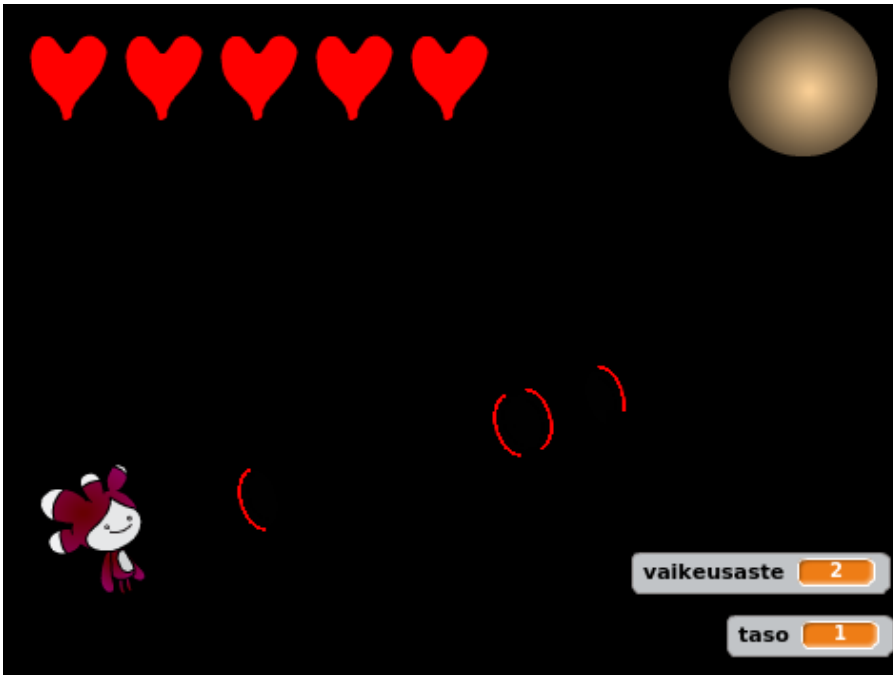


Kaikuluotauspeli



Tässä pelissä kuljet halki pimeään sokkelon kaikuluotaamalla. Ampumalla "ääniaaltoja", jotka kimpoavat esteistä, saat selville missä esteet ovat. Mallipeli Kaikuluotauspeli, tekijänä Arkiherttua

Pelihahmo

- Piirrä pelihahmo.
- Laita se liikkumaan nuolinäppäimillä.
- Laita se pelin aluksi menemään sopivaan aloituskohtaan.

Kaikuluotaus

- Piirrä yksittäinen "ääniaalto"-hahmo, vaikkapa kaari)
- Kaikuluotauksen ääniaallot ovat klooneja, alkuperäinen menee siis aluksi piiloon, ja kloonit tulevat näkyviin.
- Missä alkuperäisen ääniaallon pitää olla, jotta ääniaallot lähtevät pelihahmolta? Laita ääniaalto pysymään oikeassa paikassa.
- Ääniaaltoklooneja luodaan yksi aina, kun pelaaja painaa hiiren nappia (tai jotain näppäintä).

- Kloonien pitäisi liikkua, kunnes ne osuvat esteeseen: koska esteitä ei vielä ole, voit laittaa ne liikkumaan kunnes ne osuvat reunaan.
 - Testaa, miten kaikuluotaus toimii nyt (pitäisi toimia muuten paitsi takaisin kimpoaminen.)
 - Miten saat ääniaallot saa lähtemään hiiren suuntaan (tai jollakin muulla tavalla oikeaan suuntaan)?
 - Kannattaa myös laittaa aina kloonin luomisen jälkeen ohjelma odottamaan pieni hetki, jotta pelaaja ei ammu "sarjatulta".
- Esteet
- Piirrä (yksi!) estehahmo. Sen pitää olla täysin samanvärinen kuin lopullinen tausta. Nyt testivaiheessa tausta voi olla erivärinen, jotta näet missä esteet ovat.
 - Luo pelin alussa sopiva määrä klooneja esteestä.
 - Laita este-kloonit menemään satunnaiseen paikkaan.
 - Sen jälkeen este-kloonin pitää jatkuvasti tarkistaa, osuuko pelihahmo siihen: jos pelihahmo osuu, lähetä viesti "osuma".
 - Kun pelihahmo saa viestin osuma, sen pitää palata aloituspaikkaan.
 - Nyt voi käydä niin, että este syntyy pelihahmon päälle, eikä peliä voi pelata. Laita siis sen jälkeen, kun klooni on mennyt satunnaiseen paikkaan "toista kunnes"-silmukka, jonka ehtona on "ei kosketa pelihahmo", ja sisällä "mene satunnaiseen paikkaan". Ei-palikan löydät Toiminnot-välilehdeltä. Nyt siis este valitsee itselleen uuden paikan niin kauan, kunnes ei ole pelihahmon päällä.

Ääniaallot kimpoamaan esteestä

- Ääniaalto liikkuu, kunnes osuu reunaan TAI esteeseen (Toiminnotvälilehdeltä löytyy "tai"). Lisää siis "tai" aiempaan liikkumiskoodiisi.
- Tuon liiku kunnes osut esteeseen -silmukan jälkeen pitäisi kimmota takaisin pelihahmon luo. Mieti, mitä se tarkoittaa, ja toteuta.
- Poista lopuksi kloonit.
- Testaa, että kaikuluotaus toimii.

 Maali ja tasot

- Luo maali-hahmo, ja laita se pelin aluksi sopivaan paikkaan.
- Luo muuttuja taso, joka kertoo monennellako tasolla ollaan. Laita sille pelin alussa arvoksi 1.
- Kun pelihahmo koskettaa maalia, kasvata taso-muuttujaa, ja lähetä viesti "seuraava taso".
- Mieti, mitä eri hahmojen pitäisi tehdä, kun ne saavat "seuraava taso"-viestin. Mitä pelihahmo tekee?
- Esteet menevät viestin saadessaan uuteen paikkaan, joten poista kloonit. Laita toinen "kun vastaanotan viestin seuraava taso" -palikka, ja sen perään pienen odotuksen jälkeen uusien kloonien luominen. Luo niitä esim. taso + 2 kappaletta.
- Testaa, että peli toimii, ja korjaa tarvittaessa.

 Valitse ainakin yksi seuraavista lisätoiminnoista tai joku oma, ja toteuta se.

Elämät

- Piirrä sydän tai muu hahmo, joita näytetään yhtä monta kuin elämiä on jäljellä.
- Tee muuttuja elämät, ja aseta se pelin alussa sopivaan arvoon.
- Luo sydän-klooneja pelin alussa yhtä monta kuin elämät-muuttujan arvo on.
- Siirrä kloonin luonnin jälkeen hahmoa aina hiukan, jotta kloonit eivät tule päällekkäin. Laita alkuperäinen piiloon ja kloonit näkyviin.
- Kun sydän vastaanottaa viestin osuma, pitää tapahtua kolme asiaa:
 - Poista vanhat kloonit.
 - Laita toinen "kun vastaanotan viestin" -palikka, ja sen perään pienen odotuksen jälkeen elämä-muuttujan vähentäminen yhdellä.
 - Sen jälkeen luo uudet sydän-kloonit samaan tapaan kuin pelin alussa.
- Lopeta peli, jos elämät menevät nolllaan.

Vaikeusaste

- Luo nappi-hahmo, jolla on yhtä monta asustetta kuin eri vaikeusasteita on. Kirjoita kuhunkin asusteeseen, mikä vaikeusaste on kyseessä.
- Luo vaikeusaste-muuttuja.
- Luo pelin alussa nappi-hahmosta oikea määrä klooneja, jokaisen kloonin luomisen jälkeen vaihda seuraava asuste. Piilota alkuperäinen hahmo, näytä kloonit. Näkyvätkö napit oikein?

- Kun tätä hahmoa klikataan, pitää tarkistaa minkä vaikeusasteen asuste klikatulla hahmolla on, eli laita kolme peräkkäistä "jos asuste $\#$ on _" -tarkistusta. ($\#$ = numero, eli monesko asuste).
- Aseta vaikeusaste-muuttujaan oikea arvo sen mukaan, monesko asuste napilla oli. Helpoin taso on 1, toiseksi helpoin 2 jne.
- Lähetä lopuksi viesti "seuraava taso" ja piilota nappi-hahmo.
- Laita muut pelin hahmot piiloon pelin alussa, ja niiden toiminnot alkamaan vasta, kun ne saavat viestin "seuraava taso".
- Tarkista, että peli toimii samalla tavalla kuin aikaisemmin.
- Nyt muutetaan peliä sen mukaan, millä vaikeusasteella ollaan:
 - Luo esteitä sen mukaan, mitä vaikeusaste on, esim. "taso + vaikeusaste" kappaletta kullakin tasolla.
 - Muuta pelihahmon kokoa sen mukaan, mikä vaikeusaste on. Esim. Hahmon koko = vaikeusaste * 20. 100 tarkoittaa täyttä kokoa, kokeile, mikä on sopiva arvo.
 - Testaa, että eri vaikeustasot toimivat.
 - Haluatko, että vaikeustaso vaikuttaa johonkin muuhunkin?

Muita lisäideoita

- Pelissä on jokin liikkuva este tai hahmo jota jahdataan
- Kullekin pelin tasolle aikaraja
- Aina kun tason pääsee läpi, näkee hetken aikaa, missä esteet olivat
- Pelin voittaa, kun pääsee tietylle tasolle
- Esteistä ei joudu alkuun, vaan ainoastaan niiden läpi ei pääse