

Scratch-neuvoja

Remiksi-työpaja

<http://goo.gl/xGQxHs>

© 2015 Tero Huttunen ja Jouni Seppänen

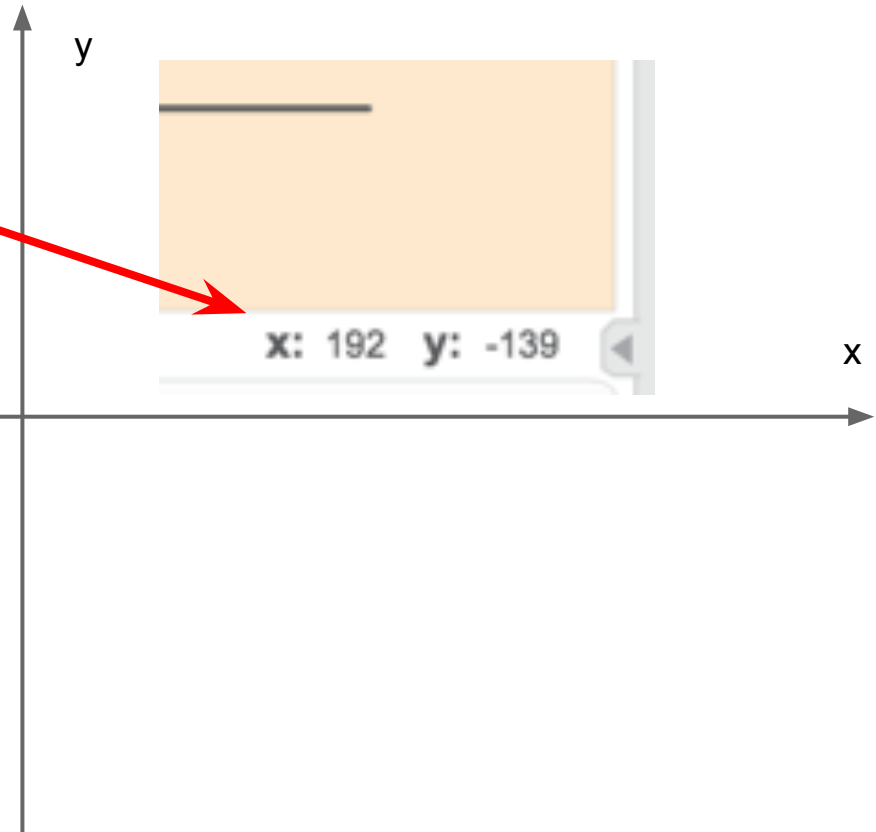


Scratch-neuvoja by Tero Huttunen & Jouni Seppänen is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Koordinaatisto

Scratchissa x-koordinaatin arvo vaihtelee välillä $[-240, 240]$ ja y-koordinaatin arvo välillä $[-160, 160]$. Siten näytön keskellä on *origo*, jossa $x=0$ ja $y=0$.

Kun siirtelet hiirtä pelialueen sisällä, alueen oikean alakulman alla näkyy koko ajan hiiren paikkaa vastaavat koordinaatit.

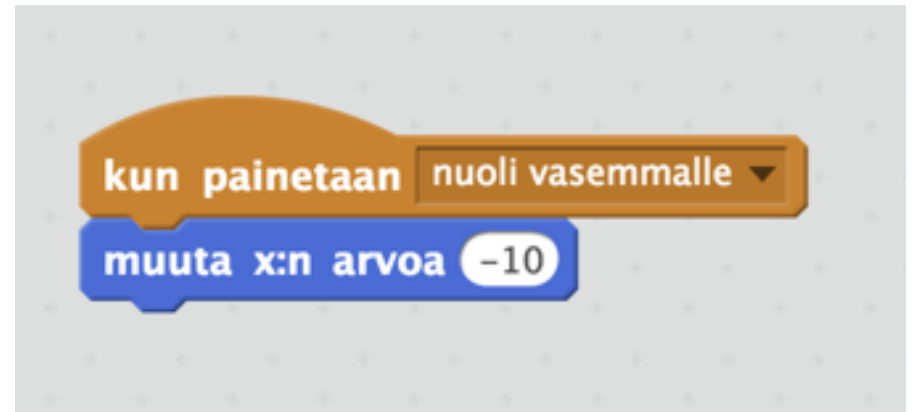


Kun siirtelet hahmoa, Liike-osaston “mene kohtaan”- ja “liu’u kohtaan”-palikoiden koordinaatit muuttuvat vastaamaan hahmon sijaintia. Voit siis ensin siirtää hahmon kohteeseen ja sitten raahata palikan osaksi skriptiä.

mene kohtaan x: 212 y: 15

Hahmo liikkumaan nuolinäppäimillä

- x-akseli: plus oikealle, miinus vasemmalle
- y-akseli: ylös-alas
- tarvitset siis neljä tällaista skriptiä

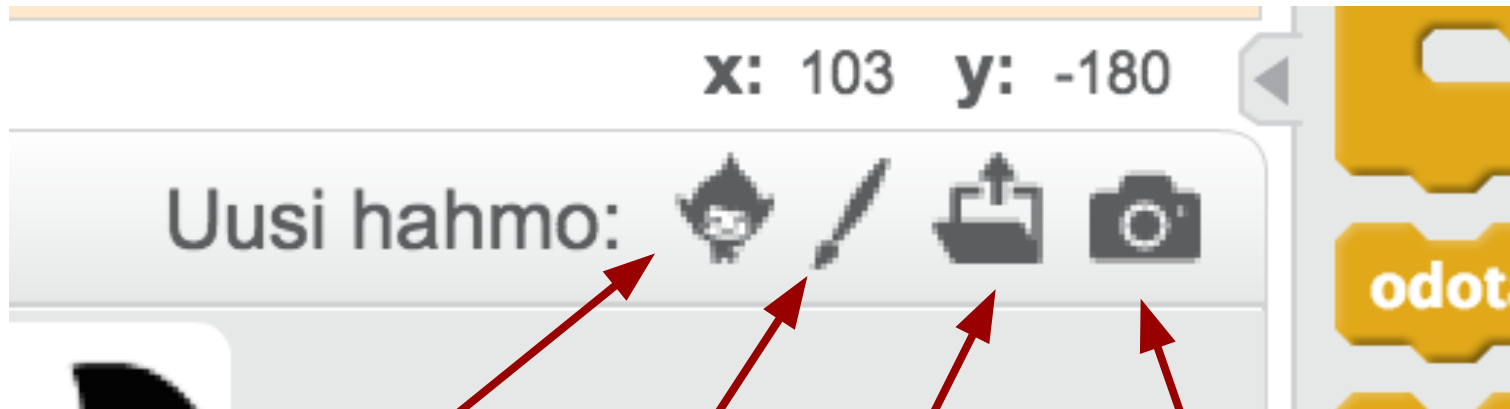


Ei pääse seinän läpi

- Siirrytään, jos osutaan seinään niin siirrytään takaisin
- “koskettaako väriä”: klikkaa väriä ja sitten peliä seinän kohdalta
- niksi: klikkaa skriptiä tai palikkaa oikealla napilla, valitse “kopioi” - säästät vaivaa



Vastustajahahmo



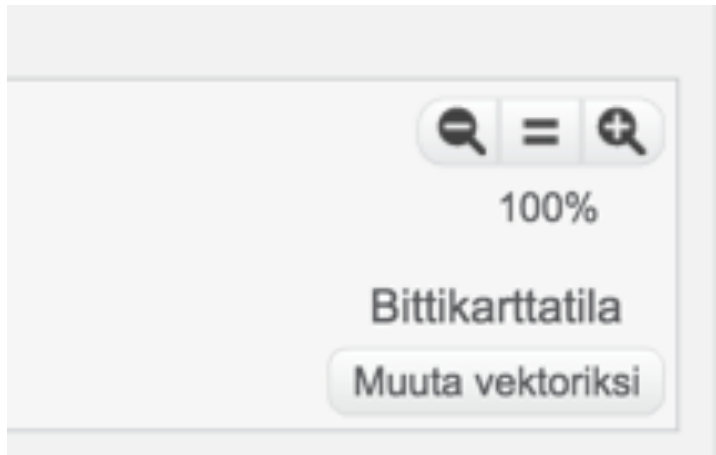
valmis
hahmo
kirjastosta

piirrä oma

oma tiedosto

webbi-
kamerasta

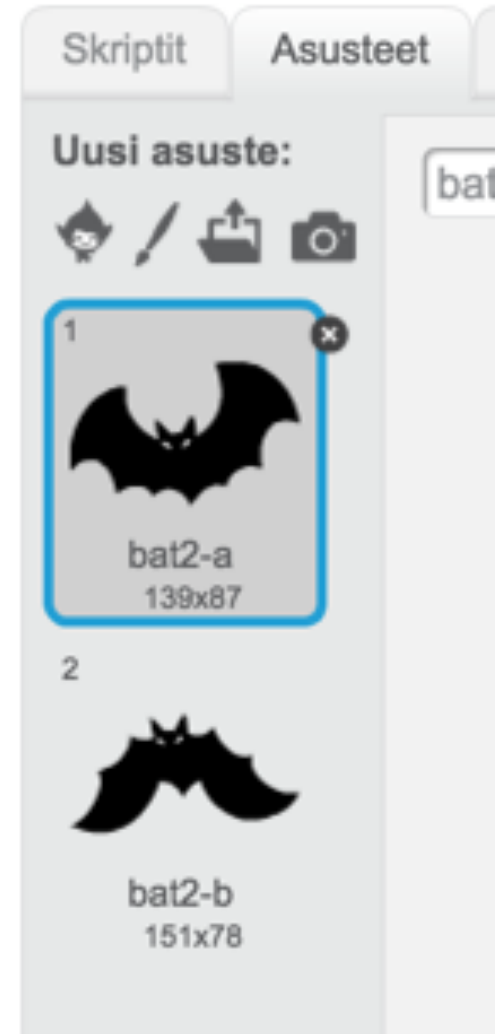
Piirtäminen: bittikartta vai vektori



- bittikarttatila helpompi
- vektoritilassa ehkä sulavampi tulos
- Alueiden täyttäminen ei aina onnistu vektoritilassa!

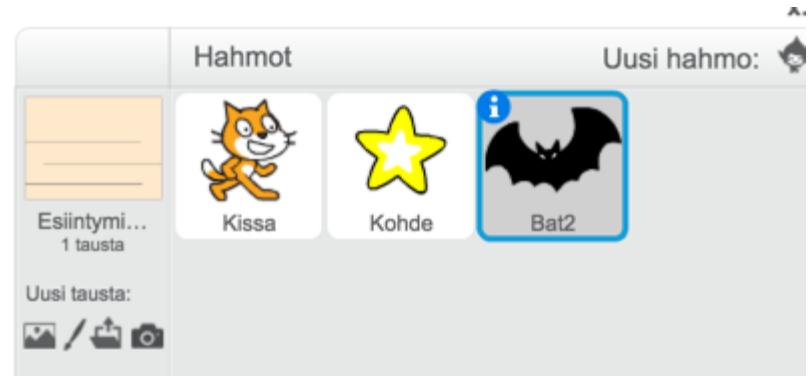
Piirtäminen: asusteet

- Asusteilla voi tehdä animaatioita



Vastustajahahmo liikkumaan

- valitse hahmo alhaalta (tai esiintymislava = pelikenttä)
- sitten “skriptit” oikealta





- jatkuu...

Vastustajahahmo liikkumaan

- liukumilla saa melko kivat liikeradat
- niksi: siirrä hahmoa hiirellä, sitten raahaa uusi liu'u skriptin osaksi



Tunnista vastustaja

- Lisätään erillinen “kun klikataan 

The image shows a Scratch script with the following blocks:

 - kun klikataan** (when clicked) block with a green flag icon.
 - ikuisesti** (forever) loop block.
 - odota kunnes** (wait until) block with the condition **koskettaako Bat2 ?** (is Bat2 touched?).
 - liu'u** (move) block with a distance of **1 sekuntia** (1 second) and coordinates **x: -210 y: -150**.

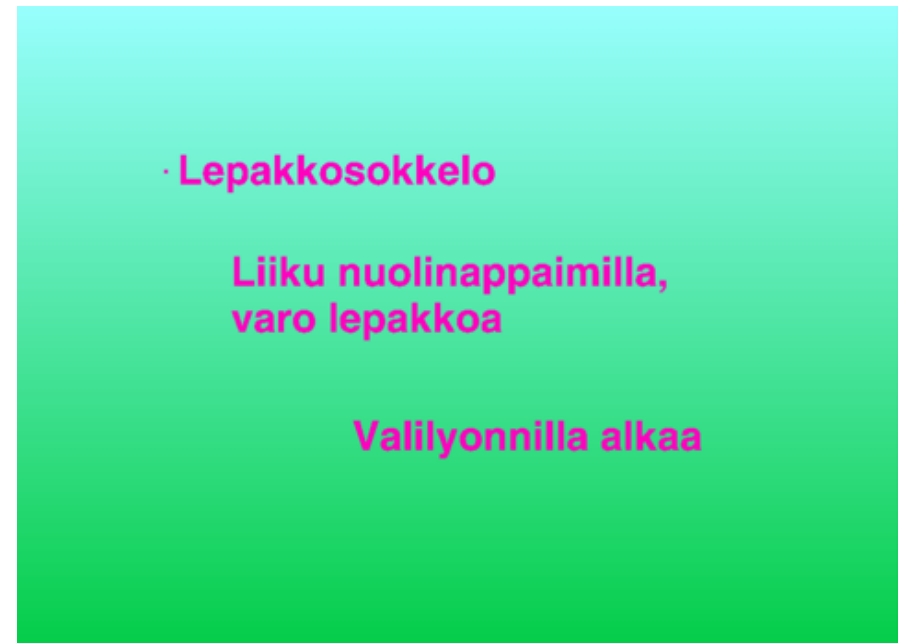
Tunnista aarre

- Sama periaate kuin vastustajan tunnistamisessa
- Tässä helppo animaatio: kissalla on kaksi asustetta joita vaihdellaan
- “Pysäytä kaikki” lopettaa pelin



Pelille alkuruutu

- Esiintymislavalle voi tehdä eri taustoja ja skriptejä
- Piirrä tausta joka esittelee pelin säännöt



jatkuu...

Pelille alkuruutu

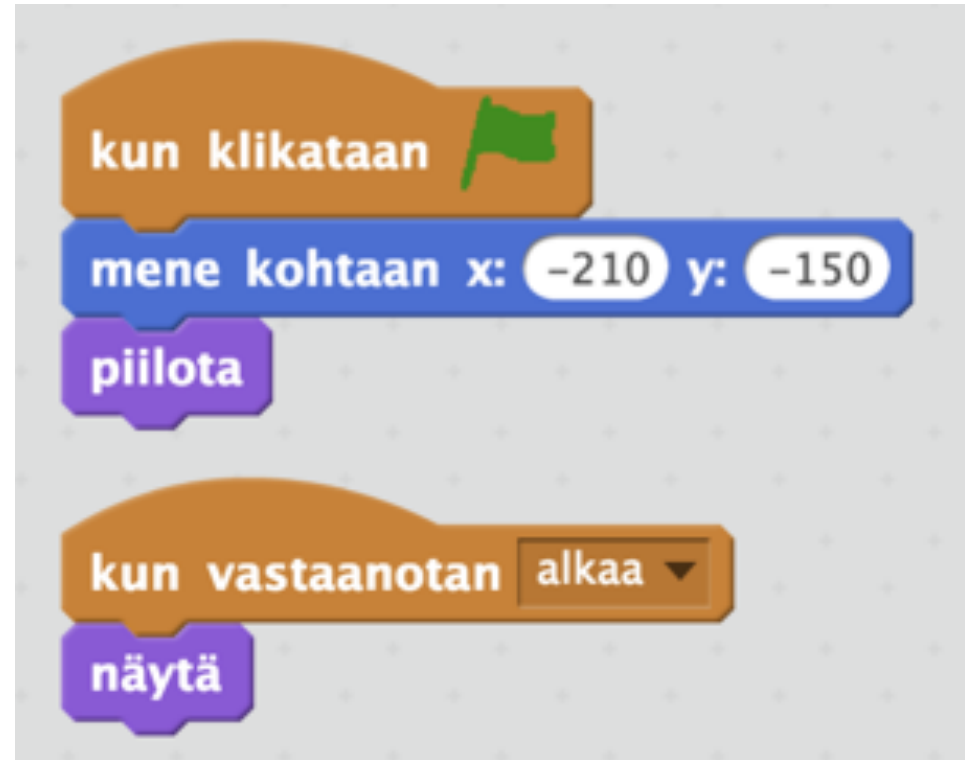
- Taustalle skripti joka vaihtaa kuvaa



jatkuu...

Pelille alkuruutu

- Onko tylsää jos hahmot näkyvät ja liikkuvat alkuruudussa? Piilotetaan ne



Äänitehosteet

- Sopivissa kohdissa äänitehoste lisää tuntua, että pelissä tapahtuu jotain



Kuvatehosteet

- haamu-tehoste:
0 = näkyvissä
100 = kadonnut
- ylin skripti piilottaa hahmon mutta ei hetkessä
- kokeile muitakin, peruuta palikalla “poista graafiset tehosteet”



Vastustaja seuraamaan pelihahmoa

The image shows a Scratch script for a character named 'Kissa'. The script starts with a 'kun vastaanotan alkaa' (when green flag clicked) event block. This is followed by a 'näytä' (show) block, a 'mene kohtaan x: 204 y: 43' (go to x: 204 y: 43) block, and an 'ikuisesti' (forever) loop. Inside the loop, there are four blocks: 'osoita kohti Kissa' (point towards Kissa), 'liiku 1 askelta' (move 1 step), 'jos koskettaako Kissa ?, niin' (if touching Kissa?, then), and 'liu'u 1 sekuntia kohtaan x: 145 y: 47' (slide 1 second towards x: 145 y: 47). The loop ends with an 'odota 0.1 sekuntia' (wait 0.1 seconds) block.

Näyttääkö kääntely väärältä?



The image shows the properties panel for the character 'Bat2'. The panel includes the following information: 'x: 84 y: 58' (position), 'suunta: 56°' (direction), 'kiertotyylit: [rotation style icons]' (rotation styles), 'voidaan raahata pelissä: [checkbox]' (can be dragged in game), and 'näytä: [checkbox]' (show). A red box highlights the 'kiertotyylit' section.

Pistelasku

Tieto

Tee muuttuja

Tee lista

Uusi muuttuja

Muuttujan nimi:

Kaikille hahmoille Vain tälle hahmolle

OK Peruuta

Tee muuttuja

pisteet

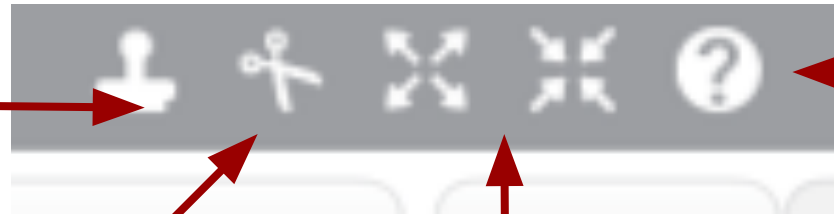
asetta pisteet arvoon 0

muuta muuttujan pisteet arvoa 1

näytä muuttuja pisteet

piilota muuttuja pisteet

Kummallisia painikkeita

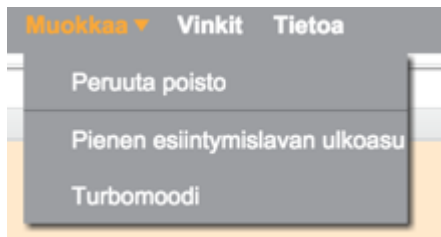


monista hahmo
(kaikkine
skripteineen)

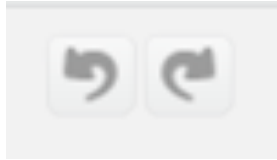
palikoiden
ohjeita
(englanniksi)

suurennä ja pienennä
- jos piirsit hahmon
joka ei mahdu
käytävään, pienennä!

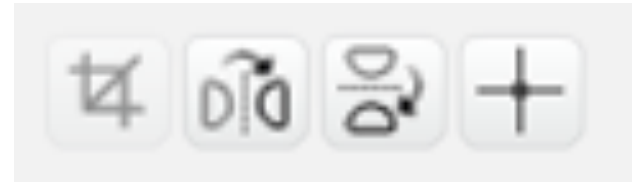
poista hahmo
- peruutus:



Kummallisia painikkeita, piirtäminen



peruuta, tee sittenkin



- rajaus (outo)
- peilaus vaakasuunnassa
- peilaus pystysuunnassa
- keskipisteen asetus
 - hahmo pyörii tämän ympäri

Pelin jakaminen

Remiksi-pajan studio

<http://scratch.mit.edu/studios/1133974/>