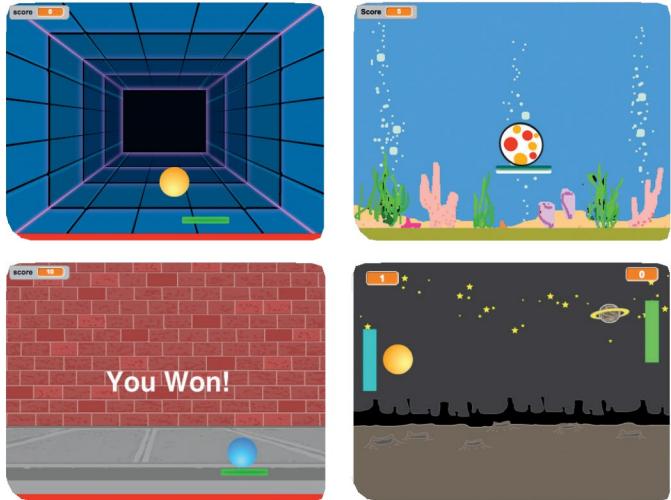


弹力球游戏 卡片



制作一个会发声音，能记分值和
其他效果的弹力球。

scratch.mit.edu/pong

SCRATCH

弹力球游戏 卡片

依次使用以下卡片：

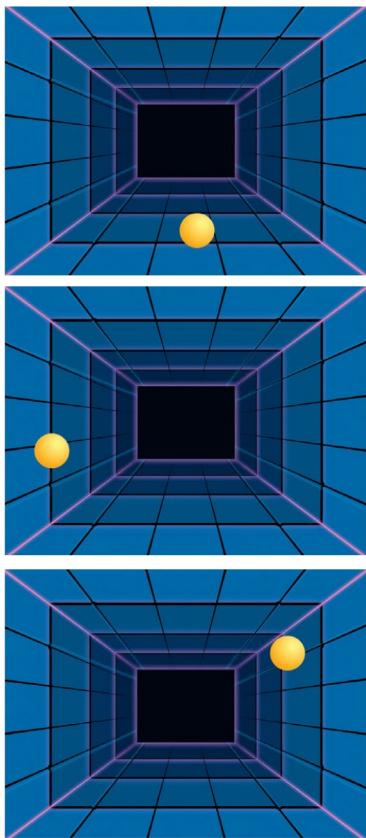
- ① 四处弹
- ② 移动球拍
- ③ 从球拍上弹开
- ④ 游戏结束
- ⑤ 记录分值
- ⑥ 赢得比赛

scratch.mit.edu/pong

SCRATCH

四处弹

制作一个在银幕上到处弹的球。



弹力球游戏

1

SCRATCH

四处弹

scratch.mit.edu/pong

准备

新的背景



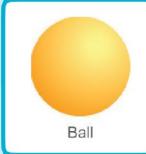
选择背景:



neon tunnel

选择一种球。

新的角色:



Ball

添加程序

当 被点击

右转 15 度

重复执行

移动 15 步

碰到边缘就反弹

输入更大的数值，可以增加运动速度。

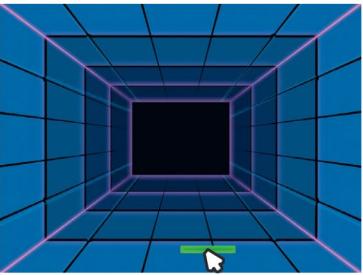
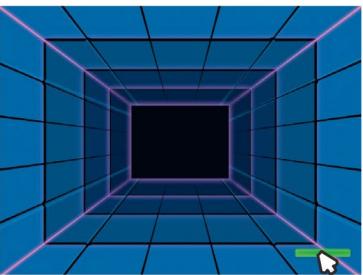
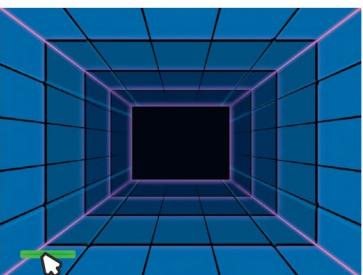
试一试

点击绿旗键开始



移动球拍

移动鼠标，控制球拍的移动。



弹力球游戏

2

SCRATCH

移动球拍

scratch.mit.edu/pong

准备

选择球拍。

新的角色： 



将球拍拖至屏幕底部。

添加程序

在将x坐标设定为插入鼠标的x坐标。

将x坐标设定为 

当  被点击
重复执行
将x坐标设定为 

试一试

点击绿旗键开始。



移动鼠标，移动球拍。 

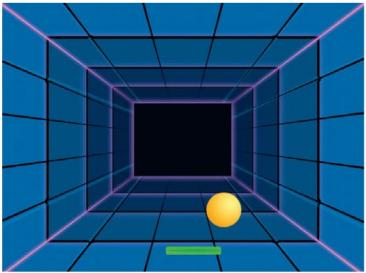
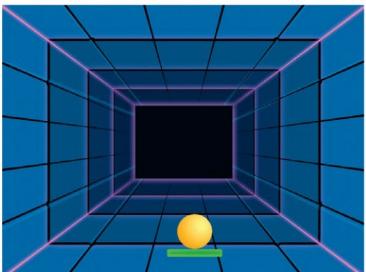
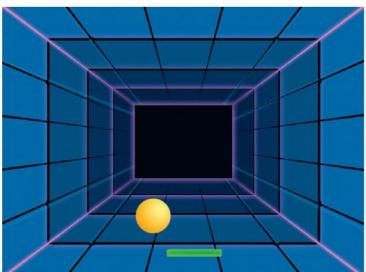
小贴士

当鼠标在屏幕上移动时，X 数值会相应改变。



从球拍上弹开

让球从球拍上弹开。



弹力球游戏

3

SCRATCH

从球拍上弹开

scratch.mit.edu/pong

准备



选择弹力球。

添加程序



从菜单中选择球拍标识。

试一试

点击绿旗键开始。



小贴士

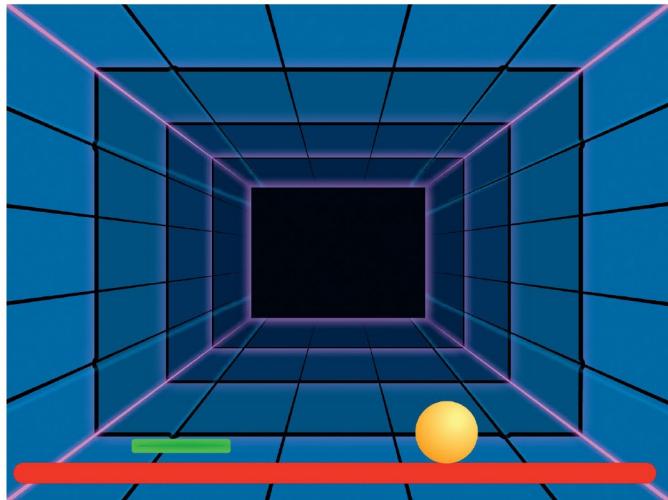
插入任意选择模块，让球往任意方向弹跳。

右转 (在 170 到 190 间随机选一个数)

选择180左右的数值。

游戏结束

如果球碰到红线，则游戏结束.



弹力球游戏

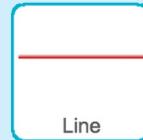
4

SCRATCH

游戏结束

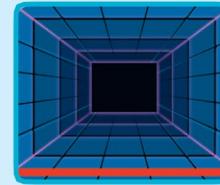
scratch.mit.edu/pong

准备



选择横线.

新的角色:



把线拖至屏幕底部.

添加程序

```
当 绿旗 被点击  
    移到 x: 0 y: -170  
    重复执行  
        如果 碰到 Ball ? 那么  
            停止 全部  
    结束重复
```

从菜单中选择Ball.

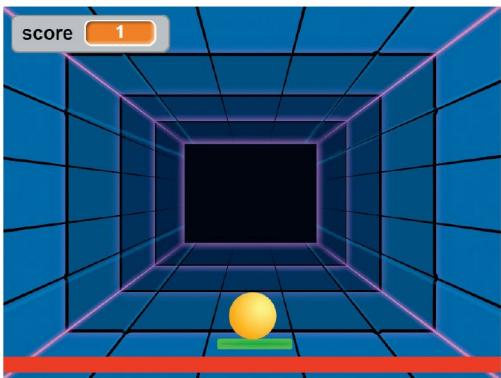
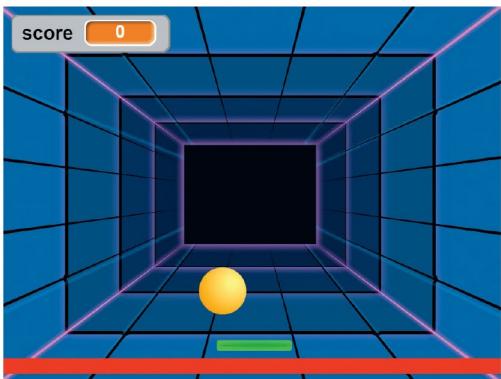
试一试

点击绿旗键开始.



记录分值

每次用球拍击打到球时，
都增加一分。



弹力球游戏

5

SCRATCH

记录分值

scratch.mit.edu/pong

准备

选择数据。



点击建立一个变量
按钮。

新建变量

变量名: score

适用于所有角色 仅适用于当前角色

云变量 (存储在服务器上)

确定 取消

给变量命名，然后点击OK.

添加程序



增加该模块.

小贴士

点击绿旗键时，将分值重置为零。



赢得比赛

当分值足够时，显示赢得比赛的信息！



弹力球游戏

6

SCRATCH

赢得比赛

scratch.mit.edu/pong

准备

点击笔刷，绘制一个新的标识。

新的角色：  /  

位图模式

转换成矢量编辑模式

点击转换成矢量编辑模式。

使用文本工具书写信息，例如：
“You won!”

You won!

你可以任意改变字母的颜色，大小和风格。

添加程序

点击该键 脚本

```
当 [绿旗被点击] 重复直到 [不触摸墙壁]
    隐藏
    等待 [score > 5] 秒
    显示
    停止 [全部]
end
```

插入分值模块。

点击绿旗键开始。

一直玩到分值足够赢的时候结束！

试一试