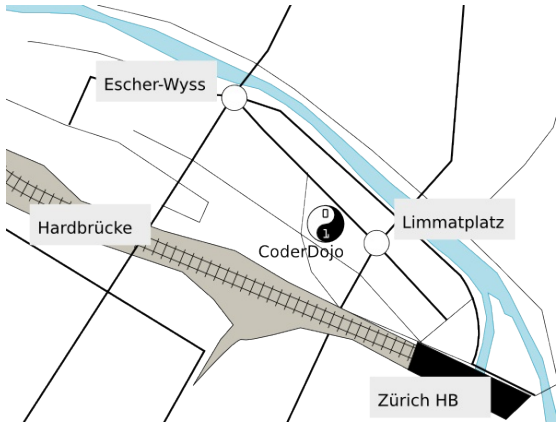


CoderDojo ist ein freier Programmierklub für Kinder und Jugendliche zwischen 7 und 17 Jahren.

Das CoderDojo fördert das selbständige Lernen durch Projektarbeit, die gegenseitige Hilfe und die Erstellung von innovativen Projekten.



Jeden Sonntag, 15:00 - 17:00 @ Liip

Limmatstrasse 183

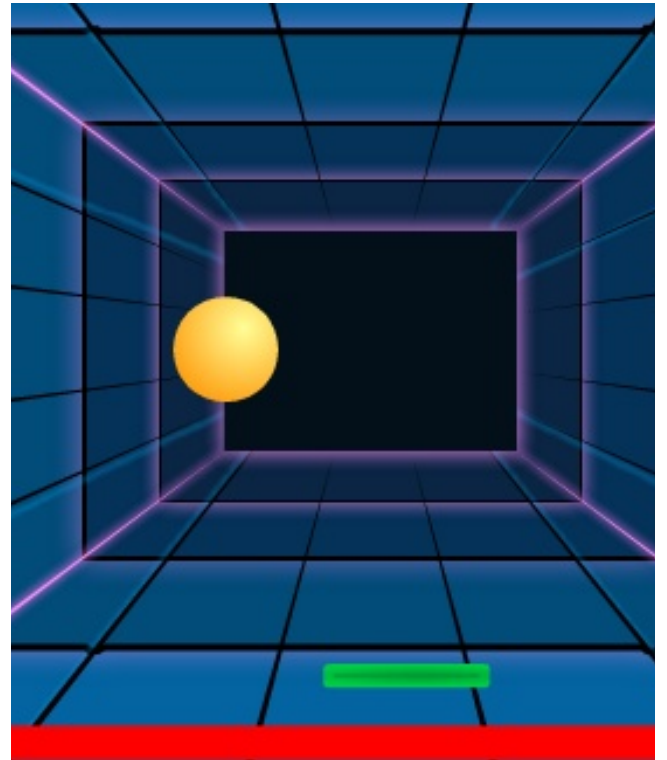
8048 Zürich

<http://coderdojzh.github.io/>

Pong spielen



Bewege das Paddel, so dass der Ball nie den Boden berührt.

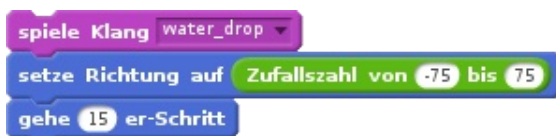


Programmierung

Der Ball soll prüfen, ob es das Paddel berührt.



Falls er es berührt, dann soll er zurückspringen:



Pong spielen






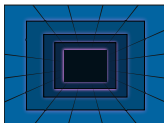
Pong ist eines der ältesten Computerspiele.

Ein Ball bewegt sich auf dem Bildschirm hin und her.

Bewege das Paddel, so dass der Ball nie den Boden berührt.

Vorbereitung

Für das Spiel brauchst du:

- einen Ball, 
- ein Paddel, 
- einen Boden, 
- und einen coolen Hintergrund. 

Neue Figur:    

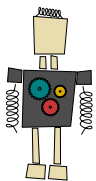
Wähle die entsprechenden Figuren aus der Bibliothek aus, oder zeichne deine eigene Figuren.

Und sobald der Ball den roten Boden berührt, wird alles gestoppt!



Zusatztipp

- Punkte zählen
- Paddel mit der Tastatur bewegen
- Den Ball unterschiedlich zurückspringen lassen, je nach dem, ob er links, in der mitte oder rechts das Paddel berührt (Paddel einfärben oder den Unterschied bei den X-Koordinaten berechnen)



CoderDojo
Zürich

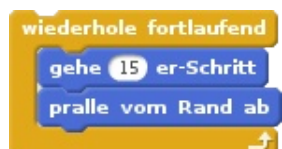
Creative Commons License CC-BY-SA,
Coderdojo Zürich, Ale Rimoldi, Gian-Maria Daffré.

Programmierung

Beim drücken der grüne Flagge soll der Ball zuerst zur Anfangsposition gehen.



Dann soll der Ball anfangen sich hin und her zu bewegen:



Los geht's



Klicke auf die grüne Flagge und der Ball soll anfangen sich hin und her zu bewegen.

Programmierung

Das Paddel soll unten am Bildschirm platziert werden und sich dann von links nach rechts bewegen.



Das Paddel folgt den X-Koordinaten der Maus.

Los geht's



Klicke auf die grüne Flagge und der Paddle soll sich hin und her bewegen und der Maus folgen.