



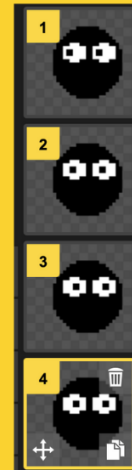
VIIKKO 5 - TEE SE ITSE

A

Piskel-hahmo

Piirrä Scratchiin oma pelihahmo Piskel- pikselipiirto-ohjelmalla.
<https://www.piskelapp.com/>

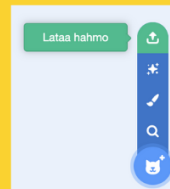
EXPORT
Export as Image, as Spritesheet
or as Animated GIF



B

Animoitu hahmo

Piirrä Piskelissä hahmolle useita eri "frameja", eli päällekkäisiä kuvia, joiden avulla saat sen animoitua. Exporttaa hahmo Zip-tiedostona, pura se kuvatiedostoiksi ja lisää Scratchiin. Lisää eri framet "asusteet" -välilehdelle.



C

Juoni

Keksi peli tai animaatio, jossa on juoni. Kirjoita juoni ylös. Siinä tulee olla alku, keskikohta ja loppu.

D

Taustat

Etsi juoneesi sopivat taustat joko Scratchin taustakirjastosta tai verkon kuvista, tai piirrä ne itse Piskelillä. Tutki ja kokeile lohkoja, joilla saat taustan vaihtumaan.

kun taustaksi vaihtuu tausta1

vaihda taustaksi tausta1

E

Pisteet, hyppääminen, ampuminen

Scratchissa on mahdollista ohjelmoida hahmo toimimaan monella tavalla, esimerkiksi hyppäämään, lentämään tai ampumaan. Katso mallia muiden tekemistä projekteista ja ohjelmoi hahmollesi joku omaan juoneesi liittyvä toiminta.



HAASTEPROJEKTI 3- Näytön paikka

Tämä viimeinen haasteprojekti on mahdollisuus näyttää, mitä osaat. Laita siis taitosi peliin ja tee peli tai animaatio, jossa on juoni, itse tehtyä grafiikkaa, useita taustoja ja paljon toimintaa.

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

TSEMPPIÄ HAASTEeseen!

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