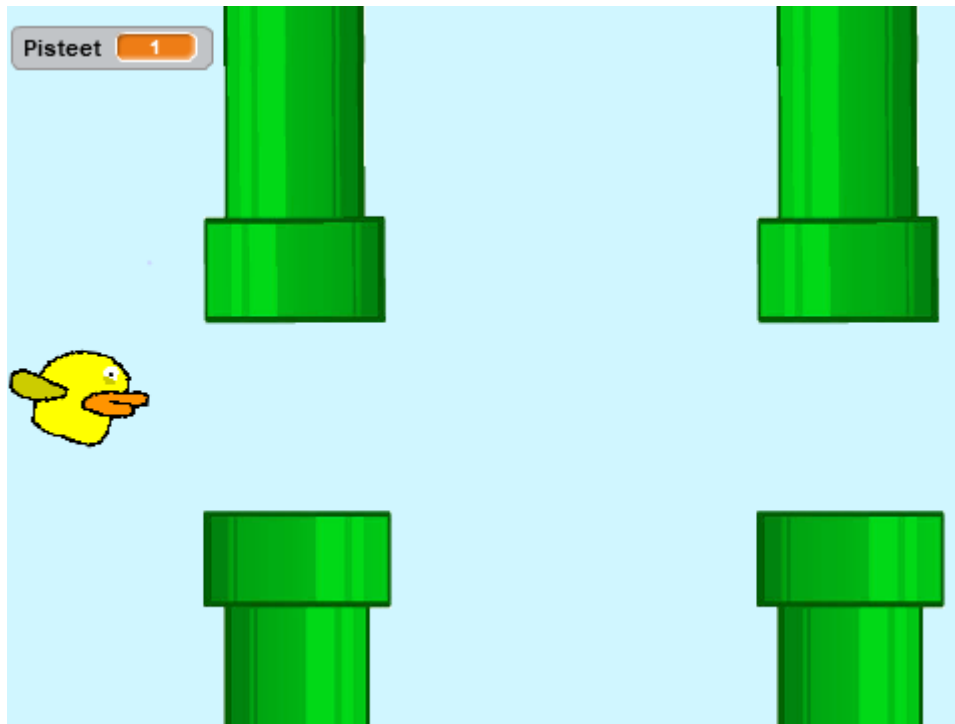


Flappy

Kuva 1: Lennä esteiden läpi turvallisesti



Mallipeli Flappy tekijänä Leo Pynnönen

Aloita valitsemalla hahmot ja tausta

- Piirrä tai valitse lentävä hahmo ja tee sille kaksi asustetta joita vaihtamalla se näyttäisi räpyttelevän
- Piirrä tai valitse taustaksi sopiva ympäristö
- Piirrä tai valitse sopiva este (Protip: Piirtäessä voit valita vektorigrafiikan oikeasta alakulmasta, jonka avulla pystyt kätevästi venyttämään ja asettamaan esteet oikeille kohdilleen)
- Aseta hahmot ja esteet aloittamaan haluamistasi paikoista pelin alussa. Lentävä hahmo vasempaan reunaan ja esteet oikealle niin että ne juuri ja juuri näkyvät (Protip: Voit ensin raahata ne oikeaan paikkaan ja sitten ottaa palikan 'mene kohtaan x: y: ' liike välilehdeltä. Näin saat niille automaattisesti oikeat koordinaatit)
- Tee esteistä useita erilaisia esimerkiksi kopioimalla ja muuntamalla niitä

hieman kopioimisen jälkeen

Painovoima

- Luo uusi muuttuja 'Painovoima'. Vihreää lippua painettaessa, eli pelin alussa, sen arvon tulee olla 0.
- Mene lentävän hahmon skripteihin ja laita painovoima vähenemään -0.3 ikuisesti silmukassa
- Laita samaan silmukkaan palikka: 'lisää y:n arvoon', ja laita muutoksen arvoksi juuri tekemäsi painovoima-muuttuja. Nyt hahmosi tulisi tippua pelin käynnistyessä
- Laita niin ikään samaan silmukkaan palikka: 'Osoita suuntaan' ja sen sisälle kaava: -5 kertaa painovoima, plus 90. Näin hahmo osoittaa menosuuntaan oikealle (90) ja hieman ylös tai alas painovoiman mukaan

Räpyttely

- Tee uusi ikuisesti silmukka alkamaan pelin käynnistyessä ja tarkista silmukassa: 'Onko näppäin välilyönti painettu'.
- Jos välilyöntiä painetaan, aseta painovoima arvoon 3
- Kasvata myös y-arvoa ehdon sisällä noin kymmenellä, jotta hahmo nykäisee hieman ylöspäin välilyöntiä painettaessa
- Tämän jälkeen lisää jos-ehdon viimeiseksi palikaksi odotus näppäimen irtinostamisesta. Siis palikka: 'Odota kunnes', ja ehtoon toiminnot-välilehdeltä 'ei', jonka jälkeen normaalisti 'onko näppäin välilyönti painettu' (Protip: Jos hahmosi on raketti tai vastaava, ei tämä kohta ole välttämätön)
- Tämän jälkeen tarkista että lentävä hahmosi pysyy ilmassa välilyöntiä räpyttämällä (Protip: Voit myös tehdä samanlaisen räpyttely-ominaisuuden jollekin toiselle näppäimelle kuten hiiren näppäimelle)
- Tee uusi 'kun painetaan vihreää lippua' ja liitä siihen ikuisesti silmukka

- Laita silmukkaan palikat: 'Odota (esim. 0.3) sekuntia' ja sen jälkeen vaihda seuraava asuste. Jos hahmolla on ylimääräisiä, animaatioon kuulumattomia asusteita, poista ne.

Esteet

- Mene esteesi skripteihin ja luo uusi muuttuja 'Pisteet, joka kasvaa aina kun pääset esteestä lävitse. Aseta se arvoon 0 pelin alkaessa
- Tee toinen muuttuja nimeltä Lentonopeus. Tämä muuttuja vaikuttaa siihen, millä nopeudella esteet liukuvat oikealta. Aseta se esimerkiksi arvoon -3
- 'Piilota' este komennolla, joka löytyy ulkonäkö-välilehdeltä
- Luo esteistä klooneja ikuisesti silmukassa (ohjaus välilehti). Muista laittaa odotuspalikka jokaisen kloonin luonnin jälkeen (esim odota 3 sekuntia)
- Etsi palikka: Kun aloitan kloonina ja aseta palikka 'Näytä' sen alle
- Valitse satunnainen asuste esteelle. Eli 'valitse asuste', jonka järjestysnumero on satunnainen. Jos sinulla on 5 eri asustetta, satunnaisnumerot ovat väliltä 1-5. Asusteiden nimillä ei ole väliä vaan komentoon kelpaa myös järjestysnumero.
- Liikuta hahmoa muuttujan lentonopeus verran "Toista kunnes-silmukassa
- Aseta silmukan ehdoksi tarkistus: 'x-sijainti' on pienempi kuin -220. Näin kloonit liikkuvat vain vasempaan reunaan asti
- Silmukan jälkeen kasvata pisteitä yhdellä ja poista klooni

Lopetus

- Käytä palikkaa: 'Kun aloitan kloonina' toistamiseen este-hahmolla
- Odota kunnes kosketat lentävää hahmoasi ja pysäytä peli tämän jälkeen (Protip: Voit vaihtaa taustaa haluamaksesi ennen pysäytä peli -komentoa)

Luo pelille lisää ominaisuuksia