

Verkkopyydystys



Tässä pelissä heittelet verkolla oikeassa laidassa juoksentelevaa rosvoa. Tähtäys hoidetaan hiirellä ja verkko lentää lähetyksen jälkeen painovoiman mukaisessa kaarella. Mallipeli Verkkopyydystys, tekijänä Cherubi-chan

Tähtäin

Tee uusi hahmo: Tähtäin (voi olla esim. rasti tai X-kirjain)

Jos piirsit tähtäimen itse, aseta sen keskikohta oikein asusteessa

Ohjelmoi tähtäin niin, että se pelin alusta lähtien ikuisesti menee hiiren kohdalle

Lisää ikuiseen silmukkaan, että jos hiiren nappi on painettuna niin lähetetään viesti "Heitä nyt" ja *odotetaan*, että heitto päättyy

Lisää ennen ikuista silmukkaa, että odotetaan kunnes hiiren nappi ei enää ole painettuna (eli kunnes vihreän lipun painallus loppuu)

Verkko lentoradalle

- Tee uusi hahmo: Verkko (voi olla myös esim. hämähäkki, mustekala, rapu, O-kirjain, ym.)
 - Jos piirsit verkon itse, aseta sen keskikohta oikein asusteessa
- Aseta verkko vihreää lippua painettaessa menemään kohtaan $x = -200$, $y = -120$
- Käynnistä peli kerran ja pysäytä se sitten. Verkon ollessa nyt edellä mainitussa kohdassa pienennä verkkoa kunnes se ei varmasti kosketa reunaa
- Luo kaksi uutta muuttujaa: Xnopeus ja Ynopeus vain tälle hahmolle
- Kun verkko vastaanottaa viestin "Heitä nyt", aseta Xnopeus arvoon (hiiren $x - -200$) / 13. Numero 13 skaalaa heiton pelialueelle sopivaksi ja -200 on verkon x -sijainti heiton aluksi, eli miinuslaskulla selvitetään hiiren ja verkon etäisyys x -akselin suuntaan.
- Aseta myös Ynopeus samalla arvoon (hiiren $y - -120$) / 13
- Luo uusi "Heitto" -lohko
 - Määrittele "Heitto" lohko niin, että verkon x - ja y -arvoja muutetaan määrällä Xnopeus/Ynopeus, kunnes verkko koskee reunaan (toista kunnes -komento)
 - Lisää toiston sisään, että Ynopeus vähenee -2 :lla jokaisen siirron päätteeksi, sillä verkko tippuu jatkuvasti painovoiman vaikutuksesta
- Lisää aiemmassa komentosarjassa Xnopeuden ja Ynopeuden asettamisten alle "Heitto" -komentokutsu ja leimauskomento (kynäkomento), jotta pelaaja näkee mihin heitot ovat päätyneet
- Leimauksen jälkeen siirrä verkko alkuperäiseen paikkaan kohtaan $x = -200$, $y = -120$

Pelin alussa "pyyhi" pelialue (kynäkomento)

Juoksenteleva rosvo

Tee uusi hahmo: Rosvo

Pelin alussa lähetä viesti "Pakene" (ilman odotusta)

Rosvon vastaanottaessa viestin "Pakene" káske se aloituspaikkaansa oikeassa laidassa (valitse paikka itse)

Tarkista, että rosvo ei kuitenkaan koske reunaan (muuta paikkaa tai pienennä rosvoa)

Samalla káske rosvo osoittamaan myös suuntaan 0°, eli suoraan ylös, jotta hahmo kimpoillessaan reunoista pysyisi oikealla

Jotta rosvo ei kimpoilisi pyöreistä kulmistaan vääriin suuntiin, aseta sen pyörimissuunta arvoon "älä kierrä", tai valitse tämä sen asetuksista

Alkuasetusten jälkeen laita rosvo liikkumaan ja pomppimaan reunoista ikuisesti (yhä viestin "Pakene" vastaanottamisen alla)

Rosvon kiinniotto

Aseta ohjelma "Pakene" -viestin lähetyksen jälkeen odottamaan kunnes verkko osuu rosvoon

Odotuksen jälkeen pysäytä muut hahmossa olevat skriptit (tämä pysäyttää juoksentelun, joka alkoi viestin lähetyksestä)

Pysäytyksen jälkeen rosvo voi esim. 5 s ajan sanoa "Sinulla kesti _ sekuntia saada minut kiinni!", _:n kohdalle laita tuntoais-tikomennoista ajastin. Ajastimen voit yhdistää sitä ympäröiviin pätkiin tekstiä kahdella yhdistä -komennolla (toiminnot).

- Nollaa lopuksi ajastin
- Jos haluat kiinniotosta jatkuvan harjoituksen, voit laittaa kaikki komennot "Pakene" -viestistä ajastimen nollaukseen asti ikuisesti -silmukan sisään