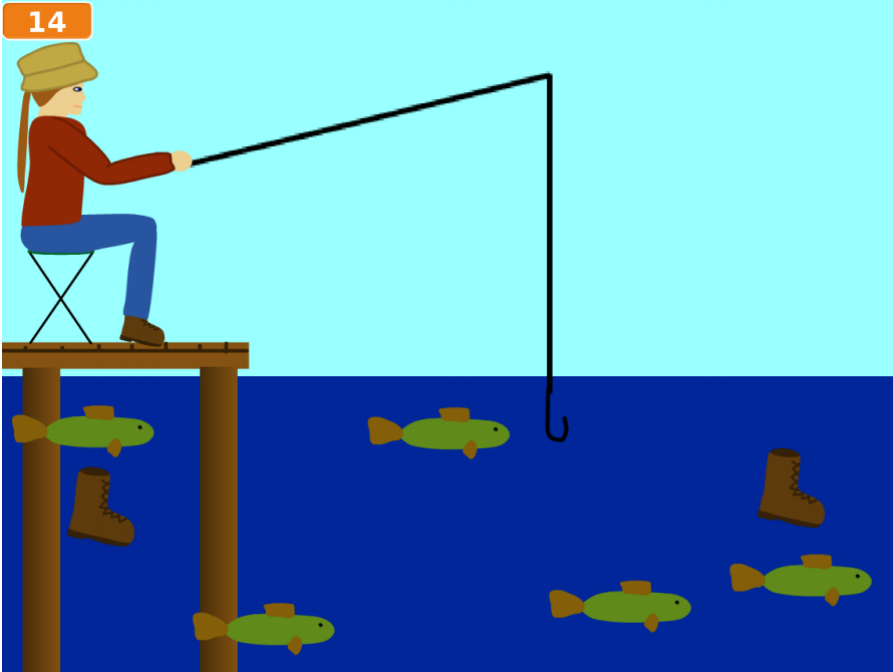





# Fish Tales



Ongi roskia ja pelasta paikallinen järvi. Mallipeli Kalastuspeli, tekijänä Anton-bury.

## Onkija

- Piirrä  tai valitse grafiikat valmiskuvista  / :
- Tausta (Stage), josta osa on näkyvää veden pinnan alle.
- Onkijahahmo, "Angler", jonka kädet tai muut tarttumaelimet on piirretty näyttämään onkivavasta kiinni pitäviltä. Älä kuitenkaan piirrä itse vapaa!
- Ongenkoukku, "Hook". Piirrä pelkkä koukku ilman siimaa tai vapaa, ne piirretään ohjelmoimalla.
- Ohjelmoi koukku piirtämään onkivapa
  - Laita koukku hyppimään ikuisesti (**forever**) onkijan käsien ja hii-

riosoittimen välillä (**go to**). Peliä kokeiltaessa nyt saattaa näyttää, että koukku vain seuraa kursoria, se ei haittaa.

- Käytä kynä-valikon vihreitä palikoita ja laita kynä alas (**pen down**) siksi aikaa kun koukku liikkuu käsistä hiiriosoittimen luo ja ylös muulloin (**pen up**). Nyt koukun pitäisi piirtää jatkuvasti uusia viivoja, kun hiirtä liikuttelee pelialueella.
- Laita aiemmin piirretyt viivat pyyhkiytymään (**erase all**) ennen uuden viivan piirtämistä.
- Säädä vavan väri **color** ja paksuus **size** haluamaksesi.
- Ohjelmoi koukku laskeutumaan veteen hiiren näppäintä painettaessa
  - Lisää **forever**-silmukan sisään **repeat until** -palikka, jossa koukua liikutetaan alaspäin kunnes hiiren nappi ei ole enää painettu (**not mouse down?**). Jos koukku vaikuttaa pysähtyvän kesken laskeutumisen, kokeile peliä myös kokoruutunäkymässä, koska editorinäkymässä koodi ei välttämättä toimi oikein.
  - Laita äsken ohjelmoitu koukun laskeminen **if**-palikan sisään siten, että siima lasketaan vain jos hiiri on vedenpinnan yläpuolella eli y-koordinaatti riittävän suuri (**y position >**).
  - Halutessasi voit säätää siimalle oman paksuuden ja värin.

## Ongittavat

- Piirrä roska tai muu kalastettava otus tai esine
- Piilota alkuperäinen roska ja laita se luomaan itsestään klooneja halutuun väliajoin.

- Piilota roska `hide` -komennolla pelin alussa.
- Tee ikuinen silmukka, jossa ensin odotetaan hetki (`wait`) ja sitten luodaan kloonit `create clone of myself` -komennolla.
- Toteuta roskien lipuminen virtauksen mukana
  - Laita kloonit valitsemaan itselleen satunnainen paikka halutulta alueelta veden alla (esim. `set y to pick random`).
  - Laita kloonit näkyviin (`show`)
  - Laita kloonit lipumaan pelialueen poikki. Tähän voit käyttää `repeat until x position >` -silmukkaa, jossa kloonit siirretään jatkuvasti vähän oikealle.
  - Poista kloonit (`delete this clone`), kun se on päässyt toiseen laitaan.
- Lisää peliin pisteet
  - Luo pistemuuttuja nimeltään "points"
  - Kun roska koskettaa koukkaa (`touching`), poista roska (`delete this clone`) ja kasvata pistemäärää (`change points by`). Tämän voi testata aina sen jälkeen, kun roska on liikahtanut.
  - Poista mahdollisuus huijata. Lisää pistemäärää kasvattavaan kosketustarkastukseen myös tarkastus hiiren y-koordinaatista, jotta onkiminen onnistuu vain vavan ollessa pinnan yläpuolella (`mouse y >`). Ehtojen yhdistämiseen tarvitset `and` -palikan.

## Välteltävä otus

- Piirrä tai valitse kuva välteltävälle esineelle (esim. viljeltävä/harvinainen kala)

- Tästäkin luodaan klooneja, jotka liikkuvat pelialueen laidasta laitaan, voit siis kopioida ongittavan koodin myös välteltävälle.
- Muokkaa odotusaika uusien kloonien luonnin välillä haluamaksesi.
- Vaihda toiminnallisuus koukkuun osuttaessa: pisteet voivat esimerkiksi vähentyä tai peli loppua.

## Laajennusideoita

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