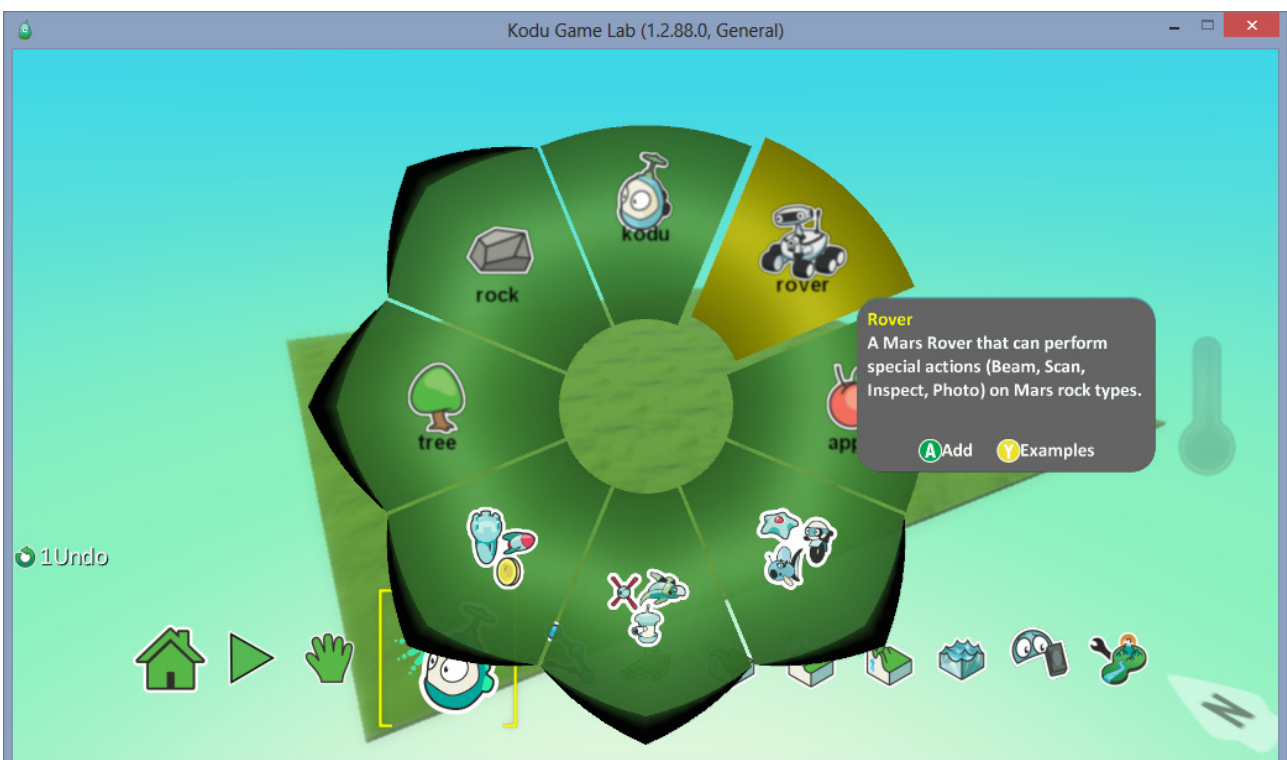


- "Kodu", ja "rover" -objektit ovat ensisijaisesti tarkoitettu pelattaviksi hahmoiksi, heihin voit ohjelmoida lisää vauhtia, voit tehdä heistä hitaita matelijoita,
- Puut kivet ja omenat ovat ensisijaisesti tarkoitettu kerättäviksi, törmättäviksi, (jolloin niistä saa joko pluspisteitä tai miinus pisteitä.) -näihin voit kirjoittaa tekstejä mielesi mukaan.
- Kuvassa näkyvät 3 alinta objektivalikkoa sisältävät enimmäkseen liikkumiseen, ampumiseen tai uimiseen parhaiten soveltuvia objekteja, on kaloja, nilviäisiä, torneja, torpedoja, kolikoita jne. jne. Itse selaamalla löydät varmasti mieleisesi.

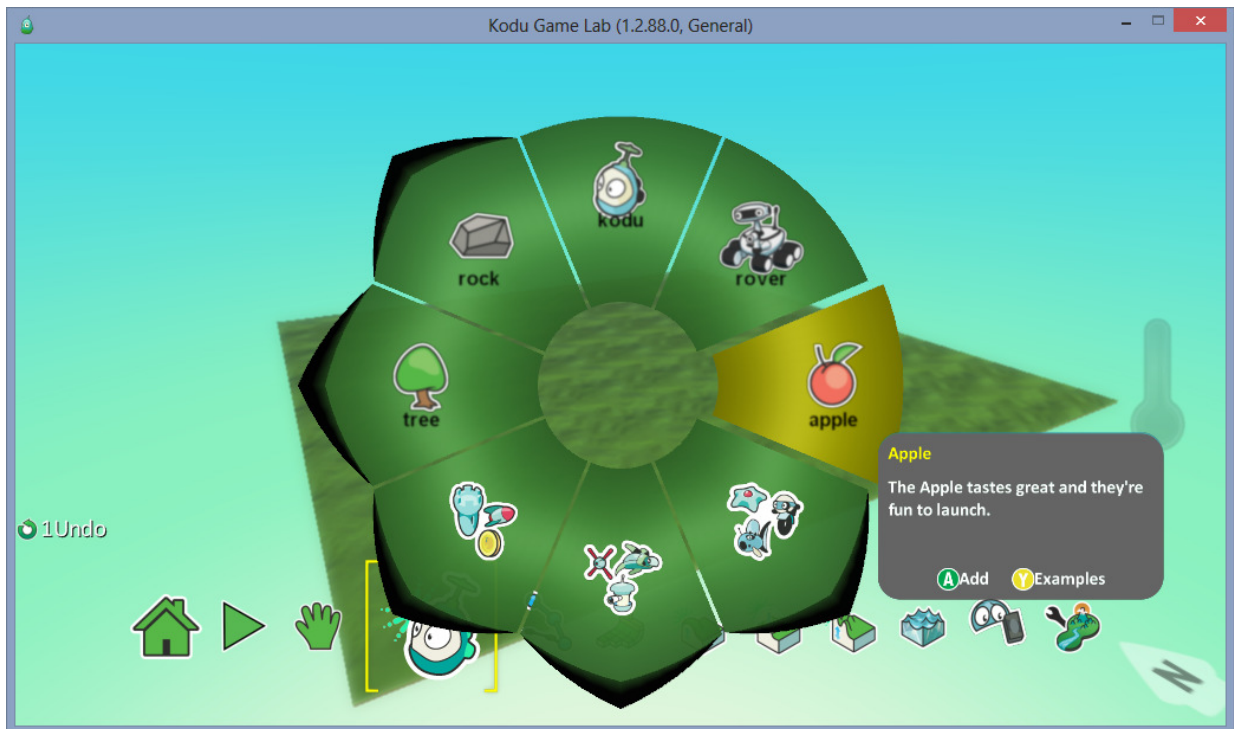
- "Kodu" Päähahmo koko pelissä, jolla yleensä eniten pelataan. Voit tehdä tälle objektille melkein mitä tahansa. Ohjelmoinnista itsessään kerron enemmän myöhemmissä luvuissa.



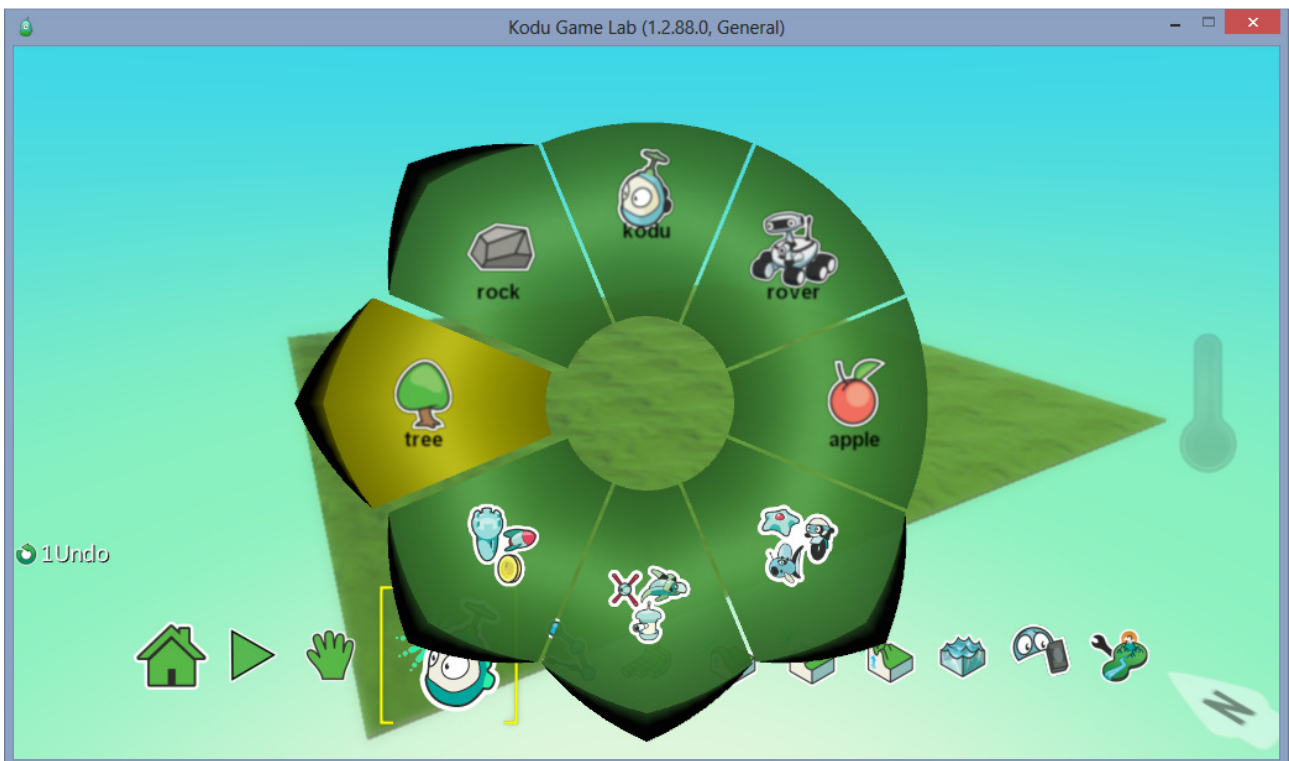
- "rover" -periaatteessa sama hahmo kuin kodu, mutta muutama lisäominaisuus, skannaus, sädettä ammuskeleva, ja voi myös ottaa kuvia.



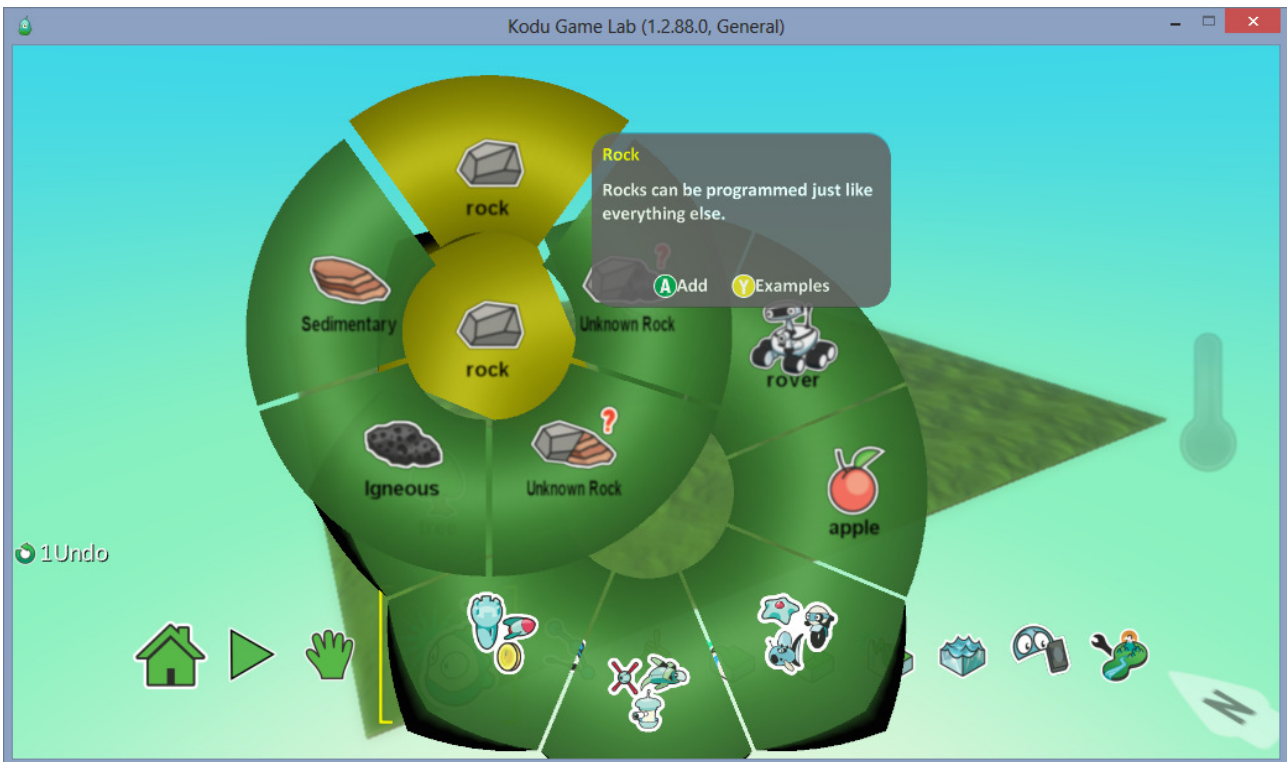
- "Apple" omenalle voit tehdä puhekuplia, sen voit pistää puhumaan, väriä ja kokoa voi myös vaihtaa.



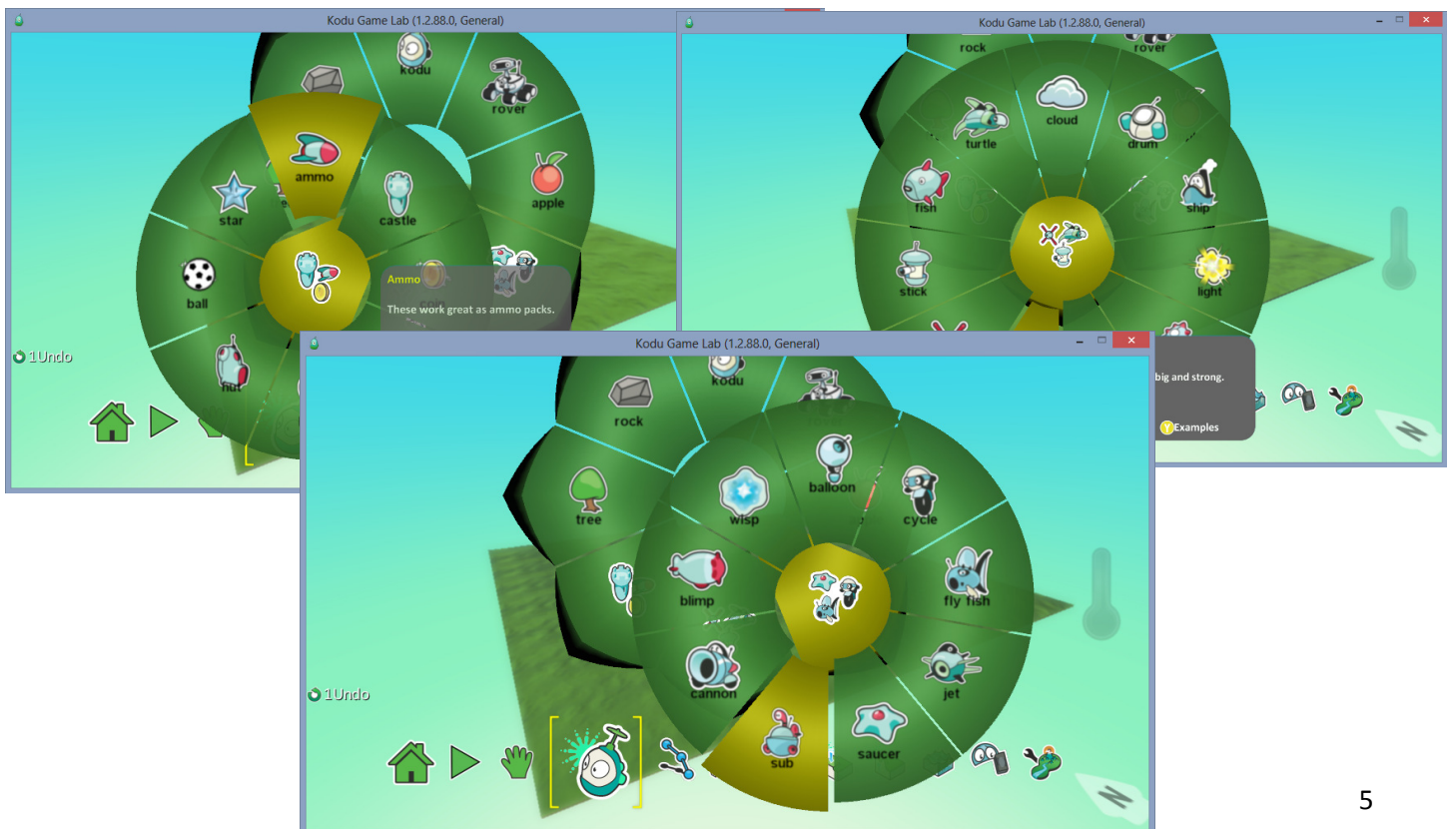
- "tree" -puita voit istuttaa monen kokoisia ja levyisiä, kaunistamaan omaa pelikenttääsi.



- "rock" -kivilohkareita löytyy monenmoisia tutkittavaksi pelikentälle, joita esimerkiksi Roverobjekti voi skannailla.



- Kolme alinta objektivalikkoa sisältävät yli toistakymmentä oliota, joita voi laittaa pelikentälle pahiksiksi, vastustajaksi tai mihinkä oma mielikuvitus vain antaa myöten.





- Kullekin hahmolle voit valita mieluisan värin (ylhäällä ruudussa näkyy) toimii nuolinäppäimillä oikealle ja vasemmalle valiten.
- Jos teet monta pelihahmoa, niin kannattaa laittaa jokaiselle erilainen väri, se helpottaa ohjelmoitaessa jos on käytössä pisteenlasku ja lopputulos ratkaisevat.
- Esim. jos teet jalkapallopeleä, tai kaksinpeliä niin väreillä erotat pelaajat helpommin.