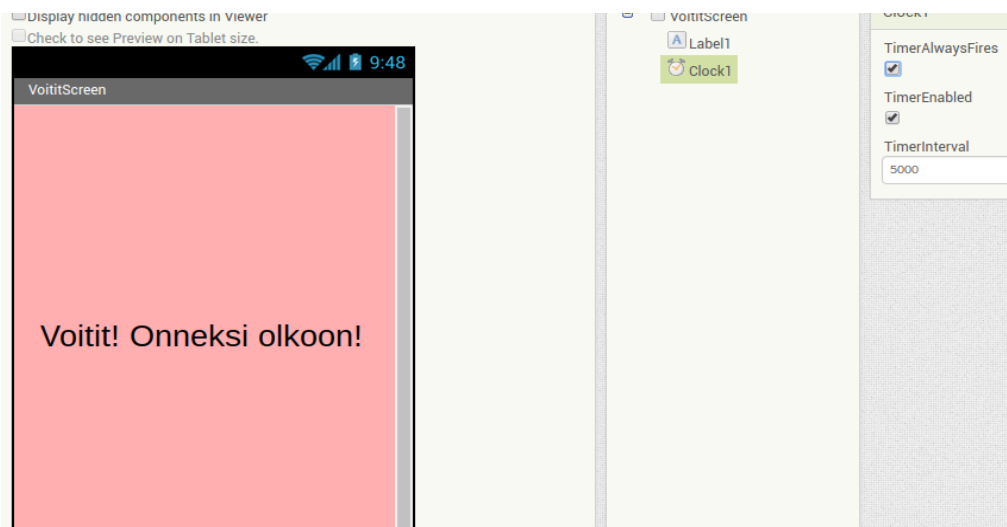


#306 Pallopele 2/2 - Pelin viimeistely ja lopetus

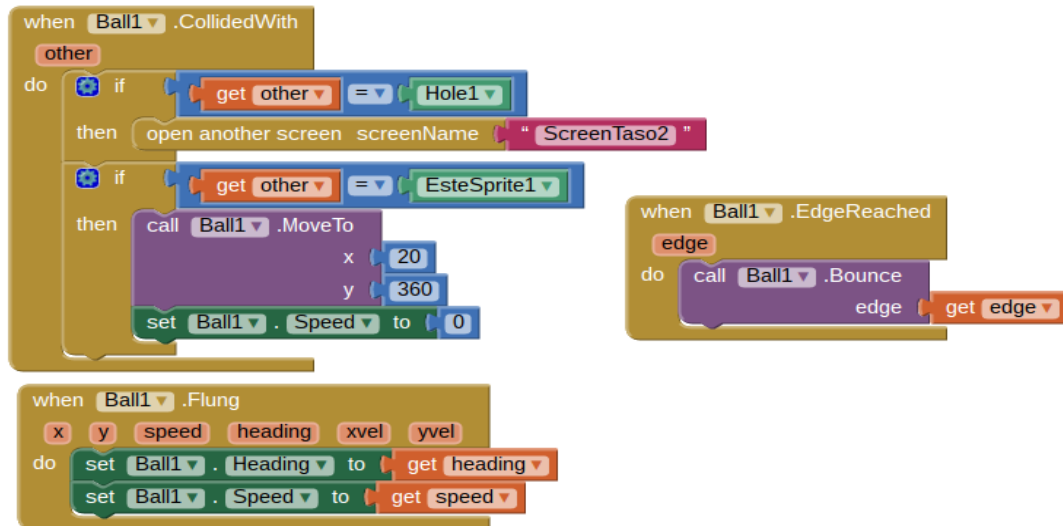
Tämä on jatkoa edellisestä kortista #305. Tässä harjoitellaan pelin viimeistely ja pelin lopettaminen. Tähän on listattu vain muutokset edellisen kortin komponentteihin.

Komponentin tyyppi	Valikko	Nimeksi laitetaan	Tarkoitus	Muut toiminnot
Screen		Screen1	1. taso	Title: Taso 1 ScreenOrientation: "Portrait" Icon: itse piirtämäsi pelin logo
Screen	"Add Screen"	VoititScreen	Pelin päättymisruutu, jota näytetään 5 sekuntia ennen kuin peli loppuu	
Label	User Interface	VoitiLabel	Näkyy VoititScreenillä	Text: "Voitit! Onneksi olkoon!"
Ball	Drawing and Animation	Ball2(ScreenTaso2)	Pallo, jota liikutellaan toisella tasolla.	
Ball	Drawing and Animation	Hole2(Screentaso2)	Reikä, johon osuessa peli loppuu	
Clock	Sensors	Clock1	Ajastin, joka 5 sekunnin kuluttua VoititScreenille siirtymisestä lopettaa ohjelman	Timerinterval: 5000(millisekunteja)

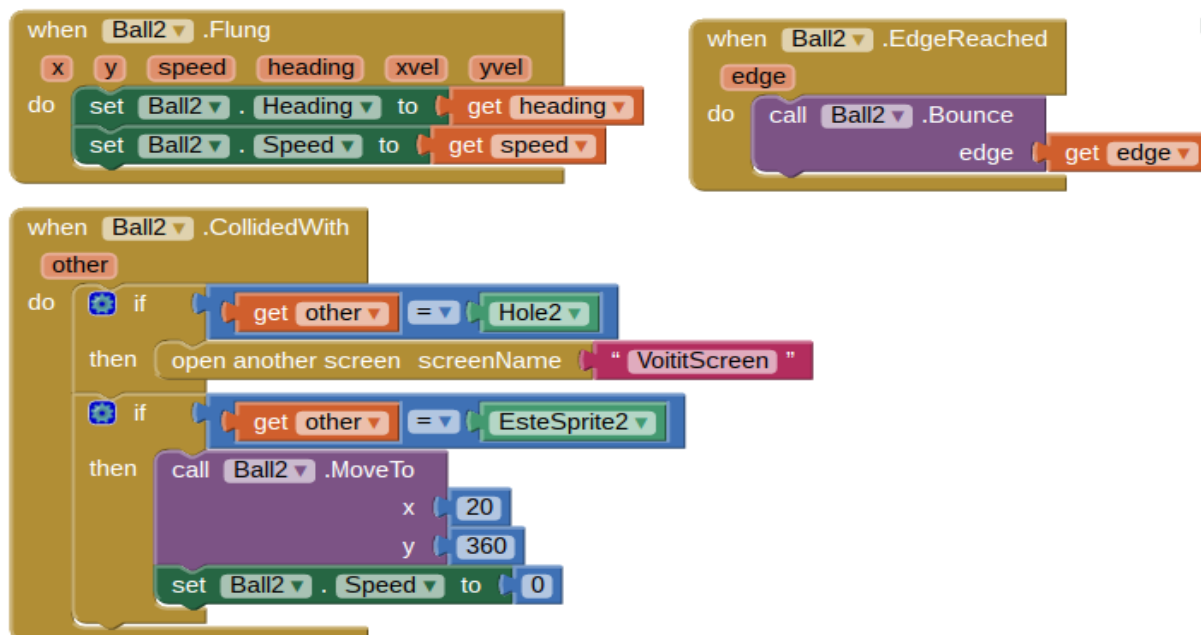
1. Jatka edellisen kortin #305 peliprojektiasi.
2. Piirrä Google Drawingilla logo pelisii. Mittana voit pitää standardia 4:3.
3. Lisää tekemäsi kuva **Screen1 icon** kohtaan.
4. Lisää yksi uusi **Screen**-komponentti. Nimeä se **VoititScreen**.
5. Lisää **VoititScreeniin** uusi **Label**, nimeä se **VoititLabel** ja laita siihen teksti "Voitit! Onneksi olkoon!"
6. Lisää **VoititScreeniin Clock**-komponentti ja säädä sen **timerinterval:** 5000



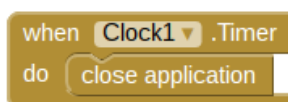
7. Koodaa peliin siirtyminen **ScreenTaso2**:sta **VoititScreeniin** kun **Ball2** osuu **Hole2**.
8. Koodaa **VoititScreeniin** pelin päätyminen kun **Clock1** on käynyt kerran ajan läpi.



Screen1



ScreenTaso2



VoititScreen