Matopeli



Tässä pelissä ohjaillaan matoa. Madon pituus kasvaa, kun se kerää ruokaa, mutta se kuolee, jos se vahingossa koittaa syödä itseään. Mallipeli Matopelimalli, tekijänä Cherubi-chan

□ Kääntyvä mato

- Tee uusi hahmo: Mato, joka on esim. vain yksinkertainen symmetrinen, pyörehtävä madonpala. Älä siis tee koko pitkää matoa!
 - $\Box\,$ Jos piirsit madon itse, tarkista, että sen keskipiste on kohdallaan
 - □ Jos haluat, voit tehdä päälle eri asusteen kuin kehonosalle, mutta koko mato voi koostua myös identtisistä palasista.
 - □ Jos piirrät pelille taustan, varmistu siitä, että on olemassa varmasti jokin väri, jota siinä ei ole (myöhemmän väritarkistuksen vuoksi)
- Tee madolle ikuiseen silmukkaan neljä peräkkäistä testiä, joissa tarkistetaan jos jokin nuolinäppäin on painettuna. Nuolinäppäimestä riippuen anna madolle käsky osoittaa aina sitä vastaavaan suuntaan.

🗆 Liikkuva mato

- □ Luo uusi muuttuja: Aika-askel (kaikille hahmoille). Tämä muuttuja tulee kuvaamaan sitä miten usein mato liikkuu.
- \Box Aseta aika-askel pelin alussa esim. arvoon 0.3 (s)
- □ Käske matoa pelin alusta lähtien ikuisesti vuorotellen liikkumaan ja odottamaan aika-askeleen verran

🗆 Ruoka

- □ Tee uusi hahmo: Ruoka (tämäkään ei saa sisältää väriä, jolla myöhemmin tarkastamme osuuko mato itseensä)
- □ Aseta ruoka pelin aluksi satunnaiseen x- ja y-koordinaattiin
- Paikan asetuksen jälkeen ruoka odottaa kunnes mato koskee siihen
- □ Sijoita paikan arpominen ja odotus ikuiseen silmukkaan, jotta ruoka vaihtaa paikkaa aina, kun mato saa sen (eli näyttää kuin mato söisi ruoan ja peliin tulisi uusi ruoka)
- Bonus: Laita paikan arpomisen ympärille "toista kunnes ei kosketa matoa" -silmukka, jos haluat, että ruoka ei voi ilmestyä suoraan madon kohdalle

🗆 Madon kasvaminen

- □ Luo uusi muuttuja: Pituus (tai pisteet) kaikille hahmoille
- \Box Aseta pituus pelin alussa arvoon 1 (myös pisteet, jos valitsit sen)
- □ Lisää ruoalle komento kasvattaa pituutta yhdellä aina, kun mato on osunut siihen
- □ Siirry madon skripteihin. Aseta se tekemään itsestään uusi klooni aina aika-askeleen odotuksen jälkeen (liikkumisen skripti). Klooneja tippuu matkalle ja näyttää, että mato kasvaa.

- Jos madon palaset ovat liian tiukassa, kokeile suurempaa askelta liikukomennossa. Jos madon palaset päinvastoin ovat liian harvassa, kokeile pienempää arvoa.
- Luo uusi muuttuja: Monesko olen. Muuttujaa luotaessa klikkaa, että se on hahmokohtainen eli kukin klooni laskee omaa järjestysnumeroaan.
- □ Kun klooni aloittaa, se asettaa "monesko olen" muuttujan arvoon 2 (se on jonossa toisena pään takana)
- □ Aseta klooni tämän jälkeen ikuisesti vuorotellen odottamaan aika-askeleen verran ja sitten lisäämään "monesko olen" arvoa yhdellä
- □ Lisää ikuiseen silmukkaan vielä ennen odotuskomentoa testi: jos "monesko olen" >"pituus" niin klooni poistetaan

□ Törmäystarkistus

- Piirrä matohahmon keskelle suhteellisen pieni piste jollakin värillä, jota pelissä ei ole muualla
 - Taustasta ja hahmoista löytyy yleensä puhtaan mustaa ja valkoista. Niitä siis ei kannattane käyttää.
- Lisää madon pään komentoihin (jotka alkoivat vihreästä lipusta) liikkumiskomennon jälkeen, että jos se koskee äsken valittua väriä niin lähetetään viesti "Maalaa lopputilanne" ja odotetaan. Tämän jälkeen pysäytä kaikki.
- Kun mato (ja kaikki sen kloonit) vastaanottavat viestin "Maalaa lopputilanne", aseta ne leimaamaan itsensä (Laajennuksista kynä-komennot), muuten kloonit vain häviävät ja pelaajalle saattaa jäädä epäselväksi miksi peli pysähtyi
- Pelin alussa pyyhi pelialue

1 Extra - Pää- ja kehoasusteet

- □ Tee madolle kokonaisuudessaan kaksi asustetta: pää ja keho, nimeä asusteet (kuvan vasemman ylälaidan päällä)
- □ Kun peli alkaa aseta mato valitsemaan pääasuste
- 🗆 Kun klooni aloittaa aseta se valitsemaan kehoasuste

2 Extra - Snake 2

- Luo madolle uusi vihreästä lipusta käynnistyvä odotus kunnes mato on liian oikealla (esim. x >210). Tällöin aseta pää kohtaan x = -210. Aseta odotus ja paikanasetus ikuisesti -silmukan sisään.
- Tee vastaava pelin alusta käynnistyvä testi vasemmanlaidan tarkistukseen (tee tämä uuden "kun klikataan vihreää lippua" -palikan alle)
- □ Tee vastaavasti ylä- ja alalaidan tarkistus. Y-akselilla sopiva raja voi olla esimerkiksi 150 ja -150