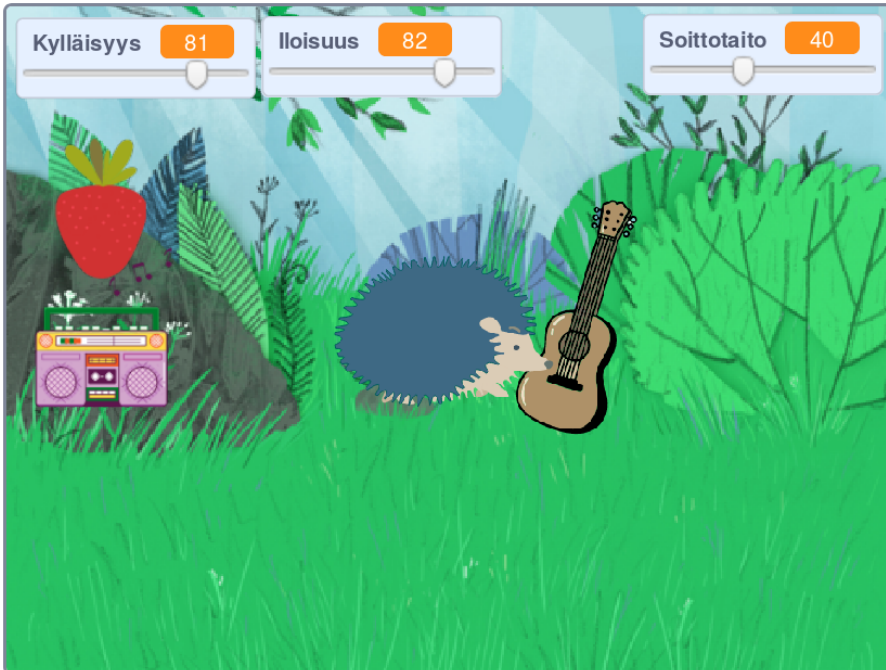


Virtuaalilemmikki





Ruoki ja leikitä virtuaalilemmikkiä, jotta se pysyy tyytyväisenä. Voit opettaa sille myös temppuja. Mallipeli LemmikkiSiili, tekijänä Arkkis

Lemmikki

- Piirrä lemmikkihahmo.
- Laita se pelin aluksi menemään keskelle pelialuetta, eli [mene sijaintiin x:0 y:0](#).
- Laita se ikuisesti liikkumaan esim. 5 askelta.
- Jotta lemmikki kääntyilisi ympäriinsä, laita se liikkumisen jälkeen kääntymään satunnaisluvun verran. Valitse satunnaisluku esim. väliltä -5 ja 5.
- Laita lemmikki vielä [pomppaamaan reunasta](#).

Ruoka

- Piirrä lemmikille ruoka.
- Laita se pelin aluksi menemään johonkin tiettyyn sijaintiin, omalle paikalleen.
- Laita pelin aluksi sille myös [Aseta raahaustilaksi raahaus sallittu](#), jotta ruokaa voi siirtää myös koko näytöllä pelatessa.
- Luo muuttuja "kylläisyys" (sen pitää olla kaikille hahmoille, älä siis muuta asetusta).
- Kaksoisklikkaa kahdesti pelialueella näkyvää muuttujakenttää, jotta kenttä muuttuu sopivan näköiseksi palkiksi.
- Aseta pelin alussa kylläisyys arvoon 100.
- Laita ikuisesti kylläisyys vähenemään (= eli lemmikille tulee nälkä), esim. kylläisyys vähenee 1 ja sitten odotetaan 1 sekunti.
- Tee uusi Kun klikataan  -komento, ja sen perässä ikuisesti-silmukassa tarkistus "jos koskettaa lemmikkiä"
- Tämän jos-palikan sisällä kasvata kylläisyyttä esim. 10 (=lemmikki syö, kun ruoka on raahattu sen luo).
- Odota sitten 1 sekunti, ja siirrä sitten ruoka takaisin omalle aloituspaikalleen.
- Tee vielä uusi Kun klikataan  -komento. Siellä tarkistetaan, onko kylläisyys liian iso tai pieni:
 - Laita ikuisesti-silmukkaan tarkistus "jos kylläisyys on isompi kuin 100", eli enemmän kuin sallittu maksimi.
 - Silloin kylläisyys pitää asettaa maksimiarvoon 100, eli tee näin jos-palikan sisällä.

- Laita jos-palikan perään toinen jos, jossa tarkistetaan "jos kylläisyys on pienempi kuin 10", (=lemmikki kuolee nälkään).
- Pysäytä peli tuon jos-palikan sisällä.
- Pelin heti pysäyttävän bugin estämiseksi, siirrä aiemmin laitettu "Aseta kylläisyys arvoon 100" ennen juuri tätä ikuisesti-silmukkaa.
- Testaa, että kylläisyys ja syöminen toimivat.
- Leikki**
 - Piirrä lemmikille lelu tai muu asia, josta se saa iloa.
 - Luo uusi muuttuja "iloisuus", jälleen kaikille hahmoille.
 - Koska iloisuus ja kylläisyys toimivat samoin, kopioi kaikki ruoka-hahmon koodi lelu-hahmolle, raahaamalla koodit hahmolistaan lelu-hahmon päälle.
 - Muuta kaikissa kohdissa kylläisyys-muuttujan tilalle iloisuus.
 - Testaa, toimiiko peli.
- Viimeistely**
 - Laita lemmikki pysähtymään aina kun se syö tai leikkii:
 - Mene lemmikin koodiin. Aina, kun lemmikki on liikkunut vähän laita jos-palikka...
 - ... joka tarkistaa koskettaako ruoka **tai** koskettaako lelu
 - Jos-palikan sisällä odota esim. 2 sekuntia.
 - Testaa, toimiiko peli sinusta nyt luontevasti. Korjaa tarvittaessa.
 - Laitetaan lemmikki valittamaan, jos se on tyytymätön:
 - Tee uusi Kun klikataan 🚩 -aloitus, ja sen perään ikuisesti-silmukka.
 - Laita silmukan sisälle tarkistus, onko kylläisyys pienempi kuin 50.

- Jos niin on, sano vaikkapa kahden sekunnin ajan ”nälkä!”.
- Tee samoin, jos lemmikin iloisuus on liian alhaalla.

Ekstra 1: Tempun opettelu

Alkuvalmistelut

- Piirrä lemmikille jokin väline, jolla se voi opetella tempun (vaikka soitin tai lelu).
- Laita väline pelin aluksi menemään johonkin tiettyyn sijaintiin, omalle paikalleen.
- Laita sillekin [Aseta raahaustilaksi raahaus sallittu](#).
- Tee muuttuja ”taito”, joka kertoo kuinka paljon lemmikki on harjoitellut.
- Aseta taito pelin alussa nolnaan, sillä aluksi lemmikki ei osaa vielä yhtään.

Temppuilu

- Tee ikuisesti-silmukka, ja sen sisälle tarkistus, koskettaako lemmikkiä.
- Tuon jos-palikan sisällä harjoitellaan siis temppua:
- Kasvata taito-muuttujaa esim. arvolla 20. Soita myös jokin harjoitteluääni tai jokin muu kuuluva/näkyvä muutos.
- Lopuksi laita väline menemään takaisin omalle paikalleen.

- Nyt lemmikki ei vielä varsinaisesti opi, sillä vaikka taito kasvaa, itse temppu ei muutu. Tehdään vielä se:
 - Ota Ohjaus-välilehdeltä esille Jos-niin, tai-muuten -palikka esiin, älä kiinnitä vielä mihinkään.
 - Jos-palikan ehdoksi tulee siis: "taito on pienempi kuin 100", eli lemmikki ei osaa vielä.
 - Siirrä siis jos-osan sisälle aiemmin laittamasi harjoitteluääni (tai muu toiminto).
 - Muuten-osan sisälle laita se temppu, joka tapahtuu kun lemmikki osaa jo tempun.
 - Kiinnitä rakentamasi jos-niin, tai muuten -palikka muuhun koodiin.
 - Testaa, että tempun voi nyt oppia.

Lisäideoita:

- Lemmikin pitää välillä myös nukkua
- Lemmikki voi sairastua ja silloin se pitää parantaa
- Lemmikin ulkonäköä voi muuttaa, tai se muuttuu kun lemmikki elää pitkään