

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 (älä piirrä esim. sivusta, ettei hahmon tarvitse pelissä kääntyä)
- Laita pelihahmolle aluksi ”kun painetaan vihreää lippua” -palikka (Tapahtumat) ja sen jälkeen ikuisesti -palikka, jonka sisällä kohta ohjelmoimme liikkumisen
- Aseta pelihahmo ikuisesti seuraamaan hiirtä eli vuorotellen kääntymään 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
- Laita pelin alkuun, ennen ikuisesti silmukkaa, että ohjelma odottaa kunnes hiiren nappi ei enää ole painettuna (vihreän lipun

painallus)

Labyrintti

- Piirrä labyrintti uudeksi hahmoksi (älä taustaan)
 - Vaihda asusteen kuva vektoritilaan piirtoalueen oikeasta alakulmasta
 - Tee seiniä esim. oikean laidan neliötyökalulla
 - Siirrä tai venytä/kutista seiniä tarvittaessa 'hiiri' tai "uudelleenahmota" -työkaluilla
 - Kaarevia seiniä voit tehdä ympyrätyökalulla, kun litistät niitä vain "uudelleenahmota" -työkalulla. Valitse seinä aina ensin kerran klikkaamalla, jotta näet pisteet joiden kautta reunaviivan pitää kulkea. Lisää pisteitä saat käyttöösi klikkaamalla kuvion reunaa pisteettömästä kohdasta. Turhan reunapisteen voit poistaa sitä kerran klikkaamalla.
- Varmista, että labyrintin käytävät ja mahdolliset oviaukot ovat tarpeeksi suuria pelihahmolle
- Siirrä labyrintti sopivaan kohtaan ja anna sille "mene kohtaan x: y: " -komento pelin alussa (numerot komentoon tulevat sen hetkisen sijainnin mukaan)
- Siirrä pelihahmolle aloituspaikkaansa ja anna sillekin komento mennä pelin aluksi siihen (pelihahmo ei saa koskea labyrinttiin). Anna tälle uusi "kun painetaan vihreää lippua" -palikka
- Ohjelmoi pelihahmo odottamaan pelin alusta 0.1 sekunnin jälkeen kunnes se koskettaa labyrinttia. Kosketuksen jälkeen näytä esimerkiksi jokin puhekupla pelihahmolla ja pysäytä sitten peli.
 - Jos pelihahmo luulee koskettavansa labyrinttiin silloinkin, kun se ei kosketa, muuta labyrintti bittikarttatilaan tai testaa labyrinttiin kosketus värillä
- Aseta pelihahmo pysymään yhdessä asennossa joko sen asetuksista tai käytä komentoa "asetta pyörimistapa: älä kierrä", jotta

se ei voi pyörähtää labyrintin päälle

Aarteen lisääminen labyrinttiin

- Piirrä uusi aarrehahmo
- Raahaa aarrehahmo kohtaan, josta se aloittaa aina. Anna aarrehahmolle komento mennä sinne pelin alussa.
- Siirry pelihahmon skripteihin ja ohjelmoi sille aarteen keräys: Kun vihreää lippua klikataan, odota 0.1 sekuntia ja sen jälkeen odota kunnes kosketaan aarteeseen. Tee kohta A tai B:
 - A) Näytä pelihahmolla kosketuksen jälkeen jotain puhekuplaa esim. 2 sekuntia ja pysäytä sitten peli. Näin labyrintista kerätään vain yksi aarre.
 - B) Osa 1: Lähetä odotuksen jälkeen "Aarre löydetty" -viesti, näytä haluamasi puhekupla ja jatka aarteiden etsintää lisäämällä odottelun ja löytämisen ympärille ikuisesti -silmukka
 - B) Osa 2: Siirry aarteen skripteihin. Sen vastaanottaessa "Aarre löydetty" -viestin, aseta se arpomaan uusi satunnainen x ja y -sijainti.
 - B) Osa 3: 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

Vihollinen

- Piirrä uusi vihollishahmo
- Raahaa vihollishahmo aloituspaikkaansa ja anna sille komento mennä sinne pelin aluksi
- Aseta vihollishahmo kulkemaan ikuisesti eteenpäin esim. 2 askelta kerrallaan
- Aina, jos liikkumisen jälkeen vihollinen koskettaa labyrinttia, se peruuttaa vastaavasti esim. -2 askelta

- Toteuta vihollisen suunnan vaihtuminen
 - Luo uusi "Vaihda suuntaa" -lohko
 - Lisää lohkon määritelmäksi, että jos nopasta arvottava luku väliltä 1-2 on 1 niin käännetään oikealle, muuten käännetään vasemmalle (suoraan sivulle on +/-90 astetta)
 - Lisää "Vaihda suuntaa" -komento seinään törmäämiseen peruutuksen jälkeen
 - Anna viholliselle pelin alussa käsky olla pyörimättä
- Luo viholliselle myös toinen toiminto, joka käynnistyy vihreästä lipusta, jotta se kääntyy myös satunnaisilla hetkillä. Aseta vihollinen ensin vaihtamaan suuntaa (juuri tehdyllä lohkolla) ja sitten odottamaan 2 sekuntia. Aseta nämä komennot ikuiseen silmukkaan.
- Tee pelihahmolle tai viholliselle komentosarja, jossa ensin pelin alusta lähtien odotetaan kunnes osutaan viholliseen/pelihahmoon ja sitten pysäytetään peli jollain halutulla tavalla
 - Jos haluat olla varma, ettei edellisen pelin loppu lopeta uuttakin peliä, laita ennen "odota kunnes" -palikkaa odota 0.1 s -komento

Valinnainen: Kiinteiden seinien ohjelmointi

- Poista pelihahmolta toiminto, että peli pysähtyi, jos kosketus labyrintin kanssa tapahtui
- Lisää pelihahmolle liikkumisen jälkeen komento, että sen koskettaessa labyrinttiin se peruuttaa vastaavan määrän kuin se juuri ennen sitä liikkui, esim. -5 askelta

Valinnaisia jatkoideoita

- Lisää peliin pisteet
- Lisää sokkeloon jotain väriä mihin ei saa koskettaa, koska se on vaarallista
- Haamuja vihollisiksi, jotka pääsevät seinien läpi
- Fiksumpia vihollisia, jotka oikeasti jahtaavat hahmoa