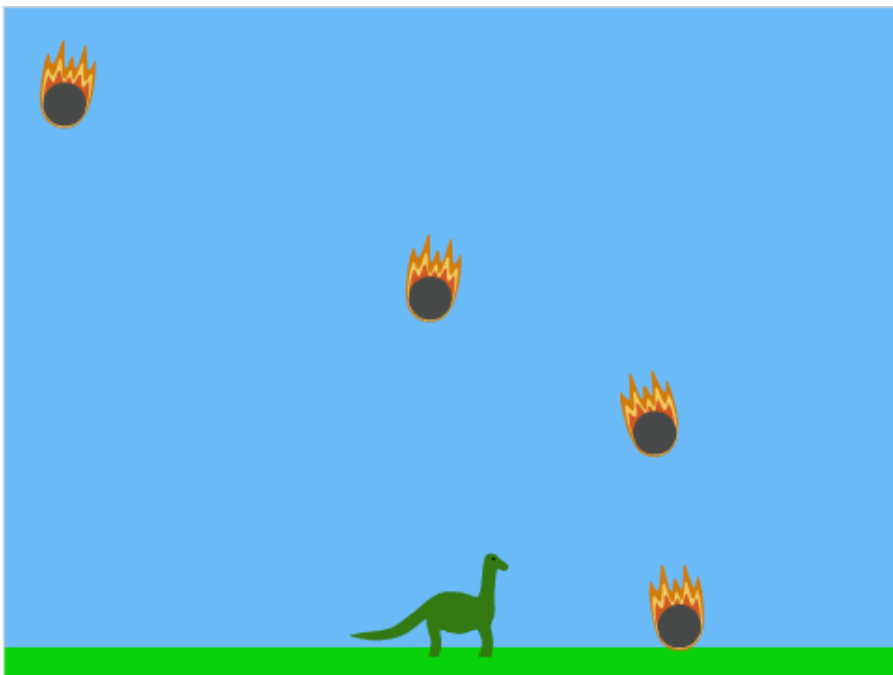


Undvikningsspelet



I spelet kontrollerar du en figur som försöker undvika farliga objekt som faller uppifrån, i modelspelet spelar du som en dinosaurie som undviker meteoror. Modelspelet *Dinojen sukupuuttopele*, skapare Antonbury.

Spelfiguren

- Rita eller välj en spelfigur.
- När spelet börjar ge spelfiguren kommandot att sätta rotationsstil vänster-höger.
- Sätt spelfiguren att gå till en passlig plats.
- Gör så att spelfiguren rör sig till vänster och höger med hjälp av piltangenterna.
 - Först borde du ha en för alltid slinga så att olika tangenterna kan testas.
 - Om tangenten högerpil är nedtryckt då ändra x med en positiv siffra.

- Gör en liknande kod för vänsterpil.
- Sätt så att spelfiguren **pekar** åt samma riktning som den rör sig.

Fallande objekt

- Rita eller välj en figur för de fallande objekten. Kom ihåg att figurerna skall vara riktade åt höger, det vill säga om du ritar en pil så skall pilhuvudet vara riktat till höger.
- Dra det ursprungliga objektet till toppen och **göm** det **i början av spelet**.
- Det lönar sig att **vänta** en stund innan objekten börjar falla så att spelaren hinner bekanta sig med rörelserna.
- Skapa en klon av objektet efter slumpmässiga tider under resten av spelet:
 - Sätt **figurens x** till **ett slumptal** mellan -240 och 240.
 - Skapa klon** av objektet.
 - Vänta** en passlig stund. Du kan också välja tiden **slumpmässigt** så att spelet blir mera intressant.
- Sätt klonerna att röra på sig:
 - När klonen skapas** måste du ge den en flygriktning, det vill säga att den **pekar** neråt. I modelspelet är riktningen mellan **150** och **210** grader, men du kan välja riktningen för dina objekt så att det passar dit spel.

- Efter att du har valt riktningen kan du **visa** klonen.
- Klonen måste **repetera gå** kommandot framåt **tills** den träffar marken (**y position < -180**) **eller** far utanför spelområdet (**x position < -240 eller x position > 240**).
- Till slut måste **klonen raderas**.

Slutet av spelet

- Sätt spelfiguren att känna igen **om** något fallande objekt **rör vid** den.
- I slutet av spelet kan du visa något **meddelande** (i modellspelet visas hur länge spelaren överlevde) eller **byta klädsel** på spelfiguren.
 - Om du väljer meddelandet ska du kombinera två **sammanfuga** kommandon och sätta de till säga-kommandot istället av text. I första textlådan ska du skriva "Du klarade dig i ", i nästa lådan ska du ha **timer** och i den tredje lådan ska du skriva "miljoner år." . Observera att du måste skriva också mellanslagen i textlådorna för att ha de på båda sidor av siffran.
- Stoppa** spelfigurens rörelser när spelet är slut eller **stoppa** spelet helt.

Extra

- Animera spelfigurens rörelser
- Gör olika klädslar för de fallande objekten
- Animera de fallande objekten
- Lägg till något som spelaren skall plocka upp som faller ner eller dyker upp på marken
- Laga olika typer av fallande objekt med olika egenskaper:
 - snabbare
 - större
 - explosiva
 - objekt som byter riktning
- Ge spelaren flera liv
- Ge spelaren poäng eller olika powerups:
 - en sköld
 - snabbare rörelser
 - förmågan att förstöra alla fallande objekt