


# PONG

MIT App Inventor 2

MIT App Inventor

Not Secure | ai2.appinventor.mit.edu/#5671061835612160

Toledo | leshulp | documenten | filmpjes | programmeren | elektronica | jeugdwk | work | watching | extra | inschrijvingen | voorstellen | Reading List

 Projects Connect Build Settings Help

My Projects View Trash Guide Report an Issue English lisadevuyst@hotmail.com

FabLab\_Pong

Screen1 Add Screen ... Remove Screen Publish to Gallery

Designer Blocks

Search Components...

User Interface

Button

CheckBox

DatePicker

Image

Label

ListPicker

ListView

Notifier

PasswordTextBox

Slider

Spinner

Switch

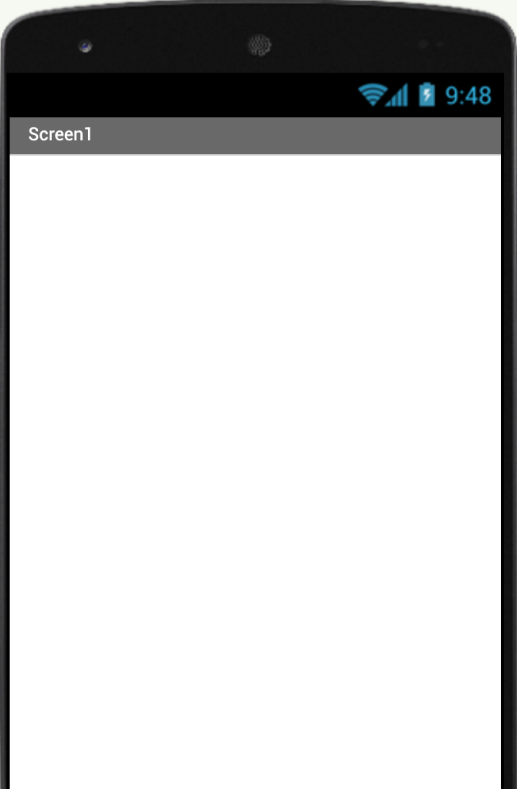
TextBox

TimePicker

WebView

Display hidden components in Viewer

Phone size (505,320)



Screen1

Rename Delete

Media

Upload File

Screen1

AboutScreen

AccentColor

AlignHorizontal

AlignVertical

AppName

BackgroundColor

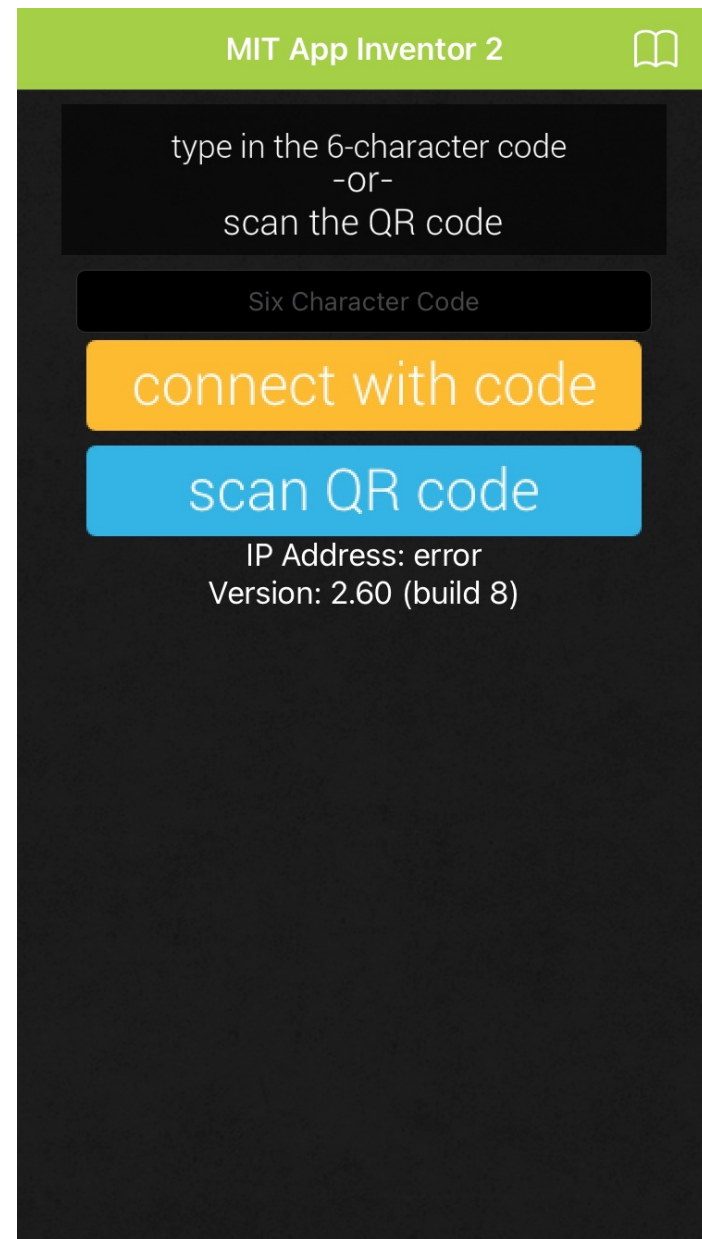
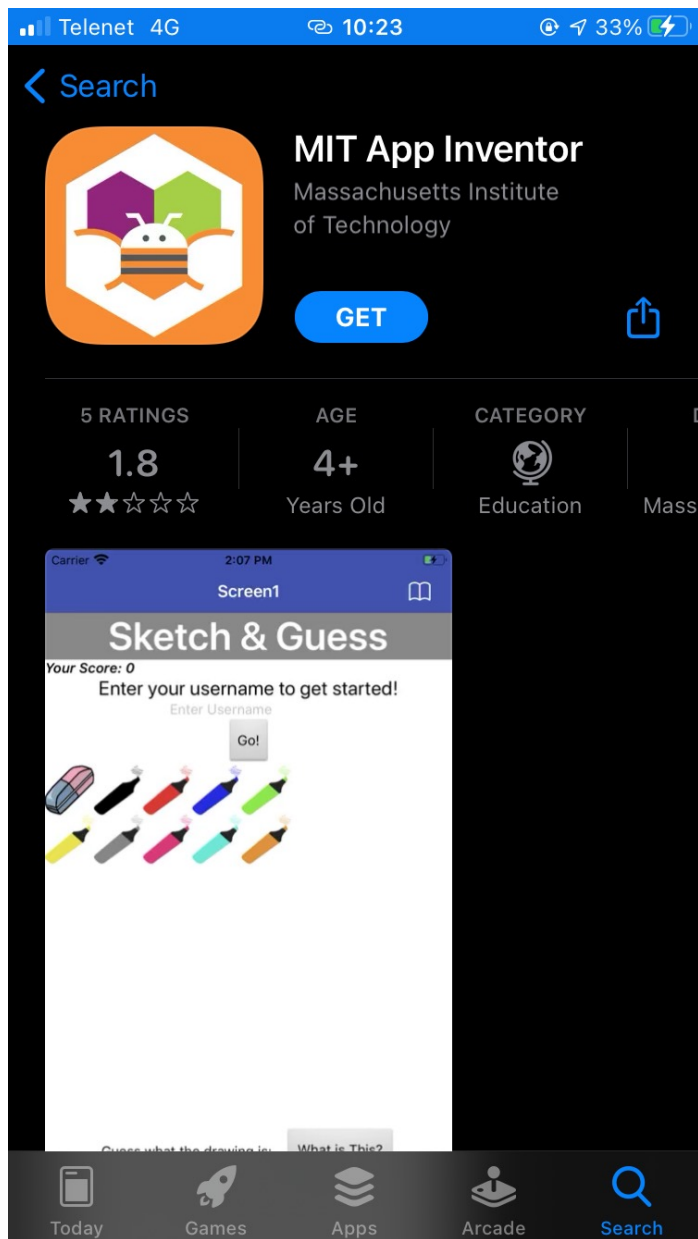
BackgroundImage

BlocksToolkit

CloseScreenAnimation

Icon

OpenScreenAnimation

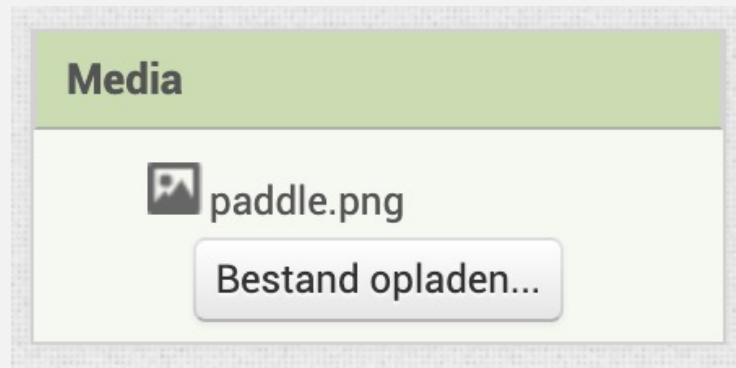


DESIGN

# afbeelding paddle.png

stap 1: downloaden  
rechtermuisknop -> afbeelding opslaan als

stap 2: bestand opladen in App Inventor



Component	Opdeling	Naam (Hernoem Knop)	Eigenschappen
Label	Gebruikersomgeving	ScoreLabel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tekst = Score</li> <li>- LetterGrootte = 16</li> <li>- Breedte = 150 pixels</li> <li>- Hoogte = 30 pixels</li> </ul>
Knop	Gebruikersomgeving	StartKnop	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tekst = Start</li> <li>- TekstUitlijning = midden : l</li> </ul>
Knop	Gebruikersomgeving	ResetKnop	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tekst = Reset</li> <li>- TekstUitlijning = midden : l</li> </ul>
Indeling Horizontaal	Opmaak		Sleep het ScoreLabel, de StartButton en de ResetButton hierin.

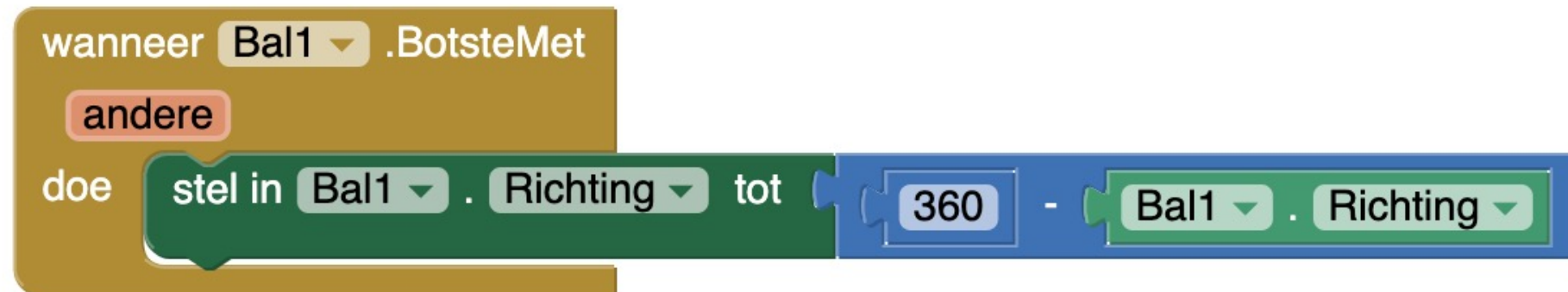
Component	Opdeling	Naam (Hernoem Knop)	Eigenschappen
Doek	Animatie	/	<ul style="list-style-type: none"> <li>- AchtergrondKleur = Groen</li> <li>- Breedte = Vul Bovenliggende</li> <li>- Hoogte = 400 pixels</li> </ul>
AfbeeldingsSprite	Animatie	PaddleSprite	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interval = 100</li> <li>- Afbeelding = paddle.png</li> <li>- X = 79</li> <li>- Y = 284</li> </ul>
Bal	Animatie	/	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interval = 100</li> <li>- VerfKleur = Rood</li> <li>- Straal = 15</li> <li>- Snelheid = 0.0</li> <li>- X = 83</li> <li>- Y = 55</li> <li>- Z = 1</li> </ul>

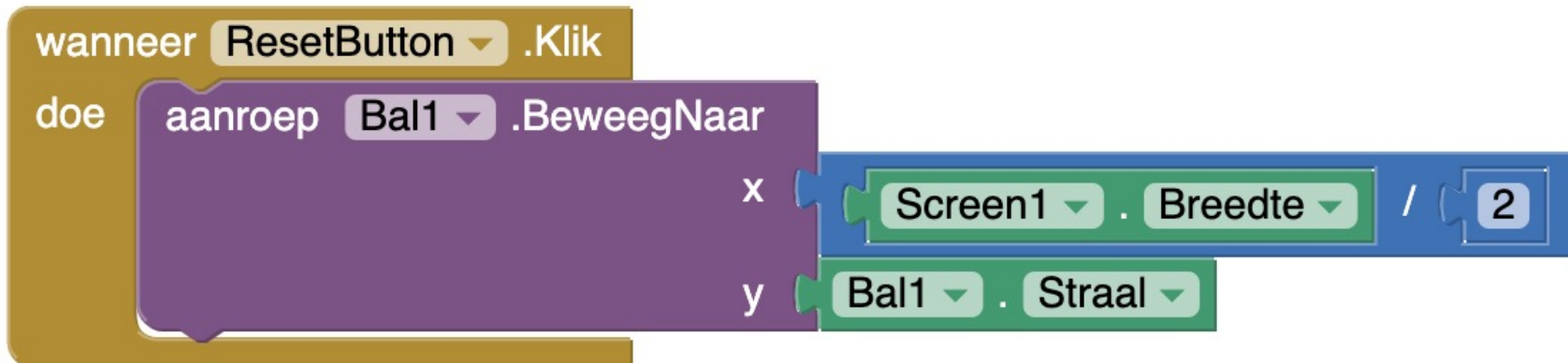
# PROGRAMMA



wanneer Doek1 ▾ .Aangeraakt  
x y spriteAangeraakt  
doe stel in AfbeeldingsSprite1 ▾ . X ▾ tot krijg x ▾

wanneer Bal1 ▾ .RandBereikt  
rand  
doe als krijg rand ▾ = ▾ -1  
dan stel in Bal1 ▾ . Ingeschakeld ▾ tot onwaar ▾  
else aanroep Bal1 ▾ .Stuiteren  
rand krijg rand ▾

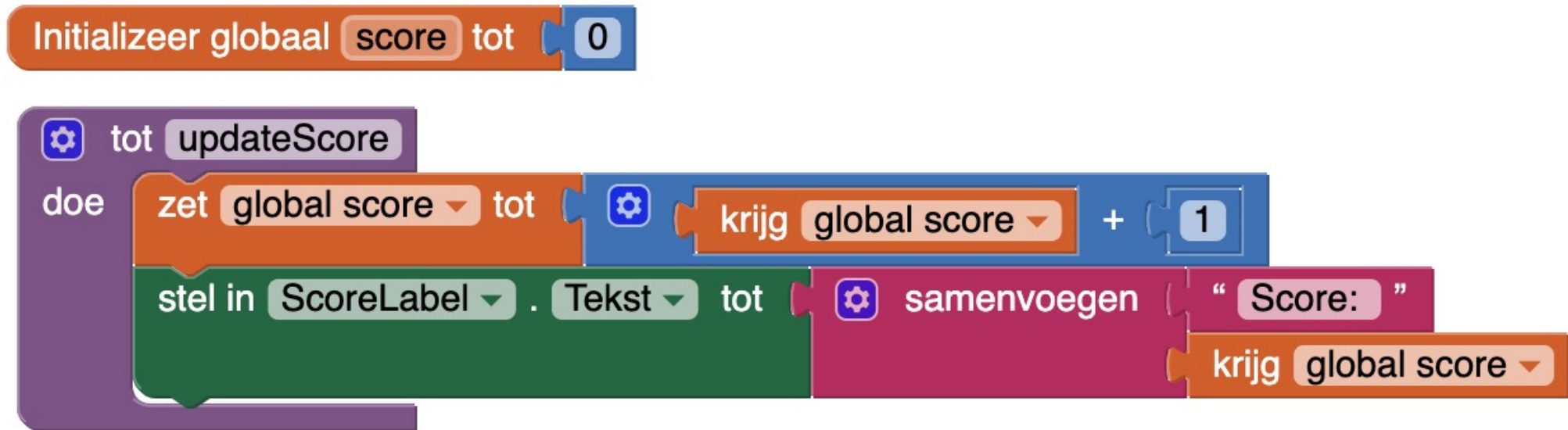




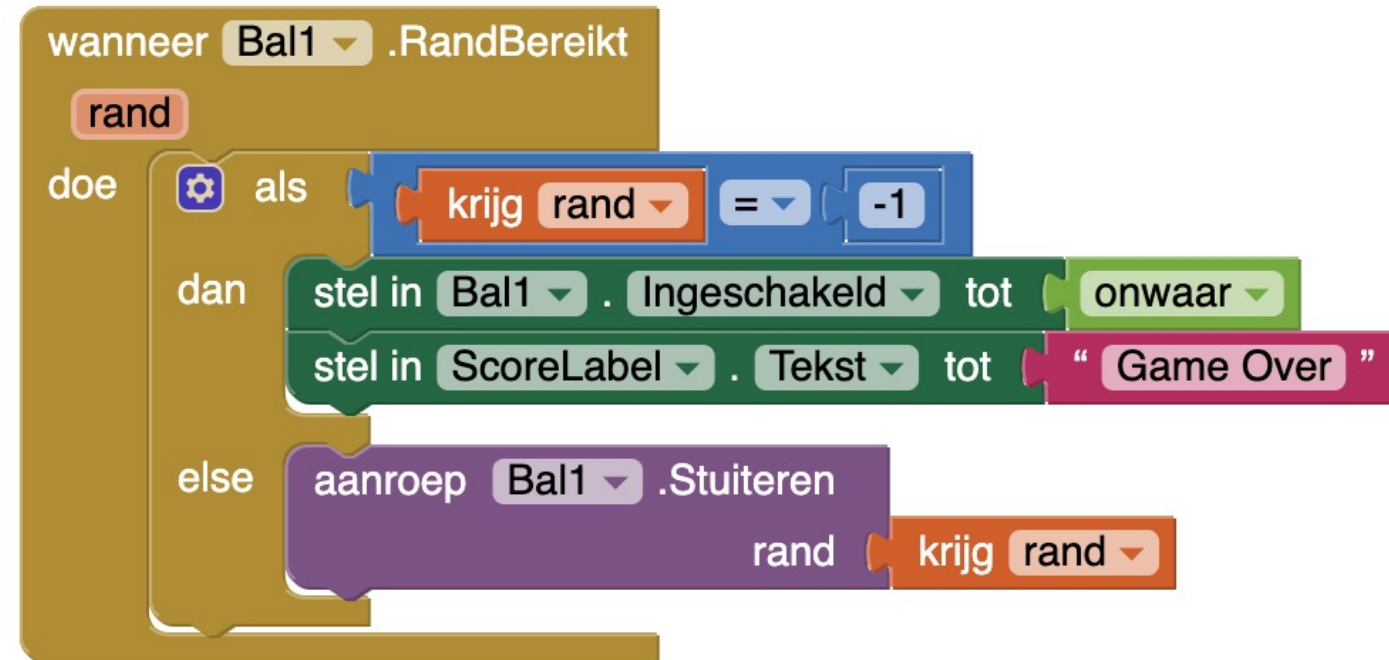
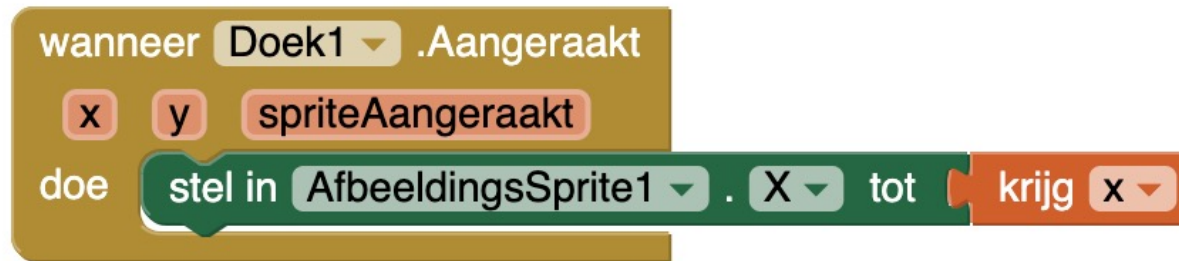
UITBREIDINGEN

SCORE TOEVOEGEN

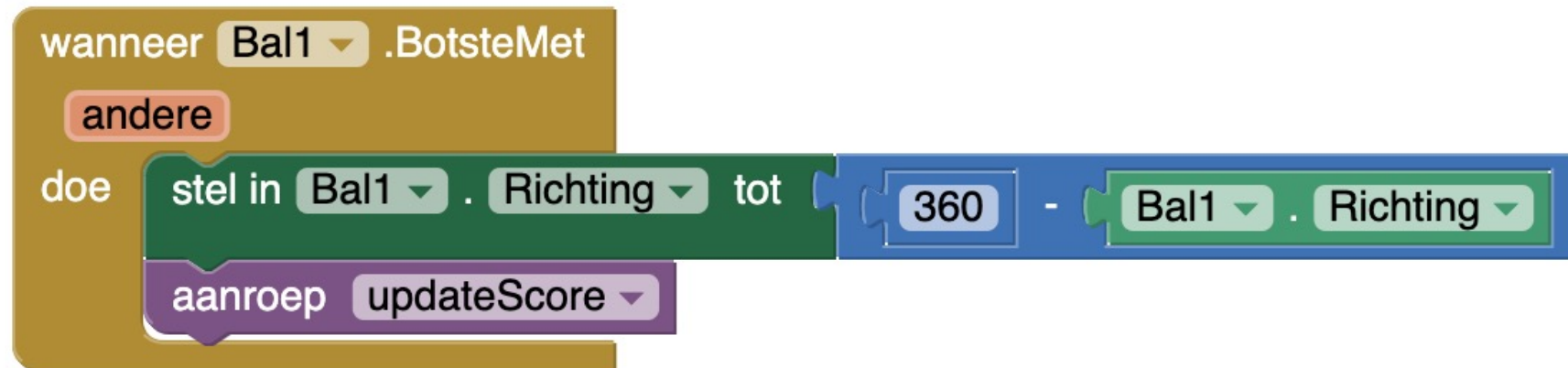
DEZE BLOKKEN VOEG JE TOE:



DEZE BLOKKEN BREID JE UIT:

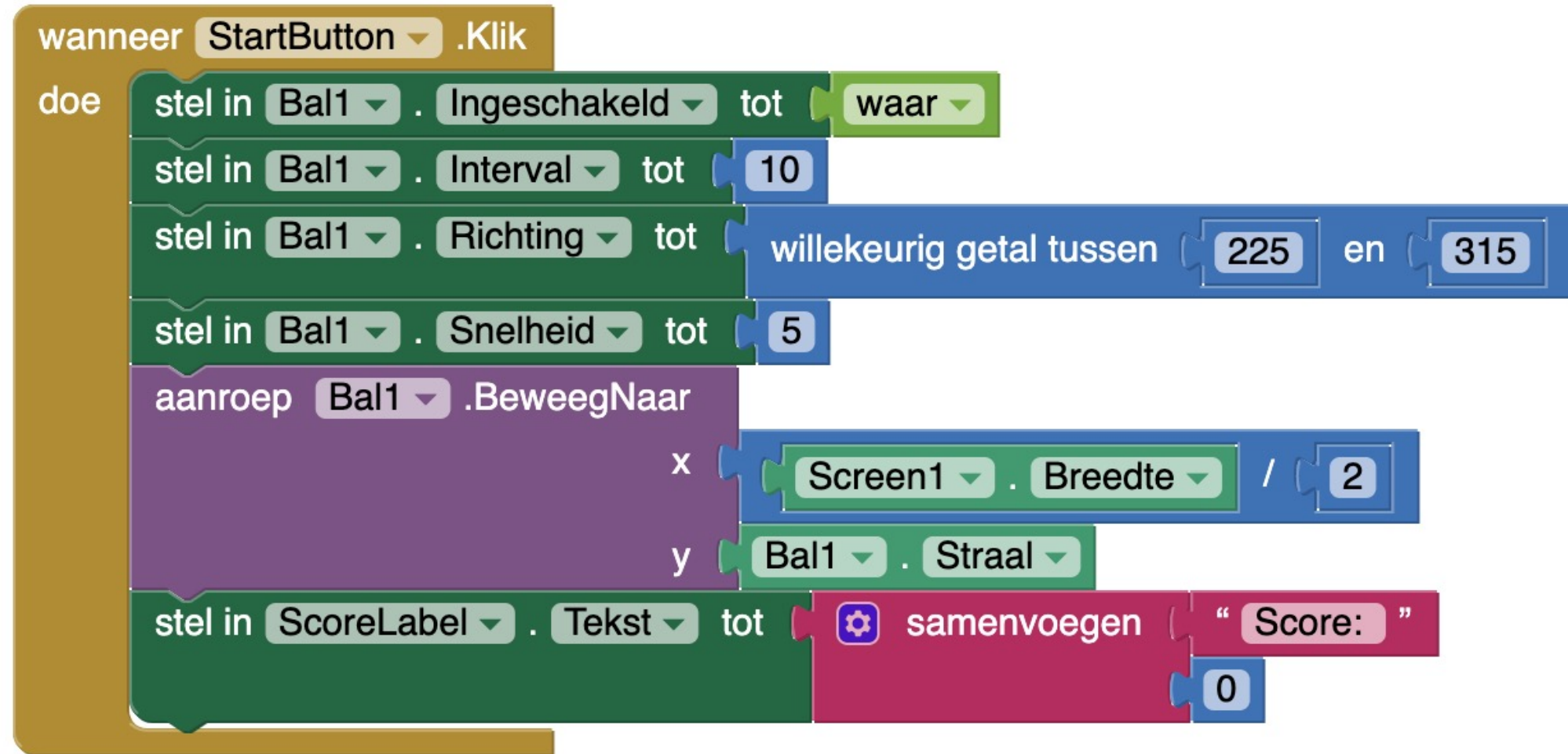


DEZE BLOKKEN BREID JE UIT:

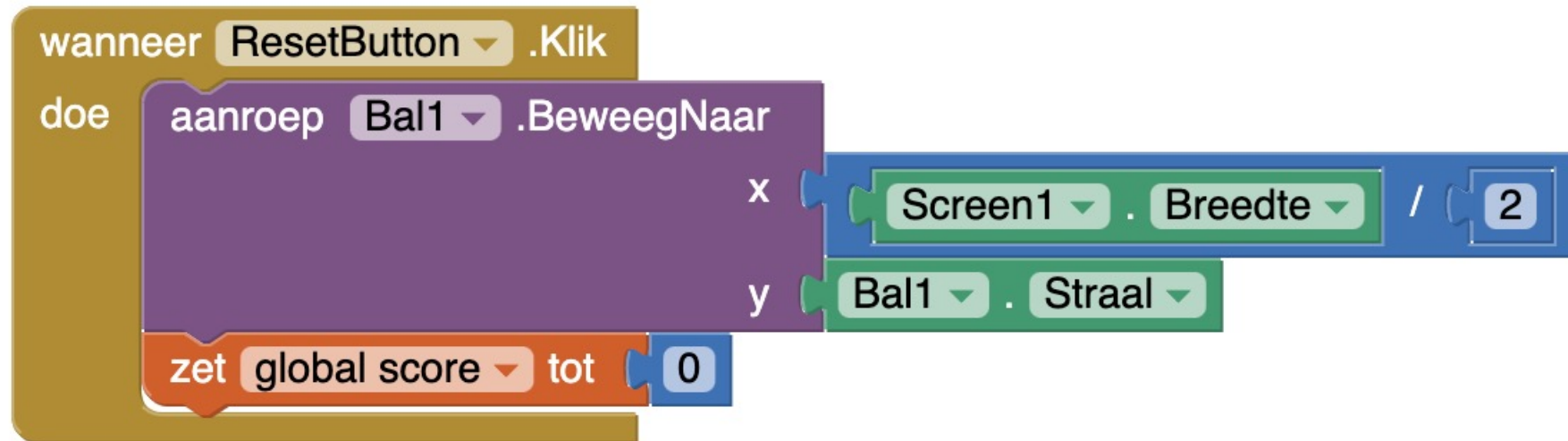




DEZE BLOKKEN BREID JE UIT:



DEZE BLOKKEN BREID JE UIT:



## MOGELIJKE EXTRA UITBREIDINGEN

- Voeg geluidseffecten toe
- Laat de achtergrond of de kleur van de bal veranderen
- Hou de hoogste score bij
- Zorg ervoor dat je het spel met twee personen kan spelen
- Voeg verschillende modes toe: gemakkelijk, expert...

...