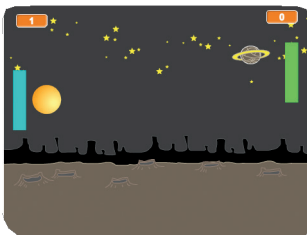
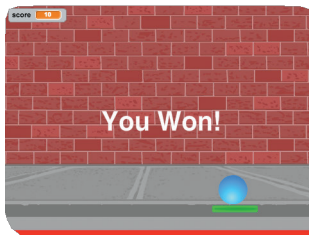
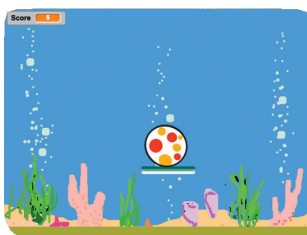
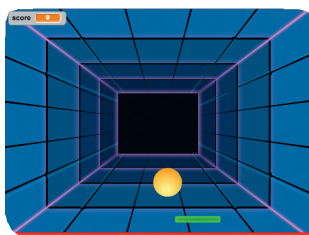


Crea il Gioco Pong



Crea un gioco con una palla
rimbalzante e aggiungi i suoni,
il punteggio e altri effetti.

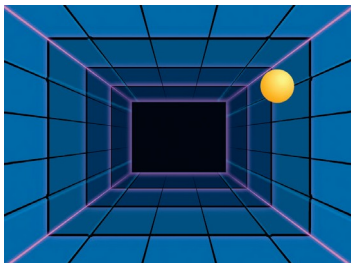
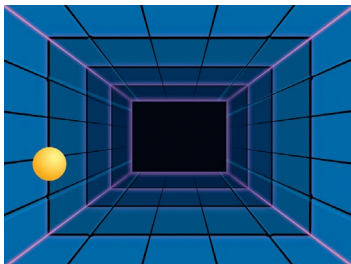
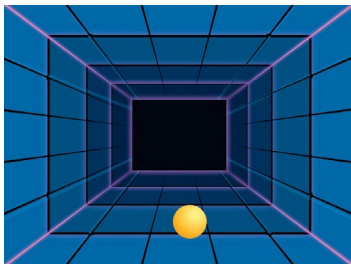
Crea il Gioco Pong

Usa le card in questo ordine:

- 1 Muoviti e Rimbalza
- 2 Muovi la Racchetta
- 3 Rimbalza sulla Racchetta
- 4 Game Over
- 5 Guadagna Punti
- 6 Vinci la Partita

Muoviti e Rimbalza

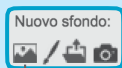
Fai muovere la palla in giro per lo Stage.



Muoviti e Rimbalza

scratch.mit.edu/pong

PER INIZIARE

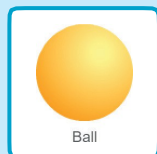


Scegli uno sfondo.



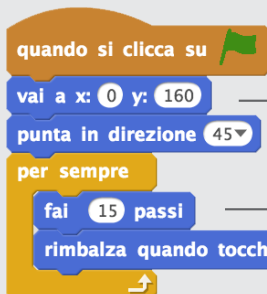
neon tunnel

Scegli una palla.



Ball

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Imposta la posizione iniziale.

Scrivi la direzione iniziale.

Scrivi un numero più grande per muoverti più velocemente.

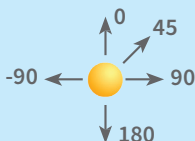
PROVA

Clicca la bandiera verde per iniziare.



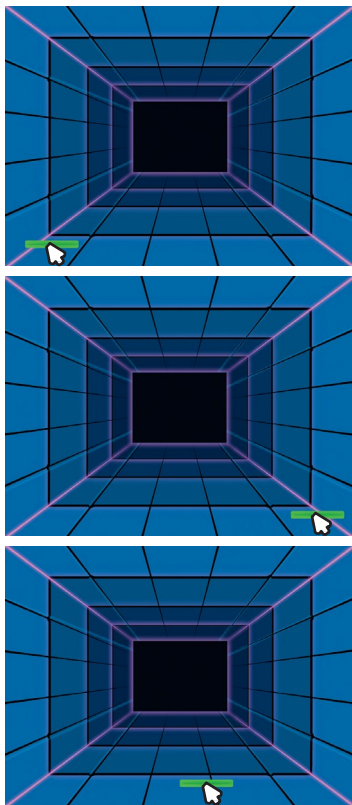
SUGGERIMENTO

punta in direzione imposta la direzione iniziale della palla.



Muovi la Racchetta

Controlla la racchetta muovendo
il puntatore del mouse.



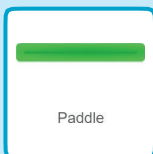
Muovi la Racchetta

scratch.mit.edu/pong

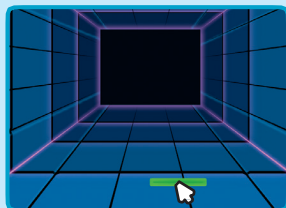
PER INIZIARE

Scegli una Racchetta.

Nuovo sprite:



Trascina la racchetta nella parte inferiore dello Stage.



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

quando si clicca su



per sempre

vai dove x è **x del mouse**



Inserisci il blocco x del mouse dentro il blocco vai dove x.

PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



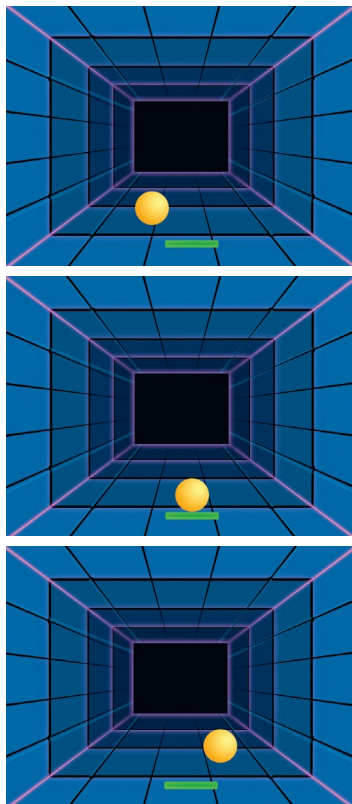
Muovi il tuo puntatore del mouse per muovere la racchetta.

SUGGERIMENTO

x del mouse cambia man mano che muovi il puntatore del mouse in giro per lo Stage.

Rimbalza sulla Racchetta

Fai rimbalzare la palla sulla racchetta.

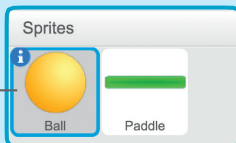


Rimbalza sulla Racchetta

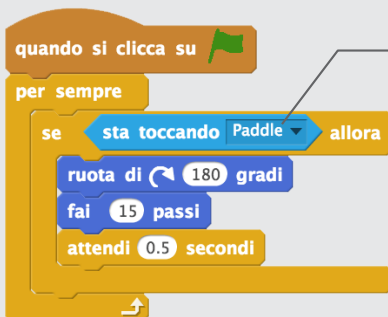
scratch.mit.edu/pong

PER INIZIARE

Clicca per selezionare lo sprite Ball.



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Scegli lo sprite Paddle dal menu.

PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



SUGGERIMENTO

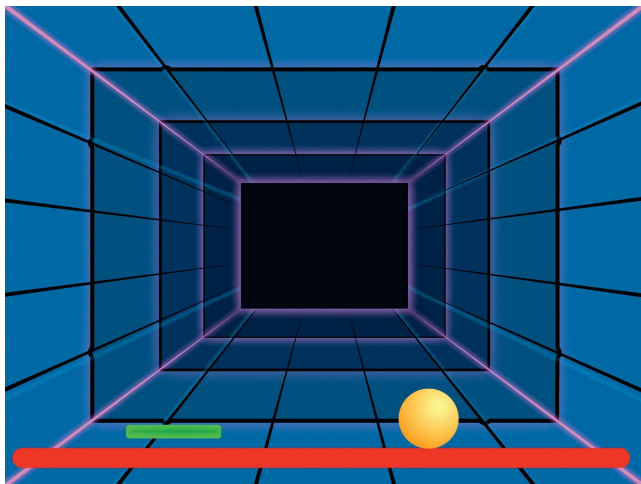
Inserisci il blocco numero a caso per far rimbalzare la palla in direzioni diverse.

ruota di numero a caso tra 170 e 190 gradi

Usa numeri vicini a 180.

Game Over

Interrompi il gioco se la palla tocca
la linea rossa.

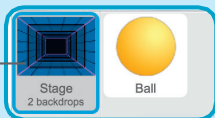


Game Over

scratch.mit.edu/pong

PER INIZIARE

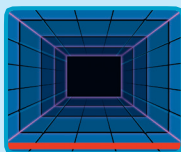
Clicca per selezionare lo Stage.



Poi clicca sulla linguetta **Sfondi**.



Scegli lo strumento linea e il colore rosso.

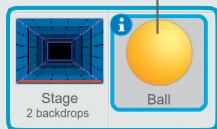


Disegna una linea verso il fondo. (Per fare una linea retta tieni premuto il tasto Maiusc mentre disegni.)

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Clicca sulla linguetta **Scripts**.

Clicca per selezionare la palla.



Per scegliere il colore clicca su questo quadrato e poi clicca sulla linea rossa sopra lo Stage.

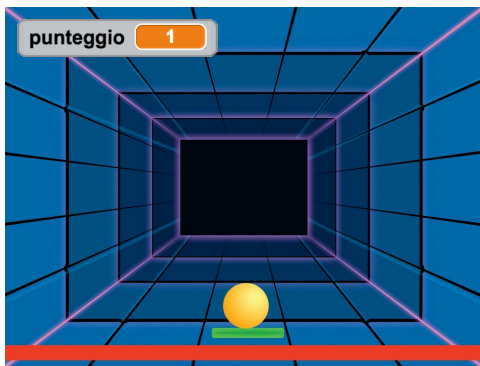
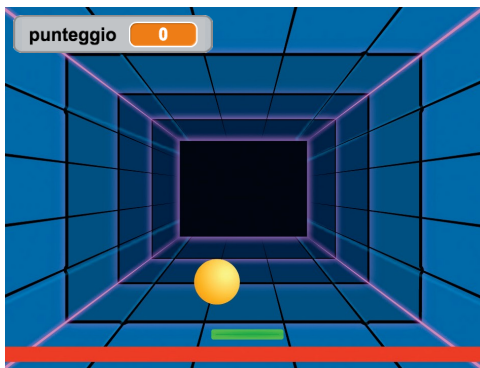
PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



Guadagna Punti

Aggiungi un punto ogni volta che tocchi la palla con la racchetta.

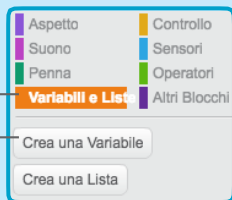


Guadagna Punti

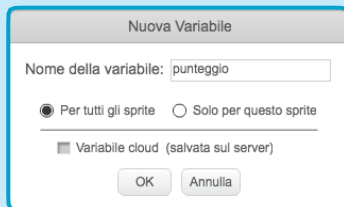
scratch.mit.edu/pong

PER INIZIARE

Scegli Variabili e Liste.

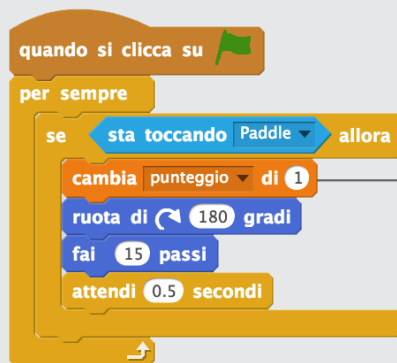


Clicca sul bottone
Crea una Variabile.



Chiama questa variabile
punteggio e poi clicca su OK.

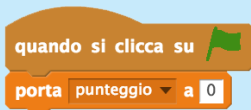
AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Aggiungi questo blocco.

SUGGERIMENTO

Usa il blocco porta punteggio per azzerare il punteggio quando clicchi sulla bandiera verde.



Vinci la Partita

Quando guadagni abbastanza punti
mostra un messaggio di vittoria!



Vinci la Partita

scratch.mit.edu/pong

PER INIZIARE

Clicca sul pennello per disegnare un nuovo sprite.



Modalità Bitmap

Converti in vettoriale

Clicca sul bottone
Converti in vettoriale.

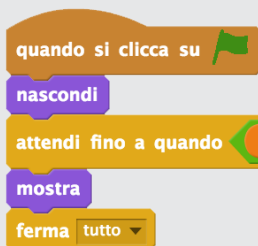
Usa lo strumento Testo per scrivere
un messaggio come "Hai vinto!"



Puoi cambiare font, colore,
dimensione e stile.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Clicca sulla linguetta **Scripts**.



Inserisci il blocco
punteggio.

PROVA

Clicca sulla bandiera
verde per iniziare.



Gioca fino a quando non guadagni
abbastanza punti per vincere!