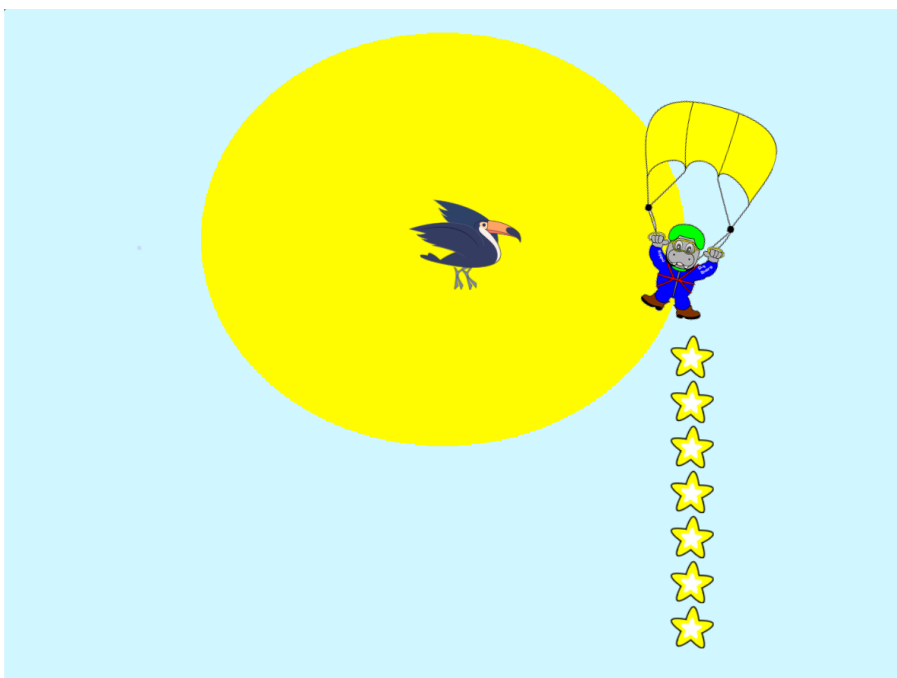


# Sepon Laskuvarjopeli



Auta Seppoa laskeutumaan varjollaan turvallisesti. kerää tähtiä ja varo lintuja. Sepon Laskuvarjopeli, Alkuperäinen tekijä Leo Pynnönen.

## Valitaan hahmot.

- Piirrä Seppo.
- Piirrä/valitse Sepon keräilykohde.
- Piirrä/valitse Sepon pahin pelko.
- Piirrä Tausta, jossa Seppo liittää.

## Sepon alustus


- Siirrä Seppo pelin ylä-laitaan keskelle niin, että vain Sepon jalat näkyvät.
- Ota Sepolle tapahtuma välilehden alta **kun klikataan** 🚩.
- Raahaa tämän perään **mene kohtaan x: y:** , jossa on nyt oikeat koordinaatit.

- Laita Seppo osoittamaan oikealle eli **osoita suuntaan 90**.
  - Tämän jälkeen haluamme, että Seppo laskeutuu näkyville varjonsa kanssa. Esim. Ohjauspalikka **toista 10 kertaa** toimii tässä hyvin.
  - Toistosilmukan sisällä **lisää y:n arvoon -10** on hyvä alku, mutta tarkat arvot riippuvat Sepposi koosta.
  - Kokeile, että Seppo laskeutuu mielestäsi sopivalle tasolle.
- Sepon liike**
- Tee uusi **muuttuja** nimellä X(koordinaatisto) ja ruksaa kaikille hahmoille.
  - Raahaa palikka **asetta X arvoon 0** aikaisempien koodien perään.
  - Seuraavaksi tarvitsemme **ikuisesti-silmukan**, jonka sisälle loput Sepon liikettä ohjaavat koodit tulevat.
  - Ensimmäisenä silmukkaan tarvitaan kaksi **jos, niin** -palikkaa.
  - Ensimmäisen jos, niin -palikan ehdoksi laitamme **onko näppäin nuoli oikealle painettu** ja toisen ehto on vastaavasti **onko nuoli vasemmalle painettu**.
  - Jos nuoli oikealle on painettu, **lisää muuttujan x: arvoon 0.5**.
  - Niin ikään: Jos nuoli oikealle on painettu **käännä (oikealle) 1 astetta**.
  - Tee kaksi aikaisempaa kohtaa samaan tapaan, mutta vasenta nuolta käyttäen. Muista kääntyä vasemmalle ja vähentää x:n arvoa (-0.5).
  - Seuraavaksi **ikuisesti-silmukassa lisää x:n arvoon X**. Näin Seppo

liikkuu sivusuunnassa tekemäsi muuttujan  $X$  verran.

- Jotta Seppo ei liitäisi loputtomasti yhteen suuntaan lisätään ikuisesti silmukkaan palikat **asetta  $X$  arvoon  $X$  kertaa  $0.9$**
- Käännetään Seppo myös suoraan: **jos suunta on suurempi kuin  $90$ , niin käänny vasemmalle  $0.5$  astetta.**
- Ja vastaava oikealle **jos  $90$  on suurempi kuin suunta, niin käänny oikealle  $0.5$  astetta.**

## Sepon Pisteet

- Tee uusi muuttuja "Score"(tai vastaava) ja ruksaa kaikille hahmoille.
- Ja toinen uusi muuttuja "High Score" ja ruksaa kaikille hahmoille SEKÄ pilvimuuttuja.
  - \*HUOM\* Vain pidempään scratchia käyttäneet vahvistetut tilit voivat käyttää pilvimuuttujia. Jos et näe pilvimuuttuja vaihtoehtoa muuttujaa luodessasi, hyppää niiden kohtien ohi, joissa se mainitaan.
- Mennään kerättävän hahmon koodeihin ja raahataan sille **kun klikataan **.
- Tämän jälkeen **asetta Score arvoon  $0$  ja piilota kerättävä hahmo.**
- Laitetaan kerättävä hahmo **ikuisesti luomaan itsestään  $10$  kloonina ja odottamaan  $0.1$  sekuntia** jokaisen kloonin luonnin välissä.
- Ennen jokaista  $10$  kloonin joukkoa laitetaan kerättävä **menemään satunnaiseen  $x$  sijaintiin väliltä  $210 - -210$  y  $-180$** , eli minne tahansa alalaitaan.
- Viimeiseksi **odotetaan satunnaisluku väliltä  $2 - 4$  sekunttia.**
- Aloitetaan uusi koodinpätkä kerättävälle **kun aloitan kloonina**

-palikalla.

- Näytetään sen alussa klooni.
  - Otetaan toista kunnes ja laitetaan ehdoksi ensin tai -palikka toiminnoista, ja sen tyhjiin koloihin koskettaako Seppoa ja y-sijainti on suurempi kuin 175.
  - Toistosilmukan sisällä lisätään y:n arvoon 6.
  - Silmukan jälkeen tarkistetaan uudestaan jos kerättävä koskettaa Seppoa.
  - Tässä kohtaa voi lisätä jonkun äänen, jos haluaa ja sen jälkeen lisää muuttujan Score arvoon 1.
  - \*\*Jos Score on suurempi kuin High Score, aseta High score arvoon Score.
  - Laita molempien aikaisempien jos, niin -lausekkeiden jälkeen poista tämä klooni.
  - Siirrytään takaisin Sepon koodeihin ja otetaan tapahtumista aloituspalikka kun painetaan välilyöntiä.
  - Tämän alle sano 2 sekunnin ajan -palikka, jonka sisälle kolme(yksi jos et käytä High score ominaisuutta) yhdistä (omena) ja (banaani) -palikkaa.
  - Kolmen yhdistyksen lopputulos tulisi näyttää seuraavalta: yhdistä yhdistä Score: ja Score ja yhdistä \*\*High Score: ja \*\*High Score. Eli Seppo sanoo pisteensä ja kaikkien aikojen parhaat pisteet kun painat välilyöntiä tai vain omat pisteensä.
- Sepon vihollinen

- Siirrytään Vihollisen koodeihin ja piilotetaan hahmo, kun peli alkaa.
- Ikkunasta odota satunnaisluku väliltä 2 - 6 sekuntia ja luo klooni vihollisesta.
- Kun klooni aloittaa, se näytetään.
- Laitetaan vihollisen klooni menemään satunnaiseen x sijaintiin väliltä 210 - -210 y -180 samaan tapaan kuin kerättävä aikaisemmin.
- Niin ikään otetaan toista kunnes -silmukka ja laitetaan ehdoksi ensin tai ja sen tyhjiin koloihin koskettaako Seppoa ja y-sijainti on suurempi kuin 175.
- Toistosilmukan sisällä lisätään y:n arvoon 6.
- Silmukan jälkeen tarkistetaan uudestaan jos vihollinen koskettaa Seppoa.
- Jälleen voi lisätä äänen jos haluaa ja joko lopettaa pelin tai vähentää pisteitä tai jotakin muuta kun vihollinen osuu Seppoon.

## Laajennusideoita

- Laita Seppo sanomaan pisteet myös hiirtä painamalla.
- Tee taustasta mielenkiintoisempi.
  - Liikkuvat pilvet (isommat lähellä lujaa ja pienet kaukana hiljaa).
  - Aurinko, joka säteilee ja liikkuu myöhemmin vaihtuen kuuhun.
- Linnut räpyttelevät ja kerättävät poksahtavat (tai vastaavaa).
- Aloitus ja lopetus taustat joista voi aloittaa uuden pelin.
- Sepolle donitsi joka hetkellisesti estää osumasta viholliseen?