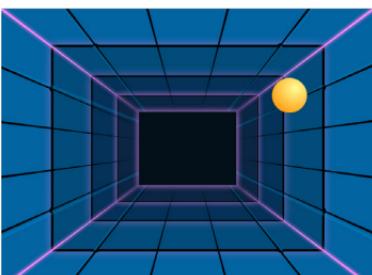
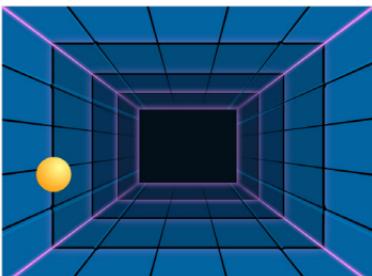
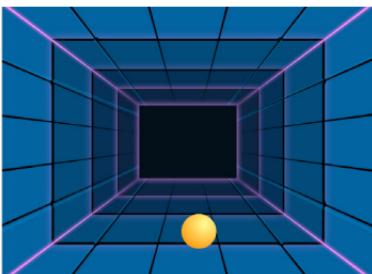


# Crie movimento

Faça um ator se mover pelo palco.



Crie um jogo no estilo pong

1

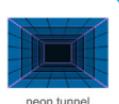
SCRATCH

# Crie movimento

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

## PREPARE-SE

Novo pano de fundo:



Escolha um pano de fundo

Escolha um novo ator, como uma bola

Novo ator:



Ball

## ADICIONE ESTE CÓDIGO

quando clicar em

vá para x: 0 y: 160

aponte para a direção 90 graus

— Dite a direção inicial

sempre

mova 15 passos

se tocar na borda, volte

— Dite um número maior  
para fazer a bola se mover  
mais rápido

## TESTE

Clique na bandeira verde  
para iniciar



## DICA

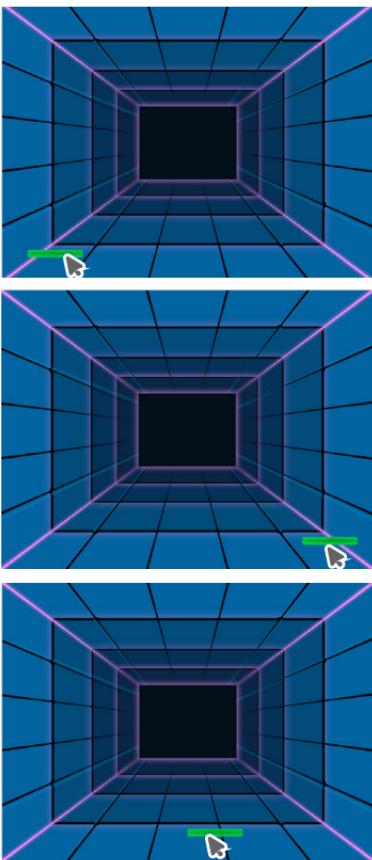
↑ 0 (para cima)

-90 (para a esquerda) ← → 90 (para a direita)

↓ 180 (para baixo)

# Mova a raquete

Controle a raquete movendo o mouse.



Crie um jogo no estilo pong

2

SCRATCH

# Mova a raquete

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

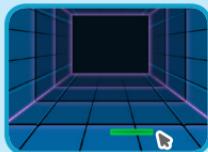
## PREPARE-SE

Escolha uma raquete

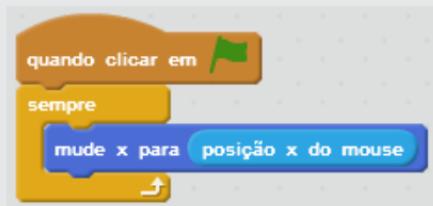
Novo ator:  /  



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

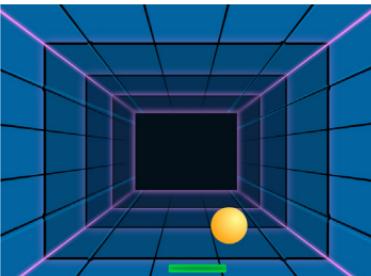
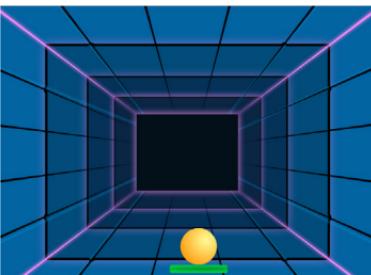
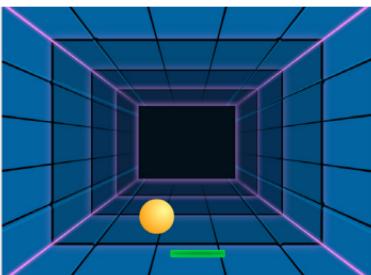


## DICA

**posição x do mouse**  altera conforme você move o cursor pelo palco

# Quicando na raquete

Faça a bola quicar na raquete.



Crie um jogo no estilo pong

3

SCRATCH

# Quicando na raquete

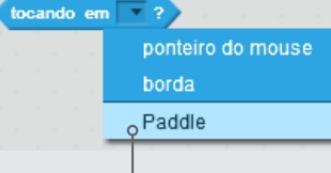
[scratch.mit.edu/pong](http://scratch.mit.edu/pong)

## PREPARE-SE

Clique para selecionar o ator que representa a bola



## ADICIONE ESTE CÓDIGO



## TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar



## DICA

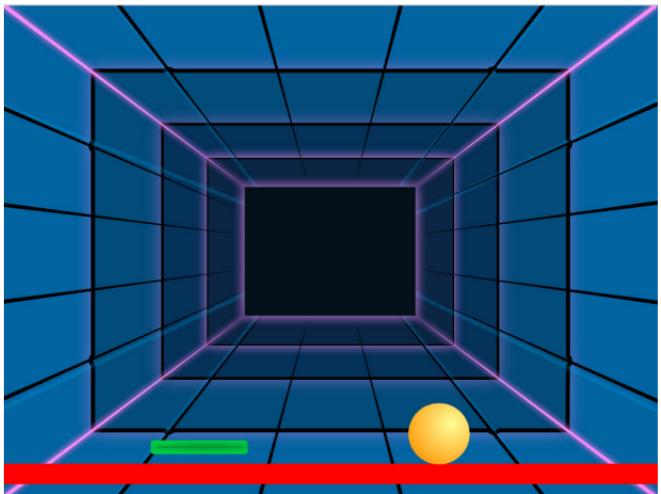
Adicione um bloco **número aleatório** para quicar em direções diferentes

`gire 180 graus`

Digite números próximos a 180

# Fim de jogo

Termine o jogo se a bola tocar a linha.



Crie um jogo no estilo pong

4

SCRATCH

# Fim de jogo

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

## PREPARE-SE

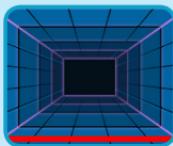


Clique na miniatura do palco.

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.

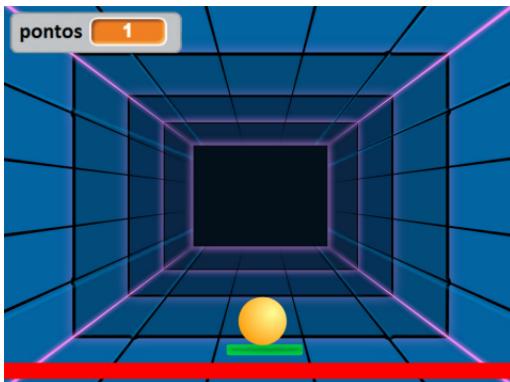
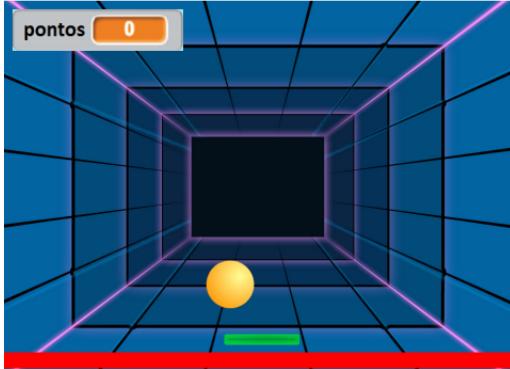
## TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



# Marque pontos

Marque um ponto toda vez que você tocar a bola.



Crie um jogo no estilo pong

5

SCRATCH

# Marque pontos

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

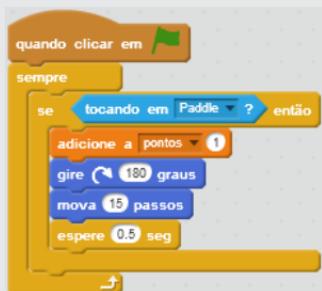
## PREPARE-SE

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!



Crie um jogo no estilo pong

6

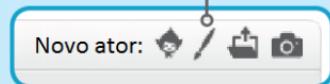
SCRATCH

# Ganhe o jogo

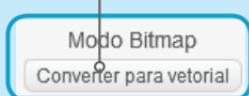
[scratch.mit.edu/pong](http://scratch.mit.edu/pong)

## PREPARE-SE

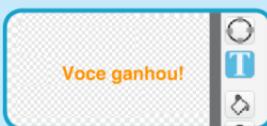
Clique no pincel para desenhar um novo ator



Clique no botão **Converter para vetorial**

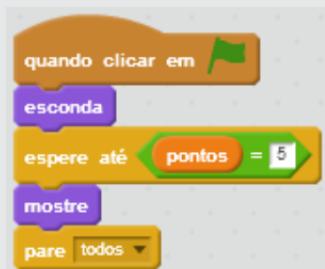


Use a ferramenta de texto para digitar o que você quiser



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!