

## Loppukoe

Nimi / nimet:

---

**Avaa Scratch ohjelma:** [codeschool.fi/loppukoe](https://codeschool.fi/loppukoe)

Koe voidaan tehdä pareittain. Tehtävänne on tehdä tehtävien mukaiset muutokset pelin koodiin.

*Kokonaispisteet:*  
**/ 40**

### Tehtävä 1: Kertolaskupelistä yhteenlaskupeliksi

Muuta koodia niin, että pelistä tulee toimiva **yhteenlaskupeli**, jossa laskettavat luvut ovat välillä **1-100**.

### Tehtävä 2: Liikettä y-akselilla

Ohjelmoi "Pahis"-hahmo liikkumaan toistuvasti hieman ylös ja alas samalla kun se lähestyy "Suojeltavaa".

### Tehtävä 3: Pisteiden ilmoittaminen

Ohjelmoi joku hahmoista ilmoittamaan saatu pistemäärä pelin päättyessä. Käytä tähän sano-komentoa.

### Tehtävä 4: Satunnaiset taustat

- a) Lisää peliin **kaksi uutta taustaa**. Eli pelissä tulee olla kolme erilaista taustaa. Käytä vain vähän aikaa piirtämiseen.
- b) Ohjelmoi niin, että peli valitsee aina pelin alussa taustan satunnaisesti kolmesta vaihtoehdosta.
- x) **Lisätehtävä:** Jos aikaa jää reilusti jäljelle, tee taustoista pelin teemaan sopivia.

## Toinen oppilas/pari täyttää tämän

- 10 pistettä jos "Toimii täydellisesti"
- 5 pistettä jos "vaatii korjausta"
- 0 pistettä jos "puuttuu täysin"

### Tehtävä 1: Kertolaskupelistä yhteenlaskupeliksi

Tämä toiminto...

toimii täydellisesti

vaatii korjausta

puuttuu täysin

*Pisteet:* / 10

### Tehtävä 2: Liikettä y-akselilla

Tämä toiminto...

toimii täydellisesti

vaatii korjausta

puuttuu täysin

*Pisteet:* / 10

### Tehtävä 3: Pisteiden ilmoittaminen

Tämä toiminto...

toimii täydellisesti

vaatii korjausta

puuttuu täysin

*Pisteet:* / 10

### Tehtävä 4: Satunnaiset taustat

Tämä toiminto...

toimii täydellisesti

vaatii korjausta

puuttuu täysin

*Pisteet:* / 10