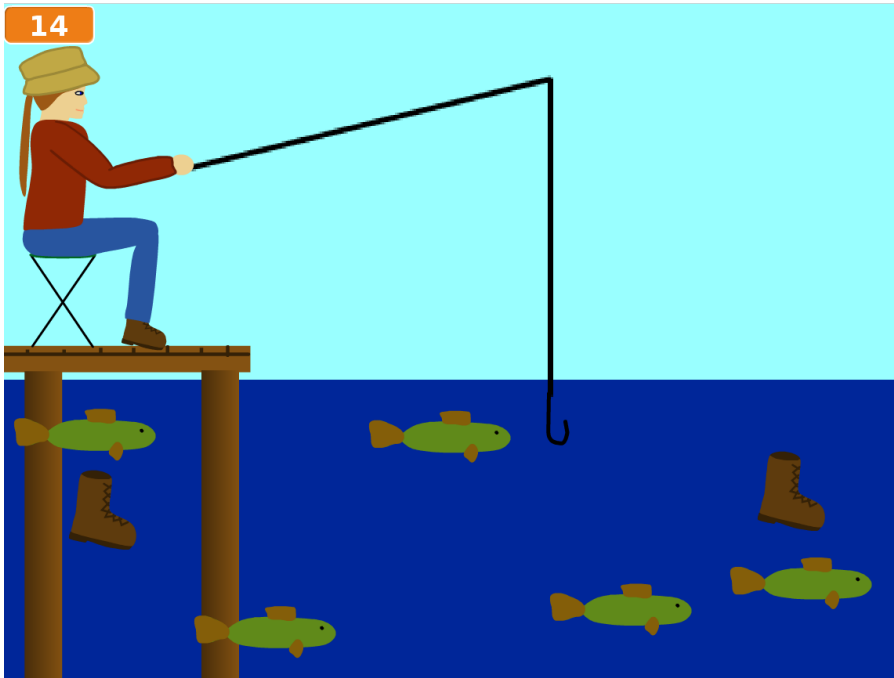


Pelin nimi













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

- ☐ Paljon ohjeita, joissa käytetään eri kategorioiden palikoi-
ta.
- ☐ **Liikunta** on tärkeämpää kuin **ulkonäkö**.
 - ☐ Välillä voi käyttää **ääntä** ja **kynää**.
 - ☐ Oispa **tietoo**.
 - ☐ Muita vaihtoehtoja ovat **ohjaus** ja **tuntoaisti**.
- ☐ **Lohkot toimii**.
- ☐ Grafiikoita voi piirtää  tai valita valmiina . Vihreästä lipusta  starttaa.
- ☐ Yläpalkissa on myös namiskoja, esim  kopiointi,  poisto,  kasvatus ja  pienennys.
- ☐ Hahmojen kiertotyyliseksi 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