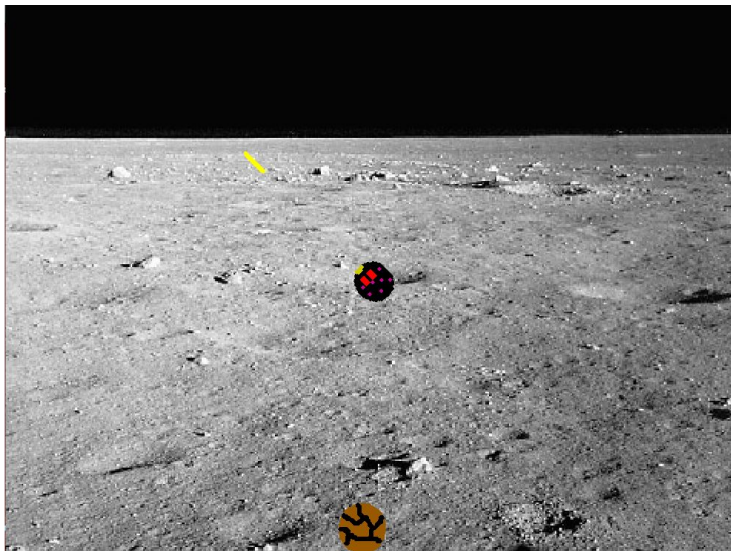


Materiaali on lisensoitu Creative Commons BY-NC-SA-lisenssillä, eli materiaalin levittäminen ja muokkaaminen on sallittu, kunhan tekijöiden nimet säilyvät mukana ja jatkoversiot julkaistaan samalla lisenssillä. Kaupallinen käyttö kielletty.

Alkuperäinen tekijä (2016): Jenna Tuominen, pohjautuu Pessi Moilasen Avaruusammuskelu -peliin.

Asteroidipuolustus



Kuvaus:

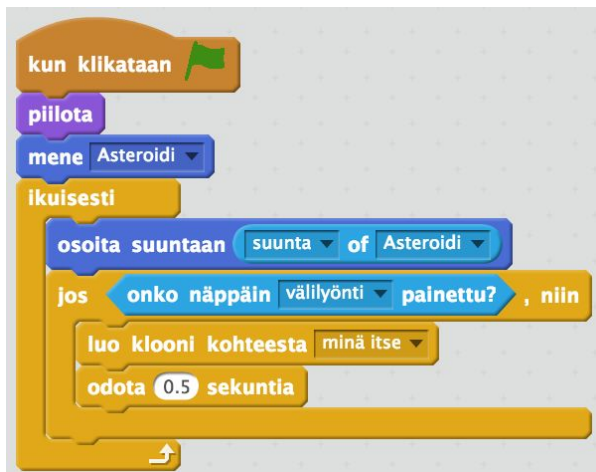
Pelaaja on ruudun keskellä asteroidilla. Kentän laidoilta ilmestyy vihollisia, joita keskeltä voi ampua tykkiä kiertämällä.

Peli päättyy, jos joku vihollisista pääsee asteroidille.

1. **Luo asteroidi.** Ohjelmoi asteroidi kääntyilemään nuolinäppäimistä.



2. **Luo ammus.** Piilota asteroidille ammusvarasto ja luo sieltä ammusklooni aina tarvittaessa.



3. Ammuksen synnyttyä sen tulee kulkea reunaan.



4. **Luo vihollinen.** Luo vihollisia pelin alusta sekunnin välein.



5. Vihollinen siirtyy piilossa 240 yksikön päähän tornista satunnaiseen suuntaan. Tämän jälkeen se kulkee kohti asteroidia, ellei se sitten törmää ammukseseen.



6. Ohjelmoi asteroidille törmäyksen tarkastelu.



7. Vapaavalintainen: Halutessasi myös ammus voi hävitä, kun se törmää viholliseen. Tällöin kummankin pitää odottaa hetki, jotta toinenkin ehtii huomata törmäyksen. Muokkaa siis vihollista ja lisää ammukselle seuraava komentosarja.



ja

