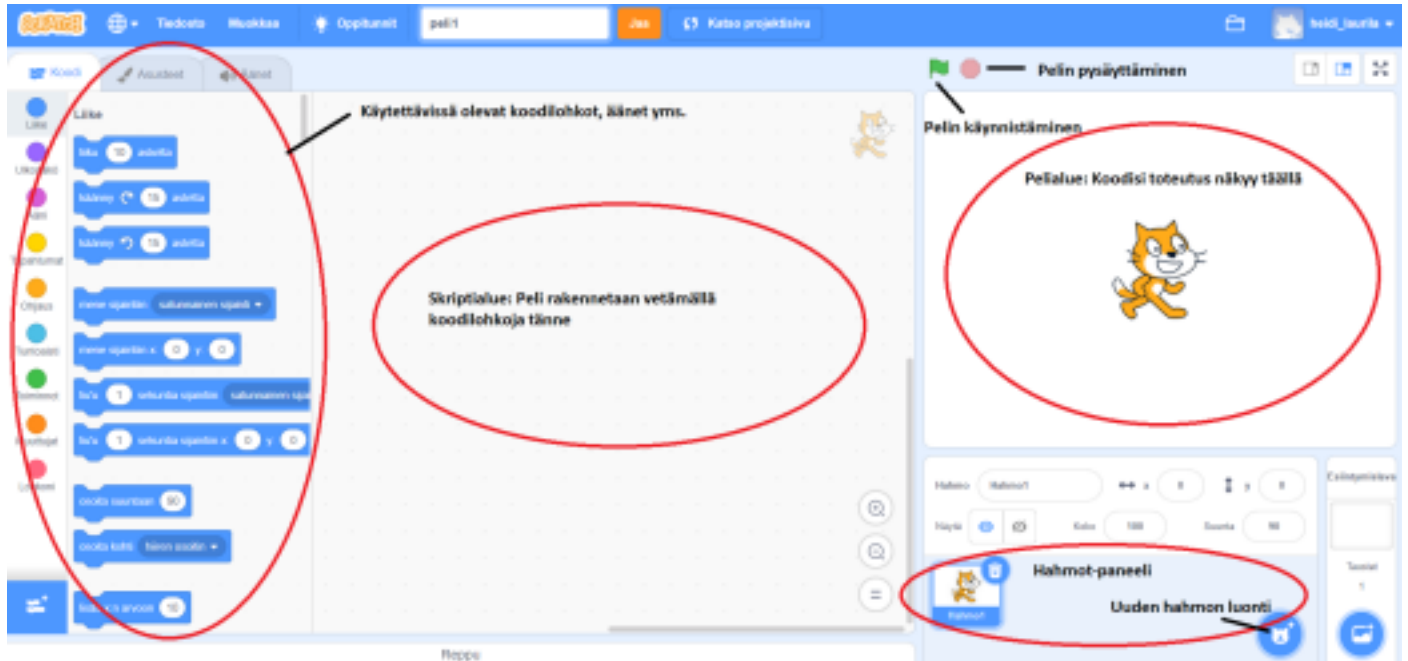


Peli Scratchillä

Scratchin käynnistäminen:

1. Mene sivulle scratch.mit.edu
2. Klikkaa sivun yläosasta **Luo**.

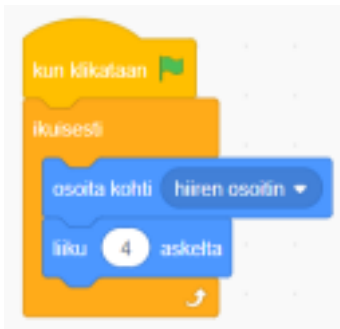
Pikaohje Scratchiin:



Peli: Kissa ja hedelmät

Tässä pelissä luot hahmon, joka syö pelialueella olevia hedelmiä. Hahmo liikkuu hiiren osoitinta kohti.

1. Vedä oheiset koodilohkot skriptialueelle.



Vinkki:

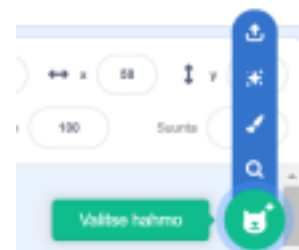
- kun klikataan vihreää lippua löytyy **Tapahtumat**-ryhmästä
- **Ohjaus**-ryhmästä
- Kaksi muuta tarvittavaa lohkoa löytyvät **Liiku**-ryhmästä

Huom! Vaihda näihin kuvan mukaiset arvot!

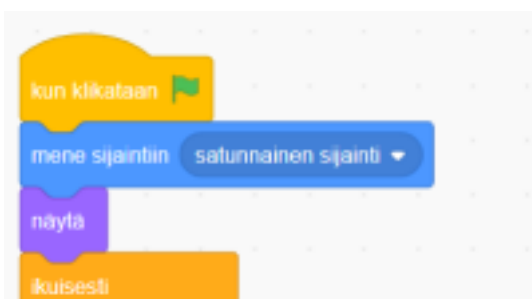
- ikuisesti-lohko löytyy

2. Klikkaa hiirellä vihreää lippua yläpalkista, niin peli käynnistyy. Kun liikutat hiirtä pelialueella, niin kissan pitäisi liikkua sitä kohti.

3. Luo seuraavaksi uusi hahmo klikkaamalla Hahmot-paneelin oikean alalaidan kuvaketta → Valitse hahmo. Valitse sitten ilmestyvistä hahmoista omena.
4. Tee seuraavaksi omenan toiminnot vetämällä seuraavat koodilohkot



lle, vaan omenahahmolle!):



Vinkki:

- kun klikataan vihreää lippua löytyy **Tapahtumat**-ryhmästä

- mene sijaintiin löytyy Liike ryhmästä
- näytä ja piilota löytyvät Ulkonäkö-ryhmästä löytyvät Ohjaus-ryhmästä
- koskettaako löytyy Tuntoaisti ryhmästä.

Huom! Korjaa kuvan mukaiseksi!

- ikuisesti ja jos -lohkot

- Klikkaa hiirellä vihreää lippua yläpalkista, niin pääset testaamaan peliä. Katso mitä omenalle tapahtuu, kun kissa koskettaa sitä.
- Luo seuraavaksi banaani ja vesimeloni seuraamalla 4-kohdan ohjeita (Vinkki: Ruoka-otsikon alta löytyy paljon hedelmiä).
- Piirrä seuraava ruoka itse:
 - Kun luot uutta hahmoa, niin valitse siveltimen kuva.
 - Piirrä hahmo siten ilmestyvällä editorilla, esim. jätskitötterö.
 - Kun kuva on valmis, niin klikkaa Koodi-välilehteä vasemmasta yläkulmasta.
 - Lisää hahmolle sama koodi kuin muillekin ruuille.
- Kun peli on valmis, niin näytä opettajalle!



Pelin parantelua

Jos vielä jää aikaa, niin muokkaa äsken tekemäsi peliä näin:

- Nyt kun kissa syö ruuan, häviää ruoka kokonaan. Olisi fiksumpaa, että ruoka siirtyy uuteen paikkaan. Tämän voit korjata siten, että vaihdat **piilota**-lohkon tilalle **mene sijaintiin satunnainen sijainti** -lohkon.



ota tämä pois ja laita tilalle **mene sijaintiin satunnainen**

sijainti

- Muuta kissahahmoa siten, että piirrä sille linnalakin näähän
- Kun kissa syö ruuan, kuuluu joku ääni. Vaihda ääneksi joku muu kuin Chomp.



Liitä lohko koodissa oikeaan kohtaan.

- Vaihda taustalle jokin muu kuin valkoinen seinä. Klikkaa vasemmasta alakulmasta Taustat ja valitse sieltä sopiva tausta tai piirrä itse.