

## Blobby Volley

Um Folgenden werden wir uns um die **Bewegung des Balls** – vorerst ohne dass dieser von den beiden Blobs gespielt werden kann - und um die **Punkte** für einen der Spieler bei Berührung des Bodens durch den Ball kümmern.

### 1. Vorbereitung

Überlege dir **detailliert**, wie du die Bewegung des Balls umsetzen möchtest. Schreibe dir dazu einen **Plan**, den du nachher nur noch in Snap! umsetzen musst. Kläre insbesondere folgende Fragen:

- Wie soll sich der Ball bewegen?
- Wann muss der Ball seine Bewegungsrichtung ändern?
- Bei welcher Bodenberührung bekommt welcher Spieler einen Punkt?

### 2. Begrenzungen

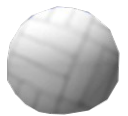
Füge jeweils in der **rechten und linken Spielhälfte** eine **untere Begrenzungslinie** ein. Sie dienen dir bei der Umsetzung zur Überprüfung, welcher der Spieler einen Punkt macht.

Damit diese Begrenzungslinien nicht angezeigt werden, obwohl sie vorhanden sind, kannst du sie **verstecken**:



### 3. Bewegung des Balls

Setze nun die **Bewegung des Balls** praktisch in Snap! um. Dieser soll sich vorerst solange bewegen, bis ein Punkt erzielt wurde – also der Ball den Boden auf einer Seite des Spielfelds berührt.



### 4. Punkteanzeige

Erzeuge zwei Variablen „Punkte grün“ und „Punkte rot“ und erhöhe sie, falls der Ball eine der beiden unteren Begrenzungslinien berührt und somit einer der Spieler einen Punkt erzielt.



### 5. Neustart des Balls

Nach Punktgewinn durch einen der Spieler soll der Ball wieder in **Ausgangsposition** zurückgesetzt werden und dort seine **Bewegung** wieder aufnehmen.