

Programmets namn: **Labyrinten**

Startdatum:

☐ presenterat

Beskrivning:

En figur ska ta sig genom en labyrint till ett mål för att komma till nästa bana. När figuren rör vid väggarna får den börja om från början. När alla liv är slut tar spelet slut. På vägen kan det finnas hemliga saker som ger extra liv, magiska portaler och hinder som flyttar på sig.

Steg för att utveckla:

1. Välja fyra tangenter, en för upp, en för ner, en för höger och en för vänster. Lägga ut kodblock så att figuren rör sig åt rätt håll när tangenterna trycks på.
2. Göra en bakgrund som ser ut som en labyrint, se till att labyrintens väggar bara har en färg.
3. Kolla om figuren gått in i labyrintens vägg, isåfall flytta till start.
4. Skapa en variabel som räknar liv och låt figuren förlora liv när den går in i väggen.
5. Göra ett mål och en ny bakgrund så att det går att komma till nästa bana.
6. Lägga ut andra saker i labyrinten som figuren kan stöta på.