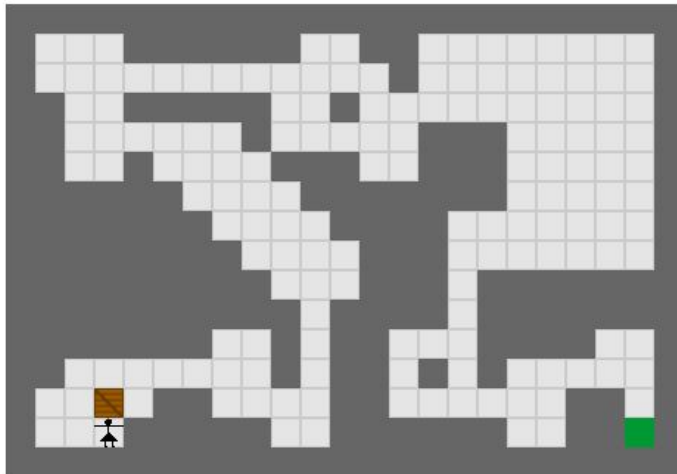


Materiaali on lisensoitu Creative Commons BY-NC-SA-lisenssillä, eli materiaalin levittäminen ja muokkaaminen on sallittu, kunhan tekijöiden nimet säilyvät mukana ja jatkoversiot julkaistaan samalla lisenssillä. Kaupallinen käyttö kielletty.

Alkuperäinen tekijä (2016): Anni Järvenpää ja Jenna Tuominen

Sokoban eli laatikkolabyrintti



Kuvaus:

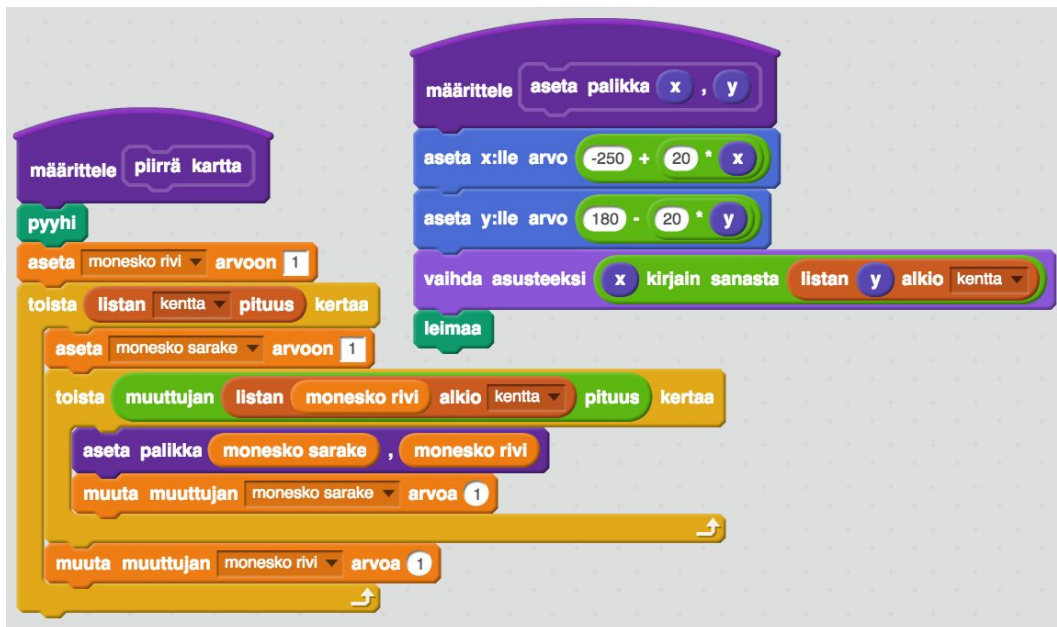
Pelaaja työntää edellään laatikkoa. Kun laatikko saadaan maaliin aukeaa seuraava taso.

Pelaaja tai laatikko eivät voi mennä seinän sisälle ja pelaaja ei voi kulkea laatikon yli. Maalia ei voi siirtää.

1. Nimeä karttaruutu-hahmon kaksi asustetta nimillä 'K' (käytävä) ja 'S' (seinä).
2. Luo ensimmäisen kartan pohjapiirustus (esim. ruutupaperilla ennen ohjelmaan kirjoittamista). (Tee tämä esim. esiintymislavan tai karttaruutu-hahmon skripteissä.)



3. Piirrätäkarttaruudut pohjapiirrustuksen mukaisesti. Käy läpi listan jokainen rivi ja niiden jokainen kirjain. Kutakin yksittäistä palikkaa asettaessa anna sijainnin lisäksi myös tieto palikan ulkonäöstä (K tai S).



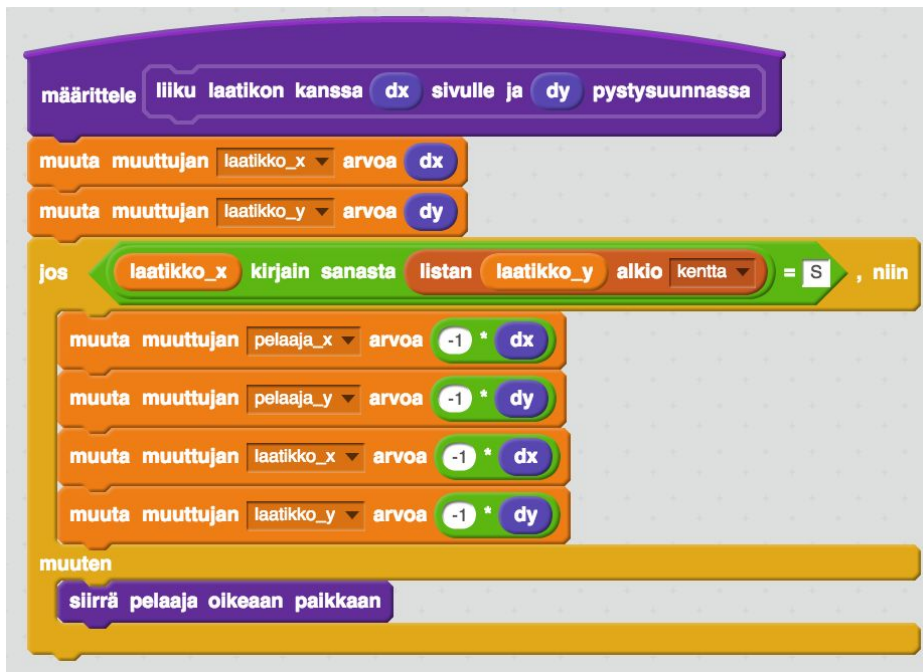
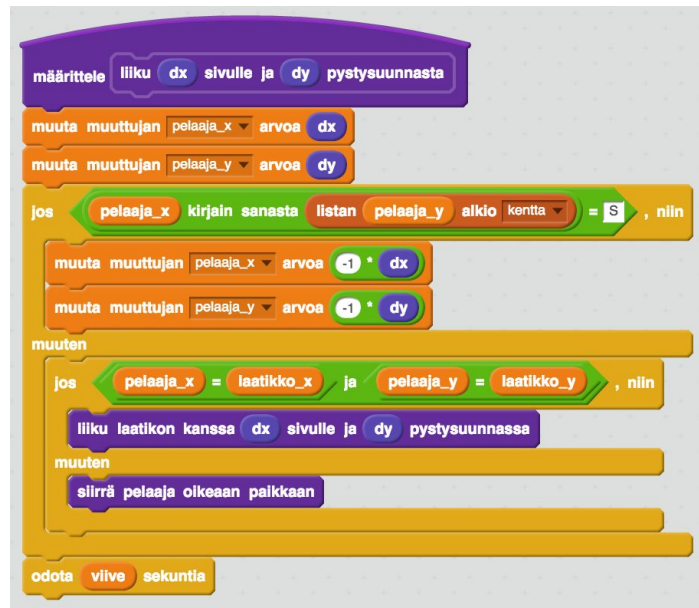
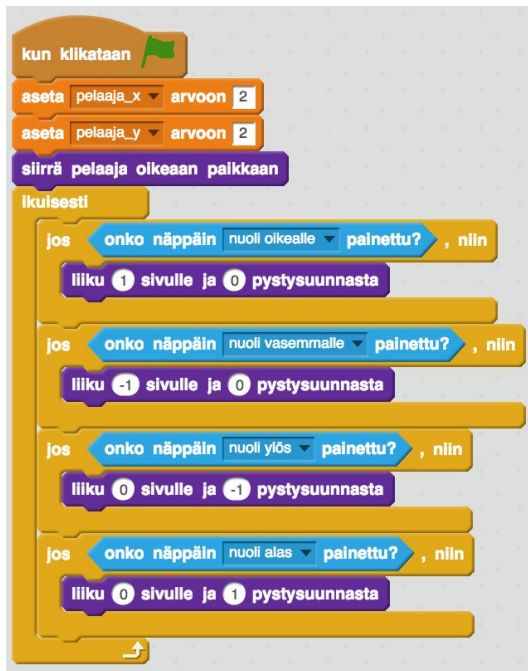
5. Aseta laatikko siirtymään ikuisesti sijaintiinsa (pelaaja tekee kohta siirrot)



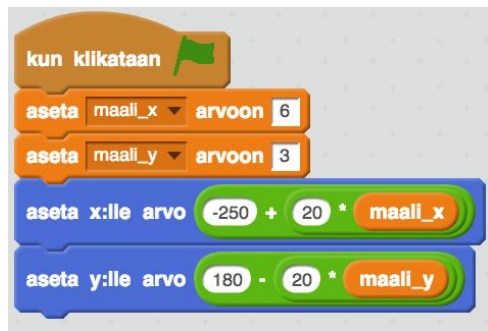
4. Ohjelmoi pelihahmo 1) valitsemaan paikkansa ja 2) liikkumaan kartalla.



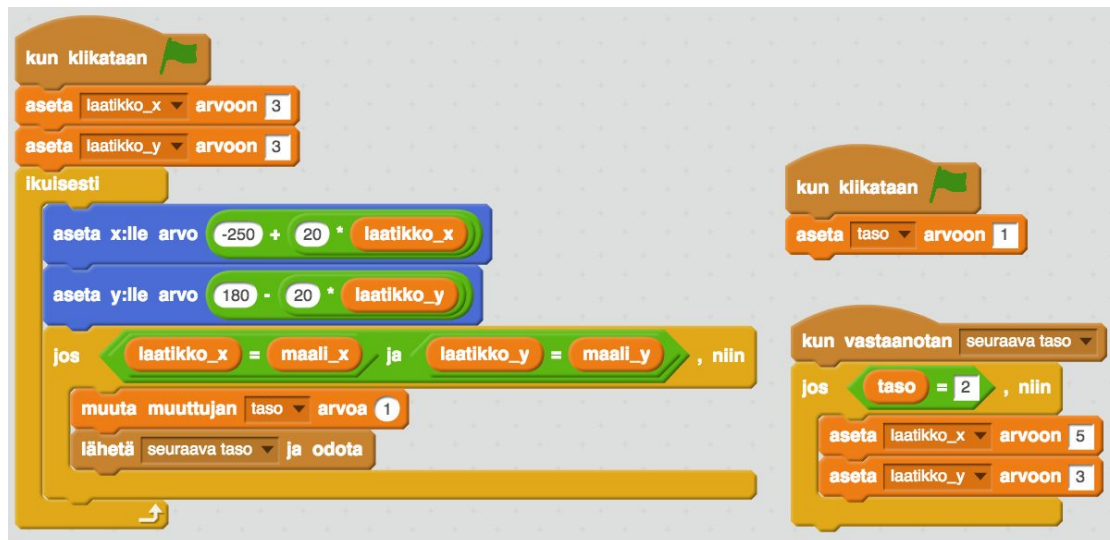
5. Ohjelmoi myös pelaaja työntämään laatikkoa edellään sen kohdalle mennessään.



6. Aseta maali paikalleen.



7. Korjaa laatikkoa tarkkailemaan maaliin pääsyään ja siirtymään ensi tasoa varten.



8. Luo seuraavan tason karttakin. Tasoja voi luoda samalla periaatteella lisää peräkkäisinä jos-komentoina.



9. Aseta myös pelihahmo ja maali seuraavan tason paikkoihinsa.



10. Laita esim. karttaruudun tasovaihtojen loppuun testi pelin läpäisemisestä.



11. Piilota voittokyltti pelin alussa ja näytä se viimeisen tason jälkeen.

