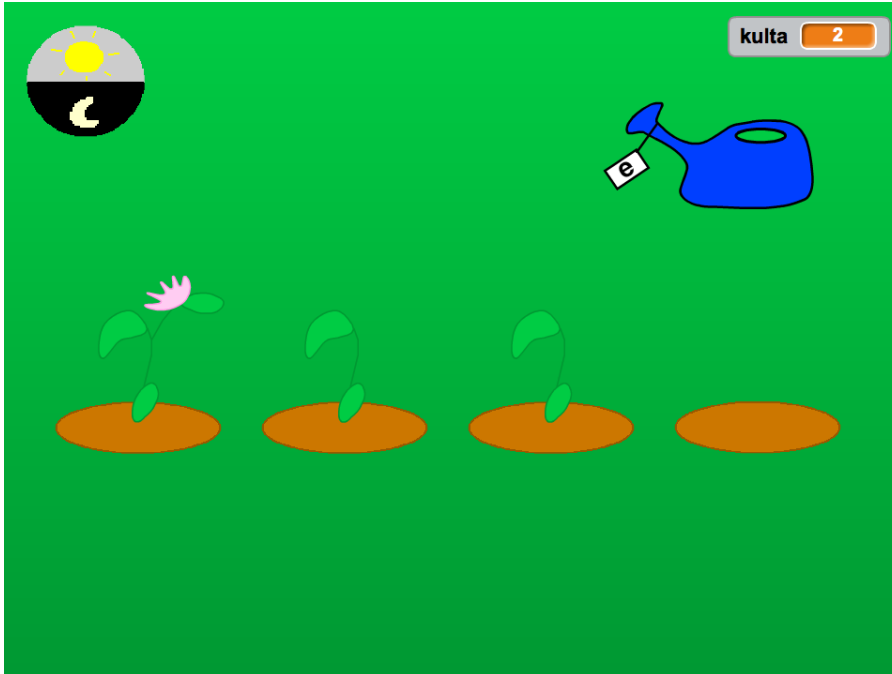


Puutarhapeli



Hanki taimia kullalla ja odota, että ne kasvavat parissa päivässä. Päivän saat vaihtumaan aurinkokelloa klikkaamalla. Puutarhan pitäminen on kuitenkin riskialtista ja öisin kasvit saattavat tulla syödyksi. Mallipeli Puutarhapeli, tekijänä linkki

Viljeltävä kasvi

- Piirrä tyhjä multapenkki -hahmo
- Piirrä hahmolle muutama asuste lisää (kopioi multapenkki-asustetta, ettei kasvi näytä siirtyvän), kaikki vaiheet taimesta valmiiseen kasviin, joka tuottaa hedelmää
- Nimeä kukan asusteet fiksusti
- Siirrä multakasa kukkapenkin vasemmanpuoleisimpaan laitaan ja käske sen mennä sinne pelin aluksi
- Tee kukat oikeastaan klooneina. Luo klooni, siirrä alkuperäistä kukkaa esim. 100 askelta oikealle ja toista tämä vaikka neljä kertaa.
- Aseta alkuperäinen multakasa piiloon

- Aseta kloonit näkyviin niiden synnyttyä
- Taimien istutus
 - Aseta klooneille pelin aluksi multakasa -asuste
 - Kun hahmoa (tai siis kloonია) klikataan, tarkista onko sen asuste # 1, eli onko sillä käytössä sen ensimmäinen asuste (ulkonäkö-komennot). Jos hahmo näytti multakeolta, vaihda sen asusteeksi 1. taimiasuste.

Kasvien kasvaminen

- Piirrä uusi aurinkokello-hahmo
- Aseta aurinkokello oikeaan paikkaansa ja osoittamaan suuntaan 90 (oikealle)
- Kun pelaaja klikkaa aurinkokelloa, lähetä viesti "vuorokausi vaihtuu" mutta älä odota
- Komenna aurinkokelloa pyörähtämään kokonainen ympyrä viestin lähetyksen jälkeen. Kokonainen ympyrä on 360°, kuinka paljon pitää kerralla kääntyä, jos haluaa pyörähtää koko ympyrän esim. 10 käännähdyksellä?
- Kun kasvi vastaanottaa viestin "vuorokausi vaihtuu", se vaihtaa seuraavaan asusteeseen
- Rajoita asusteen vaihtoa niin, että vain kasvit, joiden asuste # >1, voivat kasvaa vuorokauden vaihtuessa
- Rajoita asusteen vaihtoa myös niin, että kasvi ei voi enää kasvaa, jos se on viimeisessä vaiheessaan

Kukkakauppatoiminta

- Kun kasvia klikataan, testaa onko se viimeisessä vaiheessaan
- Jos kasvi oli viimeisessä vaiheessaan, poimi se eli vaihda asus-

teeksi multakeko

- Luo muuttuja nimeltä "kulta"
- Aseta pelaajalle pelin aluksi haluamasi määrä kultaa ensimmäisiä istutuksia varten
- Palaa siihen kohtaan koodia, missä multakeko muuttui taimeksi. Estä taimen istutus, jos kultaa ei ole tarpeeksi
- Jos rahaa oli tarpeeksi, poista pelaajalta istutukseen kulunut määrä kultaa
- Kun kasvi sitten poimitaan valmiina, kasvata kullan määrää sopivasti
- Testaa ohjelmaa
 - Testaa, että kultaa tosiaan kuluu, kun istutetaan
 - Testaa, että istutus estyy vasta, kun kulta ei riitä
 - Testaa, että satoa kerätessä kullan määrä kasvaa
- Puutarhavaras
 - Piirrä puutarhavaras-hahmo
 - Piilota puutarhavaras pelin alussa
 - Kun varas vastaanottaa viestin "vuorokausi vaihtuu", heitä noppaa siitä lähetetäänkö "varas saapuu" -viesti. Noppaa voit heittää esim: Jos satunnainen luku 1-10 >6.
 - Kun varas vastaanottaa viestin "varas saapuu" tee:
 - Aseta varkaalle aloituspaikka (esim. vasempaan laitaan)
 - Aseta varas näkyviin
 - Valinnainen: Aseta varas sanomaan jotain

- Aseta varas liukumaan toiselle puolelle puutarhaa
- Aseta varas piiloon
- Kun kasvi vastaanottaa viestin "varas saapuu" tee:
 - Muuta asuste kasvittomaksi satunnaisilla kerroilla. Heitä esimerkiksi jälleen noppaa satunnaisella numerolla.

Valinnainen: Kastelukannu

- Piirrä kastelukannu, jossa on vielä hintalappu jäljellä
- Piirrä vielä kaksi asustetta: hintalaputon täysi, hintalaputon tyhjä
- Aseta asusteeksi pelin alussa hintalapullinen versio
- Kun kannua klikataan, testaa onko kultaa tarpeeksi kannun ostamiseen
- Jos kultaa oli tarpeeksi vaihda asusteeksi täysi kastelukannu
- Vähennä kultaa sen mukaan miten paljon kastelukannu maksoi
- Kastelun vaikutus kasviin
 - Valitse kastelukannun asetuksista, että pelaaja voi raahata sitä hiirellä
 - Testaa kasvin skripteissä koskettaako kastelukannu sitä ja onko sen asuste "täysi". Toisen hahmon asustetta voi testata tuntoaisesti "x-sijainti of <joku hahmo >" -palikalla, kun siihen vaihtaa:

"costume name of Kastelukannu" (costume name = asusteen nimi)

- Jos edellinen testi piti paikkansa, testaa sitten onko kasvi istutettu muttei vielä valmis
- Jos tämäkin testi piti paikkansa, aseta kasville seuraava asuste ja lähetä viesti "tyhjenna kastelukannu" ja odota (ettei muut kasvit ehdi kasvaa myös)
- Kun kastelukannu saa viestin tyhjennyksestä, vaihda sille sen tyhjä asuste
- Kun kastelukannu saa viestin vuorokauden vaihtumisesta, vaihda sille sen täysi asuste, jos asuste ei ole hintalappullinen (tai jos asuste on tyhjä)

Laajennusideoita

- Monenlaisia kasveja, esim:
 - halpoja ja kalliita
 - usein tai harvoin varkaan suuhun joutuvia
- Kastelukannua muistuttava lannoite, joka voi olla vaikkapa tehokkaampaa mutta uusiutumaton toisin kuin kastelukannun vesi
- Uusia kukkapenkkipaikkoja ostettaviksi kullalla