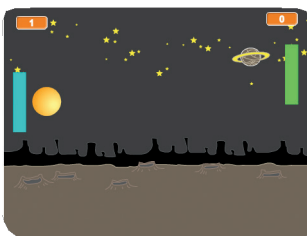
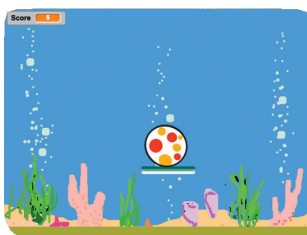
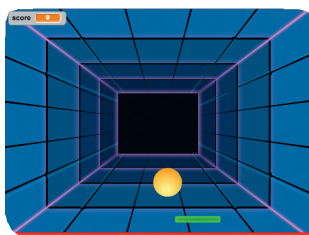


Cartões

Jogo Pong



Crie uma versão do jogo da bola saltitante com efeitos sonoros, pontos, e outros efeitos.

Cartões

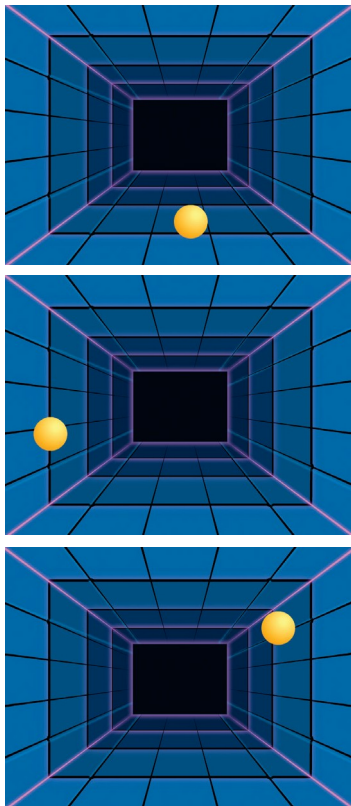
Jogo Pong

Use estes cartões na seguinte ordem:

- 1 Crie movimento
- 2 Mova a raquete
- 3 Quicando na raquete
- 4 Fim de jogo
- 5 Marque pontos
- 6 Ganhe o jogo

Crie movimento

Faça a bola se mover pelo palco.



Crie movimento

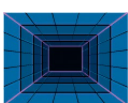
scratch.mit.edu/pong

PREPARE-SE

Novo pano de fundo:



Escolha um pano de fundo.



neon tunnel

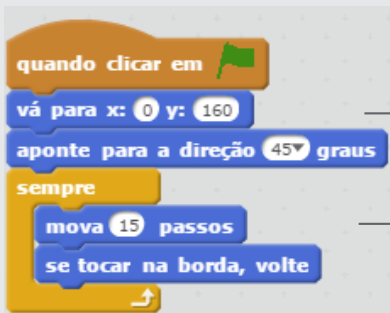
Escolha uma bola.

Novo ator:



Ball

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Defina a posição inicial.

Digite a direção inicial.

Use um número maior para se mover mais rapidamente.

TESTE

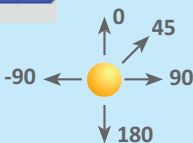
Clique na bandeira verde para iniciar.



DICA

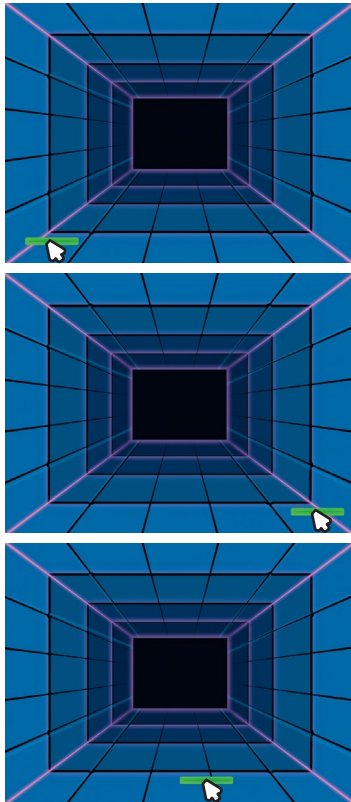
aponte para a direção 45 graus

determina a direção da bola.



Mova a raquete

Controle a raquete movendo
o mouse.



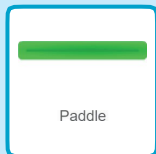
Mova a raquete

scratch.mit.edu/pong

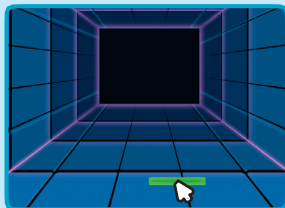
PREPARE-SE

Escolha uma raquete.

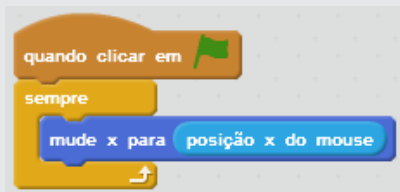
Novo ator:



Arraste a raquete para a parte inferior do palco.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



Coloque o bloco "posição x do mouse" no bloco "mude x para"

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Mova o cursor do mouse para mover a raquete.



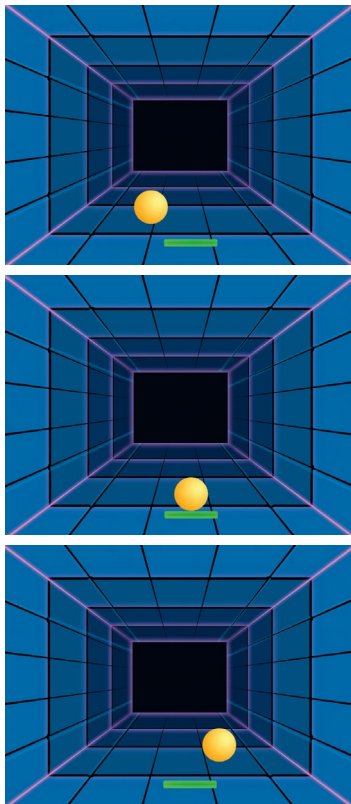
DICA

posição x do mouse

altera conforme você move o cursor pelo palco.

Quicando na raquete

Faça a bola quicar na raquete.

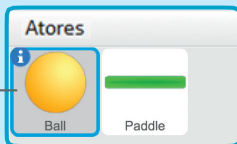


Quicando na raquete

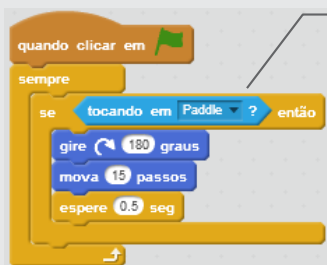
scratch.mit.edu/pong

PREPARE-SE

Clique para selecionar a bola.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



Escolha a raquete no menu.

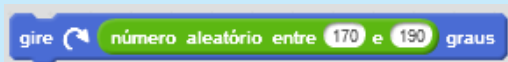
TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



DICA

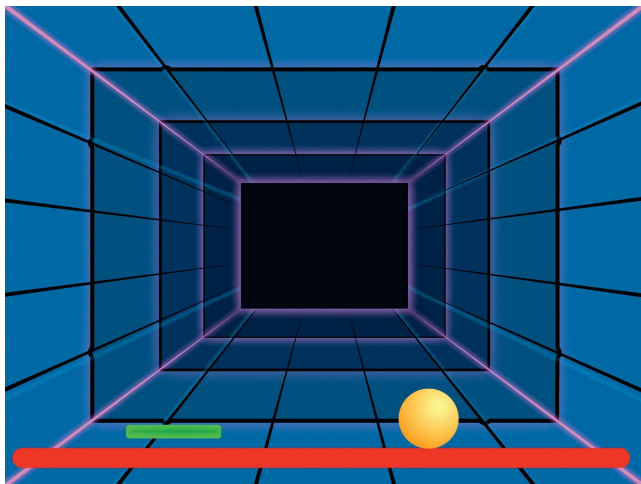
Adicione um bloco número aleatório para a bola quicar em direções diferentes.



Digite números próximos a 180.

Fim de jogo

Termine o jogo se a bola tocar a linha.

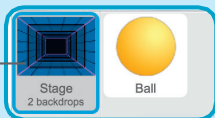


Fim de jogo

scratch.mit.edu/pong

PREPARE-SE

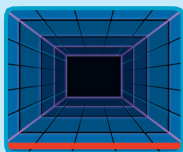
Clique para selecionar o palco.



Depois, clique na guia Panos de fundo.



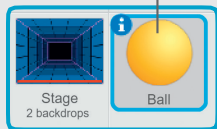
Escolha a ferramenta Linha e, depois, a cor vermelha.



Desenhe uma linha ao longo do palco. (Para fazer uma linha reta, segure a tecla Shift enquanto desenha.)

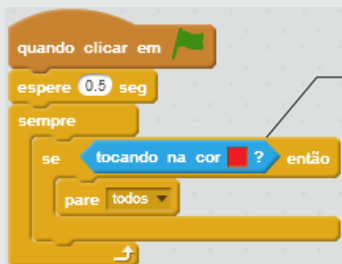
ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique para selecionar a bola.



Clique na guia

Scripts



Para escolher a cor, clique no quadrado e depois clique na cor vermelha.

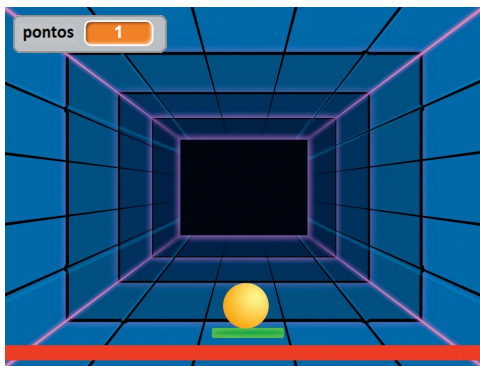
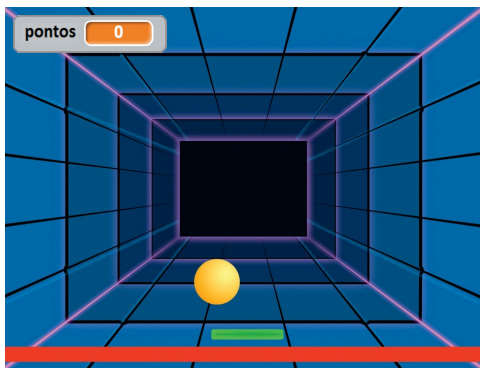
TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Marque pontos

Marque um ponto toda vez que você bater na bola com a raquete.



Marque pontos

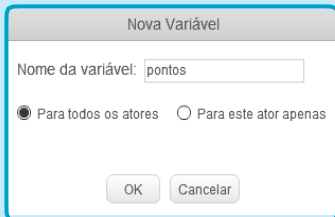
scratch.mit.edu/pong

PREPARE-SE

Escolha a opção Variáveis.

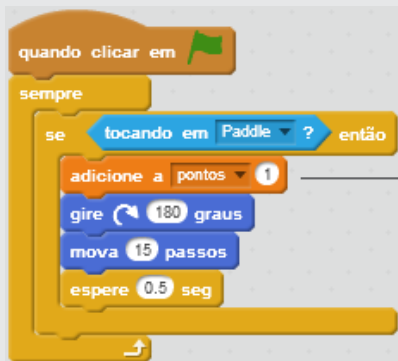


Clique no botão Criar uma variável.



Digite “pontos” para o nome da variável e clique em OK.

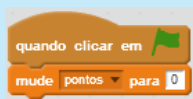
ADICIONE ESTE CÓDIGO



Adicione este bloco.

DICA

Use um bloco mude pontos para 0 para reiniciar a pontuação ao clicar na bandeira verde.



Ganhe o jogo

Quando você ganhar pontos suficientes, exiba uma mensagem!



Ganhe o jogo

scratch.mit.edu/pong

PREPARE-SE

Clique no pincel para
desenhar um novo ator.

Novo ator:   

Modo Bitmap

Converter para vetorial

Clique no botão
Converter para
vetorial.

Use a ferramenta de texto para
escrever uma mensagem, como
"Você ganhou!"

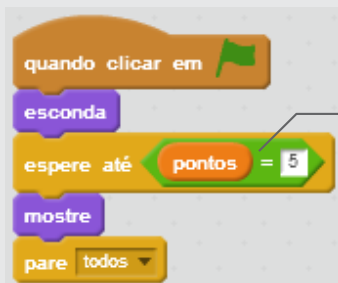
Voce ganhou!

Você pode alterar a cor,
o tamanho e o estilo da
fonte.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique na guia

Scripts



Insira o bloco pontos.

TESTE

Clique na
bandeira verde
para iniciar.



Jogue até atingir a
pontuação necessária
para vencer!