

Materiaali on lisensoitu Creative Commons BY-NC-SA-lisenssillä, eli materiaalin levittäminen ja muokkaaminen on sallittu, kunhan tekijöiden nimet säilyvät mukana ja jatkoversiot julkaistaan samalla lisenssillä. Kaupallinen käyttö kielletty.

Alkuperäiset tekijät (2016): Jenna Tuominen ja Johanna Joentausta (Myyräpeli)

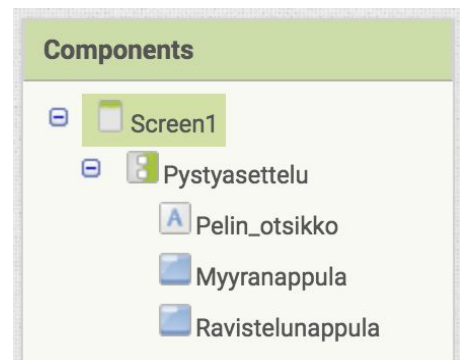
## Minipelikokoelma (AppInventor)

Lisää ikkunaan “VerticalArrangement” ja sen sisään yksi “Label” ja kaksi “Button” -komponenttia. Aseta VerticalArrangement -alue koko näytön kokoiseksi (fill parent). Aseta muiden komponenttien korkeudeksi 30% ja leveydeksi “fill parent”.

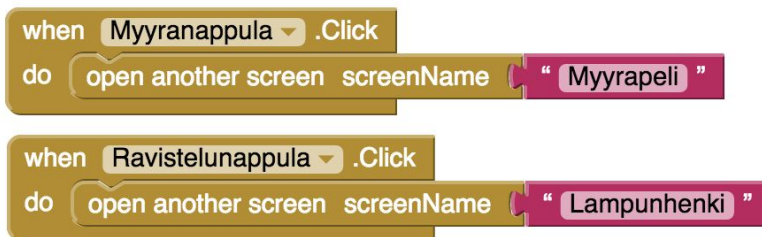


Kirjoita Label -komponenttiin pelin näkyvä nimi tai tekijät.  
Kirjoita nappuloihin minipelien nimet.

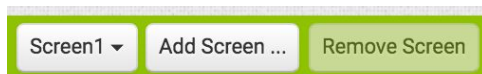
Nimeä komponentit esim. viereisen kuvan mukaisesti.



1. Aseta minipelit aukeamaan nappuloista.

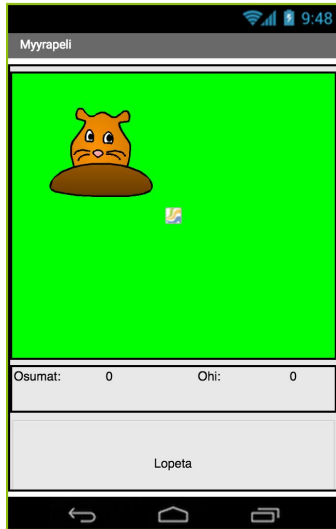


2. Luo uudet ikkunat edellisillä nimillä “Add Screen...” -kohdasta.



# Myyräpeli

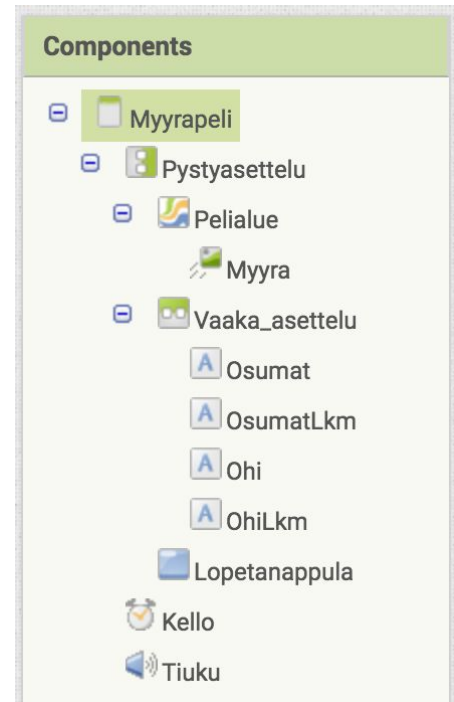
Lisää Myyräpeli-ikkunaan "VerticalArrangement" ja täytä sillä ikkuna (fill parent). Aseta sen sisään "Canvas", "HorizontalArrangement" ja "Button". Aseta Canvas -alue 60% korkuiseksi ja muille 15%. Aseta kaikkien leveydeksi "fill parent".



Aseta Canvas-alueelle yksi "ImageSprite". Aseta komponenttiin kuva. Aseta HorizontalArrangement-alueelle neljä "Label" -komponenttia ja niihin tekstit oikeanpuoleisen kuvan mukaisesti.

Lisää projektiin myös "Clock" ja "Sound". Aseta clock -komponentin intervalliksi 500 ms.

Nimeä komponentit esim. vasemmanpuoleisen kuvan mukaisesti.



1. Aseta myyrälle satunnainen paikka pelin alussa.

```
when Myyräpeli .Initialize
do call liikuta_myyraa

to liikuta_myyraa
do call Myyra .MoveTo
  x random integer from 1 to Pelialue . Width - Myyra . Width
  y random integer from 1 to Pelialue . Height - Myyra . Height
```

2. Liikuta myyrää aina kellon "soidessa".

```
when Kello .Timer
do call liikuta_myyraa
```

3. Laske osumia ja huteja.

```
when Peialue .Touched
  x y touchedAnySprite
do
  if get touchedAnySprite
  then
    set OsumatLkm . Text to OsumatLkm . Text + 1
    call Tiuku .Vibrate
      millisecs 100
  else
    set OhiLkm . Text to OhiLkm . Text + 1
```

4. Sulje minipeli alalaidan nappulaa painettaessa. (Vaihtoehtoisesti voit palauttaa tuloksen.)

```
when Lopetanappula .Click
do
  close screen
  close screen with value result
    OsumatLkm . Text / OhiLkm . Text + 1
```

# Ravistelupeli

Lisää Lampunhenki-ikkunaan "Image" ja täytä sillä ikkuna (fill parent). Valitse sille myös kuva.

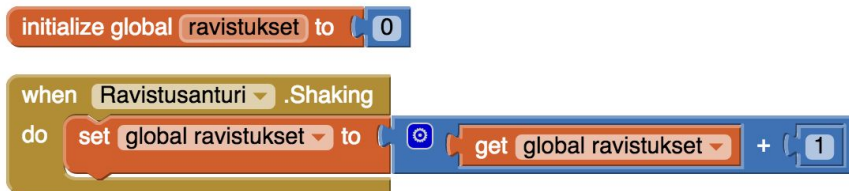


Lisää projektiin myös "AccelerometerSensor" ja "TextToSpeech".

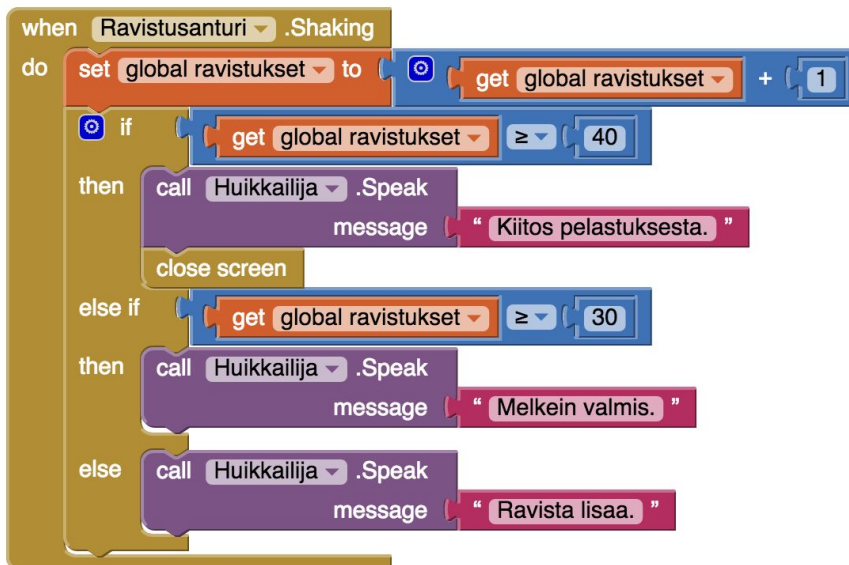


Nimeä komponentit esim. vasemmanpuoleisen kuvan mukaisesti.

1. Laske ravistuksia.



2. **Täydennys:** Lisää tekstien puhumisia ja sopivan ravistusmäärän ohittuessa myös minipelin sulku.



3. Halutessasi lisää kuvan vaihto tilanteisiin.

