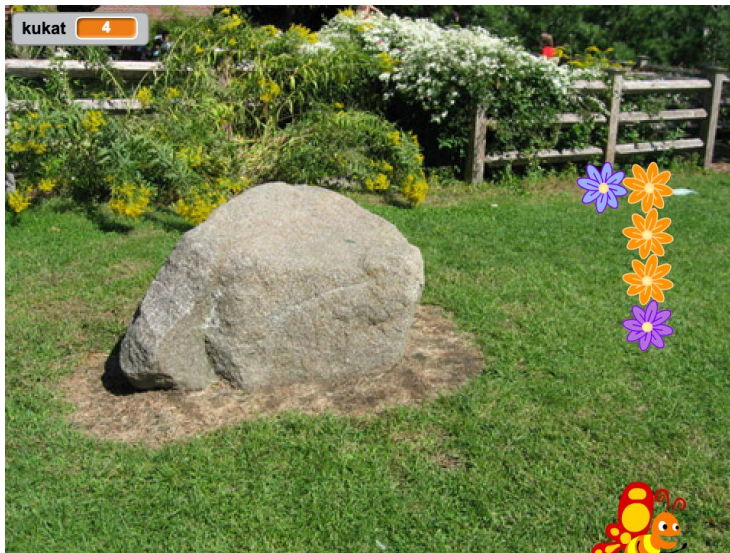


Materiaali on lisensoitu Creative Commons BY-NC-SA-lisenssillä, eli materiaalin levittäminen ja muokkaaminen on sallittu, kunhan tekijöiden nimet säilyvät mukana ja jatkoversiot julkaistaan samalla lisenssillä. Kaupallinen käyttö kielletty.

Alkuperäinen tekijä (2016): Jenna Tuominen

Matopeli

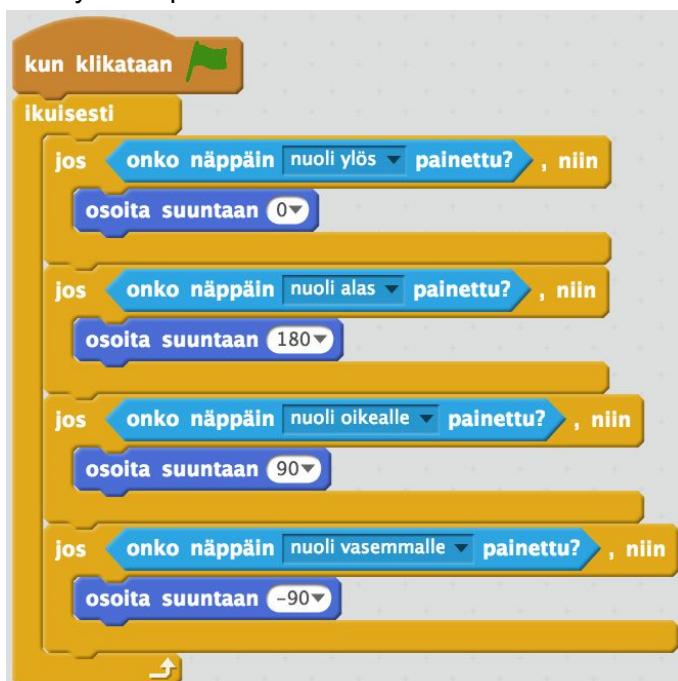


Kuvaus:

Kukkamato kerää pölyttäjiä ja kasvaa pidemmäksi. Matoa ohjataan nuolinäppäimillä. Madon ei tule osua itseensä.

Ajatuksena pelissä on haastava, sillä kukkia on vain yksi ja se jättää itsestään kopioita jälkeensä. Kopiot eivät liiku vaan tarkkailevat milloin ne eivät enää kuulu häntään vaan niiden tulee hävitä.

1. **Luo madon pää**, jonka keskikohtaan on tehty täplä väriä, jota pelissä ei muualla ole. Keskikohdan täplä tehdään myöhempää törmäyksen tarkastelua varten. Ohjelmoi pää kääntymään painetun nuolen suuntaan.



2. Ohjelmoi pää liikkumaan ja tiputtamaan kopioita itsestään. Säädä liikkumisen määrä niin, että kloonit koskettavat vain hieman toisiaan.



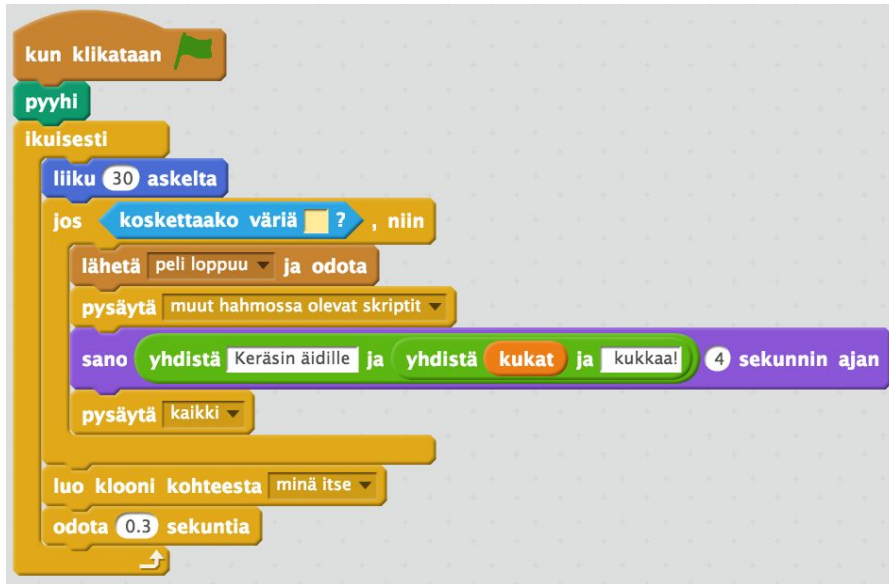
3. **Luo aarre.** Ohjelmoi aarteelle sen keräily ja pisteiden saaminen. Pistemuuttujan tulee olla kaikille hahmoille näkyvä.



4. Ohjelmoi madolle hännän pituuden säännöstely. Tee "monesko olen" -muuttujasta hahmokohtainen, jotta kukin kloonin tietää oman järjestysnumeronsa.



5. Lisää madon päälle törmäystarkastelu sen liikkumisen lomaan. Valitse kosketettava väri madon keskikohdan täplästä.



6. Peli loppuessa maalaa mato vielä pelaajalle näkyviin sillä kloonit häviävät, kun peli pysäytetään. Tämän takia edellisen kohdan koodissa pelialue myös pyyhittiin aluksi.



7. Vapaavalintainen: Ajan riittäessä hyvin kukin madon osa voi syntyessään valita tarkan ulkonäkönsä. Kullakin tulee keskellä olla yhä samanvärisen väritäplä, jolla tarkastamme törmäyksen.



8. Vapaavalintainen: Ohjelmoi, että mato voi liikkua toiselle puolelle kenttää kulkemalla reunan yli.



```
kun klikataan
ikuisesti
  odota kunnes x-sijainti > 210
  aseta x:lle arvo -210
  luo kloonin kohteesta minä itse
```



```
kun klikataan
ikuisesti
  odota kunnes y-sijainti > 150
  aseta y:lle arvo -150
  luo kloonin kohteesta minä itse
```



```
kun klikataan
ikuisesti
  odota kunnes x-sijainti < -210
  aseta x:lle arvo 210
  luo kloonin kohteesta minä itse
```



```
kun klikataan
ikuisesti
  odota kunnes y-sijainti < -150
  aseta y:lle arvo 150
  luo kloonin kohteesta minä itse
```