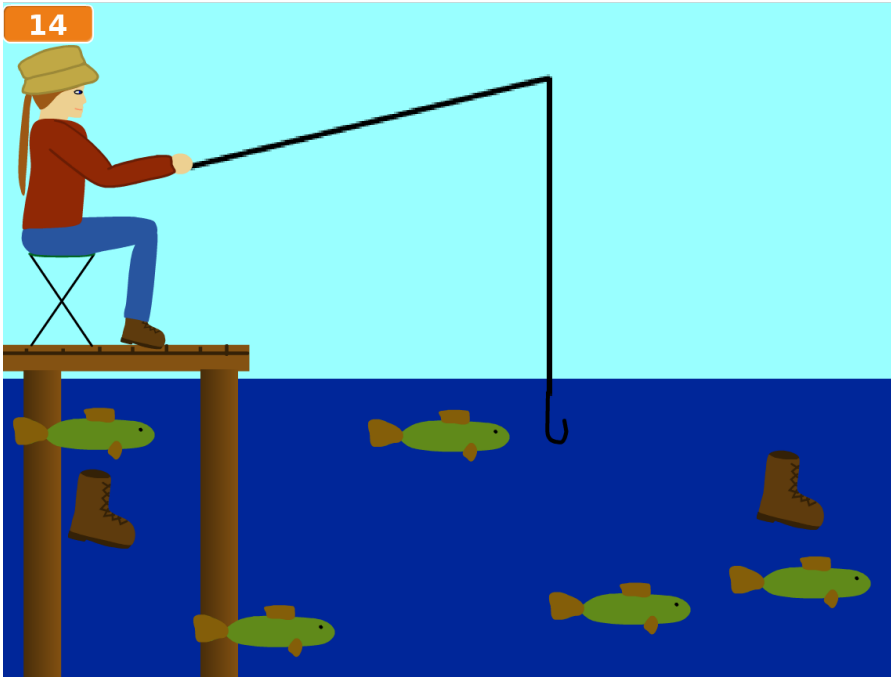


Kalastuspeli



Kalasta herkullisia kaloja ja varo roskaa. Mallipeli Kalastuspeli, tekijänä Anton-bury.

Kalastaja

- Piirrä tai valitse grafiikat valmiskuvista:
 - Tausta, josta osa on näkymää veden pinnan alle.
 - Kalastajahahmo, jonka kädet tai muut tarttumaelimet on piirretty näyttämään onkivavasta kiinni pitäviltä. Älä kuitenkaan piirrä itse vapaa!
 - Ongenkoukku. Piirrä pelkkä koukku ilman siimaa tai vapaa, ne piirretään ohjelmoimalla.
- Ohjelmoi koukku piirtämään onkivapa
 - Laita koukku hyppimään ikuisesti kalastajan käsien ja hiirisoittimen välillä. Peliä kokeiltaessa nyt saattaa näyttää, että koukku

vain seuraa kursoria, se ei haittaa.

- Käytä kynä-valikon vihreitä palikoita ja laita kynä alas siksi aikaa kun koukku liikkuu käsistä hiiriosoitin luokse ja ylös muulloin. Nyt koukun pitäisi piirtää jatkuvasti uusia viivoja kun hiirtä liikuttelee pelialueella.
- Laita aiemmin piirretyt viivat pyyhkiytymään ennen uuden viivan piirtämistä.
- Säädä vavan väri ja paksuus haluamaksesi.
- Ohjelmoi koukku laskeutumaan veteen hiiren näppäintä painettaessa
 - Lisää ikuisesti-silmukan sisään toista kunnes -palikka, jossa koukku liikutetaan alaspäin niin kauan kun hiiren nappi on painettu. Jos koukku vaikuttaa pysähtyvän kesken laskeutumisen, kokeile peliä myös kokoruutunäkymässä, koska editorinäkymässä koodi ei välttämättä toimi oikein.
 - Laita äsken ohjelmoitu koukun laskeminen jos-palikan sisään siten, että siima lasketaan vain jos hiiri on vedenpinnan yläpuolella eli y-koordinaatti riittävän suuri.
 - Halutessasi voit säätää siimalle oman paksuuden ja värin.

Kalastettavat

- Piirrä kala tai muu kalastettava otus tai esine
- Piilota alkuperäinen kala ja laita se luomaan itsestään klooneja halutuun väliajoin.
- Toteuta kalojen uiminen

- Laita kloonit valitsemaan itselleen satunnainen paikka halutulta alueelta veden alla.
- Laita kloonit näkyviin ja uimaan pelialueen poikki.
- Poista klooni, kun se on päässyt toiseen laitaan.

- Lisää peliin pisteet
 - Luo pistemuuttuja
 - Kun kala koskettaa koukkuja, poista kala ja kasvata pistemäärää.
 - Poista mahdollisuus huijata lyömällä kalaa vavalla päähän. Lisää pistemäärää kasvattavaan kosketustarkastukseen myös tarkastus hiiren y-koordinaatista, jotta kalastaminen onnistuu vain vavan ollessa pinnan yläpuolella.

Välteltävä esine

- Piirrä tai valitse kuva välteltävälle esineelle (esim leväklimppi, myrkkykala tai roska)
- Tästäkin luodaan klooneja, jotka liikkuvat pelialueen laidasta laitaan, voit siis kopioida kalastettavan koodin myös välteltävälle.
- Muokkaa odotusaika uusien kloonien luonnin välillä haluamaksesi.
- Vaihda toiminnallisuus koukkuun osuttaessa: pisteet voivat esimerkiksi vähentyä tai peli loppua

Laajennusideoita

- Useammanlaisia kaloja, joista osa on pienempiä tai nopeampia, mutta niistä saa enemmän pisteitä.
- Satunnaisuutta uusien kalojen ilmestymiseen:
 - Satunnainen aika kalojen välillä
 - Satunnainen ilmestymispaikka myös x-suunnassa. Samalla kalan voi laittaa tulemaan näkyviin tehosteen saattelemana.
- Peli päättymään kun pisteitä on riittävästi.
- Mustekala, josta ei saa pisteitä mutta joka pölläyttää mustetta osuessaan koukkuun.