

Tässä pelissä ohjaat hahmoasi ja väistelet ympäriinsä lenteleviä asioita.

## 1. Pelaajan oma hahmo

- Piirrä tai valitse pelaajan ohjaama hahmo, esimerkiksi astronautti tai avaruusalus. Jos piirrät itse, piirrä hahmon "etenemissuunta" oikealle niin pääset vähän vähemmällä myöhemmin.
- Laita pelaaja menemään pelin alussa tiettyyn kohtaan, esimerkiksi pelialueen keskelle.
  - Kun klikataan lippua  
Mene sijaintiin xy
- Toteuta pelaajan liikkuminen:
  - Hahmo liikkuu ikuisesti eteenpäin.
    - Ikuisesti  
liiku x askelta
      - aseta nopeus mielestäsi sopivaksi
  - Hahmoa voi kääntää nuolinäppäimillä (oikealle, vasemmalle):
    - liikkumisen jälkeen ikuisen silmukan sisällä:
      - jos kääntymiseen käytetty näppäin (esimerkiksi nuoli oikealle) on painettu hahmo kääntyy sopivan määrän (esim. 10) astetta haluttuun suuntaan
      - samalla tavalla toteutetaan toiseen suuntaan kääntyminen lisäämällä toinen jos-ehto äskeisen jos-ehdon perään

## 2. Väisteltävä hahmo

- Piirrä tai valitse väisteltävä hahmo.
- Siirrä hahmo kohtaan, jossa se ei kosketa reunaa.
- Laita väisteltäviä hahmoja ilmestymään pelialueelle tasaisin väliajoin sopiva määrä (esimerkiksi yhteensä kuusi kappaletta viiden sekunnin välein)
  - Kun klikataan lippua
  - toista n kertaa: (valitse määrä itse)
    - luo klooni hahmosta minä itse
    - odota m sekuntia (valitse aika itse)
- Laita kloonit aloittamaan satunnaisesta paikasta pelialueen reunalta:
  - Kun klooni syntyy, laita se menemään satunnaiseen paikkaan niin monta kertaa kunnes se koskettaa reunaa.
    - Kun aloitan kloonina
    - Toista kunnes koskettaako reunaa  
mene sijaintiin satunnainen sijainti

- Kokeile peliä ja tarkasta, että kloonit ilmestyvät eri paikkoihin. Jos ne kaikki aloittavat samasta kohdasta, raahaa alkuperäinen hahmo keskemälle pelialuetta ja yritä uudelleen.
- Kun hyvä paikka on löydetty, laita klooni osoittamaan satunnaiseen suuntaan. Scratch mittaa suuntaa asteilla, joissa täysikierrös vie nollasta 360 asteeseen.  
**Osoita suuntaan valitse satunnaisluku väliltä 0 - 360**
- Laita kloonit liikkumaan ikuisesti eteenpäin ja reunaan osuessaan kimpoamaan siitä.
  - Ikuisesti
    - liiku n askelta (päättää määrä itse)
    - kimpoa reunasta
- Nyt kloonit liikkuvat pelialueella, mutta alkuperäinen hahmo möllöttää rumasti paikoillaan. Piilota alkuperäinen hahmo ja laita kloonit näkyviin niiden löydettyä paikkansa pelialueen reunalta.
  - **Piilota** (lippualkuisessa kloonien luonti koodissa ennen toistoja)
  - **näytä** (ennen ikuista liikutusta)
- Laita peli päättymään, jos pelaaja osuu väisteltävään hahmoon.
  - Lisää ikuisen liikkumissilmukkaan
    - jos koskettaako pelihahmoa
    - pysäytä kaikki

### Extraa:

- Selvittyyn aikaan perustuvat pisteet
- Pelaajalle mahdollisuus kiihdyttää ja hidastaa vauhtiaan (mutta ei pysähtyä)
- Väisteltävät hahmot nopeutumaan pelin edetessä
- Pelaajan ohjaama hahmo seinästä kimpoamisen sijaan ilmestymään reunan ylittäessään näkyville vastakkaiselta puolelta pelialuetta.
- Hahmoja, joihin osumisesta saa pisteitä
- Useampi elämä, jotka kuluvat väisteltäviin hahmoihin osuttaessa
- Animointi