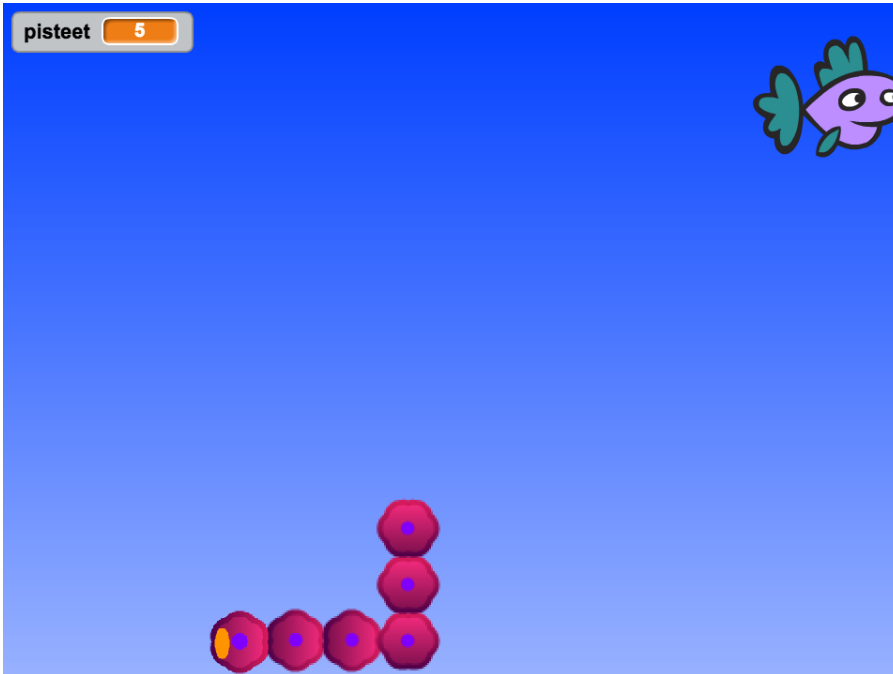


Matopeli



Tässä pelissä ohjataan 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. Voit tehdä päälle eri asusteen kuin kehonosalle, mutta koko mato voi koostua myös identtisistä palasista.
 - Jos piirsit madon itse, tarkista, että sen keskipiste on kohdallaan
 - Jos piirät 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 muut-

tuja tulee kuvaamaan sitä miten usein mato liikkuu.

- Aseta aika-askel pelin alussa esim. arvoon 0.3 (s)
- Käske matoa pelin alusta lähtien ikuisesti vuorotellen liikkumaan ja odottamaan aika-askeleen verran
 - Määritä liikkeen askelmääräksi esim. koko - 10 askelta (koko löytyy ulkonäköpalikoista).

Ruoka

- Tee uusi hahmo: Ruoka (tämäkään ei saa sisältää väritarkastukseen varattua väriä)
- 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
- 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). Kloonija tippuu matkalle ja näyttää, että mato kasvaa.

- Jos madon palaset ovat liian tiukassa, kokeile askelmäärän (koko - 10) tilalle numeroa 10 pienempiä arvoja. Jos madon palaset päinvastoin ovat liian harvassa, kokeile suurempia arvoja. Voit myös laskutoimituksen sijasta arvioida madon todellisen halkaisijan.
- Luo uusi muuttuja: Monesko olen, joka 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 ikuisen 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
 - 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, 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