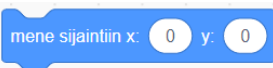


Pelin käynnistäminen

Valitse Tapahtumat-  valikosta

Määritellään missä pelihahmo on pelin alussa. Eli yhdistä edelliseen palikkaan Liike-valikosta löytyvä



Kirjoita x:0 ja y:0 paikoille haluamasi aloituskoordinaatit. Esimerkiksi x:-140 y:-80.

Hahmo liikkumaan näppäimistöllä

Mieti millä näppäimillä haluat ohjata pelihahmoasi.

Valitse Tapahtumat-valikosta

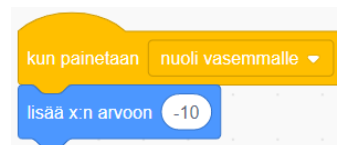


Etsi Liike-valikosta  ja yhdistä se edelliseen palaan.

Toista sama niin, että kaksi eri näppäintä liikuttaa hahmoa ylös-alas (=y:n arvot) ja kaksi vasemmalle-oikealle (=x:n arvot).

Y:n positiiviset arvot liikuttavat hahmoa ylös ja negatiiviset alas.

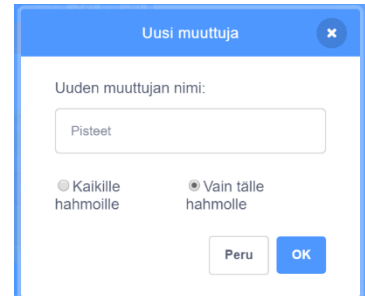
X:n positiiviset arvot liikuttavat hahmoa oikealle ja negatiiviset vasemmalle.



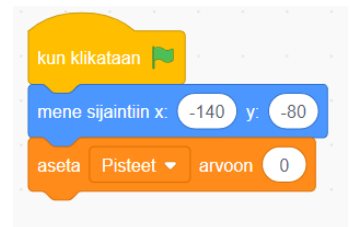
Muuttujat

Muuttujien avulla voidaan tallentaa pelissä tapahtuvia asioita. Sillä voidaan toteuttaa esimerkiksi pistelasku, mitä käytämme tässä.

Valitse Muuttujat-valikosta Tee muuttuja. Annetaan muuttujalle nimi. Tässä tapauksessa nimi on Pisteet. Valitaan → Vain tälle hahmolle.



Nyt muuttuja on luotu. Varmistetaan, että pistelasku alkaa nollassa jokaisella pelikerralla. Valitse Muuttujat-valikosta aseta Laskuri arvoon 0. Vaihda Laskuri kohtaan oman muuttujasi nimi. Tässä esimerkissä Pisteet.



Kosketus johonkin

Lisää peliin toinen hahmo. Valitse oikealta alhaalta Valitse hahmo ja paina suurennuslasia.

Nyt pelissä on kaksi hahmoa.

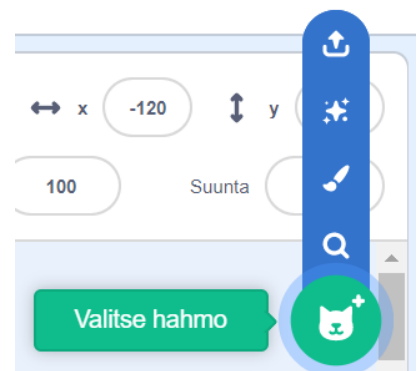
Määritellään mitä tapahtuu, kun hahmot koskettavat toisiaan.

Lisätään toistorakenne peliin. Toistorakenne ”aistii” tapahtuuko kosketus hahmojen välillä.

Valitaan Ohjaus-valikosta



ikuisesti-palikka.



Samasta Ohjaus-valikosta
palikka



löytyy



Sijoita palikat sisäkkäin.

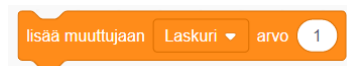
Lisätään jos sanan jälkeen Tuntoaisti-valikosta



Muuta kohtaan hiiren osoitin toisen hahmosi nimi. Tässä esimerkissä Apple.

Määritellään mitä tapahtuu, jos ehto toteutuu.

Muuttujat -valikosta löytyy



palikka

Sijoita se niin sanan jälkeen tyhjään kohtaan. Muuta Laskuri sana vastaamaan oman muuttujasi nimeä. Nyt jokainen kahden kappaleen kosketus pitäisi nostaa pistelaskurin arvoa.

Lopputulos ensimmäisen hahmon kohdalla voisi näyttää tältä.



Toisen hahmon koodi

Määritellään ensin pelin käynnistys ja omenan aloituspaikka. Alla olevilla tutuilla palikoilla.



Määritellään, mitä tapahtuu, kun kissa koskettaa omenaa (tuntoaisti).

Käytetään samoja palikoita kuin aiemmin. Eli ikuisesti ja jos ___, niin.



Lisää palikka ja muuta kohtaan hiiren osoitin ensimmäisen hahmosi nimi.

Uutena palikkana voidaan käyttää esimerkiksi palikkaa.

Lopputulos voi näyttää tältä.

Nyt jokaisesta hahmon osumasta toinen hahmo siirtyy satunnaiseen paikkaan.



Pohjois-Savon digitutorpäivä, Kuopio 7.10.2019
Pelin ohjelmointi (Scratch) -paja
Anni Mönkkönen ja Tuomas Taskinen, Rajalan koulu, Kuopio

Tekijöiden nimet:

Pelisuunnitelma

"Sotka muni Ilmattaren polvelle kuusi kultaista ja yhden rautaisen munan. Munat särkyivät. Niistä muodostuivat maa, vesi, ilma, tähdet, kuu ja aurinko." Näin maailma syntyi Kalevalan mukaan. Nyt on sinun vuorosi luoda oma pelimaailma. Kirjoita, millainen sinun pelisi maailma olisi. Voit tekstin lisäksi myös piirtää.

Kirjoita pieni kuvaus pelihahmosta. Piirrä myös hahmon kuva.

Mieti mikä on pelisi tavoite. Yritetäänkö pelissä esimerkiksi päästä mahdollisimman pitkälle, kerätä mahdollisimman paljon pisteitä, tietää mahdollisimman monta oikeaa vastausta vai mitä? Kirjoittakaa mitä pelissänne tavoitellaan.

Pohjois-Savon digitutorpäivä, Kuopio 7.10.2019
Pelin ohjelmointi (Scratch) -paja
Anni Mönkkönen ja Tuomas Taskinen, Rajalan koulu, Kuopio

Mahtava pelihahmosi osaa monia asioita. Kerro mitä pelihahmo osaa tehdä ja toisaalta mitä hän ei osaa.

Pelissä on aina haasteita. Mitä ovat sinun pelisi haasteet? Ovatko ne esimerkiksi mahtavia mörköjä, mahdottomia labyrinthtejä, valtavia kuiluja... Kirjoita alle mitkä asiat tekevät pelisi haasteelliseksi. Kerro myös mitä käy, jos haaste on liian vaikea. Loppuuko peli, jos pelaaja törmää mörköön tai tippuu kuiluun? Vai saako hän uuden mahdollisuuden.

Peli ei voi olla mahdoton. Niinpä joku tulee pääsemään pelin loppuun. Mitä sitten tapahtuu?

Piirrä kuva pelitilanteesta.

