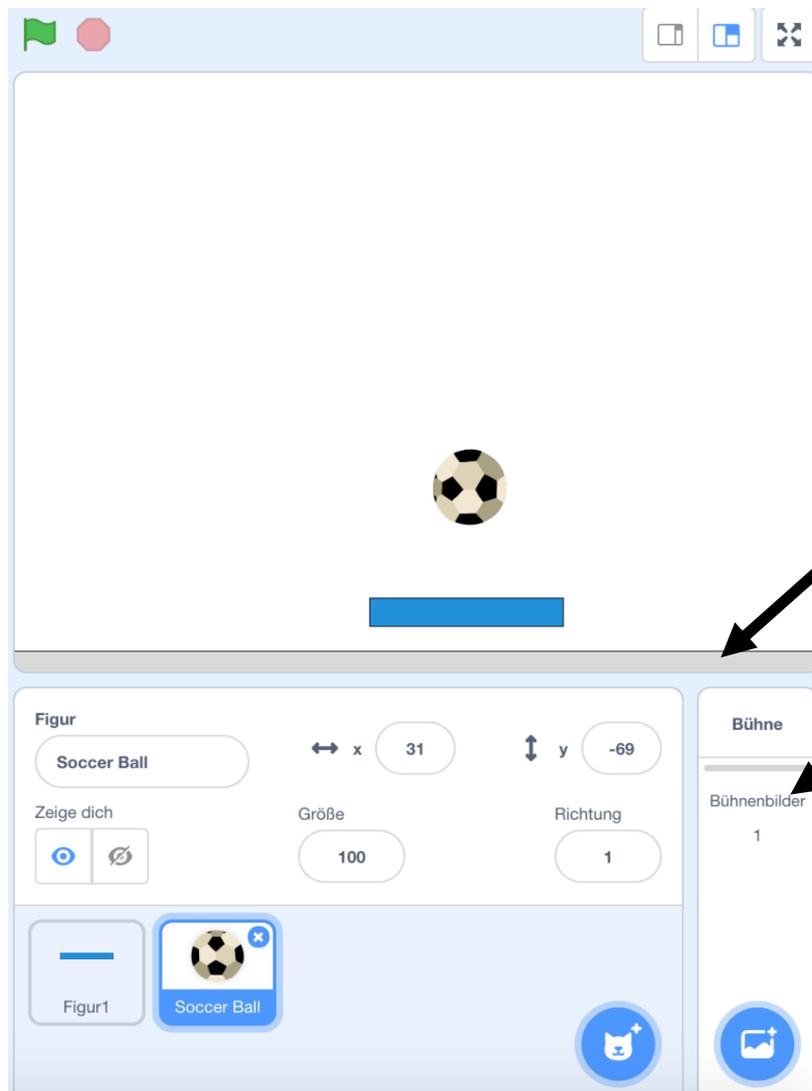


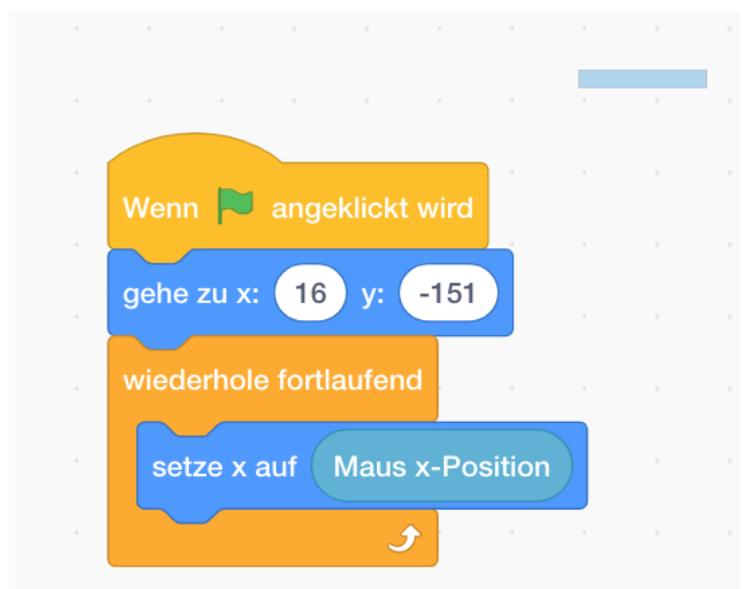
Pong – Anleitung mit Scratch 3

(1) Erstelle die zwei Grafiken und das Bühnenbild wie in der Abbildung oder lade die Datei „Pong_Vorlage.sb3“ hoch

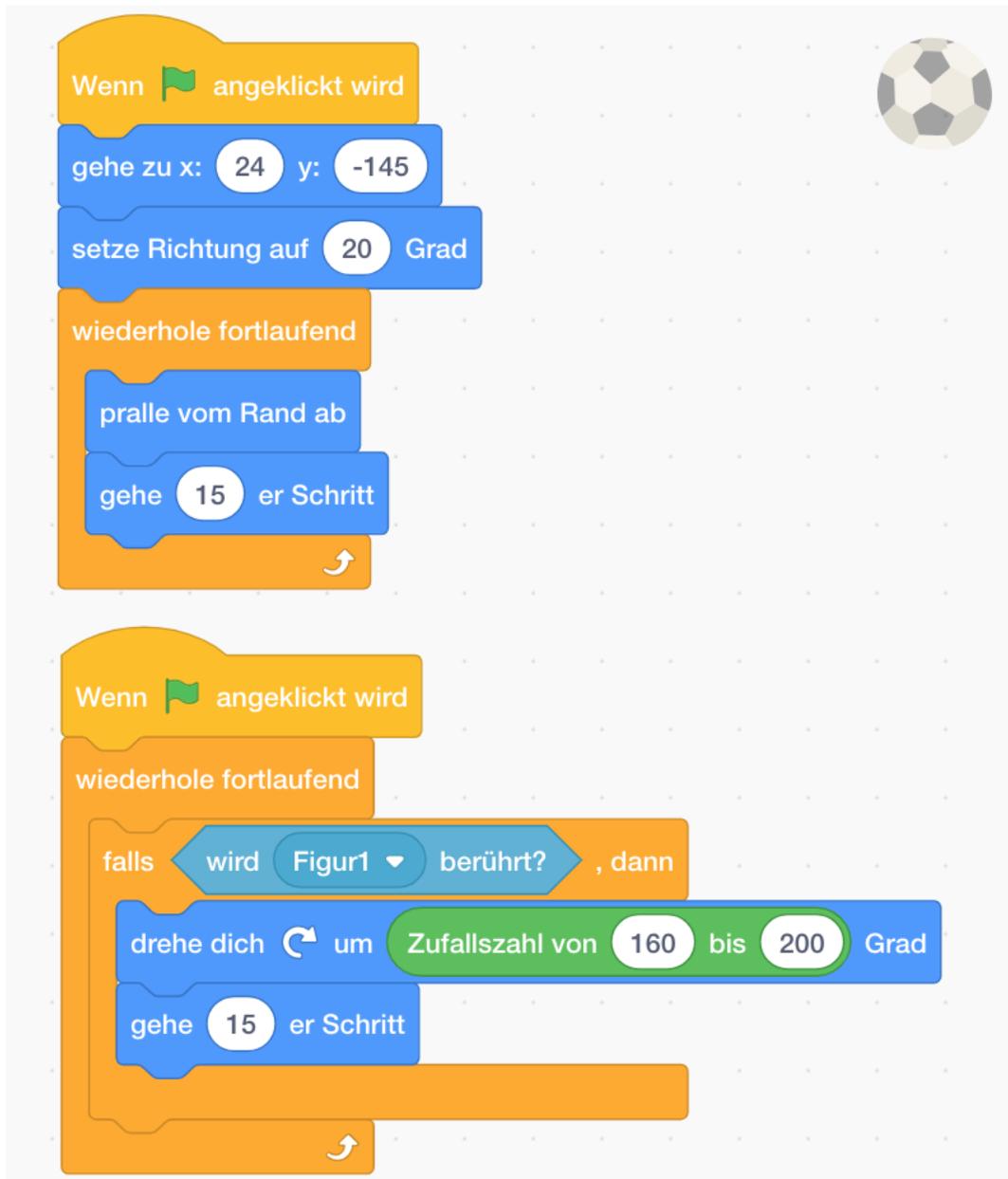


Diesen grauen (oder farbigen) Balken musst Du auf dem weißen Hintergrund erstellen. Wähle dazu das Bühnenbild aus und zeichne mit einer Rechteckform und einer Farbe Deiner Wahl ein solches ein.

(2) Stelle zur Grafik „Figur1“ diese Blöcke zusammen, damit kannst Du per Maustaste den Balken nach rechts und links steuern:



(3) Programmiere den Ball mit diesen Blöcken. Danach hast Du bereits ein funktionierendes Pongspiel! Allerdings noch ohne Punkte, Zeit oder verschiedenen Levels...



The image shows two Scratch code snippets for programming a ball. A soccer ball icon is visible in the top right corner of the workspace.

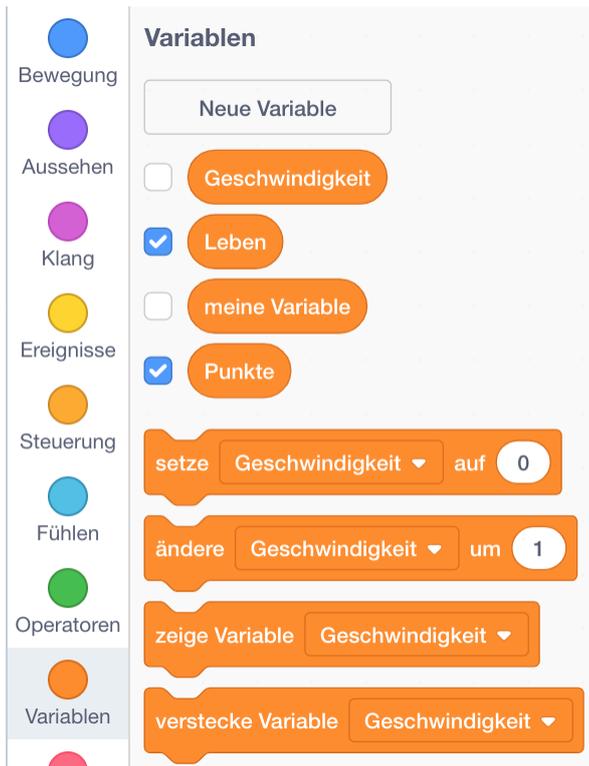
Snippet 1:

- Wenn  angeklickt wird
- gehe zu x: y:
- setze Richtung auf Grad
- wiederhole fortlaufend
 - pralle vom Rand ab
 - gehe er Schritt

Snippet 2:

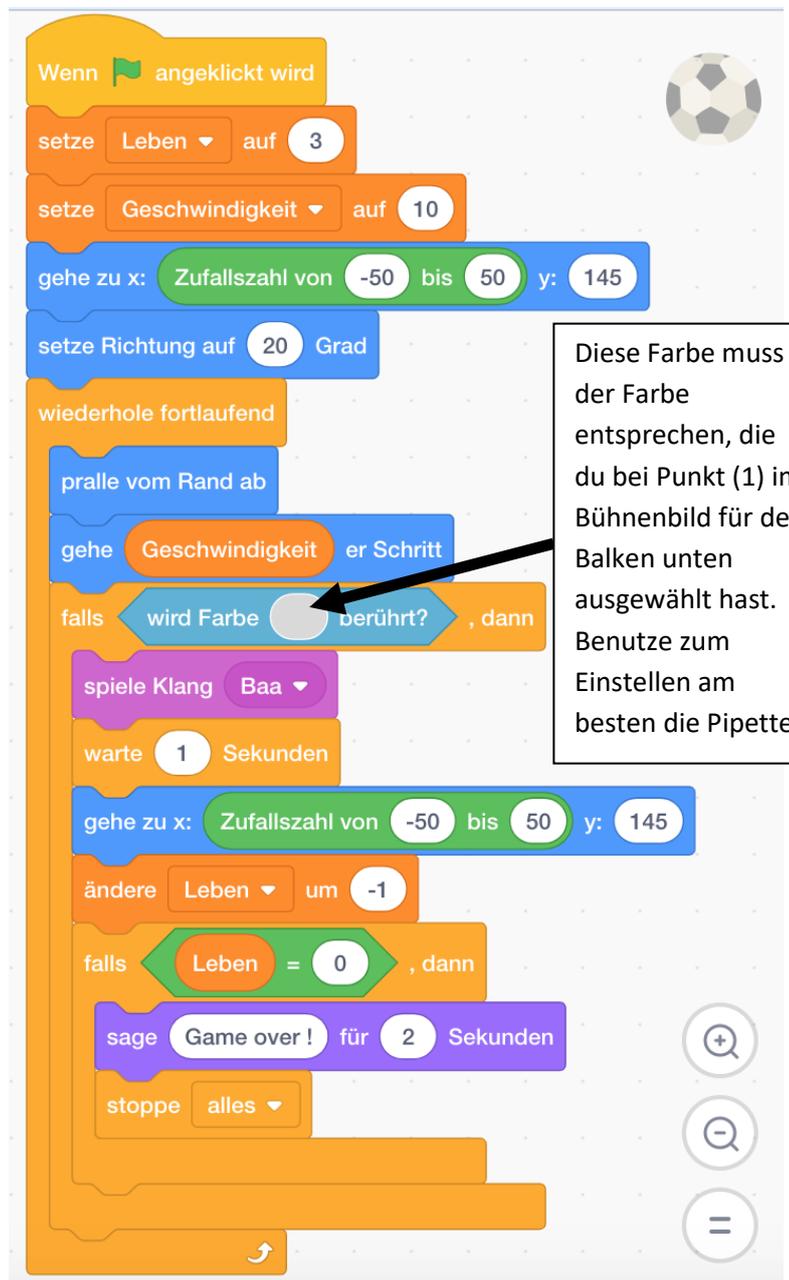
- Wenn  angeklickt wird
- wiederhole fortlaufend
 - falls wird berührt?, dann
 - drehe dich  um Grad
 - gehe er Schritt

(4) Erzeuge Variablen, um das Spiel abwechslungsreicher zu gestalten:

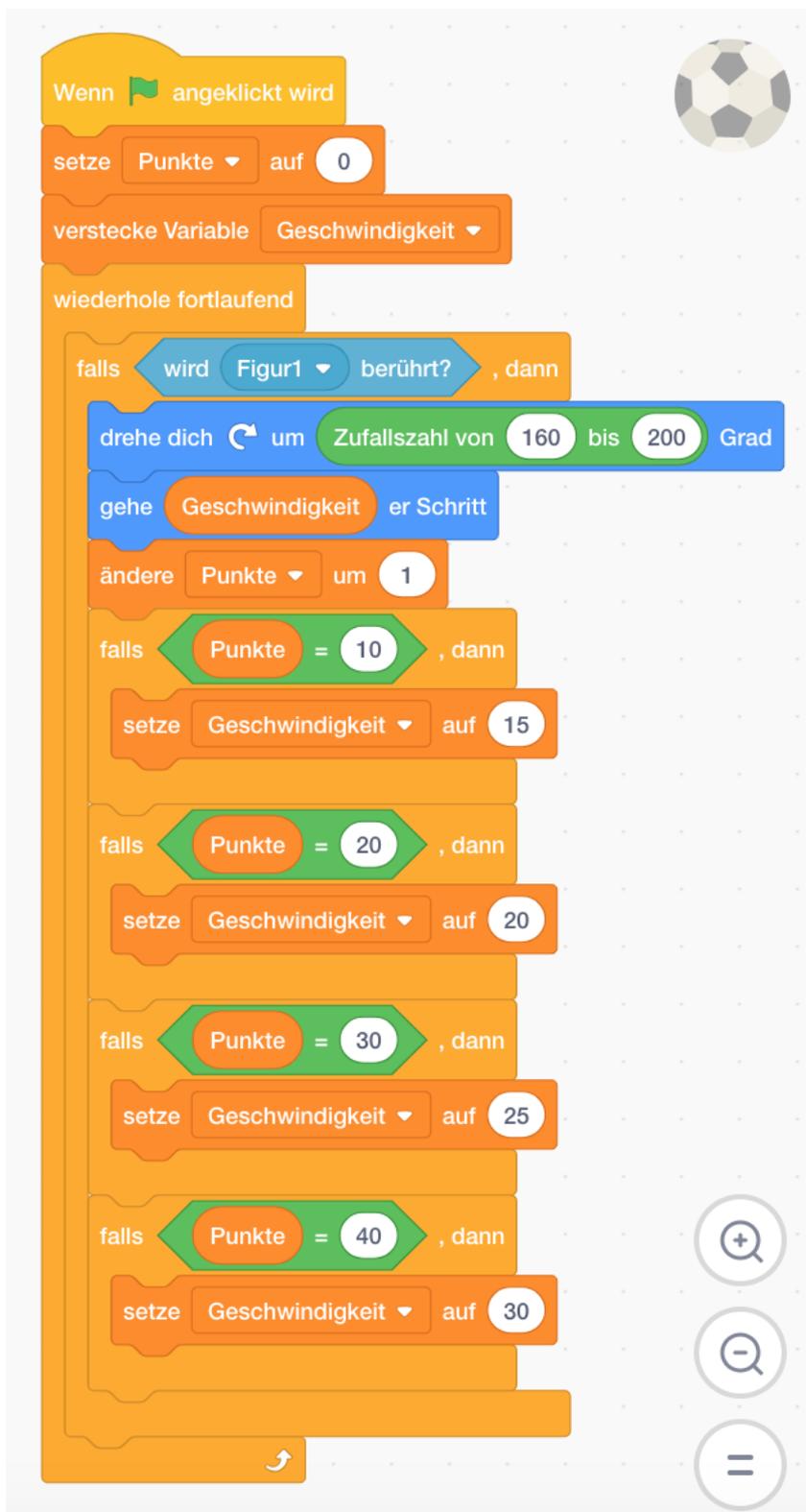


(5) Ergänze die bereits programmierten Blöcke! (Erstelle also diese Blöcke nicht neu!)

Hiermit werden Leben abgezogen, wenn der Ball den unteren, grauen Rand berührt:



(6) Ergänze den zweiten programmierten Teil um diese Blöcke. Hierdurch wird die Geschwindigkeit bei steigender Punktzahl erhöht.



Das Spiel ist fertig! Viel Spaß