

Pelissä ohjaat liikkuvaa ja hyppivää hahmoa vaihtelevan muotoisessa maastossa tavoitteenasi päästä maaliin.

1. Piirrä grafiikat

- Pelaajan ohjaama hahmo
- Piirrä kuljettava maisema
 - Tee maisemasta erillinen maisemahahmo
- Piirrä tausta

2. Toteuta "painovoima"

- Luo muuttuja "y-nopeus" ja aseta pelin alussa sen arvoksi nolla.
- Toteuta ikuisesti-silmukka, jossa koko pelin ajan pelihahmoa liikutetaan y-nopeuden verran y-akselin suunnassa ja aina liikutusta ennen nopeutta pienennetään hieman; esimerkiksi vähennetään aiemmasta arvosta 1.

3. Nyt hahmo putoaa maiseman läpi kiihtyvällä vauhdilla. Lisätään seuraavaksi maisemaan törmäämisen tarkastelu

- Valitse pinkki "Lohkoni"-nappula ja tee uusi lohko.
- Anna lohkolle kuvaava nimi (esimerkiksi "törmäys"). Laita rasti ruutuun "aja ilman ruudunpäivitystä". Näin lohkon koodi suoritetaan ilman, että pelaaja näkee koodin aikana tapahtuvat muutokset pelihahmoon (=pelihahmo nykii/vilkkuu).
- Koodialueelle on nyt ilmestynyt pinkki lohkonmäärittelypalikka. Kaikki tähän kiinnitetty koodi suoritetaan, kun käytät "Lohkoni" valikon alta löytyvää pinkkiä palikkaa.
- Raahaa määrittelypalikan alle toistolause, jossa hahmoa siirretään yksi askel ylöspäin ja "y-nopeus" asetetaan nolaksi niin kauan, kun hahmo ei koske käveltävään alustaan. (toista kunnes ei kosketa taustaa)

4. Lisätään hahmon liike vaakasuunnassa.

- Luo "kävele"-lohko samoin kuin loit törmäyslohkon. Lisää siihen kuitenkin pyöreä numerosyöttökenttä, jonka avulla lohkolle annetaan liikuttava matka.
- Lisää tässä lohkossa suoritettavaan koodiin liikkuminen x-suuntaan annetun matkan verran.
- Laita hahmo kääntymään liikkuessaan: jos liikuttava matka on positiivinen, laita hahmo osoittamaan oikealle, muulloin vasemmalle. Jos hahmo kääntyy ylösalaisin, muista vaihtaa pyörimistavaksi "vasen-oikea".
- Kutsu kävele-lohkoa positiivisella arvolla (esim. 5), jos käyttäjä painaa oikealle liikkumiseen käytettävää näppäintä ja negatiivisella

arvolla (esim. -5), jos käyttäjä painaa vasemmalle liikkumiseen käytettävää näppäintä.

5. Jos maisemassasi on seiniä tai seinämiä, huomaat hahmon "teleporttaavan" niiden päälle niitä päin käveltäessä. Korjataan tämä:
 - Luo pelihahmolle uusi muuttuja. Esim "noustut askeleet", jonka avulla tarkkaillaan, kuinka paljon hahmon täytyisi liikkua ylös ottaessaan askeleita sivulle.
 - Nollaa kävelylohkossa noustujen askeleiden määrä ja lisää lohkon loppuun silmukka, jossa nostetaan hahmoa yksi askel ja kasvatetaan noustujen askelten määrää kunnes noustuja askeleita on halutun kynnysarvon verran tai hahmo ei enää kosketa maata. Mitä suuremman kynnysarvon valitset, sitä jyrkempiä mäkiä hahmo voi nousta hyppäämättä.
 - Jos silmukan lopussa noustujen askelten määrä on sama kuin kynnysarvo, siirrä hahmo takaisin lähtöpaikkaan x- ja y-suunnassa.
6. Toteutetaan hyppääminen
 - Lisää uusi muuttuja, johon tallennetaan, voiko hahmo hypätä tällä hetkellä. Muuttujan arvo voi olla esim. 1 kun hahmolla on jalat maassa ja 0 kun hahmo on ilmassa.
 - Lisää peliin tarkastus, painaako pelaaja hyppynappulaa ja onko hahmo tilanteessa, jossa se voi hypätä. Mikäli on, aesta hahmon y-nopeus positiiviseen arvoon (esim. 15).
7. Estä pelihahmoa hyppäämästä kattojen läpi
 - Luo uusi muuttuja "suunta", johon tallennetaan hahmon liikkumissuunta (ylös tai alas)
 - Tallenna törmäyslohkon alussa pelihahmon liikkumissuunta tähän muuttujaan
 - Pidä törmäyslohkon "toista kunnes"-silmukan sisällä toiminnallisuutta ennallaan, jos hahmo liikkuu alas, mutta lisää palikka, jossa päivität hypättävissä-muuttujan arvon sellaiseksi, että hahmo pystyy hyppäämään.
 - Ylös liikuttaessa muuta y-koordinaattia päinvastaiseen suuntaan, eli vähennä y-koordinaatista 1.
8. Lisää peliin tason vaihtuminen ja pelin päätyminen.
 - Piirrä "maali"-hahmo. Laita maalihahmo ja pelihahmo pelin alussa halutuille paikoille.
 - Jos pelissäsi on monta tasoa, maalihahmo on piilossa, kunnes pelaaja saavuttaa viimeisen tason
 - Laita maalihahmo odottamaan pelaajan kosketusta

- Tason vaihdon voi toteuttaa siten, että luo "taso" -muuttuja jonka arvoksi pelin alussa asetetaan arvo 1. Peli odottaa ikuisessa silmukassa, että hahmo saavuttaa tietyn x- ja/tai y-sijainnin, jonka jälkeen muuttujan taso arvoa lisätään yhdellä ja pelihahmon koordinaatit asetetaan tason alkua vastaaviksi.
 - Maisemahahmo asettaa ikuisessa silmukassa asuksi "asun nimi" yhdistettynä "tason numerolla".

Bonusideoita:

- Väisteltäviä vihollisia.
- Tuplahyppy
- Hypyn lataaminen (nyppynappi pohjassa ennen vapauttamista aiheuttaa korkeamman hypyn kuin hyppynapin näpäyttäminen)
- Kävely- ja hyppyanimaatiot
- Vaarallisia esteitä ja eläimet
- Keräiltäviä esineitä