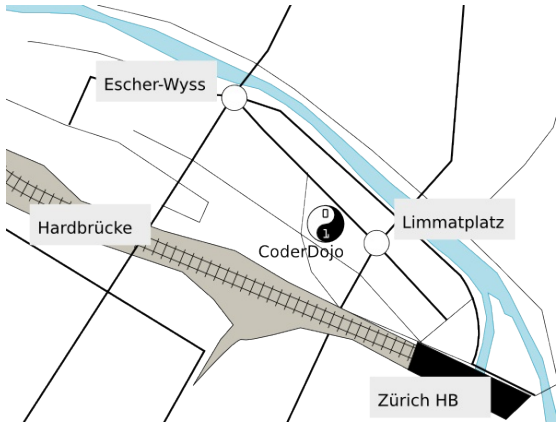


CoderDojo ist ein freier Programmierklub für Kinder und Jugendliche zwischen 7 und 17 Jahren.

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

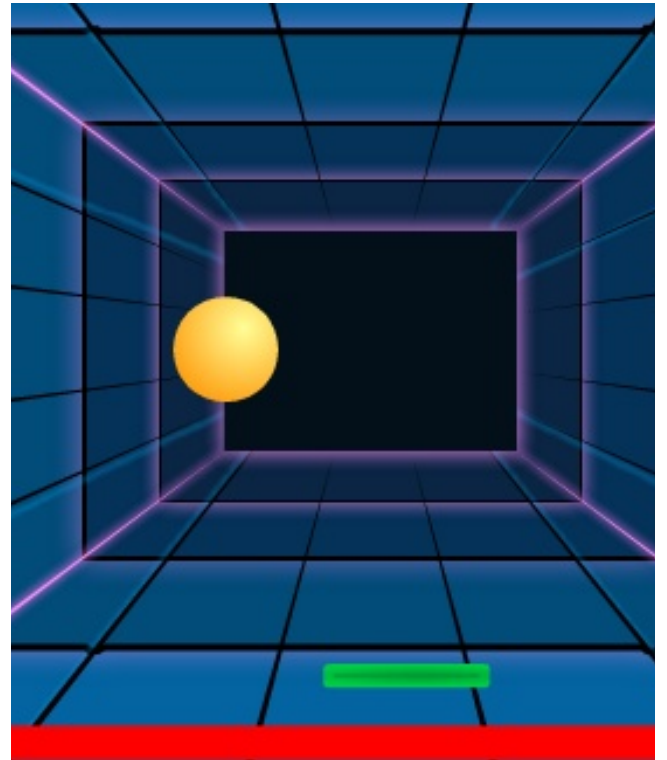
8048 Zürich

<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






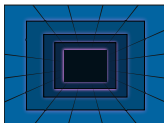
Pong ist eines der ältesten Computerspiele.

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.

CoderDojo

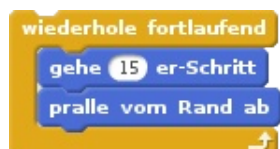
Creative Commons License CC-BY-SA,
Coderdojo Zürich, Ale Rimoldi, Gian-Maria
Daffré.

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

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)

Programmierung

Das Paddel soll unten am Bildschirm
platziert werden und dann sich 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 hin und her sich bewegen und die
Maus folgen.