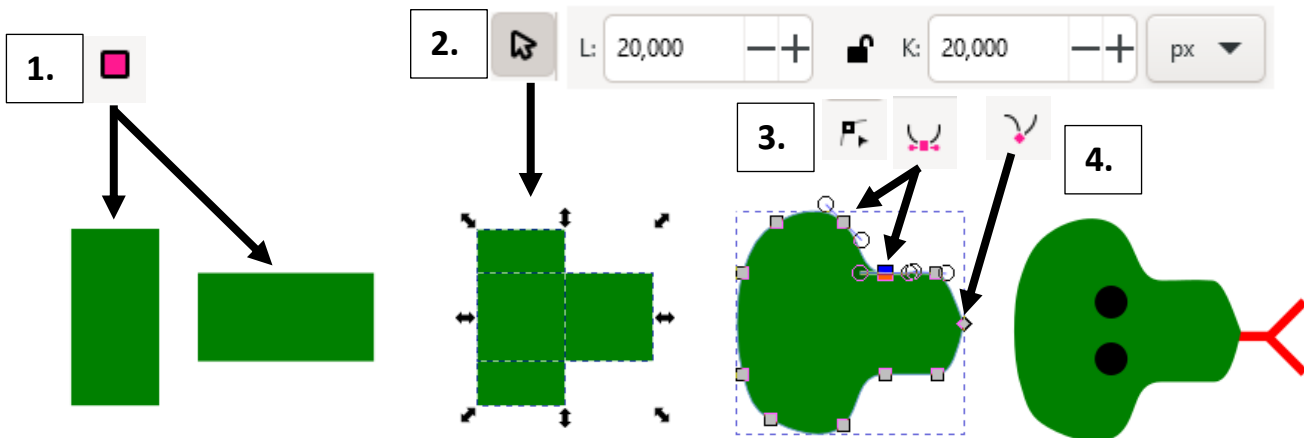


INKSCAPE

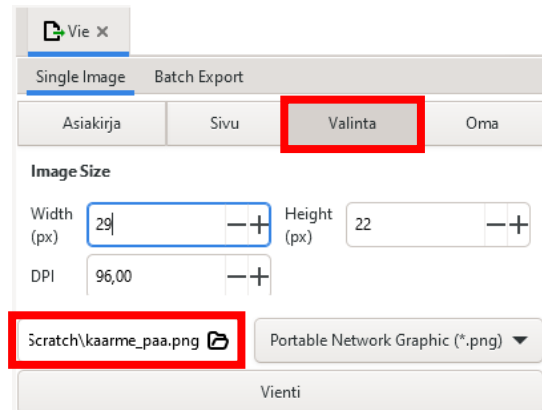
Piirrä aluksi käärmeen pää.

1. Piirrä kaksi suorakulmiota, toisen koko on 10 px x 20 px ja toisen koko on 20 px x 10 px.
2. Keskitä kuviot pystysuunnassa ja laita kuvioiden vasemmat reunat vierekkäin. Valitse molemmat kuviot yhtä aikaa aktiiviseksi valintatyökalulla (nuoli) ja ota komento: POLKU | YHDISTE, jolloin kuviot sulautuvat yhdeksi kuvioksi.
3. Ota Muokkaa polun solmuja – työkalu, siirrä solmupisteitä hiirellä raahaamalla ja muuta terävät reunat kaareviksi. Väännä kahvat oikeisiin asentoihin. Älä kuitenkaan suureenna kuviota.
4. Lisää kaksi mustaa ympyrää silmiksi ja tee kieli kolmesta ohuesta suorakulmiosta.

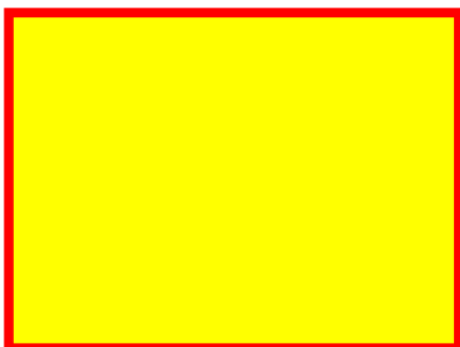


Seuraavaksi tallennamme käärmeen pään png -tiedostoksi.

Kun käärmeen pää on valmis, niin valitse se valintatyökalulla (nuoli) ja ota komento: Tiedosto | Export. Katso, että kohta: Valinta on valittuna ja sen jälkeen napsauta kansionnäköistä painiketta. Valitse tallennuspaikka ja anna tiedostolle nimi. Paina lopuksi Tallenna.



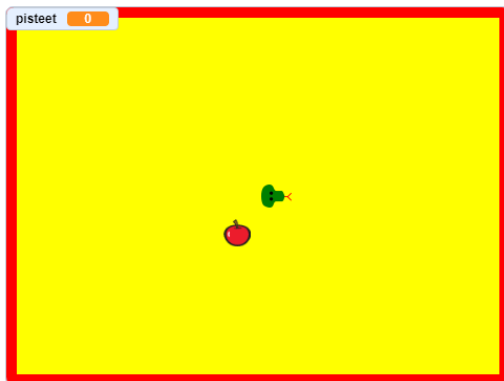
Piirretään seuraavaksi neliö (sama väri kuin käärmeen päällä), jonka koko on 20 px x 20 px. Tallenna myös tämä png-kuvaksi. Muuta neliön väri ja tallenna se toisella nimellä myös png-kuvaksi.



Piirretään taustakuva. Piirretään seuraavaksi kaksi suorakulmiota. Piirrä ensin punainen suorakulmio, jonka koko on 480 px x 360 px. Piirrä sen jälkeen keltainen suorakulmio, jonka koko on 460 px x 340 px. Laita suorakulmiot päällekkäin ja keskitä sekä vaaka- että pystysuunnassa, jolloin muodostuu keltainen suorakulmio, punaisilla reunoilla. Tallenna myös tämä png-kuvaksi. Lopuksi kannattaa tallentaa Inkscape -piirustus: Tiedosto | Tallenna.

SCARTCH

Tehdään ensin käärmepeleä ilman häntää. Lisää pelihahmot: käärmeen pää ja omena, sekä taustakuva.



Lisää taustakuva tästä

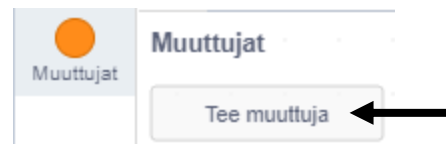


Lisää käärmeen pää tästä

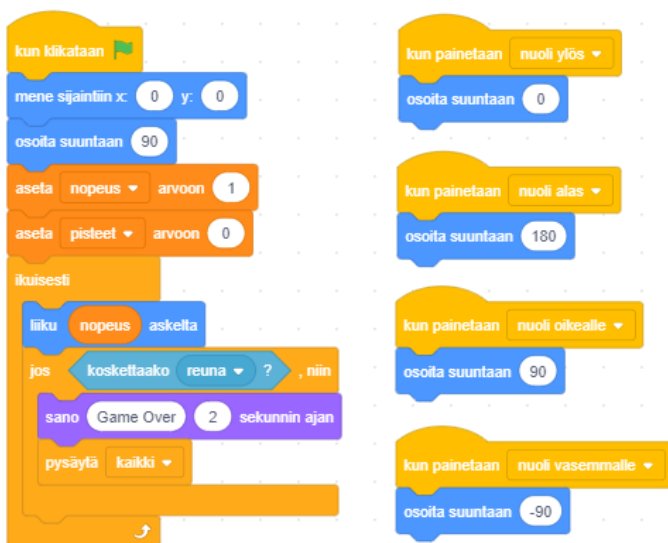


Lisää omena kirjastosta

Luodaan aluksi kaksi muuttujaa: pisteet ja nopeus.



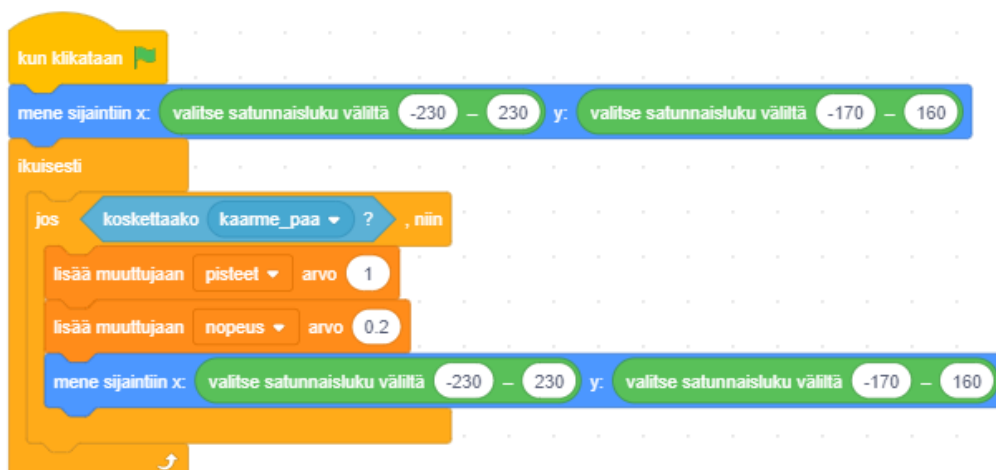
Valitse **käärmeen pää** aktiiviseksi ja lisää siihen seuraavat koodit.



Aluksi sijoitetaan käärmeen pää ikkunan keskelle ja laitetaan muuttujille alkuarvot: nopeus saa arvon 1 ja pisteet arvon 0. Ikuisen silmukan sisälle laitamme ehdon, että käärme liikkuu nopeuden verran eteenpäin. Aina kun käärme saa kiinni omenan, niin nopeus kasvaa. Silmukan sisällä on tarkistus, että osuu ko käärmeen pää reunaan. Jos osuu, niin peli päättyy tähän.

Nuoli painikkeilla muutetaan ainoastaan käärmeen suunta.

Valitse seuraavaksi **omena** aktiiviseksi ja lisää siihen seuraava koodi.

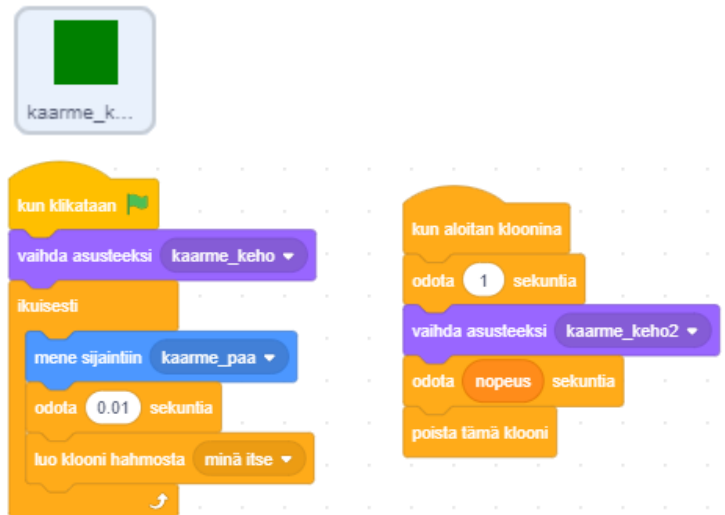


Omenan paikka arvotaan satunnaisesti. Laitetaan ikuisen silmukan sisälle ehtolause: Jos käärmeen pää koskettaa omenaa, niin silloin kasvatetaan pistelaskuria yhdellä ja nopeus kasvaa 0.2:lla. Sen jälkeen arvotaan omenalle uusi satunnainen paikka. Testaa nyt pelin toimivuus. Pelin pitäisi nopeutua aina kun saat omenan kerättyä.

KÄÄRMEEN HÄNNÄN LISÄÄMINEN



Lisätään seuraavaksi käärmeen keho eli neliö (se, joka oli käärmeen pään värinen) pelihahmoksi. Mene nyt Asusteet -välilehdelle ja lisää sinne toinen kuva (se, joka oli erivärinen kuin käärmeen pää).

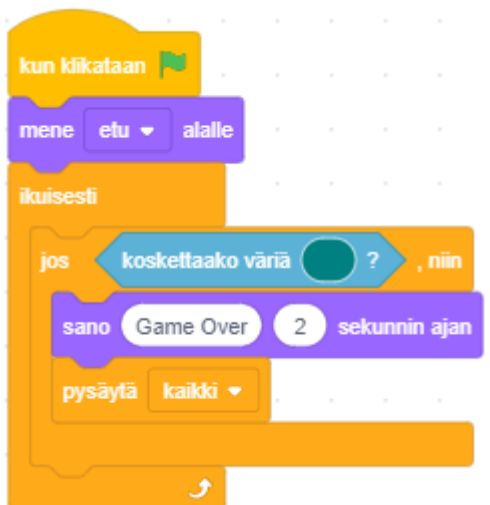


Sitten lisäämme koodin. Kun peli käynnistetään, niin käärmeen keho on saman värinen kuin käärmeen pää. Käärmeen keho sijoitetaan samaan paikkaan kuin pää. Sadasosasekunnin kuluttua luomme kloonin, joka taas sekunnin kuluttua muuttaa värin vaihtamalla asustetta. Ennen kuin kloonin poistetaan, niin odotetaan nopeus -muuttujan verran. Koska nopeus -muuttuja kasvaa aina kun saamme kerättyä omenan, niin myös käärmeen häntä pitenee.

Testaa peliä!

KUINKA KEHITÄN PELIÄ!


Tehdään vielä sääntö, jos käärmeen pää osuu käärmeen erivärisen loppuhäntään, niin peli loppuu. Valitse käärmeen pää aktiiviseksi ja lisää siihen seuraava koodi.




Laitetaan käärmeen pää etualalle.


Jos käärmeen pää koskettaa loppuhännän väriä, niin silloin sano: "Game Over" ja pysäytä kaikki.

Lisää vielä jokin musiikki peliin. Tässä vähän alkua.
















Musiikki
Soita soittimia ja rumpuja.

kun klikataan 

 aseta soittimeksi (1) Piano ▾

ikuisesti

-  soita nuottia 60 0.25 iskun ajan
-  soita nuottia 60 0.25 iskun ajan
-  soita nuottia 60 0.25 iskun ajan
-  soita nuottia 64 0.5 iskun ajan
-  soita nuottia 62 0.25 iskun ajan
-  soita nuottia 62 0.25 iskun ajan
-  soita nuottia 62 0.25 iskun ajan
-  soita nuottia 65 0.5 iskun ajan
-  soita nuottia 64 0.25 iskun ajan
-  soita nuottia 64 0.25 iskun ajan
-  soita nuottia 62 0.25 iskun ajan
-  soita nuottia 62 0.25 iskun ajan
-  soita nuottia 60 1 iskun ajan

