



Kurpitsankaiverrus





Pelissä valitaan ensin minkä väristä kurpitsaa halutaan kaivertaa. Sitten kurpitsaa kaiverretaan hiirellä. Lopuksi kurpitsan kuvan voi tallentaa. Pelissä ei varsinaisesti ole paljoa "pelattavaa", mutta se toimii pehmeänä laskuna kynän käyttöön ja viestien toimintaan, sekä tarjoaa mahdollisuuden harjoitella tietokoneella piirtämistä, mukaanlukien vektorigrafiikkaa. Linkki mallipeliin Kurpitsankaiverrus, tekijä nuudeli.

- Kynä käyttöön
 - Klikkaa työkalupakin vasemmasta alakulmasta Lisää laajennus .
 - Valitse avautuvalta sivulta **Kynä**. Työkalupakin vasempaan laitaan ilmestyy listan alimmaiseksi uusi ikoni.
- Aloitusnappi
 - Piirrä uusi hahmo "Aloitusnappi".
 - Raahaa nappi haluamaasi paikkaan ruudulla.
 - Kun klikataan** , **mene sijaintiin x y** ja **näytä** nappi.
 - Kun tätä hahmoa klikataan**, **lähetä kaiverra** ja **piilota** nappi.
 - Tässä ohjelmassa lähetetään paljon viestejä . Viestejä käsitellään **Tapahtumat** -osion kohdalta löytyvillä **lähetä** ja **kun vastaanotan** -palikoilla.

Kullakin viestillä on oma nimi. Ole tarkkana lukiessasi ohjeita, että valitset kunkin palikan valikosta oikean viestinimen. Uuden viestinimen saat lisättyä valitsemalla valikosta "Uusi viesti".

Kurpitsan valinta


- Piirrä uusi hahmo "Kurpitsa".
- Tee **muuttuja** "väri".
- Muuttujan arvon pitäisi näkyä pelialueen vasemmassa yläkulmassa. Klikkaa muuttujaa hiiren oikeanpuoleisella napilla. Avautuvasta valikosta voi valita muuttujan ulkonäön. Valitse "säädin", jolloin saat näkyviin liukukytkimen .
- Oikeaklikkaa muuttujaa uudestaan, ja valitse "muuta säätimen rajoja". Aseta vähimmäisarvoksi 0 ja enimmäisarvoksi 200. Scratchin väri-tehoste kattaa 200 eri arvoa; käytämme sitä kohta.
- Kun klikataan** , **näytä** kurpitsa ja lisäksi **näytä muuttuja väri**.
- Ikuisesti**-silmukan sisällä **aseta tehoste väri arvoon väri**.

Kaiverrustilaan siirtyminen


- Kun vastaanotan kaiverra**, **leimaa** kurpitsa.
 - Scratchissa kynä piirtää aina taustalle. Jotta kynää voidaan käyttää myöhemmin kurpitsan päälle piirtämiseen, täytyy kurpitsan kuva siis leimata taustaan ja piilottaa itse hahmo.
- Piilota** kurpitsa ja lisäksi **piilota muuttuja väri**.

Veitsi

- Piirrä uusi hahmo "Veitsi". Aseta hahmo piirtoalueelle niin, että veitsen kärki osoittaa piirtoalueen keskikohtaan, mutta *mikään osa veitsestä ei ole piirtoalueen keskikohdan päällä*.

- Kun klikataan  , piilota, kynä ylös ja pyyhi kaikki.
 - Voit myös asettaa kynän värin ja asettaa kynän koon.
- Kun vastaanotan kaiverra, odota kunnes ei onko hiiren nappi painettu, minkä jälkeen näytä veitsi.
- Ikuisesti-silmukan sisällä mene sijaintiin hiiren osoitin.
- Edelleen saman ikuisesti-silmukan sisällä, jos - muuten -palikan jos-lohkossa kynä alas ja muuten-lohkossa kynä ylös.

Lisäominaisuuksia

- Taustat
 - Jos et halua, että pelissä voi piirtää ”kurpitsan ulkopuolelle”, tee taustasta saman värinen kuin mikä kynän väri on.
 - Voit myös tehdä erikseen hienomman aloitustaustan. Muista silloin vaihtaa tausta oikeaksi sekä pelin alussa sekä kaiverra-viestin vastaanoton yhteydessä.
- Valmiin kuvan tallennus
 - Piirrä uusi hahmo ”Valmisnappi”.
 - Voit myös kopioida Aloitusnapin oikeaklikkaamalla sitä ja valitsemalla ”monista”. Muuta hahmon nimi, napissa lukeva teksti ja muista muuttaa kaikki uuden napin koodit vastaamaan alla kuvattua!
 - Raahaa nappi esim. samaan paikkaan kuin missä Aloitusnappi oli. Jos kopioit Aloitusnapin, käynnistä peli, jolloin uusi nappi osaa automaattisesti mennä oikeaan paikkaan, kun ohjelmakoodi suoritetaan.
 - Lisää uudelle napille koodia: Kun klikataan  , piilota nappi.

- Kun vastaanotan kaiverra, mene sijaintiin x y ja näytä nappi.
- Kun tätä hahmoa klikataan, lähetä lopetus ja piilota nappi.
- Lisää vielä Veitsi-hahmolle koodi kun vastaanotan lopetus, piilota ja pysäytä hahmon muut koodit.
- Kun pelaat peliä ja kurpitsasi on valmis, klikkaa Valmisnappia. Ylimääräisten hahmojen pitäisi hävitä ruudulta ja kurpitsan kai-vertamisen loppua. Klikkaa Scratchin pelialuetta hiiren oikealla napilla, jolloin voit valita valikosta "Save image as..." ja tallentaa kuvan koneellesi.
 - Kaikilla koneilla ei tiedoston tallennus onnistu. Jos saat edellisen kohdan valikon näkyviin, voit kokeilla valikon vaihtoehtoa "Copy image" ja liittää kuvan leikepöydältä esim. Word-tiedostoon tai sähköpostiviestiin. Jos tämäkään ei toimi, voit ottaa ruutukaappauksen.
- Voit myös tehdä uuden taustan, jossa lukee esim. "Happy Hal-oween", ja vaihtaa siihen kun vastaanotan lopetus.

Laajennusideoita

- Kurpitsan koon muuttaminen.
- Muiden tehosteiden käyttäminen värin lisäksi tai sijasta.
- Erilaisia kurpitsoja
 - Tee Kurpitsalle useita asusteita.
 - Lisää vain aloitusnäkyssä näkyvä nappi, jolla Kurpitsan asustetta vaihdetaan. Kun nappia klikataan, nappi lähettää viestin, jonka Kurpitsa vastaanottaa, ja vaihtaa asustettaan.
- Veitsen ulkonäön valitseminen
 - Tee veitselle useita asusteita ja lisää aloitusnäkyyn nappi kuten Kurpitsan kanssa yllä.
 - Veitsen leikkuujäljen kokoa ja väriä voi myös muuttaa kun Veitsi vastaanottaa viestin (kynän kokoa ja väriä muuttamalla).