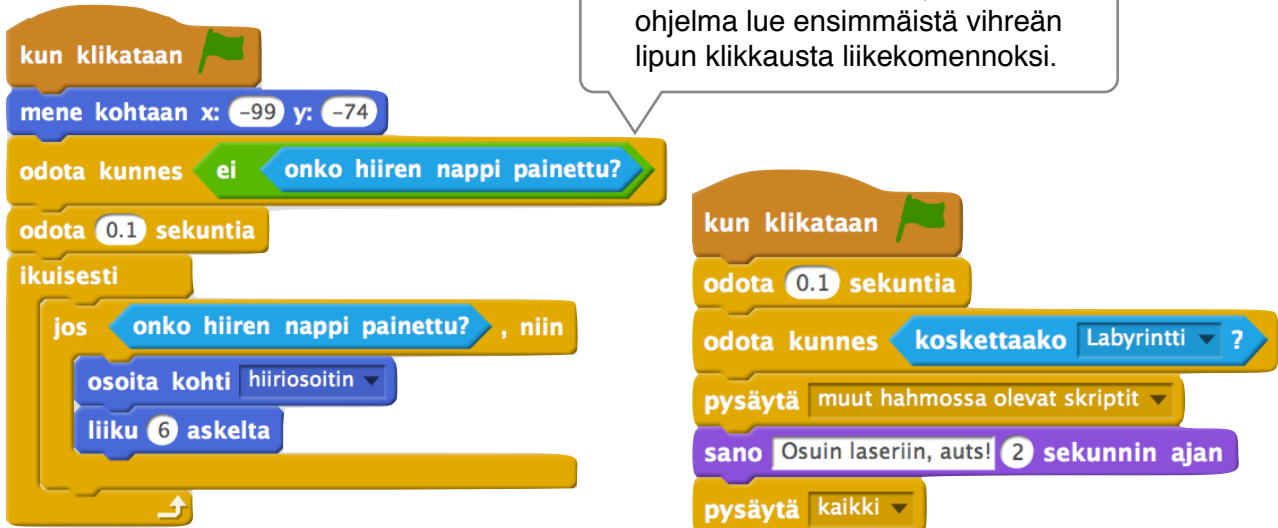


Labyrintti piirretään hahmona ja siitä piirretään vain seinät. Tällöin voidaan testata, ettei hahmo kävele seinän läpi. Labyrintille ei anneta komentoja. (Sen voi määrätä toki alussa valitsemaan paikkansa.)

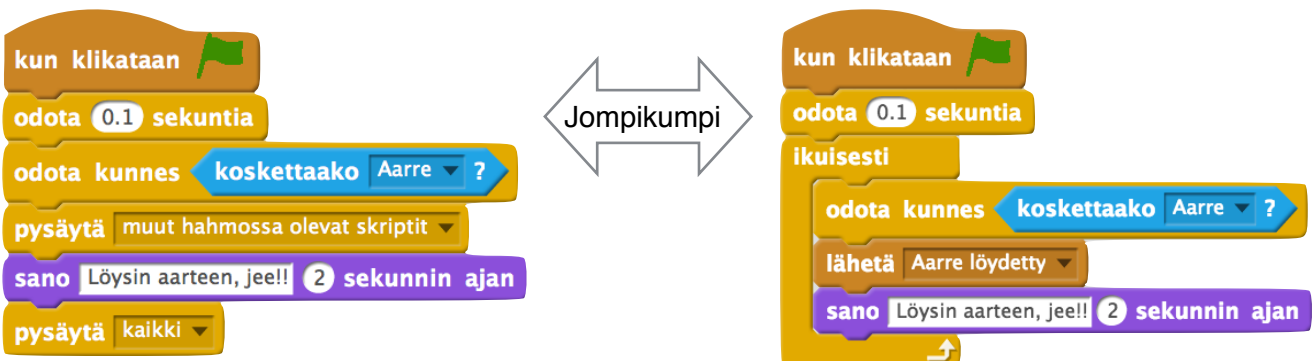
Pelihahmo:



Pelihahmon kosketus aarteen kanssa: (pelihahmon komennot)

1) Jos yksi aarre riittää

2) Aarteita voi kerätä useita



Vapaaehtoinen - pelihahmon kosketus viholliseen: (pelihahmon komennot)



Aarre:

Scratch code for Aarre's movement logic:

- kun klikataan** (when clicked)
- mene kohtaan x: 58 y: -37** (go to x: 58 y: -37)
- kun vastaanotan Vaihda paikkaa** (when I receive Vaihda paikkaa)
- toista kunnes** (repeat until) loop:
 - ei koskettaako Labyrintti ? ja ei koskettaako Pelihahmo ?** (if not touching Labyrinth and if not touching Character)
 - asetta x:lle arvo valitse satunnaisluku väliltä -240 - 240** (set x to random number between -240 and 240)
 - asetta y:lle arvo valitse satunnaisluku väliltä -180 - 180** (set y to random number between -180 and 180)

Tarvitaan vain jos aarre hyppää uuteen paikkaan keräämisen jälkeen. (2)

Vapaaehtoinen - vihollinen:

Scratch code for the optional enemy movement logic:

- kun klikataan** (when clicked)
- mene kohtaan x: 62 y: 40** (go to x: 62 y: 40)
- ikuisesti** (forever) loop:
 - liiku 2 askelta** (move 2 steps)
 - jos koskettaako Labyrintti ? , niin** (if touching Labyrinth, then)
 - liiku -2 askelta** (move -2 steps)
 - Vaihda suuntaa** (change direction)

Lohkoratkaisun sijasta "jos-muuten" -komentosarjan (alla) voisi laittaa "Vaihda suuntaa" -palikoiden tilalle.

Alternative Scratch code for the optional enemy movement logic:

- kun klikataan** (when clicked)
- ikuisesti** (forever) loop:
 - Vaihda suuntaa** (change direction)
 - odota 2 sekuntia** (wait 2 seconds)

Scratch code for the "Lisää lohkoja" block:

- määrittele Vaihda suuntaa** (define Vaihda suuntaa)
- jos valitse satunnaisluku väliltä 1 - 2 = 1 , niin** (if random number between 1 and 2 equals 1, then)
 - käännä 90 astetta** (turn 90 degrees)
- muuten** (otherwise)
 - käännä 90 astetta** (turn 90 degrees)

Uuden komennon voi luoda "Lisää lohkoja" -lokerossa. Tässä määritellään tietokoneelle mitä tehdään, kun tällainen komento on tulee vastaan. Komentoa voi määrittelyn jälkeen käyttää muualla (saman hahmon sisällä).

Lohkojen tarkoitus on:

- 1) selkiyttää ohjelmaa kun tehtävälle on annettu luettava ja kuvaava nimi
- 2) määrittää jokin **useasti** tehtävä toiminnallisuus yhdessä paikassa (tätä komentoa kutsutaan yllä kahdesti)