

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

Keräilypele



Kuvaus:

Tässä pelissä pelaaja ohjailee varasta ymmärtääkseen sitä paremmin poliisina.

Varkaan on tarkoitus keräillä sähköiviä timantteja samalla kuin poliisi jahtaa sitä. Peli päättyy kiinniottoon.

1. **Luo varashahmo.** Ohjelmoi varas liikkumaan nuolinäppäimillä. Jos aikaa on käytettävissä kovin vähän voit vaihtoehtoisesti ohjelmoida hiirtä seuraavan varkaan. Ohjelmoi varas myös lähtemään ohjelmoijan valitsemasta alkupaikasta.



tai



2. **Luo peliin aarre.** Ohjelmoi aarre valitsemaan aluksi satunnainen paikka ja aseta se sitten odottamaan kunnes varas löytää sen. Löytymisen jälkeen aarteen paikka vaihtuu, eli näennäisesti jostain muualta löytyy uusi aarre.



3. Ajan riittäessä ohjelmoi lisäksi, että aarteista saa pisteitä.



4. **Luo poliisihahmo.** Aseta sille alkupaikka, joka selvästi eroaa varkaan alkupaikasta. Ohjelmoi poliisi liikkumaan paikkoihin, joissa varas on viimeksi nähty.



5. Poliisiin tulee vielä pystyä vangitsemaan varas.



6. Vapaavalintainen: Varas voidaan pysäyttää vielä heti, kun se jää kiinni.

