Labyrintti



Kerää aarteita labyrintista samalla kuin siellä liikkuu haamu. Seiniksi käyvät mm. vaaralliset laserit ja lava, mutta pienellä lisävaivalla niistä voi tehdä myös kiinteät ja vaarattomat Mallipeli Labyrintti, tekijänä Cherubi-chan

🗆 Pelihahmon toiminta

- □ Piirrä pelihahmo.
- □ Laita pelihahmolle "kun painetaan vihreää lippua" ► ja sen jälkeen ikuisesti-silmukka, jonka sisältö ohjelmoidaan seuraavaksi:
- Aseta pelihahmo ikuisesti-silmukan sisällä seuraamaan hiirtä eli osoittamaan kohti hiirtä ja sitten liikkumaan esim. 5 askelta. Liiku -komento liikuttaa hahmoa siihen suuntaan kuin mihin se osoittaa.
- □ Korjaa liikkumista niin, että hahmo liikkuu vain jos hiiren nappi on painettuna.

🗆 Labyrintti

- □ Piirrä labyrintti uudeksi hahmoksi (**älä** taustaan). Piirrä labyrinttihahmoon vain labyrintin seinät!
- □ Varmista, että labyrintin käytävät ja mahdolliset oviaukot ovat tarpeeksi suuria pelihahmolle.
- Siirrä labyrintti sopivaan kohtaan ja anna sille mene sijaintiin x:
 y: -komento pelin alussa (numerot komentoon tulevat labyrintin sen hetkisen sijainnin mukaan).
- Siirrä pelihahmo aloituspaikkaansa (pelihahmo ei saa koskea labyrinttiin) ja anna sillekin komento mennä pelin aluksi siihen. Laita tätä varten uusi P -palikka.
- Ohjelmoi pelihahmo odottamaan pelin alusta 0.1 sekuntia (jotta kaikki hahmot ehtivät paikoilleen), ja sen jälkeen odottamaan kunnes se koskettaa labyrinttia. Kosketuksen jälkeen näytä esimerkiksi jokin puhekupla pelihahmolla ja pysäytä sitten peli, koska seinään osuessa pelin häviää.
- Aseta pelihahmo pysymään yhdessä asennossa komennolla aseta kiertotyyliksi: älä kierrä, jotta hahmo ei voi pyörähtää vahingossa labyrintin päälle. Anna tämä komento hahmolle heti pelin alussa.

□ Aarteen lisääminen labyrinttiin

- 🗆 Piirrä aarrehahmo.
- □ Raahaa aarrehahmo kohtaan, josta se aloittaa aina. Anna aarrehahmolle komento mennä sinne pelin alussa.
- □ Siirry pelihahmon koodiin ja ohjelmoi sille aarteen kerääminen: Kun P-nappia klikataan, odota 0.1 sekuntia ja sen jälkeen odota kunnes kosketaan aarteeseen. Jos haluat, että pelin voittaa heti

silloin, niin pysäytä nyt peli, ja jatka vihollisen koodaamiseen. Jos haluat, että aarteita on useita, jatka:

- Odota pieni aika, ja sitten lähetä "Aarre löydetty" -viesti ja laita hahmo lopuksi sanomaan haluamasi puhekupla. Jatka aarteiden etsintää lisäämällä ensimmäisen odottelun ja lopullisen löytämisen ympärille ikuisesti -silmukka.
- □ Tee pisteet-muuttuja.
- Siirry aarteen skripteihin. Kun se vastaanottaa "Aarre löydetty" -viestin, lisää yksi piste.
- □ Tämän jälkeen laita aarre uuteen paikkaan, eli menemään satunnaiseen sijaintiin.
- Lisää paikan arpomisen ympärille toista kunnes (ei (koske labyrinttiin)) ja (ei (koske pelihahmoon)) -silmukka, jotta paikka ei voi olla seinän sisällä tai heti uudelleen pelihahmon kohdalla.
- □ Aseta pisteet pelin alussa nollaan.

🗆 Vihollinen

- □ Piirrä vihollishahmo.
- Raahaa vihollishahmo aloituspaikkaansa ja anna sille komento mennä sinne pelin aluksi.
- □ Aseta vihollishahmo liikkumaan ikuisesti eteenpäin esim. 2 askelta kerrallaan.
- □ Aina, jos liikkumisen jälkeen vihollinen koskettaa labyrinttia, se peruuttaa vastaavasti esim. -2 askelta.
- □ Toteutetaan vihollisen suunnan vaihtuminen:
 - □ Tee uusi lohko nimeltä "Vaihda suuntaa".
 - Lisää lohkon sisällöksi eli Määrittele Vaihda suuntaa -palikan perään

jos-niin, muuten-palikka, ja sen ehdoksi satunnaisluvun valinta väliltä 1-2 = 1 (eli jos nopasta tulee 1).

- □ Jos tuli 1, niin käännytään oikealle (90), muuten käännytään vasemmalle (-90). 90 tarkoittaa, että käännytään suoraan sivulle.
- □ Lisää "Vaihda suuntaa" -komento eli lohkosi kutsu sen jälkeen, kun vihollinen peruuttaa seinään törmättyään.
- □ Anna viholliselle pelin alussa käsky olla pyörimättä (kuten pelihahmolle aiemmin).
- □ Luo viholliselle myös toinen toiminto, joka käynnistyy vihreästä lipusta, jotta se vaihtaa suuntaa muutenkin silloin tällöin: laita vihollinen ensin vaihtamaan suuntaa (juuri tehdyllä lohkolla) ja sitten odottamaan 2 sekuntia. Aseta nämä komennot ikuisestisilmukkaan.
- □ Tee pelihahmolle tai viholliselle komentosarja, jossa ensin pelin alusta lähtien odotetaan, kunnes kosketaan viholliseen/pelihahmoon ja sitten pysäytetään peli jollain halutulla tavalla.
 - □ Ennen pelin pysäytystä voit laittaa hahmon sanomaan jotain.
 - □ Jos haluat olla varma, ettei edellisen pelin loppu lopeta uuttakin peliä, laita ennen äskeistä odota kunnes -palikkaa odota 0.1 s -komento.

Ekstra 1: Kiinteiden seinien ohjelmointi

- Poista pelihahmolta toiminto, että peli pysähtyy, jos kosketus labyrintin kanssa tapahtuu.
- □ Lisää pelihahmolle liikkumisen jälkeen komento, että jos se koskettaa labyrinttiin, se peruuttaa vastaavan määrän kuin se juuri ennen sitä liikkui, esim. -5 askelta.

Muita ekstroja:

- □ Lisää sokkeloon jotakin väriä, mitä ei saa koskettaa, koska se on vaarallista.
- □ Haamuja vihollisiksi, jotka pääsevät seinien läpi.
- Fiksumpia vihollisia, jotka oikeasti jahtaavat hahmoa (Ks. esim. Linkki Luokan video Tekoäly Youtubesta)