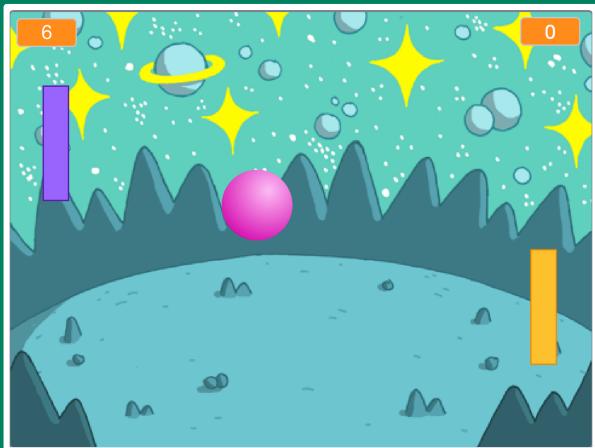
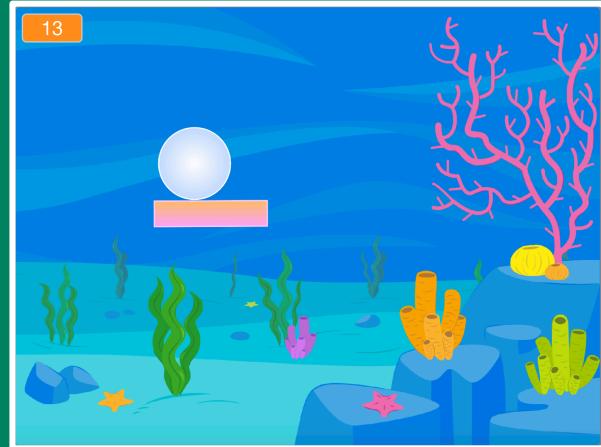
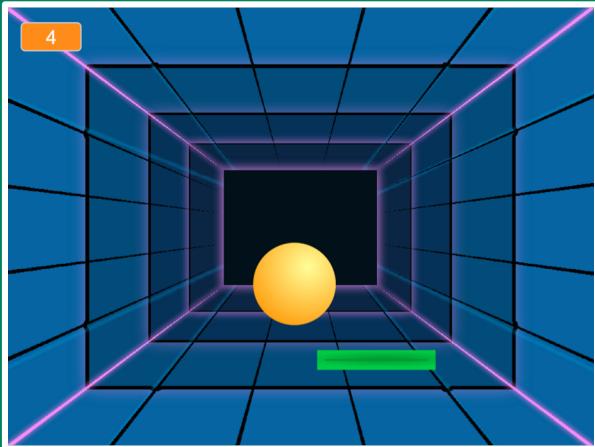


Ping Pong Spiel Karten



Lasse einen Ball abprallen und
gewinne Punkte!



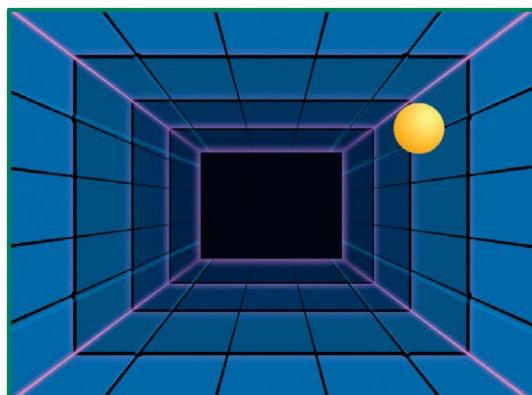
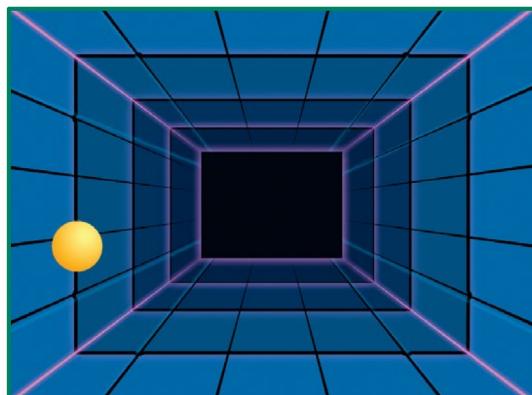
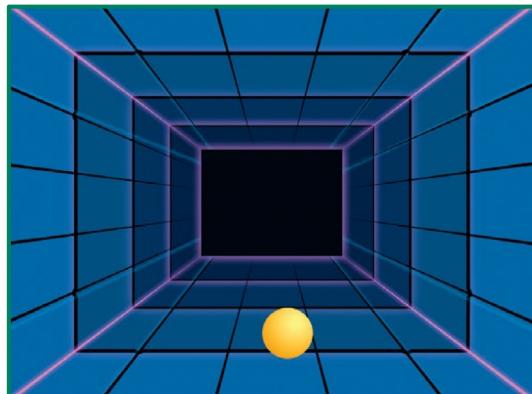
Ping Pong Spiel Karten

Verwende die Karten in dieser Reihenfolge:

- 1. Abprallen**
- 2. Bewege den Schläger**
- 3. Pralle vom Schläger ab**
- 4. Game Over**
- 5. Gewinne Punkte**
- 6. Gewinne das Spiel**

Abprallen

Lass deinen Ball an den Rändern abprallen.



Abprallen

scratch.mit.edu



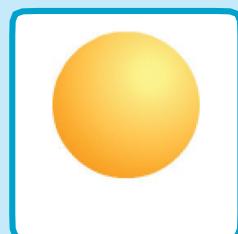
BEREITE VOR



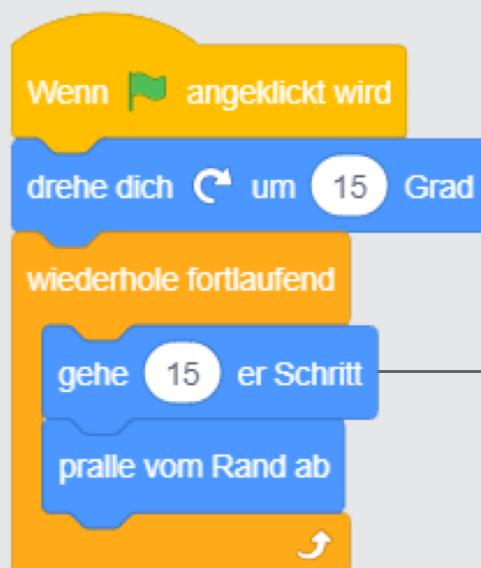
Wähle eine
Bühnenbild.



Wähle einen Ball.



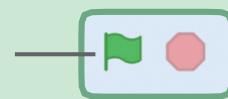
PROGRAMMIERE ES



Tippe eine größere Zahl ein
für mehr Schnelligkeit.

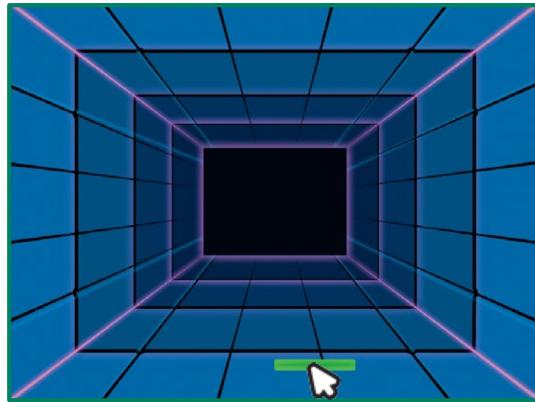
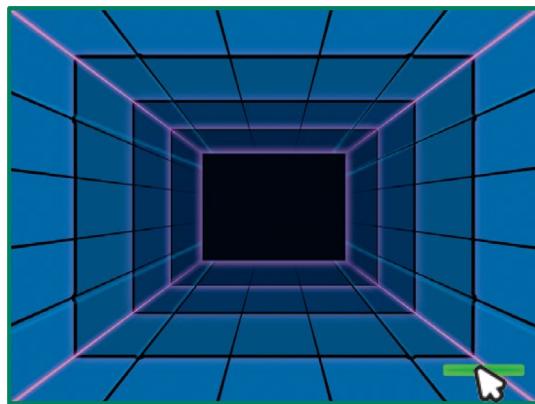
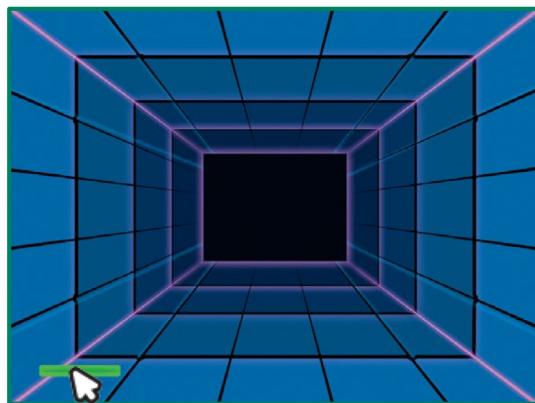
PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge
um zu starten.



Bewege den Schläger

Kontrolliere den Schläger mit der Maus.



Bewege den Schläger

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

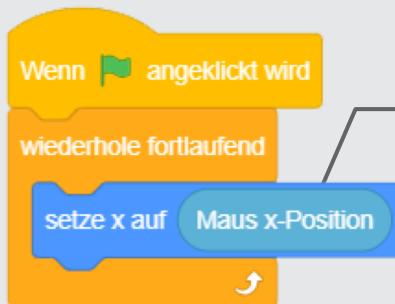


Wähle eine Figur um den abprallen zu lassen, wie z.B. Paddle.



Dann ziehe deinen Schläger ans untere Ende der Bühne.

PROGRAMMIERE ES



Füge den Maus x-Position Block (Fühlen Kategorie) in den setze x auf Block.



PROBIERE ES AUS

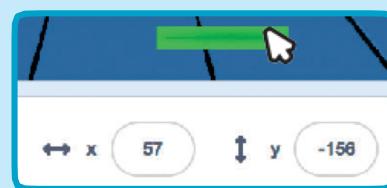
Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



Bewege deine Maus um den Schläger zu bewegen.

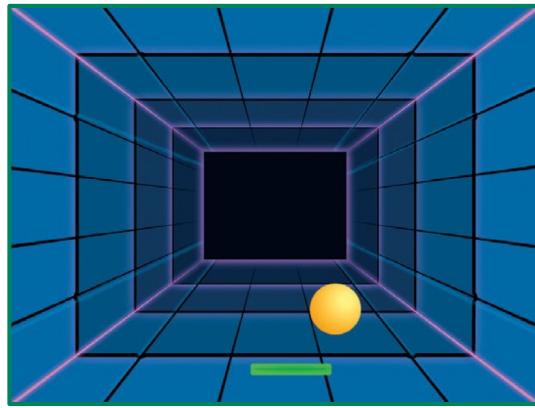
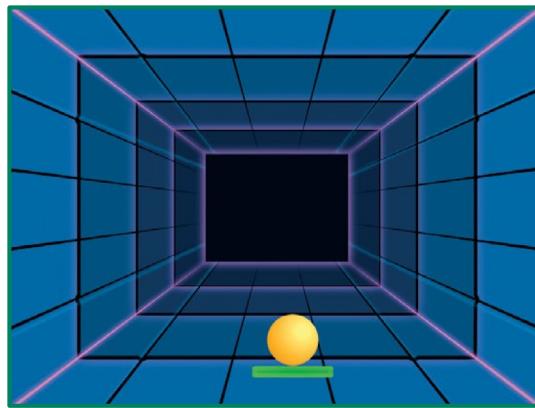
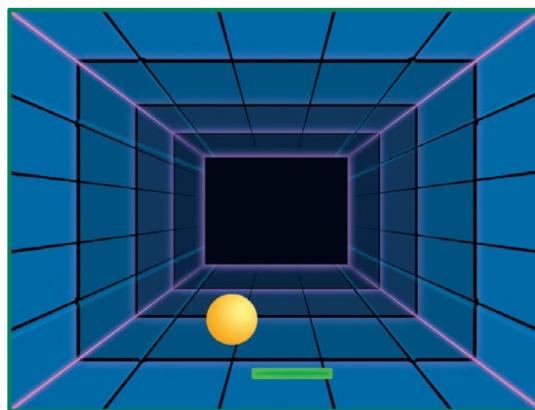
TIPP

Du kannst Änderung der x Position des Schlägers sehen wenn du die Maus über die Bühne bewegst.



Pralle vom Schläger ab

Lass den Ball vom Schläger abprallen.

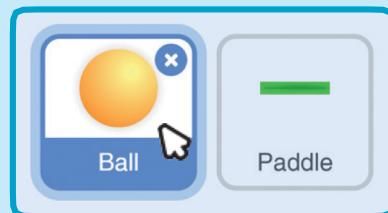


Pralle vom Schläger ab

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

Klicke auf die Ball Figur.



PROGRAMMIERE ES

Füge diese neue Anzahl an Blöcke zu deiner Ball Figur hinzu.



Wähle Paddle aus dem Menü.



Füge den Zufallszahlen Block ein und gebe von 170 bis 190 ein.

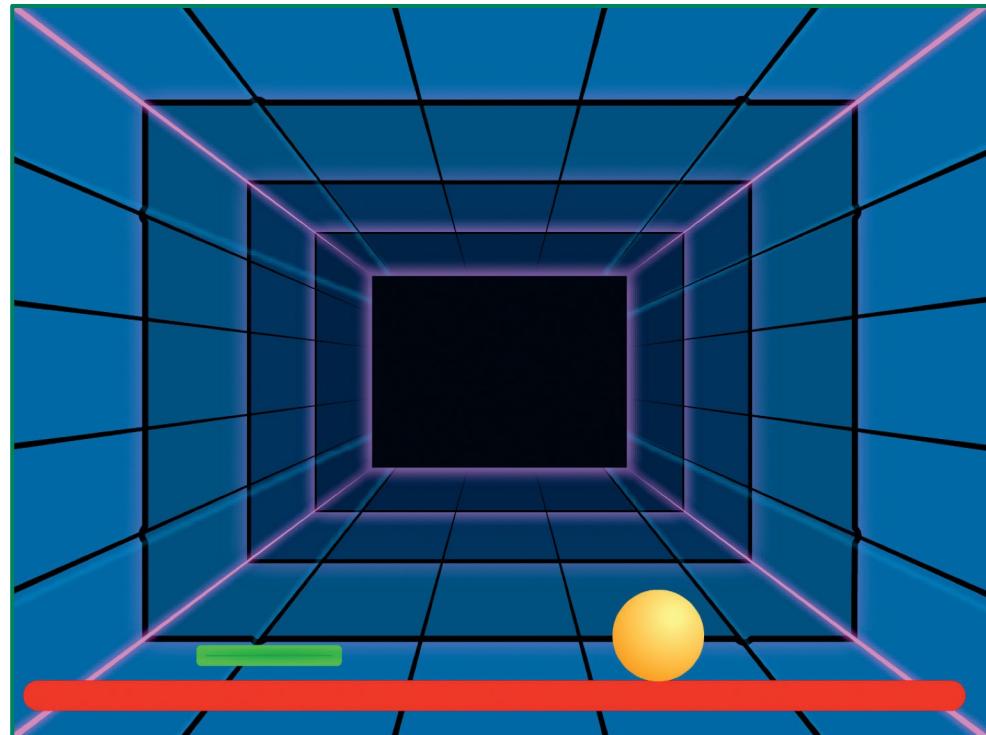
PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



Game Over

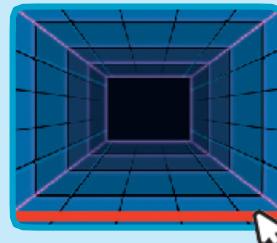
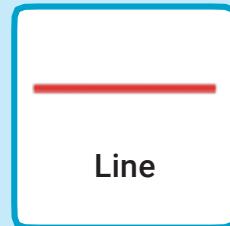
Stoppe das Spiel, wenn der Ball die rote Linie berührt.



Game Over

scratch.mit.edu

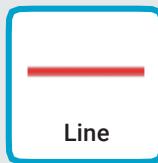
BEREITE VOR



Wähle die Figur Line.

Ziehe die Linie an den unteren Rand der Bühne.

PROGRAMMIERE ES



Setze die Position der Linie.

Wähle Ball aus dem Menü.

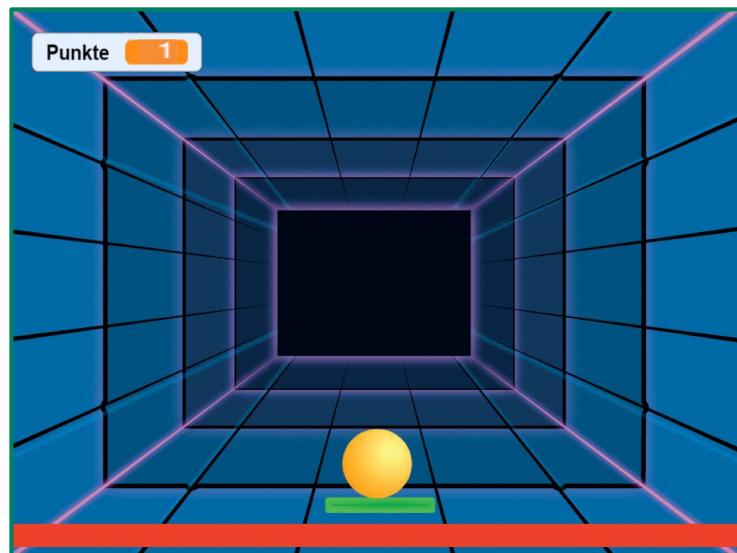
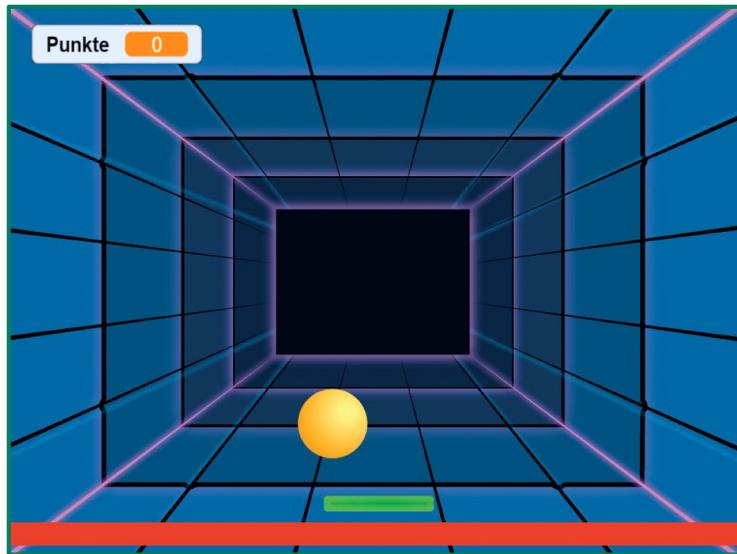
PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



Gewinne Punkte

Füge jedes Mal Punkte hinzu, wenn der Ball den Schläger berührt.



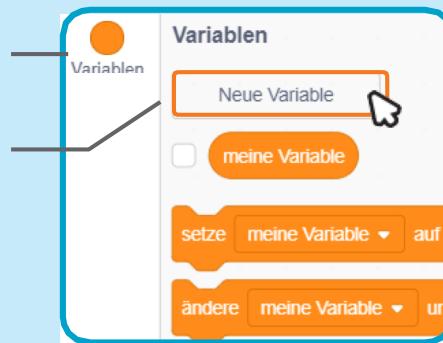
Gewinne Punkte

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

Wähle Variablen.

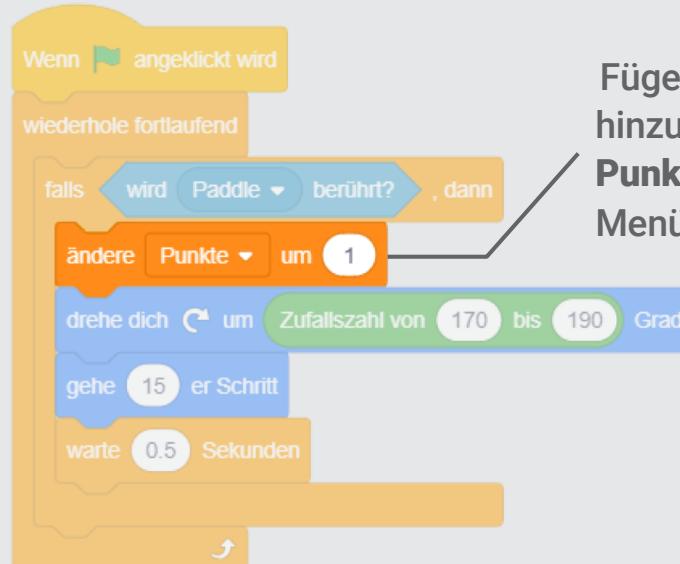
Klicke auf den
Neue Variablen
Knopf.



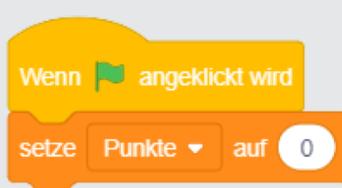
Benenne die Variable Punkte
und klicke dann auf OK.

PROGRAMMIERE ES

Klicke auf die Ball
Figur.



Füge diesen Block
hinz und wähle
Punkte aus dem
Menü.



Benutze diesen Block um die
Punkte zurückzusetzen. Wähle
Punkte aus dem Menü.

Gewinne das Spiel

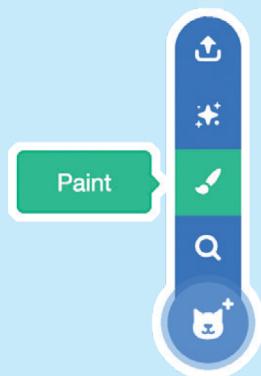
Wenn du genügend Punkte gesammelt hast,
zeige eine Gewinnnachricht!



Gewinne das Spiel

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Klicke auf den **Malen** Icon um eine neue Figur zu erstellen.

Benutze das **Text** Werkzeug um eine Nachricht wie "Gewonnen!" zu schreiben.



Du kannst die Schriftart, Farbe, Größe und Stil ändern.

PROGRAMMIERE ES

Skripte

Klicke auf den **Skripte** Tab.

Gewonnen!
Figur1



Tippe die Anzahl der Punkte, die du zum gewinnen brauchst.



Füge den **Punkte** Block in den **Gleichheits** Block aus der Operatoren Kategorie ein.

PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



Spiele bis du genügend Punkte gesammelt hast um zu gewinnen!