



- When**  **clicked** aseta pelaaja siirtymään tähän alkupisteeseen **go to x: y:** -palikkaa käyttäen.
- Avaa hahmon asetukset sinisestä i-pallosta ja käännä hahmoa kunnes se osoittaa hyvään suuntaan. Anna pelaajalle alkupaikkaan siirtymisen jälkeen komento kääntyä tähän suuntaan (**point in direction**).
- Luo muuttuja (**Make a Variable**), johon tallennetaan pelaajan nopeus ("speed"). Tee tästä muuttujasta hahmokohtainen (**For this sprite only**).
- Aseta nopeus paikan ja suunnan asetuksen jälkeen nolaksi (**set speed to**).
- Laita haluamasi nappulat kääntämään pelaajaa.
 - Tee uuden **When**  **clicked** -palikan alle ikuinen (**forever**) silmukka, jossa testataan (**if**) ensin onko nuolinäppäin oikealle painettu (**key right arrow pressed?**). Tässä tapauksessa käännä hahmoa oikealle (**turn right 5 degrees**).
 - Ikuisen silmukan sisään, edellisen testin jälkeen, tee toinen testi, jossa testataan ja tehdään vasemmalle kääntyminen.
- Laita haluamasi nappulat pienentämään ja kasvattamaan pelaajan nopeutta. Kannattaa säätää nopeudelle tietyt maksimi- ja minimiarvot joiden ylittyessä nopeutta ei enää kasvateta/pienennetä.
 - Testaa ikuisessa silmukassa seuraavaksi onko nuolinäppäin ylös painettu. Jos se on, muuta nopeuden arvoa esim. 0.05 (**change speed by 0.05**).
 - Tee neljänneksi peräkkäiseksi testiksi jarrutuksen testaaminen. Se voi olla kovempi. Jos nuolinäppäin alas on painettu, muuta nopeutta esim. -0.1.
 - Nopeudelle saa ylärajan, jos nopeutta kasvatetaan vain jos (**if**) se on esim. alle 2 (**nopeus <2**).
- Toteuta pelaajan palauttaminen alkuun, kun pelaaja luis-

teele pois radalta

- Siirrä pelaajan alkuun siirtävä koodi suoritettavaksi, kun vastaanotetaan viesti (muista nimetä viesti kuvaavasti, esim. **when I receive start again**). Laita tämä viesti lähtemään (**broadcast**) pelin alussa.
- Tarkasta tämän jälkeen ikuisesti (**forever**), koskettaako pelihahmo rataa reunustavaa väriä (**touching color**) ja mikäli koskettaa, lähetä viesti pelaajan siirtämisestä takaisin alkuun (**broadcast**).
- 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 (3* **wait until** ja **touching color**). Halutessasi voit odottaa useammankin kierroksen ajan toistamalla odotuksia (**repeat**).
 - Kun pelaaja on maalissa, laita peli päättymään haluamallasi tavalla. Pelihahmo voi esimerkiksi sanoa jotain (**say for secs**), tausta voi vaihtua (**switch backdrop to**) tai pelaajalle voidaan esimerkiksi kertoa peliin kulunut aika (**say timer for secs**).
- Luo toisen pelaajan ohjaama hahmo kopioimalla ensimmäinen hahmo.
- Tee hahmoon tarvittavat muutokset
 - Muuta toisen pelaajan värejä.
 - Siirrä toinen pelaaja aloittamaan toisesta kohdasta.
 - Laita uudelle pelaajalle oma alkuunpalaamisviesti (**broadcast /**

when I receive).

- 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