

# 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 itse tähtäimen, 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 (vihreän lipun painallus loppuu)

## Verkko lentoradalle

- Tee uusi hahmo: Verkko (voi olla myös esim. hämähäkki, mustekala, rapu, O-kirjain, ym.)

- Jos piirsit itse verkon, aseta sen keskikohta oikein asusteessa
- Aseta verkko vihreää lippua painettaessa menemään kohtaan  $x = -200$ ,  $y = -120$
- Verkon ollessa 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. 13 skaalaa heiton pelialueelle sopivaksi ja  $-200$  on verkon  $x$ -sijainti heiton aluksi.
- 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 reunaa (toista kunnes -komento)
  - Lisää toiston sisään, että  $Ynopeus$  vähenee  $-2$ :lla jokaisen siirron päätteeksi, sillä verkko tippuu jatkuvasti painovoiman vaikutuksesta
- Lisää  $Xnopeuden$  ja  $Ynopeuden$  asetusten alle "Heitto" -komentokutsu ja leimauskomento (kynäkomento), jotta pelaaja näkee mihin heitot ovat päättyneet
- 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" käske se aloituspaikkaansa oikeassa laidassa
    - Tarkista, että rosvo ei kuitenkaan koske reunaan
  - Samalla käske rosvo kääntymään myös suuntaan 0°, eli suoraan ylös, jotta hahmo kimpoillessaan reunoista pysyisi oikealla
  - Jotta rosvo ei kimpoilisi pyöreistä kulmistaan väärin suuntiin, aseta sen pyörimissuunta pelin alussa arvoon "älä kierrä", tai valitse tämä sen asetuksista
  - Alkuasetusten jälkeen laita rosvo liikkumaan ja pomppimaan reunoista ikuisesti
- 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 toimintojen yhdistä -komennolla.
  - Nollaa lopuksi ajastin
  - Jos haluat kiinniottosta jatkuvan harjoituksen, voit laittaa kaikki komennot "Pakene" -viestistä ajastimen nollaukseen asti ikuisesti -silmukan sisään