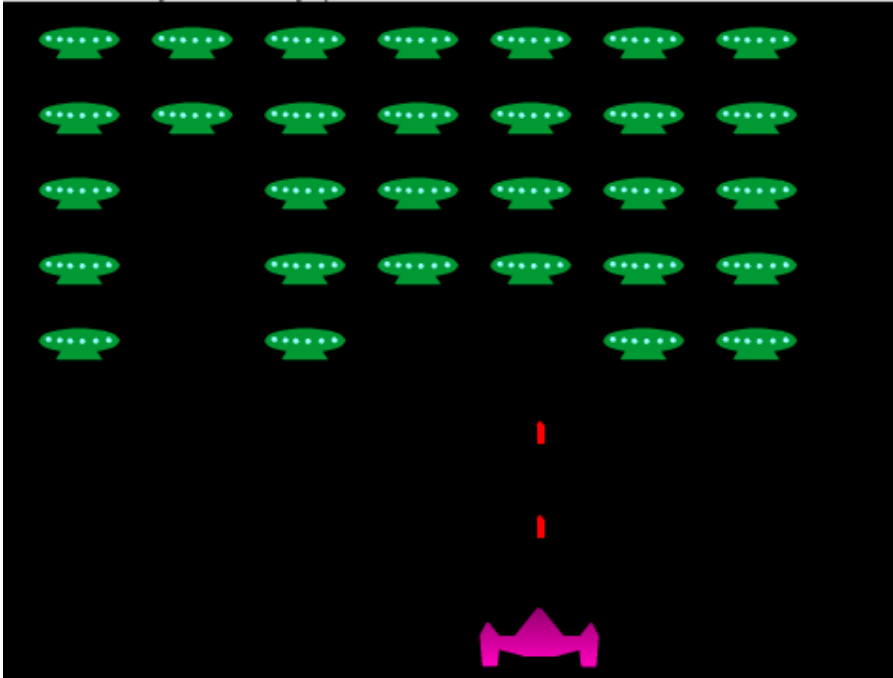


Avaruussota



Tässä pelissä puolustat alustasi ja kotiplaneettaasi vihamielisen tekoälyn hallitseman robottilaivaston lähestyessä. Ammu kaikki lähestyvät vihollisaluukset ennen kuin ne ehtivät aluksesi luo. Mallipeli Avaruussota, tekijänä Antonbury

- Toteuta pelaajan alus:
 - Piirrä aluksen kuva.
 - Laita alus pelin alussa keskelle pelialueen alalaitaa.
 - Ohjelmoi alus liikkumaan nuolilla tai muilla haluamillasi näppäimillä vasemmalle ja oikealle.
- Toteuta ampuminen:
 - Piirrä ammuksen kuva.
 - Piilota ammus pelin alussa ja laita se seuraamaan pelaajan alusta (go to -palikka).
 - Laita ammus luomaan klooni itsestään aina kun pelaaja painaa ampumisnäppäintä (esimerkiksi välilyönti). Ampumisnopeuden rajoittaminen on varmaankin järkevää, joten voit laittaa uuden

kloonin jälkeen ammuksen odottamaan joko vakioajan tai kunnes pelaaja päästää ampumisnapin ylös.

Luo vihollisalukset pelialueen ylälaitaan:

- Piirrä yksittäinen vihollisalus.
- Laita vihollisalus pelin alussa pelialueen vasempaan ylänurkkaan.
- Tee vihollisaluksesta haluamasi määrä klooneja yhdelle riville toistamalla kloonin luontia ja aluksen siirtämistä sivusuunnassa.
- Muuta tekemäsi rivi useiksi riveiksi lisäämällä toistosilmukka rivin luovan silmukan ympärille. Silmukan lopussa täytyy vihollisalusta siirtää alaspäin ja takaisin vasempaan laitaan.

Laita vihollisalus ja ammus tuhoutumaan kun ne koskettavat toisiaan.

- Käy helposti niin, että vain toinen hahmoista tuhoutuu. Tämä johtuu siitä, ettei jompi kumpi hahmo ehdi huomata toisen osuneen siihen ennen toisen hahmon tuhoutumista. Ongelma on helposti korjattavissa lisäämällä lyhyt (esim 0.01 s) odotus ennen kloonin poistamista.

Laita viholliset liikkumaan. Voit suunnitella vihollisten liikkumisreitit itse.

- Luo muuttuja, joka määrää, kuinka usein vihollisalukset liikkuvat. Aseta se pelin alussa haluamaasi arvoon.
- Laita ikuisesti-silmukan sisään haluamasi liikkumiskomennot (muista hyödyntää toistolauseita jos tahdot liikkua monta lyhyttä askelta samaan suuntaan). Pidä huolta, että alukset liikkuvat yhteensä yhtä monta kertaa vasemmalle ja oikealle, etteivät ne

karkaa näytöltä. Jotta pelissä on myös game over -riski, laita alukset lähestymään pelaajaa samalla kun ne liikkuvat vasemmalta oikealle. Inspiraatiota voit hakea esim mallipelistä tai Linkin joulukalenterin luukusta 22.12.2015.

- Huomaat varmaankin, että alukset eivät liiku samassa tahdissa, koska niiden luomiseen menee aikaa. Laita kloonit aloittamaan liikkuminen samaan aikaan ajastimen avulla.
- Laita peli päättymään kun kaikki viholliset on tuhottu:
 - Lisää vihollisalukselle muuttuja, joka laskee elossa olevien vihollisten määrää.
 - Aseta vihollisalusten määrä pelin alussa nolaksi.
 - Kasvata vihollisalusten määrää yhdellä aina kun uusi klooni luodaan.
 - Vähennä vihollisalusten määrää yhdellä aina kun alus tuhoetaan.
- Laita peli päättymään, jos vihollisuus koskettaa pelaajan alusta tai ruudun alareunaa.

Laajennusideoita

- Kun viholliset on tuhottu, voidaan pelin päättymisen sijaan siirtyä seuraavalle tasolle
- Useita erilaisia vihollisia:
 - Ulkonäkö
 - Kestävyys (tuhoutuu vasta esim. toisesta osumasta)
 - Liikkumistapa (varmistetaan etteivät vihollisalukset kuitenkaan pääse törmäämään keskenään)
- Uuden ammuksen voi ampua vasta, kun edellinen on osunut maaliin tai tuhoutunut pelialueen yläreunassa