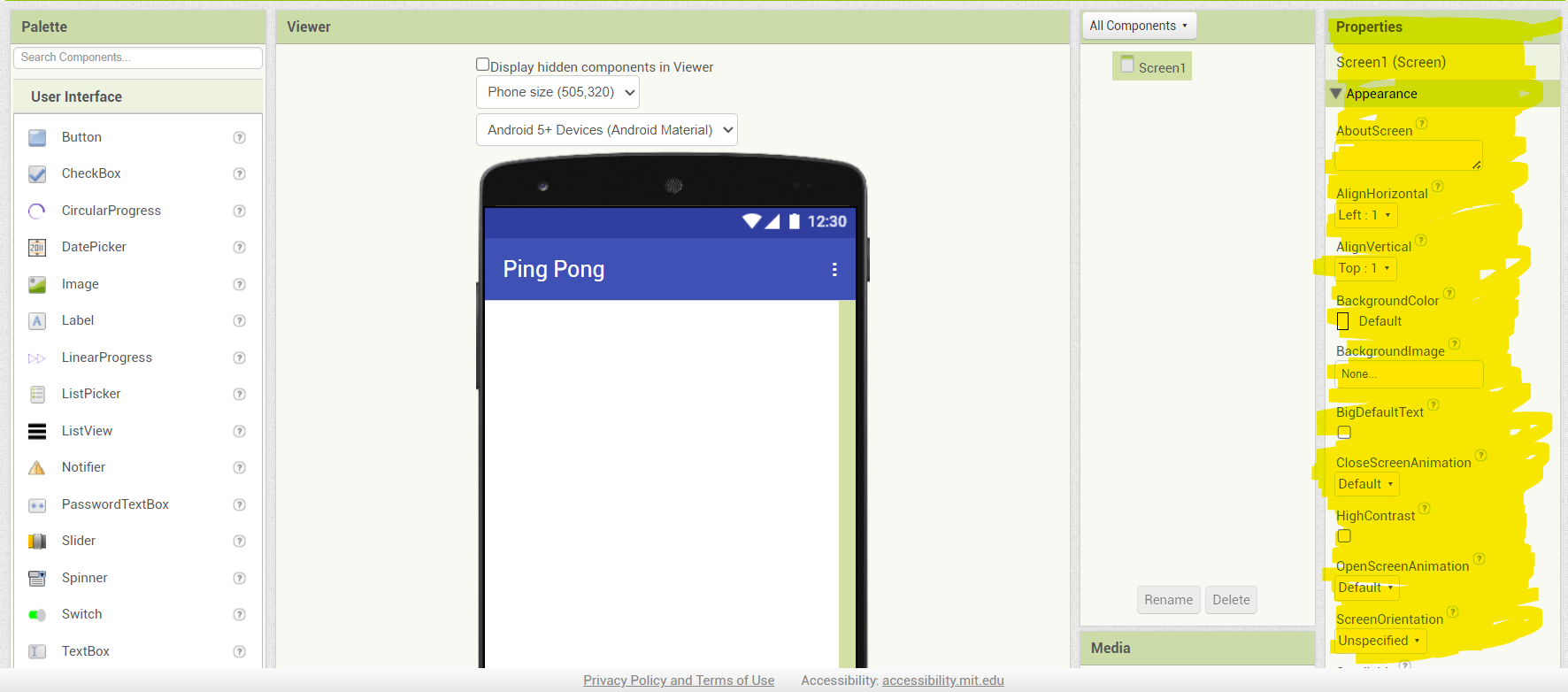
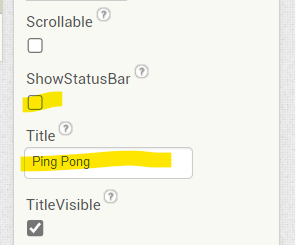
Atividade proposta 1: Criando um jogo de ping-pong

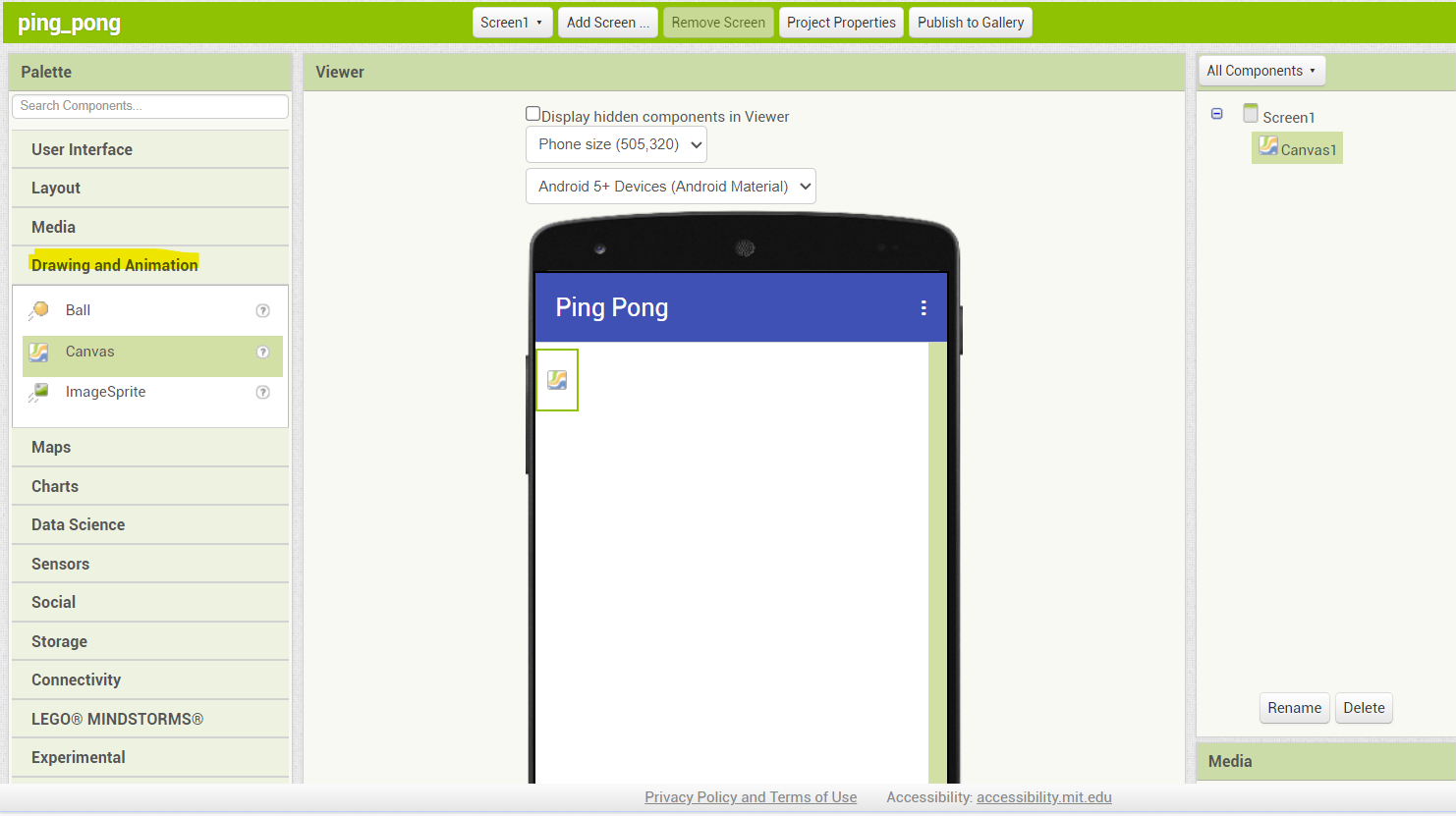
# Requisitos

Link para a atividade proposta: [MIT App Inventor](https://ai2.appinventor.mit.edu/?ng=4923783168131072#5160487796736000)

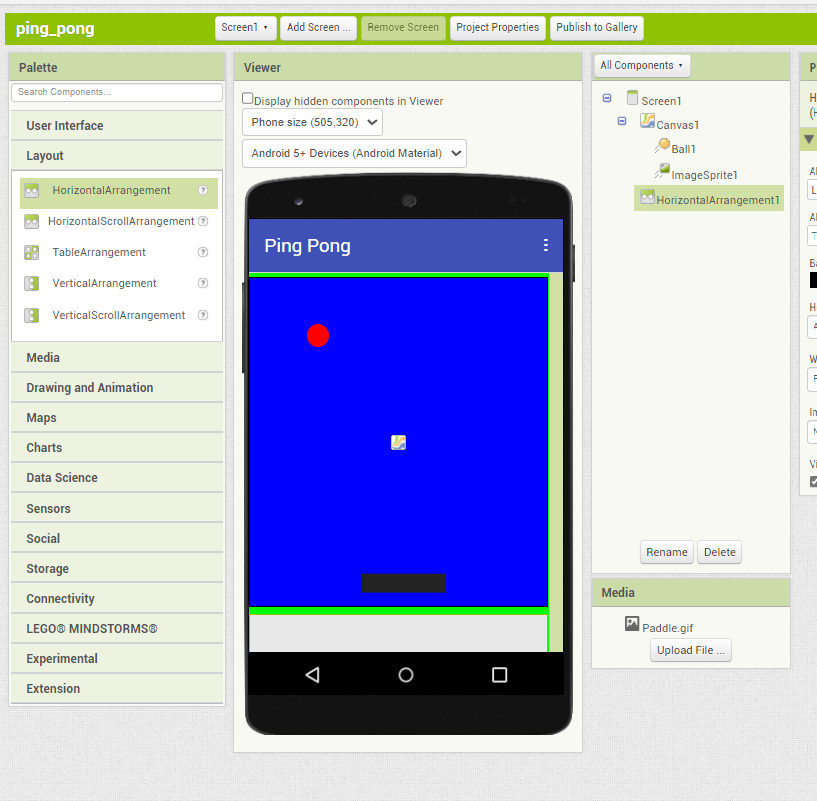
# Desenvolvimento da atividade

1. Criar um novo projeto no MIT
2. Explicar as propriedades que a tela pode ter e deixar eles escolherem cor ou foto de background se preferirem   
   
3. Como default a tela vem com o nome Screen1, deve-se mudar o título para Ping Pong ou Jogo ou alguma palavra chave e tirar o status que imita a tela de celular

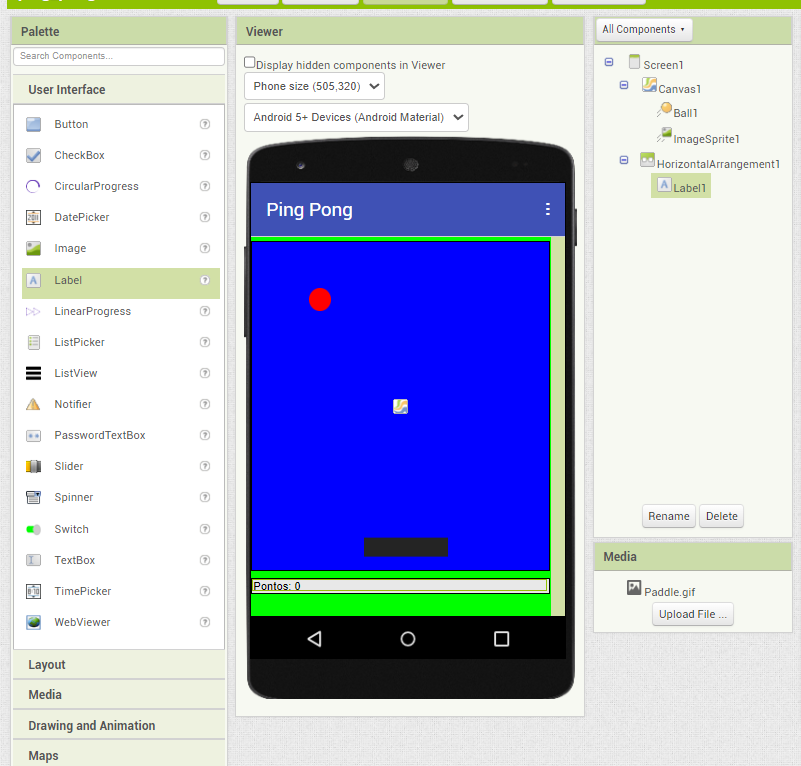


1. Explicar a aba drawing e animation do user interface pois vamos usar a bola e canvas para fazer o jogo, seguir essa referencia [Drawing and Animation (mit.edu)](https://ai2.appinventor.mit.edu/reference/components/animation.html#Canvas) (o slide deve conter as propriedades e eventos possíveis pelo menos para a bola e o canvas, para eles tentarem adivinhar qual evento usar)  
   
2. Arrastar o canvas para a tela
3. Alterar height para 350 pixels e width para fill parent, isso para que o cavas preencha toda a tela e assim possamos usar animação nela inteira
4. Também podemos alterar a cor de background do canvas a critério do aluno
5. Arrastar a bola para a tela
6. Mudar a cor
7. Mudar o raio para 12
8. Mudar a velocidade para 5
9. Arrastar ImageSprite pra tela e adicionar a imagem da barra clicando em Picture imagem: 
10. Arrastar HorizontalArrangement para a parte inferior da tela, aqui será colocado os botões

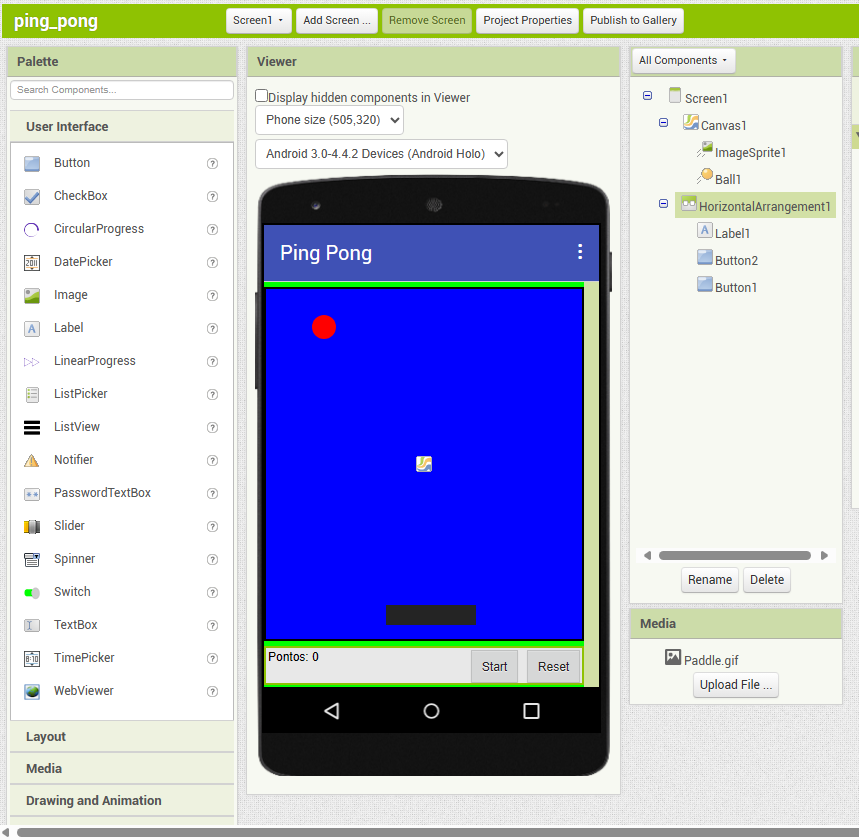
=



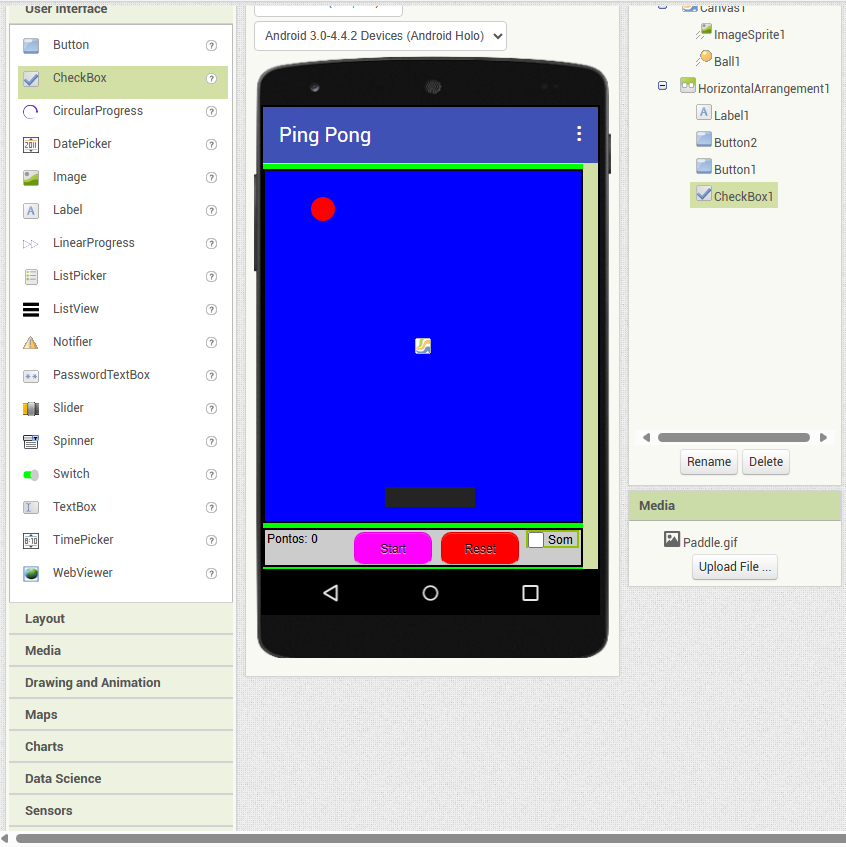
1. Mudar a cor a critério do aluno
2. Em width, colocar Fill parent
3. Arrastar Label para a tela inferior
4. Alterar o texto para “Pontos: 0”
5. Em width, colocar Fill parent



1. Inserir dois botões de Start e Reset

O

1. Alterar a cor dos dois a critério do aluno
2. Em width colocar fill parent e shape rounded em ambos
3. Arrastar checkbox para som



1. Adicionar Som e fazer upload dos arquivos de som (podem ser baixados no link do projeto)



1. Tendo feito a interface faremos os blocos

