

Testaa aina ohjelmaasi painamalla esiintymislavan päällä olevaa **vihreää** lippua.

Minä itse ja lähiympäristöni

Tietovisa



1. Valitse hahmot, jotka esittävät kysymyksiä pelaajalle...

1a) Mieti asioita, jotka vaikuttavat henkiseen hyvinvointiisi.

1b) Valitse pelihahmot, jotka kuvaavat hyvinvointiisi liittyviä asioita. Tällaisia ovat esimerkiksi uni, harrastukset ja kaverisuhteet.

1c) Asettele hahmot peliruudulle (kts. mallia kuvasta).

1d) Piirrä myös pisteille hahmo, josta tulee pelin aikana kasvava palkki.

Asettele se oikeaan alanurkkaan (kts. mallia kuvasta).

1e) Nimeä hahmot valitsemiesi aiheiden mukaisesti. Tarvittaessa pienennä hahmojen kokoa.

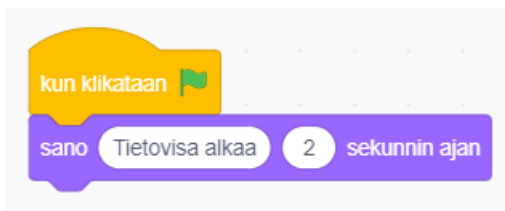
2. Tee muuttuja pisteille...

2a) Tee uusi muuttuja. Näkyy kaikille hahmoille. Anna sen nimeksi pisteet.

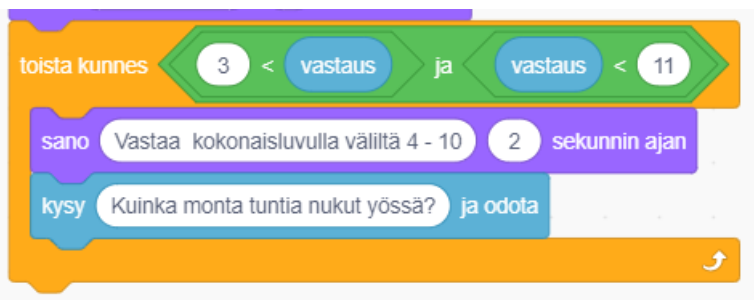
2b) Siirrä muuttuja peliruudun oikeaan alanurkkaan (kts. mallia kuvasta).

3. Päätä, mitä kysymyksiä hahmot esittävät ja miten pelaaja voi niihin vastata. Tietovisa on monivalinta, jossa pelaajalle annetaan vastausvaihtoehdot. Peli jakaa vastauksista pisteitä. Kaikki kysymyksiä ei ole pakko päättää heti. Aloita hahmojen ohjelmointi, kun tiedät ainakin yhden kysymyksen ja sille sopivat vastaukset.

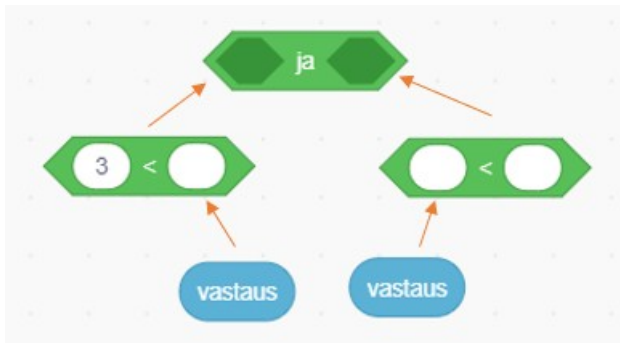
4. Tietovisan aloittaa yksi hahmoista...



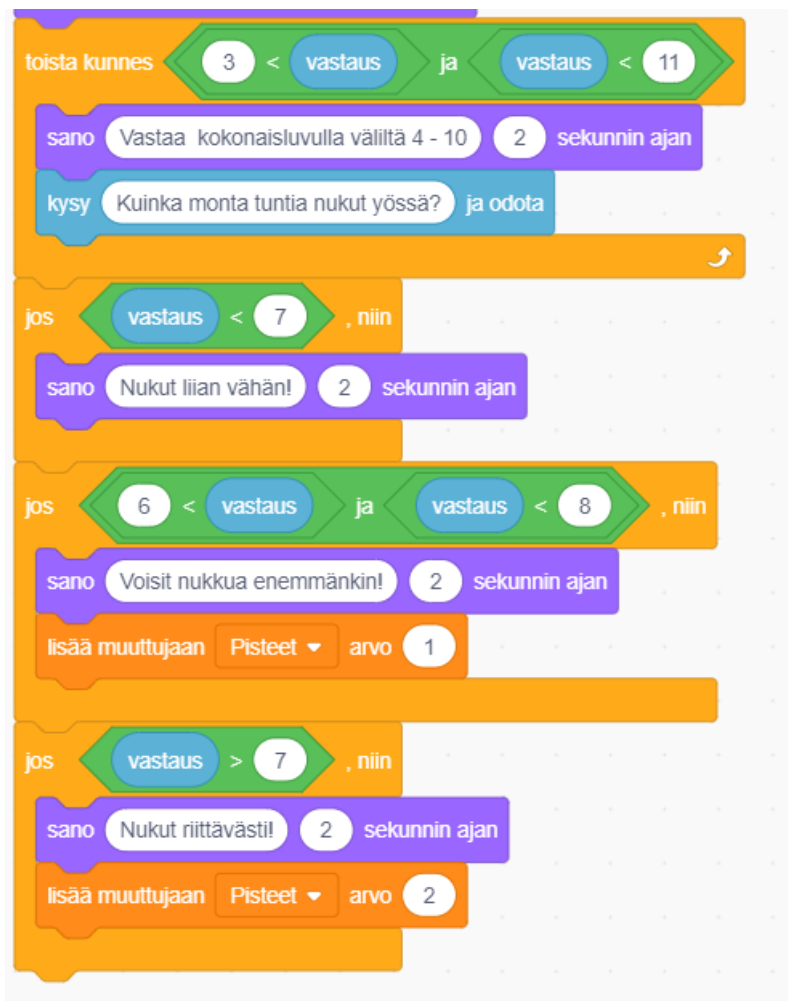
5. Kysymyksestä ei voi päästä eteenpäin, jos vastaus ei ole yksi annetuista vaihtoehdoista...



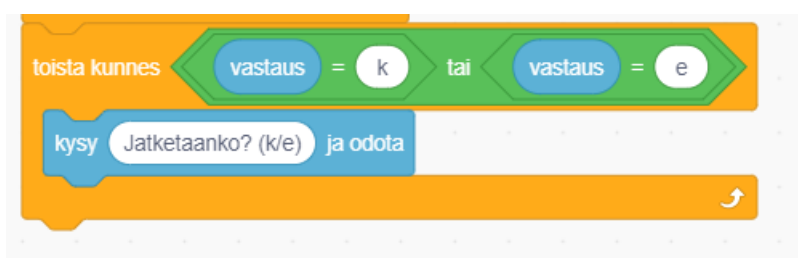
Toista kunnes -ehtolause rakentuu näin:



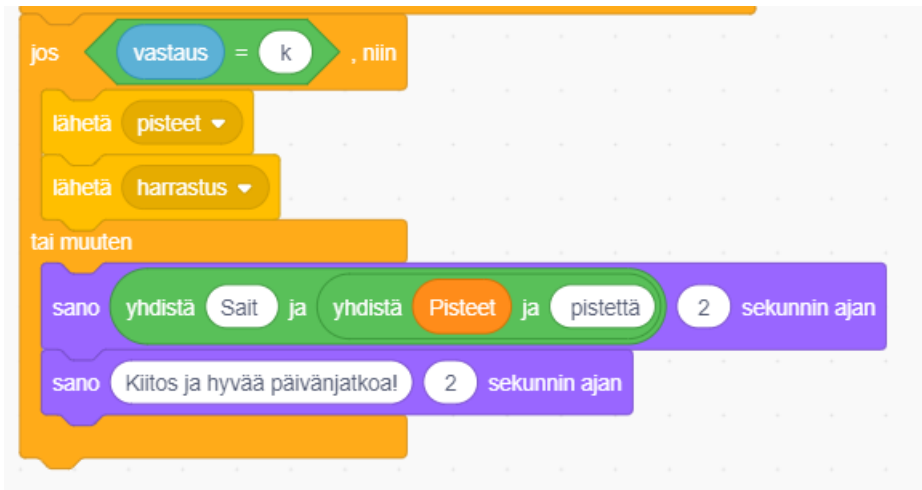
6. Vastaukset tutkitaan ja niistä annetaan pisteet...



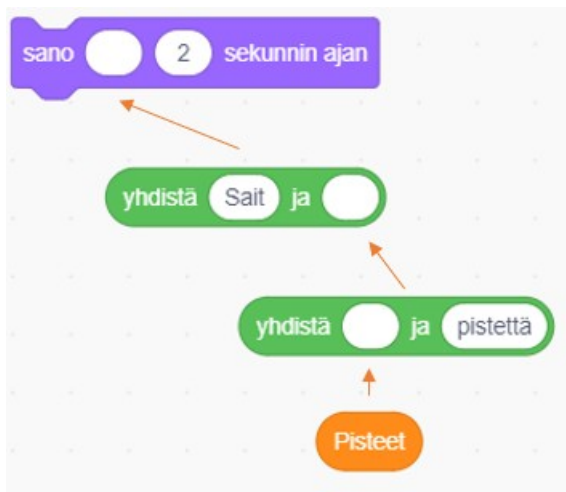
7. Kysytään halutaanko pelaaja jatkaa. Näin myös alustetaan vastaus -muuttuja seuraavaa kysymystä varten...



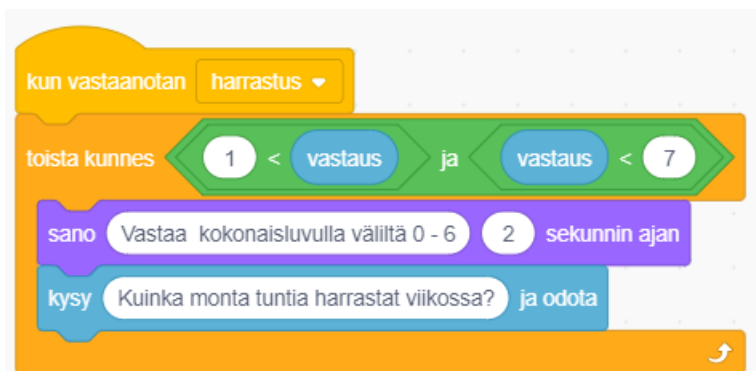
8. Jos peli jatkuu, ilmoitetaan siitä seuraavalle hahmolle viestillä. Jos peli loppuu, hyvästellään pelaaja...



Pistemäärä ilmoitetaan pelaajalle näin:



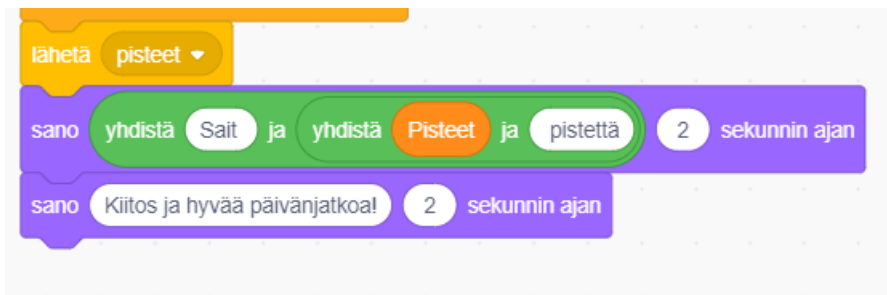
9. Seuraava hahmo aloittaa kysymyksensä Kun vastaanotat viestin -käskystä...



10. Toista tälle hahmolle kohdat 5 - 8...

11. Toista lopuille hahmoille (paitsi pisteille) kohdat 5 - 9...

12. Viimeinen hahmo lopettaa pelin. Se ei enää kysy halutaanko jatkaa, vaan se kertoo pisteet ja ja kiittää pelaamisesta...

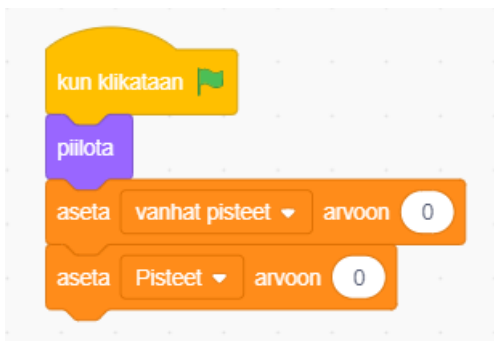


13. Tee muuttuja pisteenpalkkia varten muuttuja...

13a) Tee uusi muuttuja. Näkyy kaikille hahmoille. Anna sen nimeksi vanhat pisteet.

13b) Piilota tämä muuttuja peliruudulta.

14. Pistehahmo alustaa muuttujat...



15. Pistehahmo kasvaa pisteiden mukaan...

