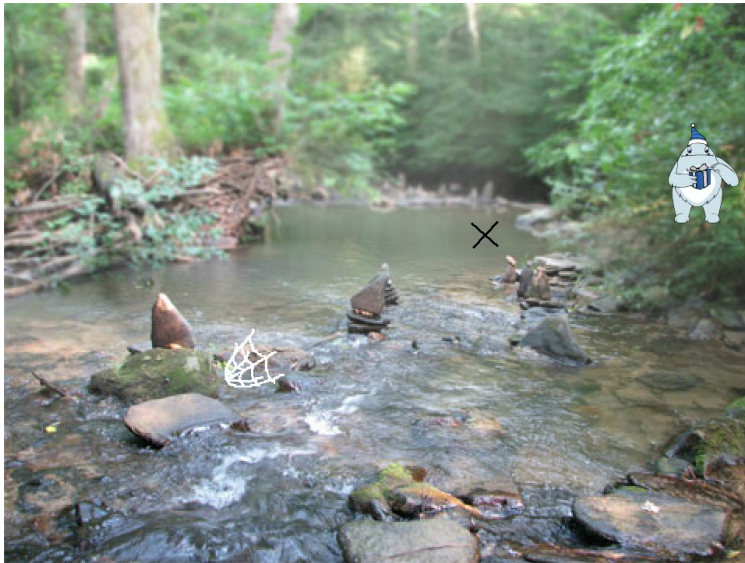


Materiaali on lisensoitu Creative Commons BY-NC-SA-lisenssillä, eli materiaalin levittäminen ja muokkaaminen on sallittu, kunhan tekijöiden nimet säilyvät mukana ja jatkoversiot julkaistaan samalla lisenssillä. Kaupallinen käyttö kielletty.

Alkuperäinen tekijä (2016): Jenna Tuominen

Verkkopyydystys

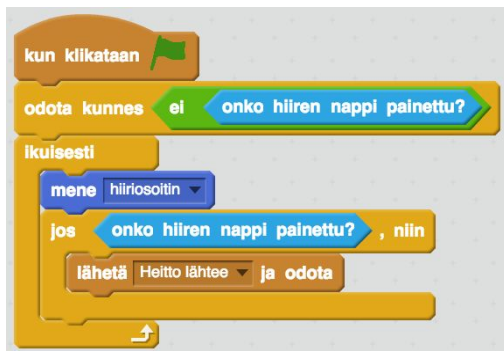


Kuvaus:

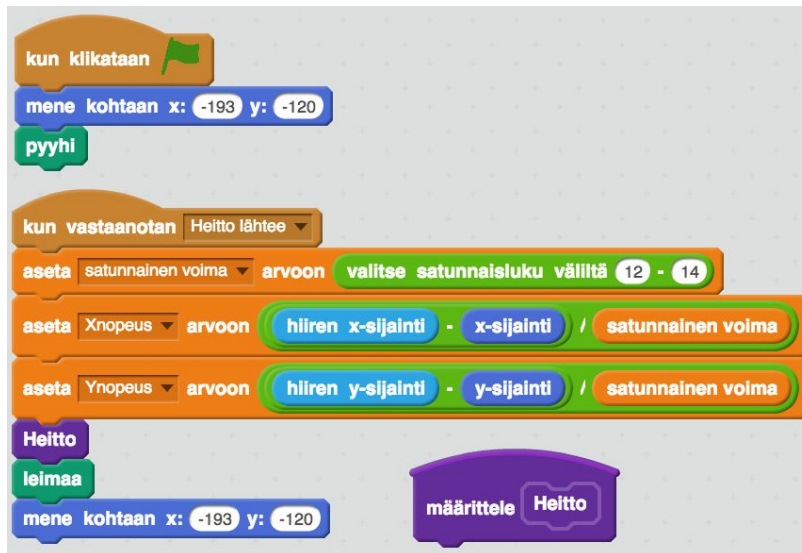
Pelaaja tähtää rastilla ja klikkaamalla heittää verkon kohti varasta. Verkko lentää kaaressa annetun vauhdin mukaisesti ja painovoimaa noudattaen (nopeus alaspäin kasvaa heiton edetessä).

Varkaan jäädessä kiinni se ilmoittaa pakomatkinsa keston ja lähtee uudelleen pakoon.

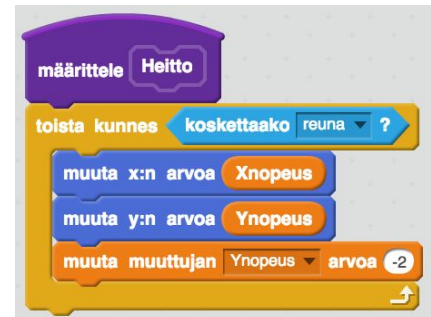
1. **Luo tähtäinhahmo.** Ohjelmoi tähtäin seuraamaan hiirtä ja lähettämään viestin, kun pelaaja haluaa lähettää verkon. Alussa aseta peli odottamaan kunnes hiiren nappi ei ole painettu, jotta pelin käynnistys hiirellä ei käynnistä ensimmäistä heittoa.



2. **Luo verkkohahmo.** Määrittele verkon alkupaikka ja heiton vauhti sen mukaan miten kaukana tähtäin oli. Aseta verkko myös heiton päätteeksi leimaamaan paikkansa ja siirtymään taas alkupaikkaansa.



3. Määrittele heittorata.



4. **Luo varashahmo.** Ohjelmoi varas poukkoilemaan laidassa ja ilmoittamaan pakomatkansa keston.

