



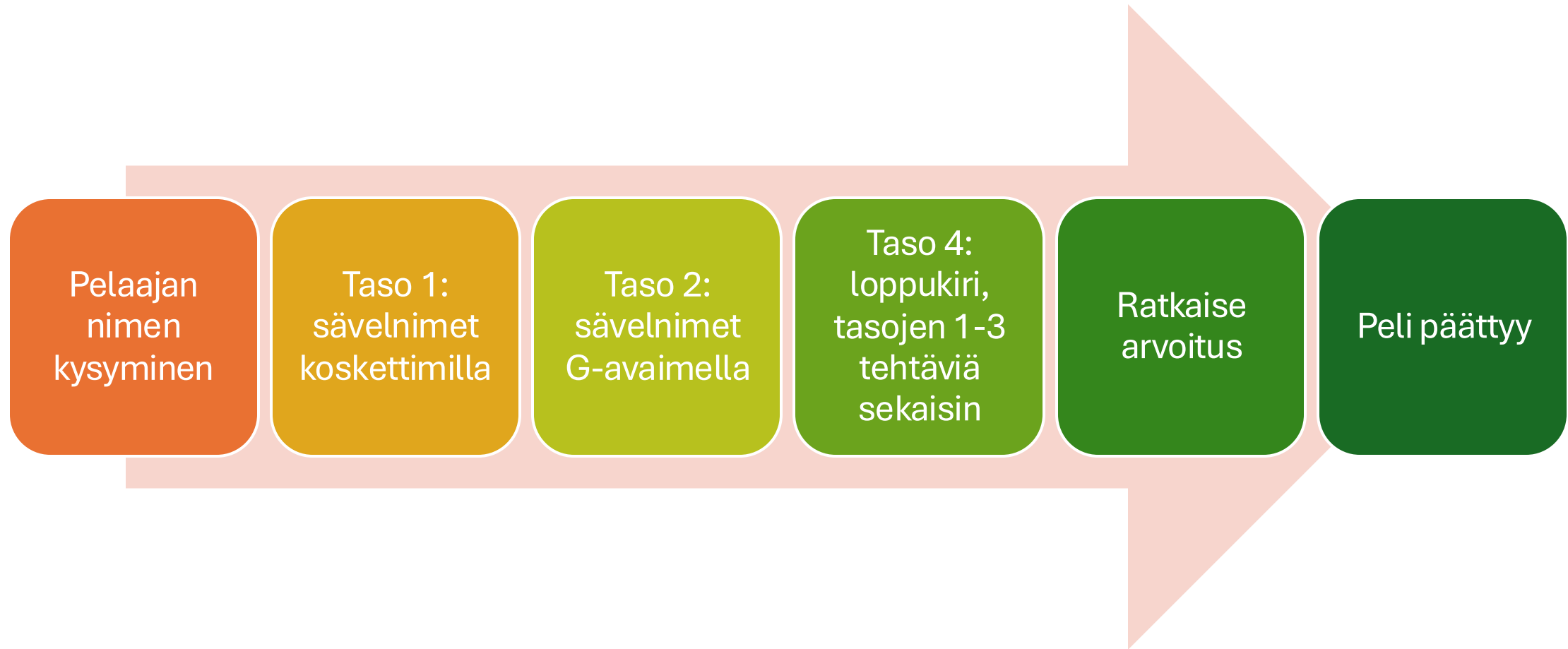
Koskettimien taikaa

Kaisu Kiventaus

Pelin idea

- Ideana on harjoitella nuotinluvun pohjaitaitoja: koskettimia, sävelnimiä ja säveliä viivastolla
- Peli on tarkoitettu vasta-alkajalle
- Pelissä on useampi taso ja riittävällä määrällä oikeita vastauksia pääsee aina seuraavalle tasolle
- Peli arpoo random-funktiolla säveljoukosta kysyttävän ja piirtää kysymyksen koskettimille tai viivastolle
- Peli keskittyy sävelten naapurien kysymiseen, mikä auttaa pelaajaa ymmärtämään sävelten suhteellista sijaintia.
- Pelin lopussa pelaaja ratkaisee vielä sana-arvoituksen

Koskettimien taikaa -pelin kulku



Ohjelman toiminnallisuuksia

Koskettimien ja nuottiviivastojen visualisointi:

Funktiot **tulosta_piano**, **tulosta_gavain** ja **tulosta_favain**, näyttävät pelaajalle sävelten sijainnit koskettimilla ja nuottiviivastolla. Visualisointi auttaa hahmottamaan sävelten suhteita toisiinsa.

Pelin aloitus ja taustatarina:

Funktio **tulosta_aloitus** toivottaa pelaajan tervetulleeksi ja esittelee pelin tarkoituksen.

Tasojärjestelmä:

Pelissä on neljä tasoa:

Taso 1: Opetellaan sävelten järjestystä pianon koskettimilla.

Taso 2: Harjoitellaan sävelten tunnistusta G-avaimen viivastolla.

Taso 3: Harjoitellaan sävelten tunnistusta F-avaimen viivastolla.

Taso 4: Sekoitettu harjoittelu satunnaisilla tehtävillä.

Naapurisävelen tunnistustehtävä:

Funktio **kysy_kysymys** esittää kysymyksen, jossa pelaajan tulee tunnistaa tietyn sävelen naapurisävelet. Tehtävä mukautuu tason mukaan koskettimille ja viivastolle sävelpaikkoihin.

Pisteet:

Pelaajan oikeista vastauksista kertyvät pisteet (globaali muuttuja: **pisteet**) ja oikeiden vastausten määrä (muuttuja **oikeatvastaukset**). Väärästä vastauksesta miinustetaan yksi piste. Pisteitä tarvitaan yhteensä tietty määrä, jotta päästään etenemään seuraavalle tasolle.

Fanfaari onnistumisesta:

Funktio **soita_fanfaari** juhlistaa pelaajan saavutuksia, kun hän saa vaaditut oikeat vastaukset ja etenee seuraavalle tasolle.

Loppuarvoitus:

Kun kaikki tasot on suoritettu, pelaajalle esitetään sanapulma, jossa on sekoitettu kirjamia yhdestä sanasta. Tämä toimii pelin loppuhaasteena. Sanapulmat liittyvät soittamiseen ja jouluun.

Satunnaisuus:

Pelissä käytetään satunnaistamista (`random.choice`), mikä tuo vaihtelua ja pitää pelaajan mielenkiinnon yllä.

Käyttäjäsyoite ja tarkistus:

Pelaaja vastaa kysymyksiin ja arvoitukseen kirjoittamalla vastauksen. Ohjelma tarkistaa vastauksen ja antaa palautteen pelaajalle sekä mahdollisesti pisteitä.