

# Keräilypeleli



Tässä pelissä perhonen yrittää kerätä mettä mahdollisimman monesta kukasta väistellen samalla nälkäistä pääskystä. Omaan peliisi voit valita hahmot vapaasti! Mallipeleli Keräilypeleli, tekijänä Antonbury

- Piirrä (✍️) tai valitse (👤) hahmo, jota pelaaja ohjaa.
- Laita pelihahmo liikkumaan:
  - Raahaa koodialueelle **kun klikataan** 🚩 -palikka, johon kiinnitetty koodi suoritetaan kun peli käynnistetään painamalla vihreää lippua.
  - Pelin alkaessa lisää pelihahmolle palikat **osoita kohti hiiriosoitin** ja **liiku 10 askelta**. Voit halutessasi vaihtaa luvun 10 tilalle jonkin muun luvun. Mitä suuremman luvun valitset, sitä nopeammin hahmo liikkuu.
  - Ympäröi edellä lisätyt siniset palikat **ikuisesti**-silmukalla, jotta liikkuminen jatkuu koko pelin ajan.
- Piirrä tai valitse hahmo, jota pelaaja yrittää ottaa kiinni.

- Laita kerättävä hahmo vaihtamaan paikkaa kun pelaaja saa sen kiinni:
  - Kerättävä hahmo menee pelin alussa satunnaiseen paikkaan. Tarvitset palikoita **kun klikataan** 🚩 ja **mene hiirisoitin**. Paina mene-palikan pienestä mustasta kolmiosta ▼ ja valitse random position.
  - Tämän jälkeen kerättävä hahmo **odottaa kunnes** se **koskettaa pelihahmoa**. Tarvitset **koskettaako hiirisoitin** -palikkaa, jonka mustasta kolmiosta ▼ painamalla voit valita hahmon. Hahmon nimen voit tarkastaa pelialueen alla olevasta hahmolistasta. Tiputa palikka odota-palikan tyhjään koloon.
  - Ympäröi 🚩 -palikan alle tulleet kaksi ohjelmariviä **ikuisesti**-silmukalla.
- Lisää peliin pisteet:
  - Tee muuttuja**. Anna sen nimeksi pisteet ja valitse, että se on kaikille hahmoille.
  - Aseta pisteet arvoon 0** pelin alussa (ennen kerättävän hahmon ikuisesti-silmukkaa).
  - Kun pelaaja saa kerättävän hahmon kiinni, eli kun kerättävä hahmo **koskettaa pelihahmoa**, **muuta muuttujan pisteet arvoa 1**. Voit antaa enemmänkin kuin yhden pisteen kerrallaan.
- Piirrä tai valitse peliin pahishahmo, joka jahtaa pelaajaa.
- Laita pahis jahtaamaan pelaajaa: heti kun peli on käynnistetty **klikkaamalla** 🚩, laita pahikselle komennot **ikuisesti osoita kohti pelihahmoa** ja **liiku 10 askelta**. Laita

luvun 10 tilalle pienempi luku kuin pelaajahahmon liik-  
kuma askelmäärä, ettei pelistä tule liian vaikea.

- Laita peli päättymään, mikäli pelaaja jää kiinni:
  - Aloita pahishahmolle uusi komentosarja **kun klikataan** 🚩 -palikalla.
  - Laita **odota kunnes** -palikka kiinni lippupalikkaan.
  - Laita **koskettaako pelaajahahmo** -palikka odota-palikan tyhjään koloon.
  - Tämän perään liitä **pysäytä kaikki** -palikka, joka lopettaa pelin suorituksen.

## Laajennusideoita

- Pelaaja ja vihollinen aloittavat pelin eri osista pelialuetta (muuten ne saattavat aloittaa koskettaen toisiaan, jolloin peli päättyy heti).
- Piirrä tai valitse peliisi taustakuva.
- Laita pelaajan hahmo tai pahis kääntymään vain vasemmalta oikealle, mikäli se sopii pelisi grafiikoihin paremmin kuin vapaa pyöriminen.
- Laita peliin erilaisia jahdattavia hahmoja, joista saa pisteitä vaikeustason mukaan:
  - vain hetkeksi näkyviin ilmestynvä hahmo
  - liikkuva hahmo
- Pelin päättymisen sijaan pisteet vähenevät, mikäli pahis saa pelaajan kiinni.
- Poweruppeja, jotka tekevät pelaajasta esimerkiksi nopeamman tai voittamattoman hetken ajaksi.