



1. Vouw de kaart dubbel

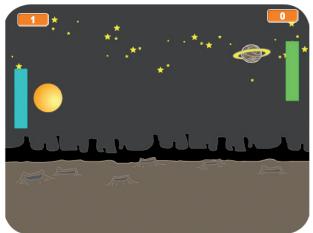
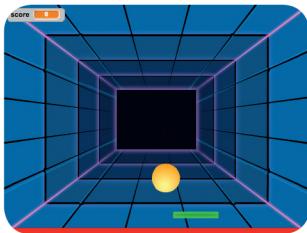


2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippenlijn

## Pong Kaartjes



Maak een botsend balletje spel met geluid, punten en andere effecten.



## **1. Vouw de kaart dubbel**



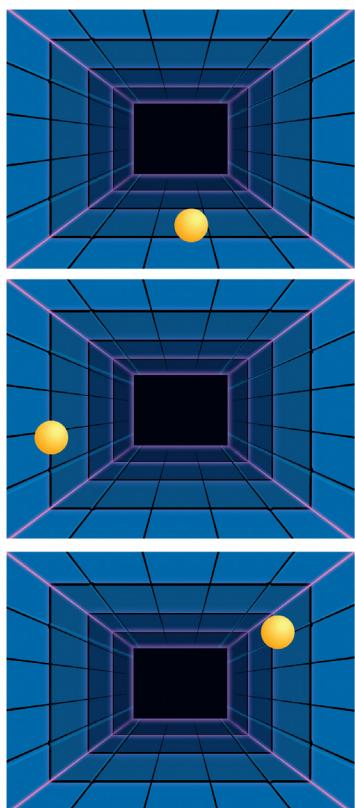
## **2. Lijm de zijden aan elkaar**



### **3. Knip af langs de stippelijn**

# Bots in het rond

**Laat een bal over het speelveld bewegen.**



Pong

1

Scratch

# Bots in het rond

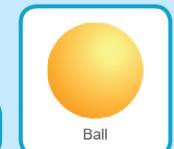
[scratch.mit.edu/pong](http://scratch.mit.edu/pong)

ZET ALLES KLAAR

A blue-outlined callout box points to a camera icon and a photo icon.



## Kies een ba



**VOEG DEZE CODE TOE**

wanneer  wordt aangeklikk

ga naar x: 0 y: 160 — Zet de startpositie vast.

richt naar 45° graden — Kies de startrichting

**herhaal**

**neem 15 stappen** — Typ een groter nummer om sneller te bewegen  
**keer om aan de rand**

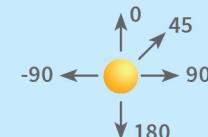
**PROBEER HET**

Klik op de groene vlag om te starten



TIP

richt naar  graden bepaalt de richting van de bal





1. Vouw de kaart dubbel



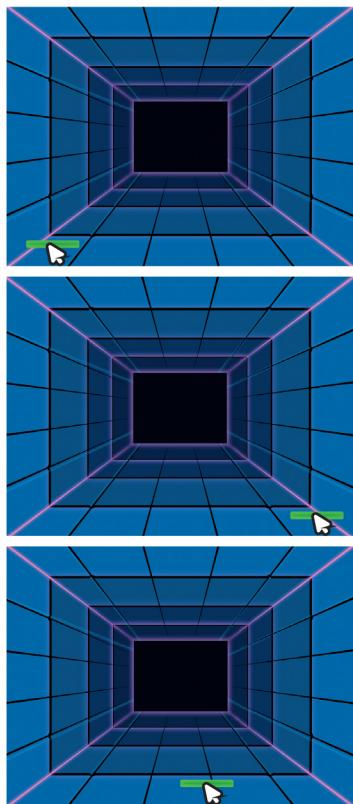
2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippelijn

# Beweeg je pallet

Controleer een pallet door met je muis te bewegen.



Pong!

2

SCRATCH

# Beweeg je pallet

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

## ZET ALLES KLAAR

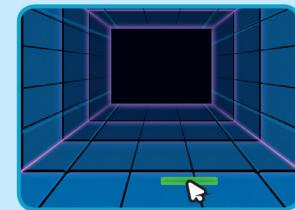
Kies een pallet

Nieuwe sprite: /



Paddle

Sleep je pallet onderaan het speelveld



## VOEG DEZE CODE TOE:



— Voeg het muis x blok toe in het maak x blok

## PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten



Beweeg je muispijltje om je pallet te doen bewegen



## TIP

`muis x` zal veranderen als je je muispijltje over het speelveld beweegt



1. Vouw de kaart dubbel



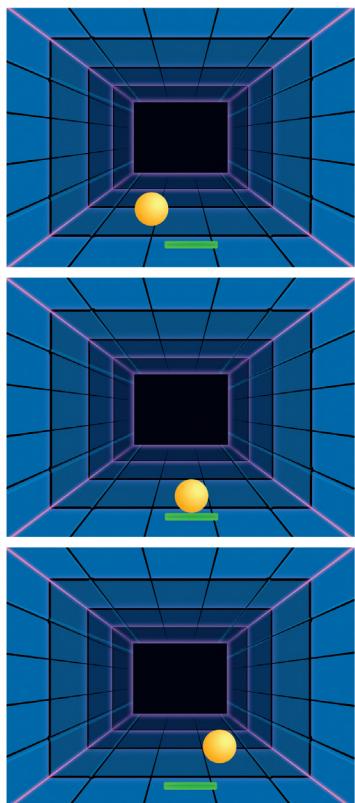
2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippelijn

# Bots van je pallet

Laat je bal botsen van je pallet



Pong

3

SCRATCH

# Bots van je pallet

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

## ZET ALLES KLAAR

Selecteer de bal sprite



## VOEG DEZE CODE TOE:

```
wanneer [vlag] wordt aangeklikt
herhaal
  als [raak ik Paddle v? dan]
    draai [180 graden]
    neem [15 stappen]
    wacht [0.5 sec.]
```

Kies Paddle van het menu

## PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten



## TIP

Voeg een Willekeurig getal blok toe om de bal in verschillende richtingen te doen botsen

[draai [willekeurig getal tussen 170 en 190 graden]]

Gebruik getallen rond 180.



1. Vouw de kaart dubbel



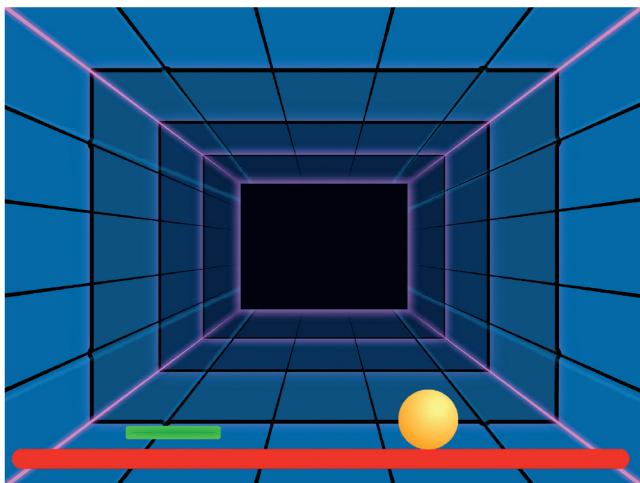
2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippelijn

# Game Over

Stop het spel als je bal de rode lijn raakt.



Pong

4

SCRATCH

# Game Over

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

## ZET ALLES KLAAR

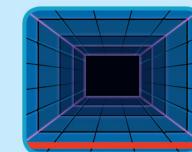
Selecteer het speelveld



Dan, klik op de Achtergronden tab.



Kies Lijn en kies een rood kleur



Teken een lijn op de bodem.  
(Om een rechte lijn te tekenen hou je de Shift key ingedrukt)

## VOEG DEZE CODE TOE:

Selecteer de bal.



Klik op de Scripts tab.



Om een kleur te kiezen: klik op dit vierkant en klik dan op de rode lijn op het speelveld.

## PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten





1. Vouw de kaart dubbel



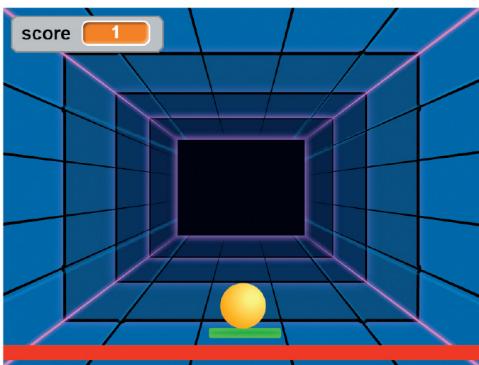
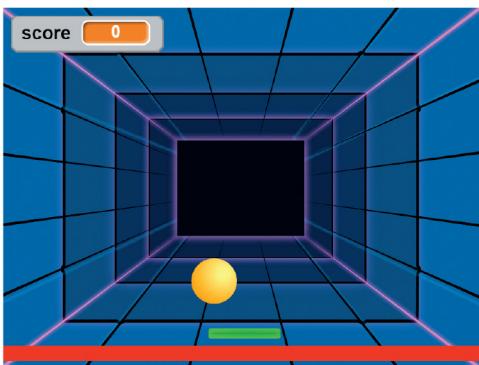
2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippelijn

## Punten scoren

Voeg een punt toe telkens je met de bal je pallet raakt.



## Punten scoren

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

### ZET ALLES KLAAR



Klik op de Maak een variabele knop

Noem deze variabele Score en klik OK.

### VOEG DEZE CODE TOE:



### TIP

Gebruik een Maak Score 0 blok om de score te resetten.



**1. Vouw de kaart dubbel****2. Lijm de zijden aan elkaar****3. Knip af langs de stippelijn**

# Win het spel

Wanneer je genoeg punten scoort  
win je het spel!



Pong

6

**SCRATCH**

# Win het spel

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

## ZET ALLES KLAAR

Klik op de verfborstel om  
een nieuwe sprite te tekenen.

Nieuwe sprite:   

Afbeeldingmodus  
Converteer naar vectorafbeelding

Klik op de Converteer naar  
vectorafbeelding knop.

Typ een tekst met de T-knop zoals  
“Gewonnen!”

**GEWONNEN!**

Je kan het lettertype, kleur  
grootte en stijl veranderen

## VOEG DEZE CODE TOE:

Klik op de **Scripts** tab.



Voeg het Score blok toe.

## PROBEER HET

Klik op de groene  
vlag om te starten



Speel tot je genoeg  
punten wint!