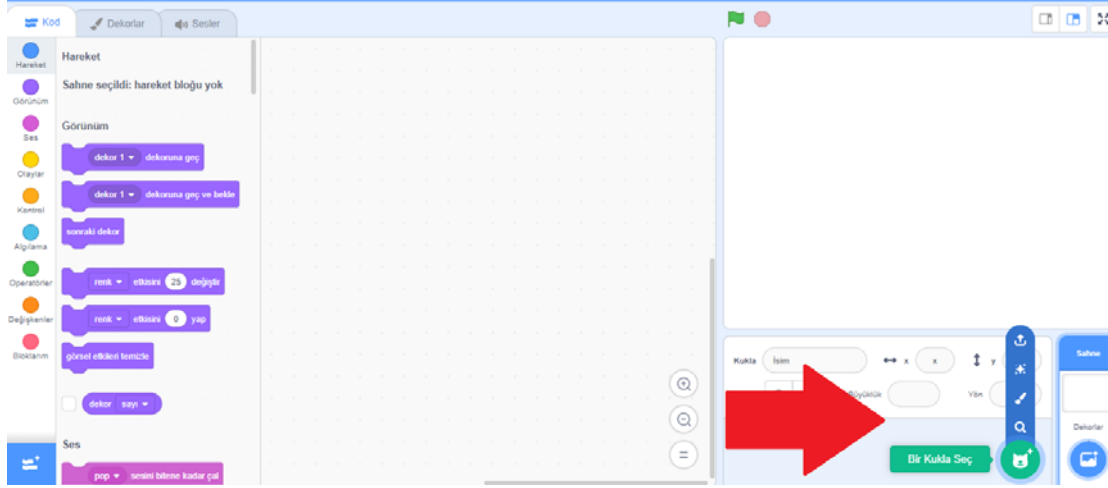
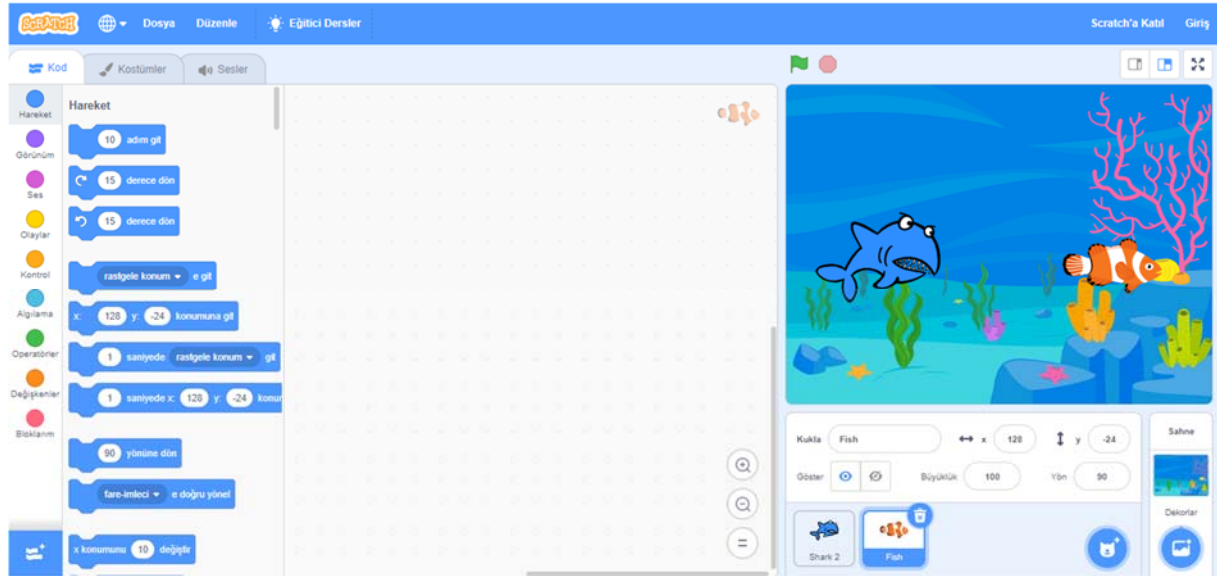


## Kalan syömisspeli

Ensin hankitaan nuket.



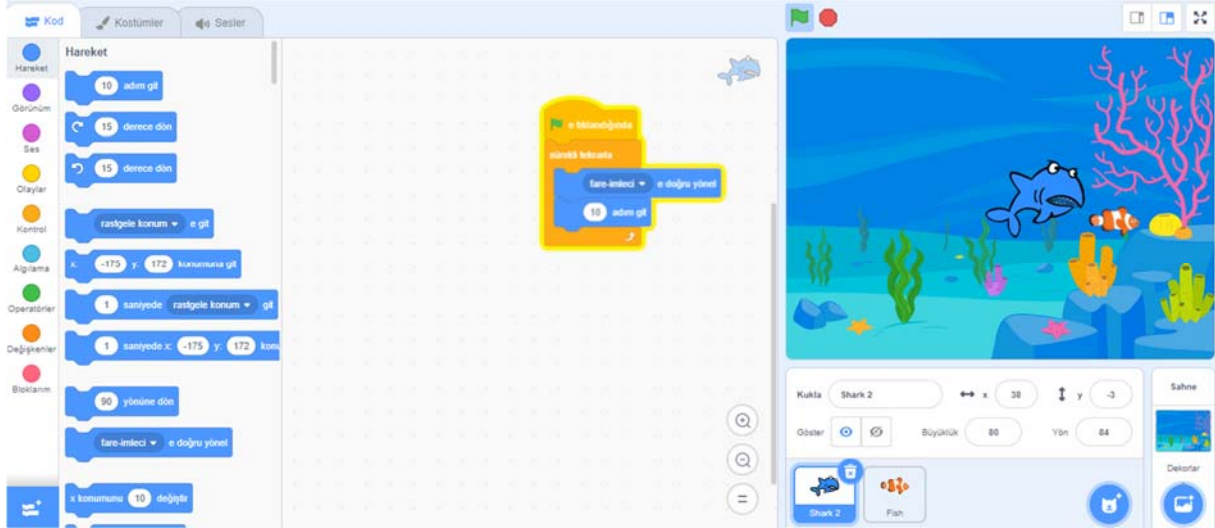
Meillä on 2 nukkea tässä tapahtumassa, toinen on Shark 2 ja toinen on Fish. Sitten valitsemme koristeistamme Underwater 1 -decorimme.



Tässä sovelluksessa saamme Shark 2 -nukemme seuraamaan hiirtämme ja syömään sen näkemää kalaa. Joka kerta kun Shark 2 syö kalan, pisteemme kasvaa yhdellä.

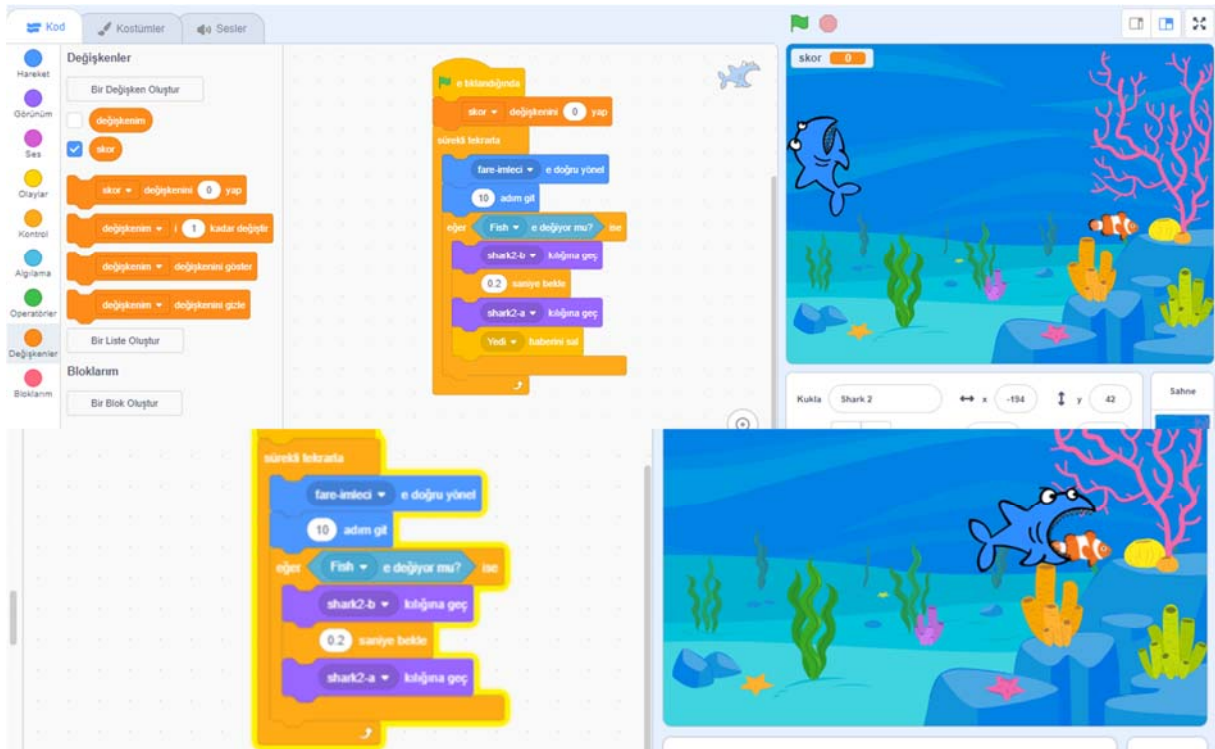
Kodlama osiimme pääsimme.

Ensin tehdään Shark 2 -nukkemme koko 80. Sitten lisäämme On Flag Click -komennon. Sitten lisäämme komennon seurata hiirtä, mennä ensin 10 askelta liikeosuudesta ja sitten siirtyä hiiren kohdistinta kohti.

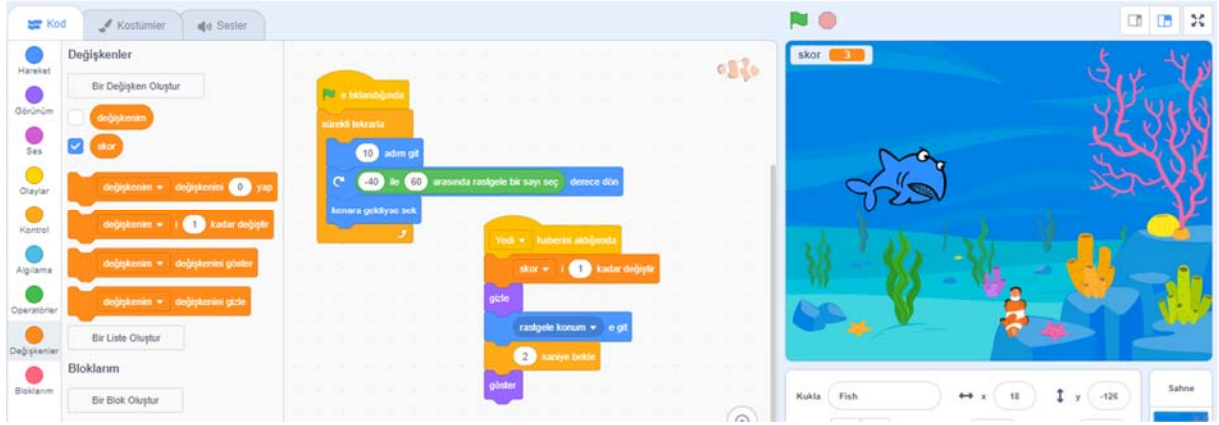


Sitten lisäämme komentolohkomme, jotta se voi avata ja sulkea suunsa nähdessään kalan.

Nostaaksemme 1 pisteen joka kerta kun syömme kalaa, määritämme Shark 2 -nukkeemme muuttujaosiossa pistemuuttujan ja asetamme sen aluksi 0:ksi. Lopuksi julkaisimme uutiset Seven, jotta Fish ymmärtää, että hänet on voitettu.







Lopuksi lisäämme kalakantaamme käyttämällä muita Kalanukkemme asuja ja hakemuksemme on valmis.

