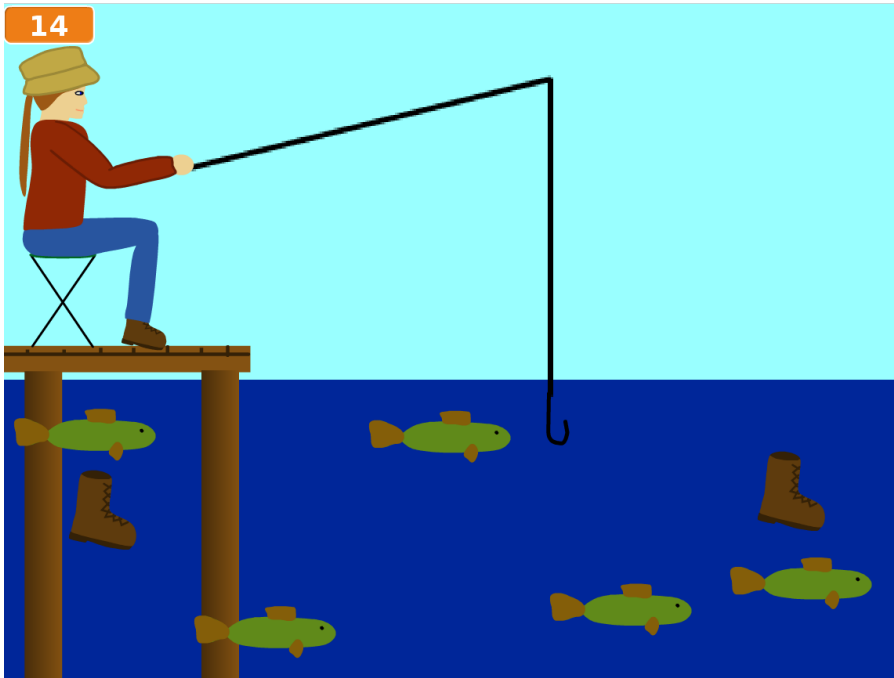


Pelin nimi



Lyhyt kuvaus pelistä, mitä siinä tehdään ja mihin pyritään. Linkki mallipeliin, tekijän nimi ja pelin nimi näkyviin että tulosteenkin perusteella on mahdollista löytää.











- ☐ Ensimmäinen ohje
 - ☐ Yhden lauseen kuvaus
 - ☐ Tällä on alakohta
 - ☐ Turhan syvä alakohta
 - ☐ Pitkähkö kuvaus siitä, mitä nyt pitää tehdä. Monimutkaiset ohjelmat ovat monimutkaisia. Onneksi lapset ovat fiksuja.
- ☐ Toinen vaihe
 - ☐ Laatikoita pukkaa
 - ☐ Tällä on alakohta
 - ☐ Lorem ipsum
- ☐ Kolmas vaihe

- ☐ Neljäs vaihe

Esimerkkejä värien käytöistä

- ☐ Liikunta on tärkeämpää kuin ulkonäkö.
 - ☐ Välillä voi käyttää ääntä.
 - ☐ Oispa muuttujia.
 - ☐ Muita vaihtoehtoja ovat ohjaus ja tuntoaisti.
- ☐ Lohkot toimii.
- ☐ Kynä on uudessa Scratchissa laajennus eli samalla värillä kuin esimerkiksi musiikki- ja käännöspalikat.
- ☐ Myös vanhan scratchin värejä voi tarvittaessa käyttää. Ne on merkattu numerolla 2 nimen lopussa, esim vanhat lohkot.

Ikoneita

- ☐ Wanha scratch (merkattu kirjaimella "W" nimen jälkeen):
 - ☐ Grafiikoita voi piirtää  tai valita valmiina . Vihreästä lipusta  starttaa.
 - ☐ Yläpalkissa on myös namiskoja, esim  kopiointi,  poisto,  kasvatus ja  pienennys.
 - ☐ Hahmojen kiertotyyliksi voi asettaa ,  tai .

Väliotsikko

- ☐ Ensimmäinen ohje
 - ☐ Yhden lauseen kuvaus
 - ☐ Tällä on alakohta
 - ☐ Turhan syvä alakohta
 - ☐ Pitkähkö kuvaus siitä, mitä nyt pitää tehdä. Monimutkaiset ohjelmat ovat monimutkaisia. Onneksi lapset ovat fiksuja.
- ☐ Toinen vaihe
- ☐ Vielä yksi
 - ☐ Laatikoita pukkaa
 - ☐ Tällä on alakohta
 - ☐ Lorem ipsum
- ☐ Kolmas vaihe
- ☐ Neljäs vaihe

Laajennusideoita

- Muita hauskoja juttuja, joita peliin voisi halutessaan toteuttaa
- Voi olla myös alakohtia:
 - Ensimmäinen alakohta
 - Toinen alakohta
 - Kolmas alakohta

- Vielä tavallinen idea perään