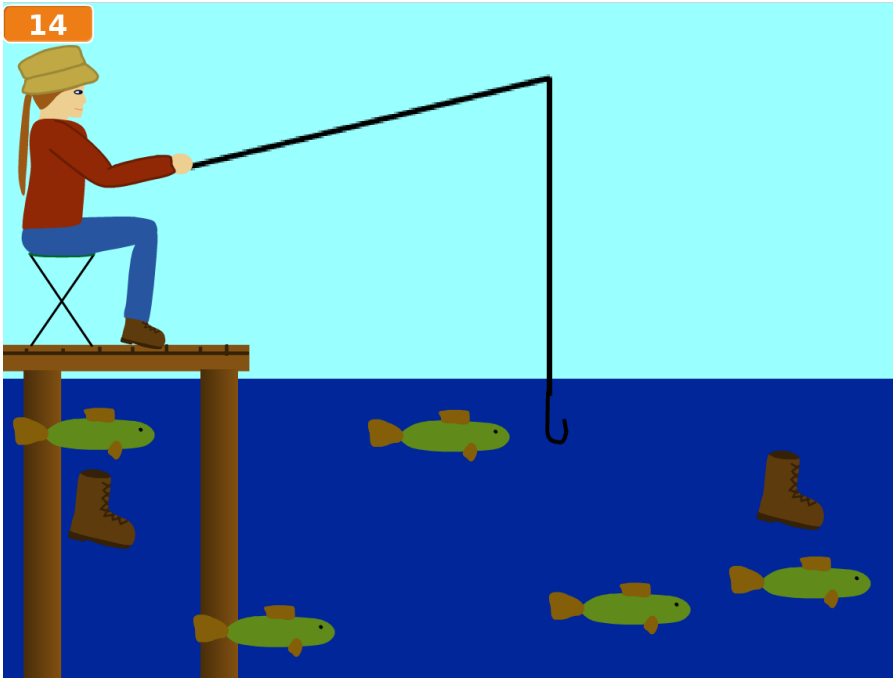


Pelin nimi



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 käytöstä











- ☐ **Liikunta** on tärkeämpää kuin **ulkonäkö**.
 - ☐ Välillä voi käyttää **ääntä**. Kirjoitan vain pitkän tekstin että tämä menee kahdelle riville.
 - ☐ Oispa **muuttujia**. Tahtoisin tämänkin vaativan ainakin kaksi riviä.
 - ☐ Muita vaihtoehtoja ovat **tapahtumat**, **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

- ☐ Scratch 3.0:
 - ☐ Pelin voi käynnistää  tai pysäyttää .
 - ☐ Valitse hahmo -valikosta  löytyy kaikenlaista, voit esimerkiksi lähettää kuvan koneelta , valita satunnaisen kuvan , piirtää itse  tai valita itse valmiista hahmoista .
 - ☐ Myös taustavalikko  on kiinnostava, siellä on samat vaihtoeh-

dot.

☐ 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 .

Laajennusideoita

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