

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

Sokkelopeli

1. Piirrä uusi tausta...

1a) Väritä tausta

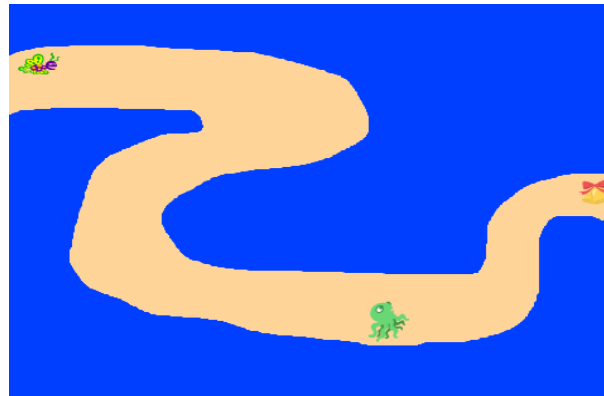
1b) Maalaa ja väritä sokkelo (kts. mallia kuvasta)

2. Valitse pelihahmo, siirrä se sokkelon alkuun ja aseta sille koko...

2a) Vihreää lippua painettaessa mene kohtaan x:

-220 y: 120

2b) Aseta koko arvoon 25



3. Luo pelihahmon liike ja ohjaus...

3a) Kun painetaan nuoli vasemmalle niin käänny 15 astetta (vasemmalle)

3b) Kun painetaan nuoli oikealle niin käänny 15 astetta (oikealle)

3c) Vihreää lippua painettaessa toista liikkumista kunnes pelihahmo koskettaa taustaväriä

3d) Mene kohtaan x: -220 y: 120 (samat kuin kohdassa 2a)

4. Valitse aarre, siirrä se sokkelon loppuun ja aseta sille koko...

4a) Vihreää lippua painettaessa mene kohtaan x: 225 y: 5

4b) Aseta koko arvoon 25

5. Aarre odottaa että pelihahmo osuu siihen...

5a) Vihreää lippua painettaessa odota kunnes koskettaa pelihahmoa

5b) Sano "Success!" 4 sekunnin ajan

6. Valitse hirviö, siirrä se sokkelon sisään, aseta sille koko...

6a) Vihreää lippua painettaessa mene kohtaan x: 45 y: -120

6b) Aseta koko arvoon 25

7. Luo hirviölle liike...

7a) Vihreää lippua painettaessa osoita suuntaan 45

7b) toista ikuisesti: liiku 15 askelta, odota 1 sekunti, liiku -15 askelta, odota 1 sekunti

8. Anna hirviölle tehtävä

8a) Vihreää lippua painettaessa odota kunnes koskettaa pelihahmoa

8b) Pysäytä kaikki