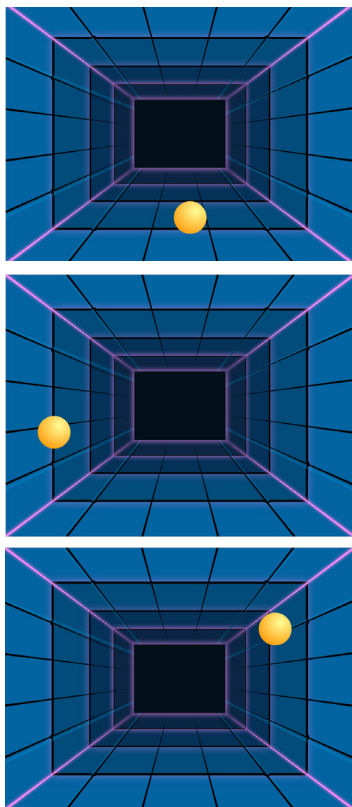


# Crie movimento

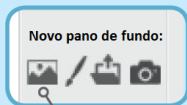
Faça um ator se mover pelo palco.



# Crie movimento

scratch.mit.edu/pong

## PREPARE-SE



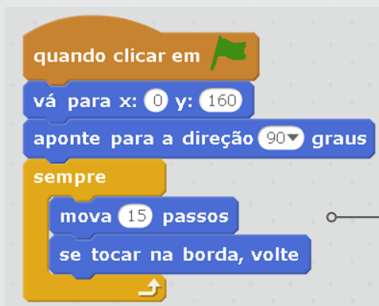
Escolha um pano de fundo



Escolha um novo ator, como uma bola



## ADICIONE ESTE CÓDIGO



Digite a direção inicial

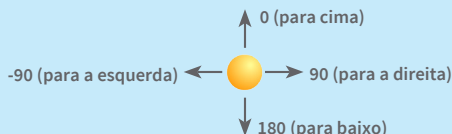
Digite um número maior para fazer a bola se mover mais rápido

## TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar

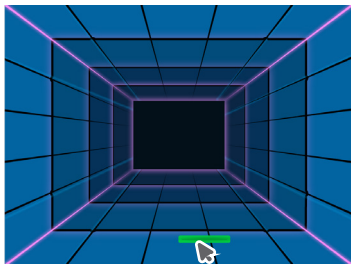
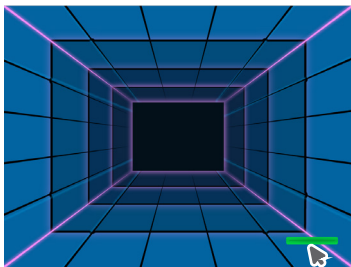
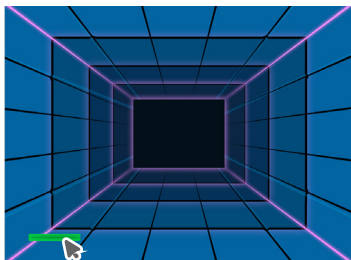


## DICA



# Mova a raquete

Controle a raquete movendo o mouse.



# Mova a raquete

scratch.mit.edu/pong

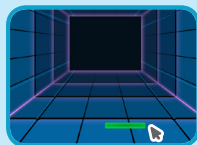
## PREPARE-SE

Escolha uma raquete

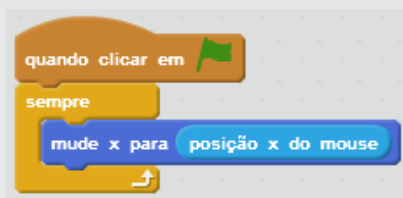
Novo ator:



Arraste a raquete para a parte inferior do palco



## ADICIONE ESTE CÓDIGO



## TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar



Mova o cursor do mouse para mover a raquete

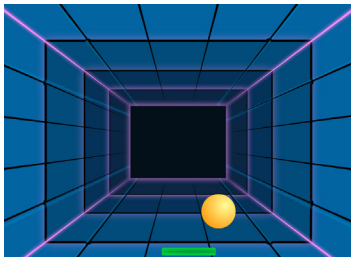
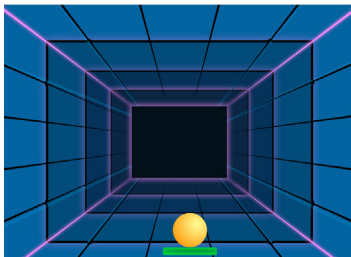
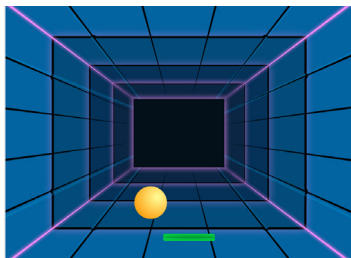
## DICA

posição x do mouse

altera conforme você move o cursor pelo palco

# Quicando na raquete

Faça a bola quicar na raquete.

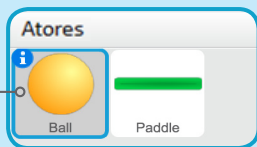


# Quicando na raquete

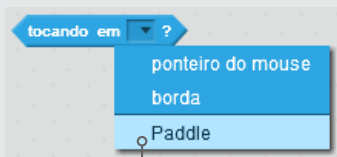
scratch.mit.edu/pong

## PREPARE-SE

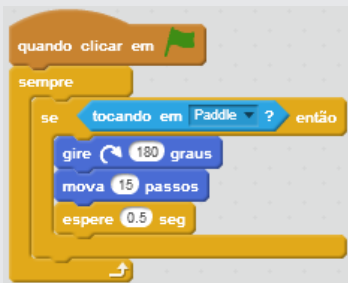
Clique para selecionar o ator que representa a bola



## ADICIONE ESTE CÓDIGO



Escolha o ator que representa a raquete no menu



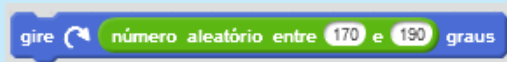
## TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar



## DICA

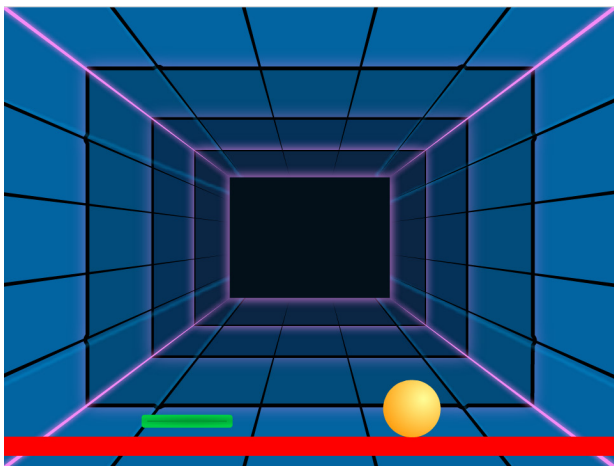
Adicione um bloco **número aleatório** para quicar em direções diferentes



Digite números próximos a 180

# Fim de jogo

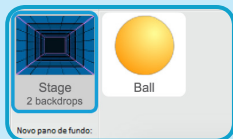
Termine o jogo se a bola tocar a linha.



# Fim de jogo

scratch.mit.edu/pong

## PREPARE-SE

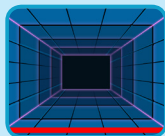


Clique na miniatura do palco.

Depois, clique na guia **Panos de fundo**



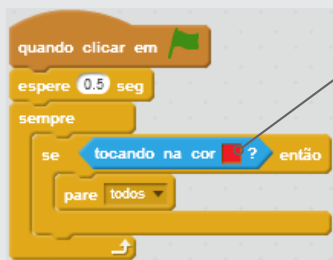
Escolha a ferramenta Linha. Depois, escolha uma cor (por exemplo, vermelho).



Desenhe uma linha ao longo do palco.

Para fazer uma linha reta, segure a tecla Shift enquanto desenha.

## ADICIONE ESTE CÓDIGO



Para escolher a cor, clique no quadrado e depois clique na cor vermelha.

## TESTE

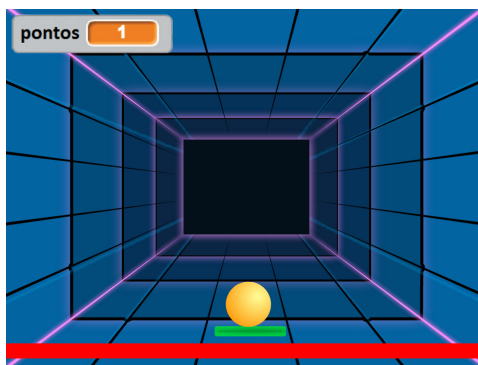
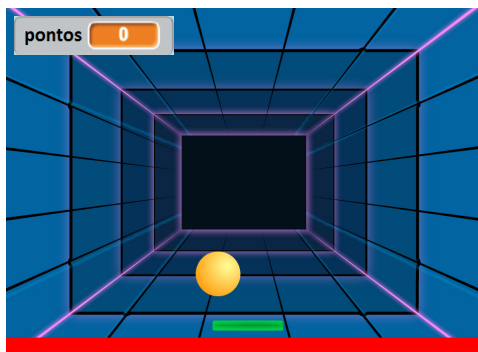
Clique na bandeira verde para iniciar.





# Marque pontos

Marque um ponto toda vez que você tocar a bola.



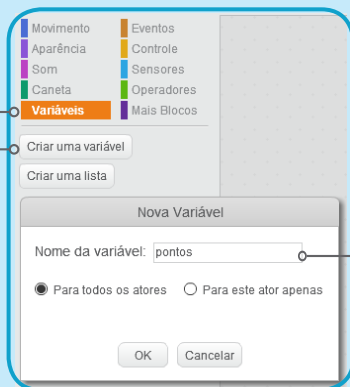
# Marque pontos

scratch.mit.edu/pong

## PREPARE-SE

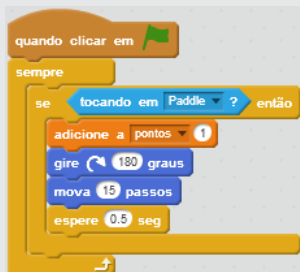
Escolha a opção  
**Variáveis**

Clique no botão  
**Criar uma variável**

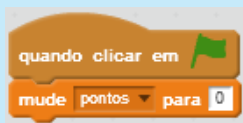


Digite “pontos” para o nome da variável e clique em OK

## ADICIONE ESTE CÓDIGO



## DICA



Use um bloco **mude pontos para 0** para reiniciar a pontuação ao clicar na bandeira verde.

# Ganhe o jogo

Quando você marcar pontos suficientes, exiba uma mensagem!

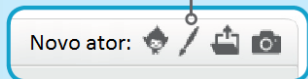


# Ganhe o jogo

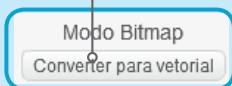
[scratch.mit.edu/pong](http://scratch.mit.edu/pong)

## PREPARE-SE

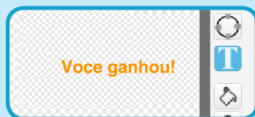
Clique no pincel para desenhar um novo ator



Clique no botão **Converter para vetorial**

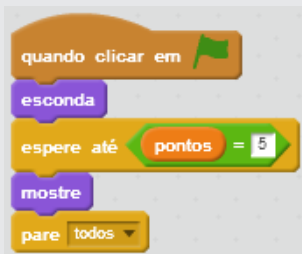


Use a ferramenta de texto para digitar o que você quiser



Você pode alterar a cor, o tamanho e o estilo da fonte

## ADICIONE ESTE CÓDIGO



## TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Jogue até atingir a pontuação necessária para vencer!