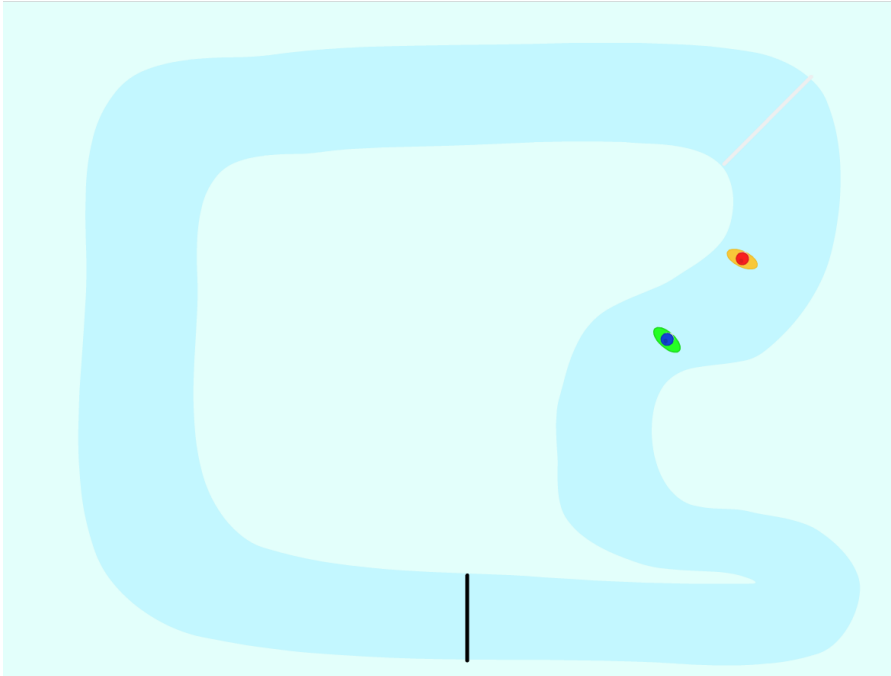


Luistelupeli



Pelissä luistellaan kilpaa kaveria vastaan. Varo kuitenkin joutumasta hankeen, sillä hankeen luistellut joutuu aloittamaan alusta. Mallipeli Luistelupeli, tekijänä Antonbury

Piirrä grafiikat

- Piirrä pelihahmo. Pelihahmo kannattaa piirtää ylhäältä nähtynä siten, että sen liikkumissuunta on oikealle.
- Piirrä rata, jota pitkin pelaajat liikkuvat. Rajaa rata yhtenäisellä värillä, jotta radalta suistuminen on helppo tarkastaa. Piirrä radalle myös eriväriset lähtö-/maaliviiva ja checkpoint, joiden perusteella tarkastetaan luisteltujen kierrosten määrä.

Toteuta pelaajan liikkuminen

- Laita pelaaja pelin alussa lähtöviivan taakse katsomaan menosuuntaan.
- Luo muuttuja, johon tallennetaan pelaajan nopeus ja aseta se pelin alussa nolaksi.

- Laita haluamasi nappulat kääntämään pelaajaa,
- Laita haluamasi nappulat pienentämään ja kasvattamaan pelaajan nopeutta. Kannattaa säätää nopeudelle tietyt maksimi- ja minimiarvot joiden ylittyessä nopeutta ei enää kasvateta/pienennetä.
- Toteuta pelaajan palauttaminen alkuun kun pelaaja luis-telee pois radalta
 - Siirrä pelaajan alkuun siirtävä koodi suoritettavaksi kun vastaanotetaan viesti (muista nimetä viesti kuvaavasti) ja laita tämä viesti lähtemään pelin alussa.
 - Tarkasta pelin kuluessa, koskettaako pelihahmo rataa reunustavaa väriä ja mikäli koskettaa, lähetä viesti pelaajan siirtämisestä takaisin alkuun.
- Toteuta pelin päätyminen
 - Pelaajan alkuun siirtämiseen vaadittujen toimien jälkeen laita peli odottamaan, kunnes pelaaja on ylittänyt ensin lähtöviivan, sitten puolivälin checkpointin ja lopulta uudelleen maaliviivan, jolloin tiedetään pelaajan päässeen radan ympäri. Halutessasi voit odottaa useammankin kierroksen ajan toistamalla odotuksia.
 - Kun pelaaja on maalissa, laita peli päättymään haluamallasi tavalla. Pelihahmo voi esimerkiksi sanoa jotain, tausta voi vaihtua tai pelaajalle voidaan esimerkiksi kertoa peliin kulunut aika.
- Luo toisen pelaajan ohjaama hahmo kloonaamalla ensimmäinen hahmo.
- Tee hahmoon tarvittavat muutokset

- Muuta toisen pelaajan värejä.
- Siirrä toinen pelaaja aloittamaan toisesta kohdasta.
- Laita uudelle pelaajalle oma alkuunpalaamisviesti.
- Vaihda toisen pelaajan ohjaamiseen käytetyt näppäimet.
- Tee muut mahdollisesti tarvittavat muutokset kuten erillinen lopetustausta tai viesti uudelle hahmolle.

Laajennusideoita

- Laita luistimet jättämään jälki jäähän
- Mahdollisuus valita, montako kierrosta kisassa luistellaan
- Radalta poistuminen hidastamaan vauhtia alkuun viemisen sijaan