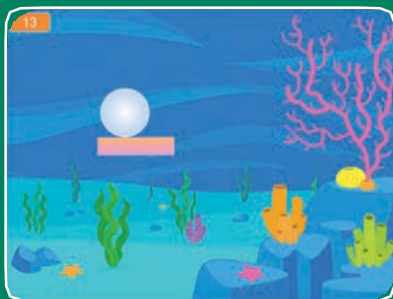
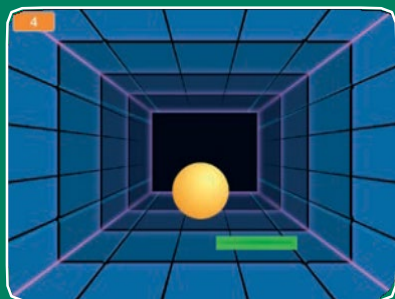


# Игра в пинг-понг



Создай игру с прыгающим мячом  
и набирай очки чтобы выиграть!

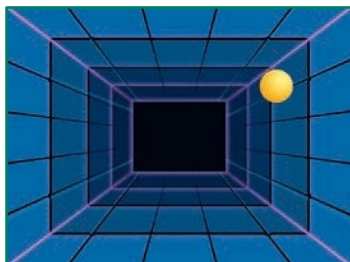
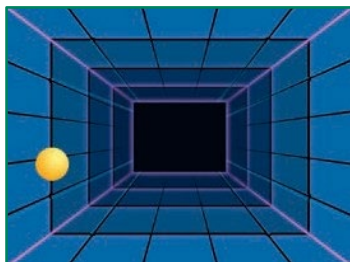
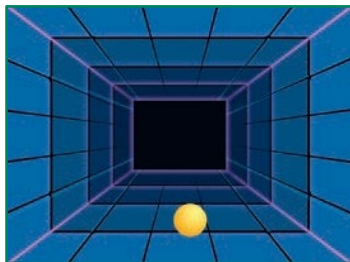
# Игра в пинг-понг

Используй карты в следующем порядке:

1. Прыгай туда-сюда
2. Перемещай ракетку
3. Отскакивай от ракетки
4. Конец игры
5. Набирай очки
6. Победи в игре

# Прыгай туда-сюда

Заставь мячик перемещаться по сцене.



# Прыгай туда-сюда

scratch.mit.edu

## ПОДГОТОВЬ



Выбери фон.



Neon Tunnel



Выбери мяч.

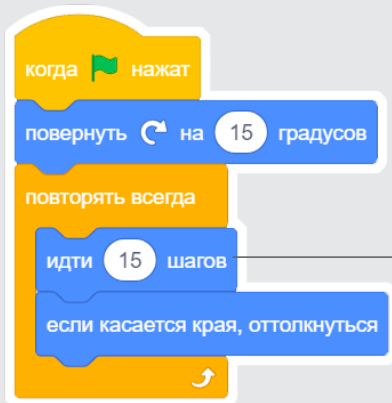


Ball

## ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Ball



Введи большее число  
чтобы двигаться быстрее.

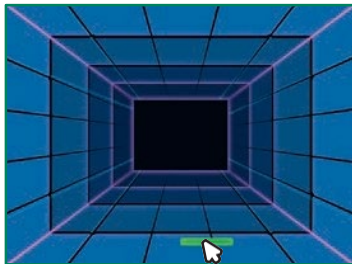
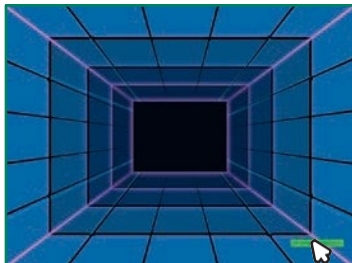
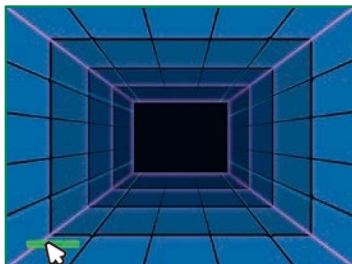
## ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



# Перемещай ракетку

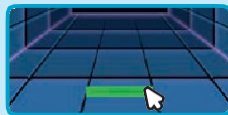
Управляй ракеткой перемещая  
указатель мышки.



# Перемещай ракетку

scratch.mit.edu

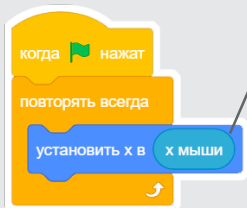
## ПОДГОТОВЬ



Выбери спрайт чтобы отбивать им мяч, например Paddle (ракетка).

Затем перетащи ракетку к низу сцены.

## ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Добавь блок **x мыши** в команду **установить x в**.



## ПОПРОБУЙ

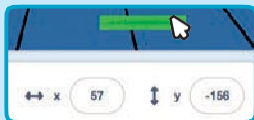
Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Перемещай указатель мышки чтобы двигать ракетку.

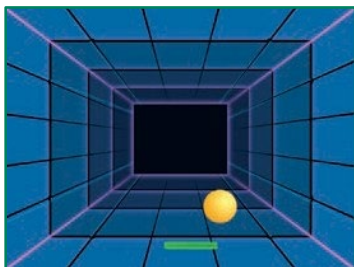
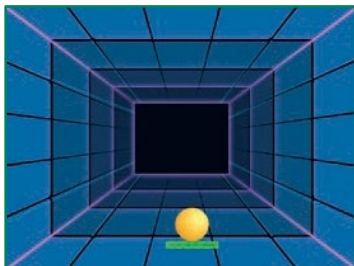
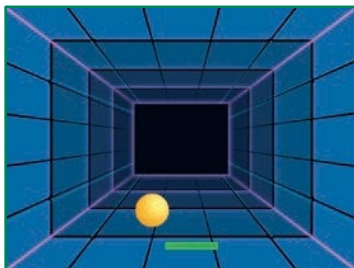
## ПОДСКАЗКА

Ты можешь видеть как меняется значение **x** для ракетки при перемещении указателя мышки по сцене.



# Отскакивай от ракетки

Отражай мячик ракеткой.

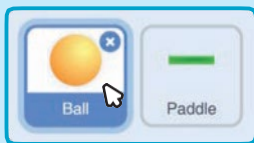


# Отскакивай от ракетки

scratch.mit.edu

## ПОДГОТОВЬ

Щелкни чтобы выбрать  
спрайт Ball (мяч).



## ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Добавь этот новый набор блоков к спрайту Ball.



Вставь блок **выдать случайное**  
и введи значения от 170 до 190.

## ПОПРОБУЙ

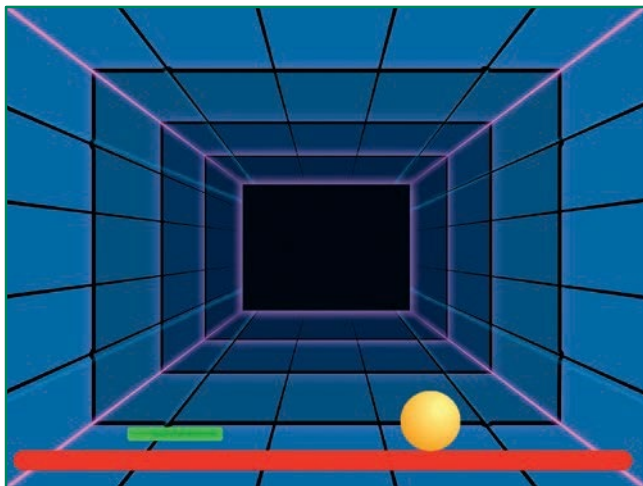
Нажми на зеленый флаг чтобы начать.





# Конец игры

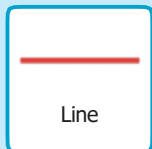
Заканчивай игру, если мяч попал на красную линию.



# Конец игры

scratch.mit.edu

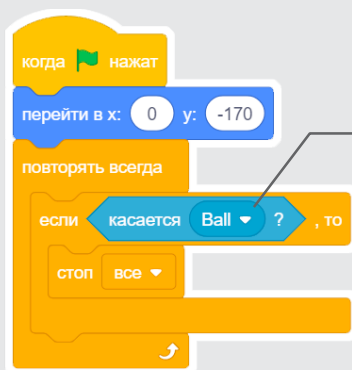
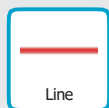
## ПОДГОТОВЬ



Выбери спрайт с названием Line (линия).

Перетащи спрайт Line к низу сцены.

## ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Выбери **Ball** (мяч) из меню.

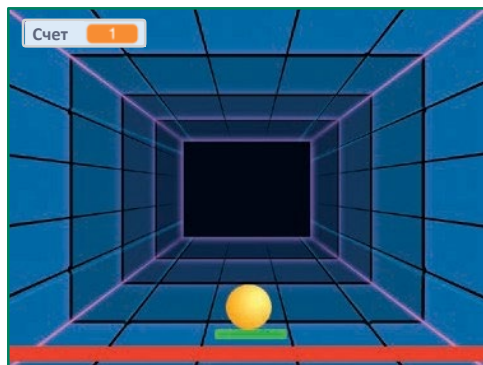
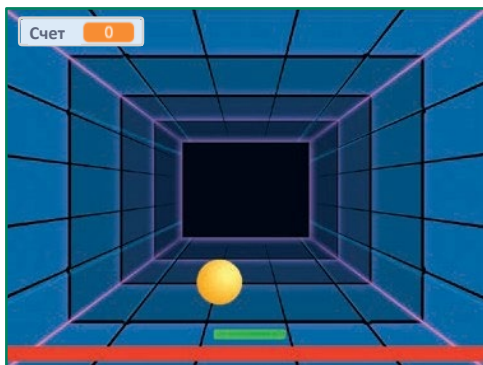
## ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



# Набирай очки

Добавляй очко каждый раз,  
когда мяч попадает на ракетку.



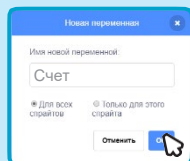
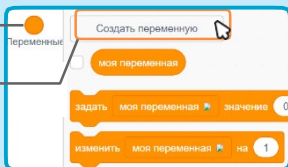
# Набирай очки

scratch.mit.edu

## ПОДГОТОВЬ

Выбери **Переменные**.

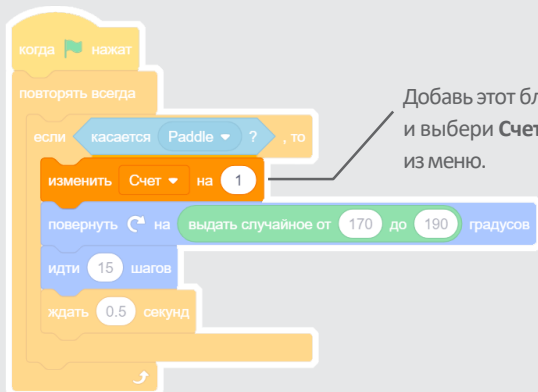
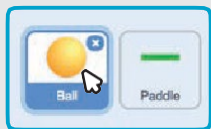
Нажми на кнопку  
**Создать переменную**.



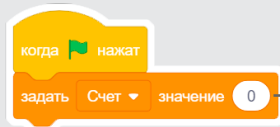
Назови эту переменную **Счет**,  
затем нажми на **ОК**.

## ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Щелкни чтобы выбрать  
спрайт Ball (мяч).



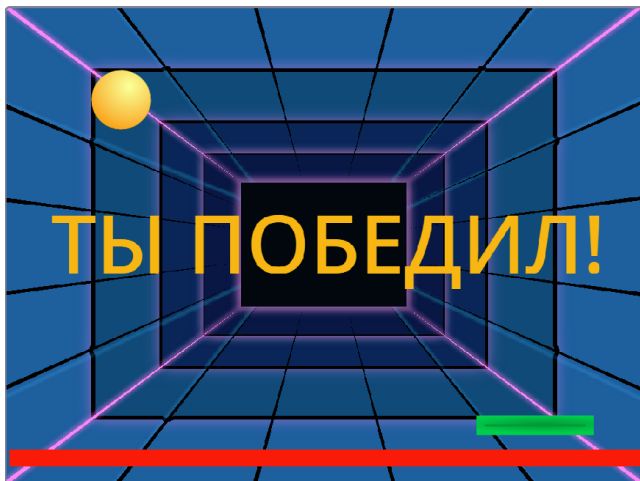
Добавь этот блок  
и выбери **Счет**  
из меню.



Добавь этот блок для сброса счета.  
Выбери **Счет** из меню.

# Победи в игре

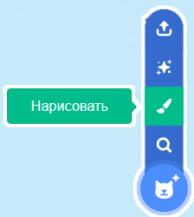
Покажи сообщение о победе,  
когда наберешь достаточно очков!



# Победи в игре

scratch.mit.edu

## ПОДГОТОВЬ



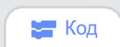
Щелкни на значке **Нарисовать** чтобы создать новый спрайт.

Используй инструмент **Текст** чтобы написать сообщение, например «Ты победил!»

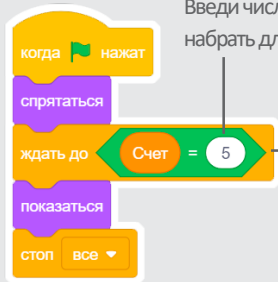
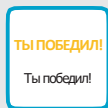


Ты можешь изменить цвет шрифта, размер и стиль.

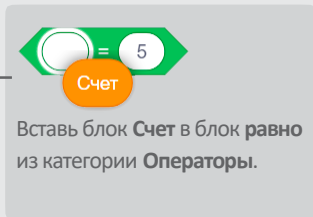
## ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Щелкни на вкладке **Код**.



Введи число очков, которые необходимо набрать для победы в игре.



Вставь блок **Счет** в блок **равно** из категории **Операторы**.

## ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Играй, пока не наберешь достаточно очков для победы!