

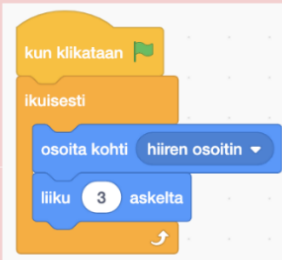
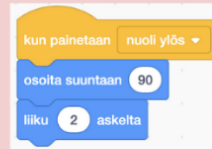


VIIKKO 4 - PELIMEKANIikkaa

A

Hahmo liikkumaan

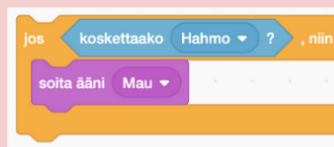
Ohjelmoi hahmo siten, että sitä voi liikuttaa hiirellä, kosketuseleillä tai näppäimillä.



B

Tuntoaisti

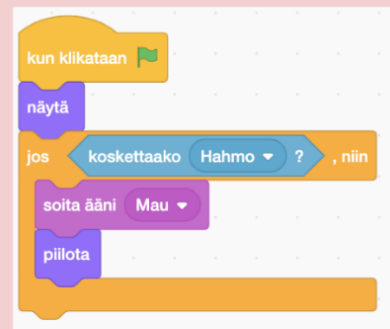
Ohjelmoi, mitä tapahtuu, kun hahmo koskettaa toista hahmoa.



C

Sankari ja vastustaja

Ohjelmoi kaksi hahmoa: Sankari ja vastustaja. Pelaaja voi liikuttaa sankaria. Jos sankari osuu vastustajaan, tapahtuu jotakin hurjaa.



D

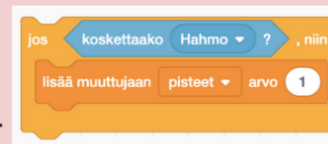
Kerää esineitä

Lisää uusi hahmo, joka on kerättävä tai poimittava esine. Ohjelmoi se odottamaan, että sankari koskettaa sitä.

E

Pistelasku

Ohjelmoi peliin pistelasku muuttujien avulla. Pisteet voivat karttua esimerkiksi joka sekunti, jonka sankari selviää pelialustalla tai jokaisesta kerätystä esineestä voi saada pisteen.



HAASTEPROJEKTI 4 - Oma peli

Keksi oma peli, jossa käytät edellä oppimiasi lohkoja niin luovasti kuin osaat.

Jaa tekemäsi projekti *"Innokas 2020 haasteprojektit"*-studioon.



TSEMPPIÄ HAASTEeseen!

[HTTPS://WWW.INNOKAS.FI/](https://www.innokas.fi/)