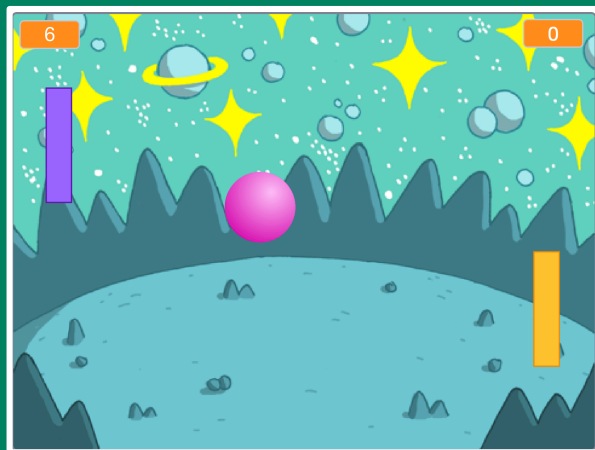
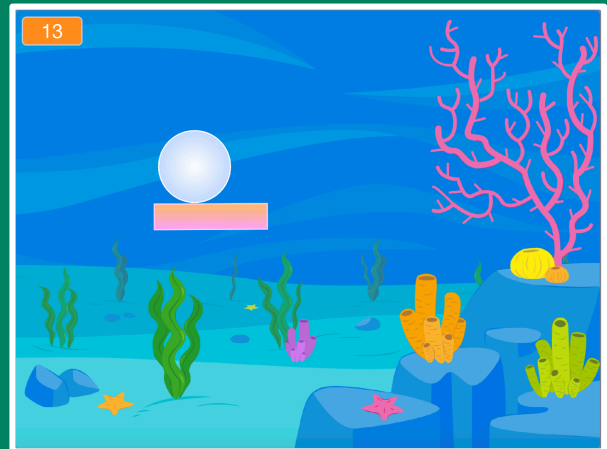
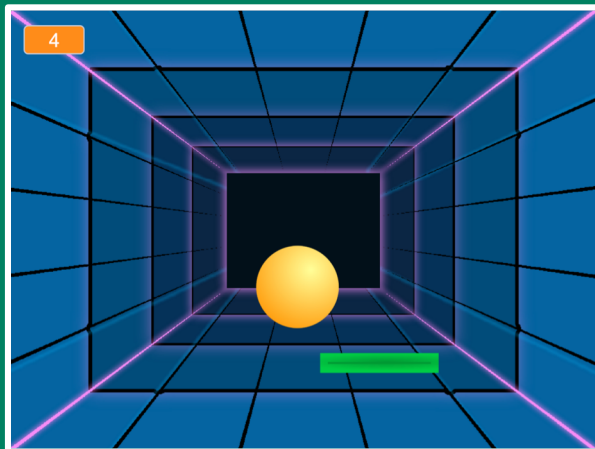


Ping Pong Spiel Karten



**Lasse einen Ball abprallen und
gewinne Punkte!**

Ping Pong Spiel Karten

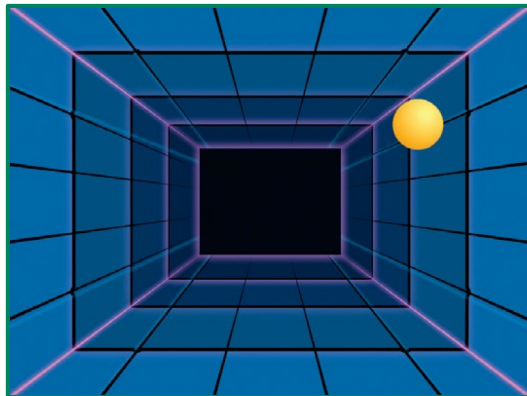
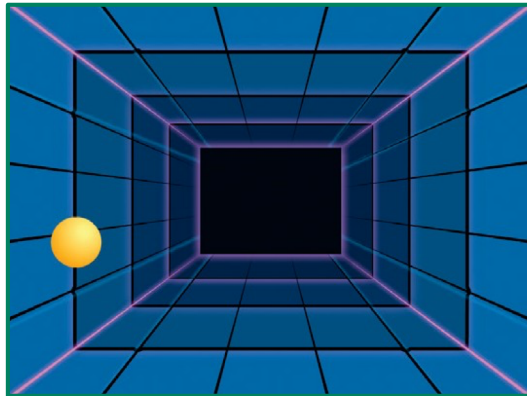
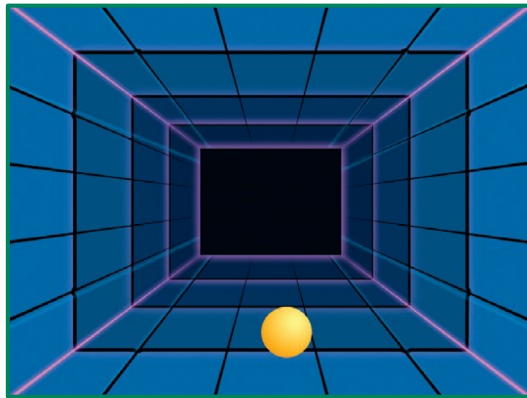
Verwende die Karten in dieser Reihenfolge:

- 1. Abprallen**
- 2. Bewege den Schläger**
- 3. Pralle vom Schläger ab**
- 4. Game Over**
- 5. Gewinne Punkte**
- 6. Gewinne das Spiel**

Abprallen



Lass deinen Ball an den Rändern abprallen.



Abprallen

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



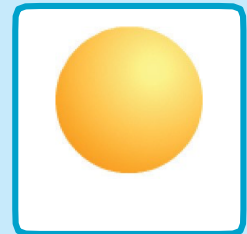
Wähle eine
Bühnenbild.



Neon Tunnel



Wähle einen Ball.



PROGRAMMIERE ES



Ball



Tippe eine größere Zahl ein
für mehr Schnelligkeit.

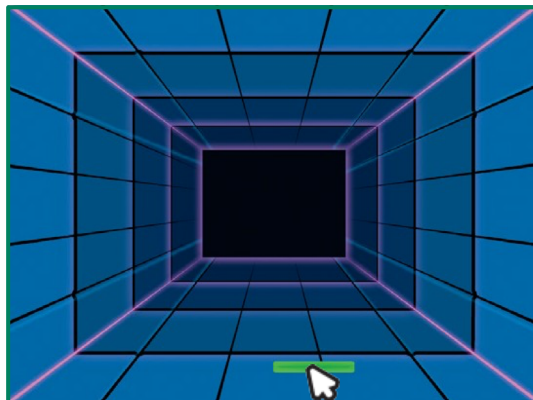
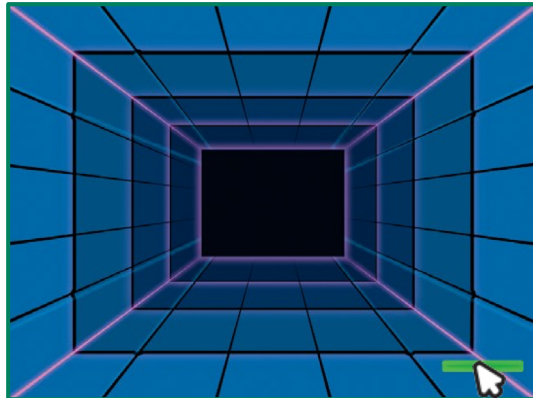
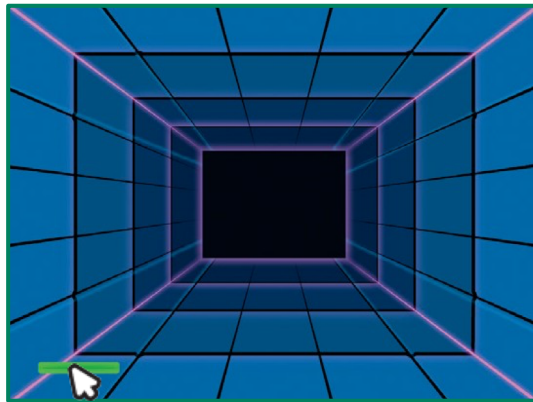
PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge
um zu starten.



Bewege den Schläger

Kontrolliere den Schläger mit der Maus.



Bewege den Schläger

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

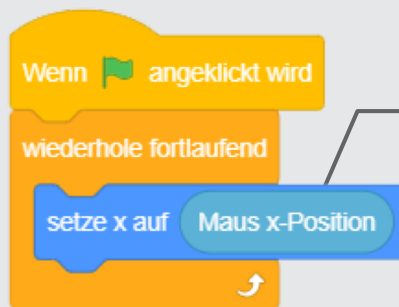


Wähle eine Figur um den abprallen zu lassen, wie z.B. Paddle.



Dann ziehe deinen Schläger ans untere Ende der Bühne.

PROGRAMMIERE ES



Füge den **Maus x-Position** Block (Fühlen Kategorie) in den **setze x auf** Block.



PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.

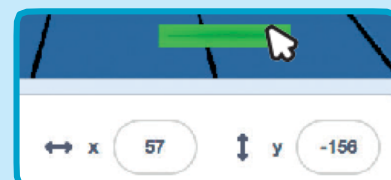


Bewege deine Maus um den Schläger zu bewegen.



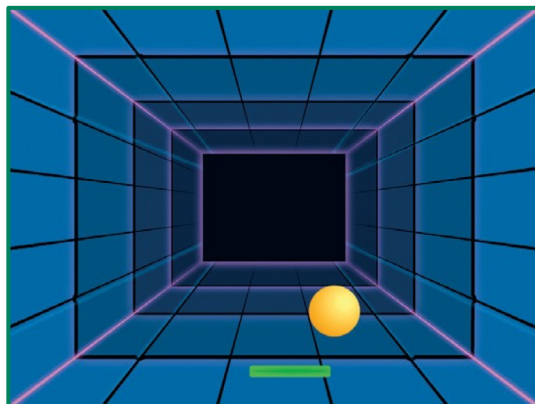
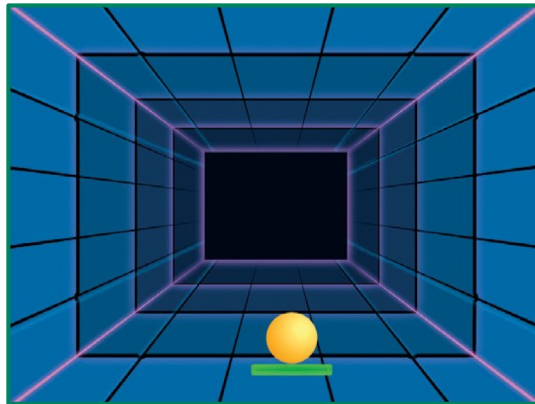
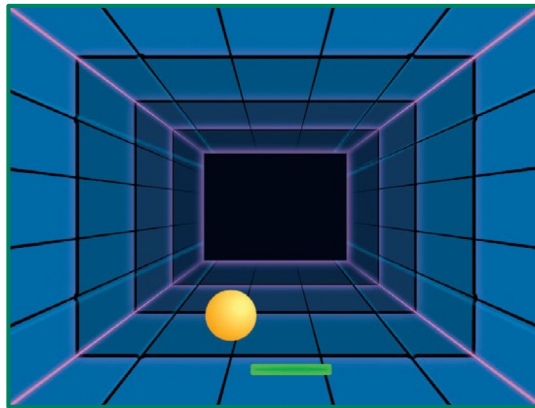
TIPP

Du kannst Änderung der x Position des Schlägers sehen wenn du die Maus über die Bühne bewegst.



Pralle vom Schläger ab

Lass den Ball vom Schläger abprallen.

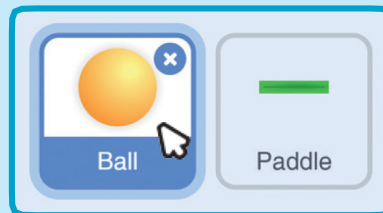


Pralle vom Schläger ab

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

Klicke auf die Ball Figur.



PROGRAMMIERE ES

Füge diese neue Anzahl an Blöcke zu deiner Ball Figur hinzu.

Wenn angeklickt wird

Wähle **Paddle** aus dem Menü.

wiederhole fortlaufend

falls **wird Paddle berührt?** dann

drehe dich um **Zufallszahl von 170 bis 190** Grad

gehe **15** er Schritt

warte **0.5** Sekunden

drehe dich um **0** Grad

Zufallszahl von 170 bis 190

Füge den **Zufallszahlen** Block ein and gebe von **170 bis 190** ein.

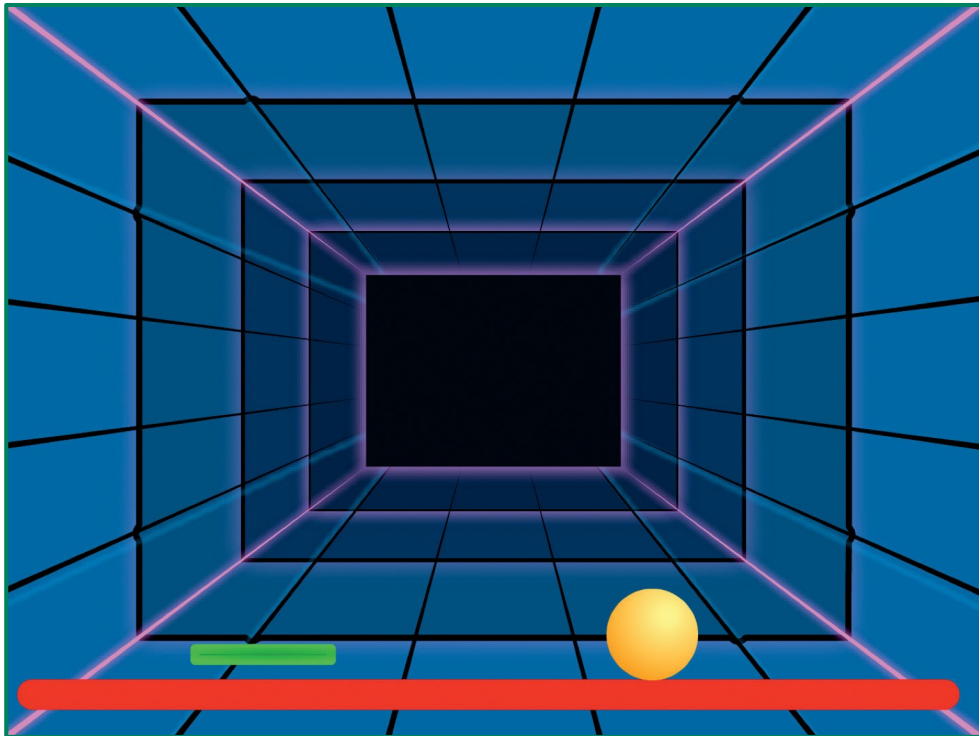
PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



Game Over

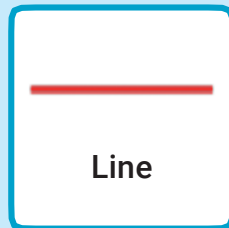
Stoppe das Spiel, wenn der Ball die rote Linie berührt.



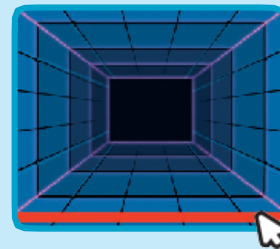
Game Over

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

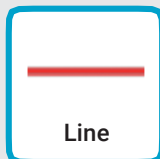


Wähle die Figur Line.



Ziehe die Linie an den unteren Rand der Bühne.

PROGRAMMIERE ES



Wenn  angeklickt wird

gehe zu x: y:

Setze die Position der Linie.

wiederhole fortlaufend

falls , dann

Wähle **Ball** aus dem Menü.

stoppe

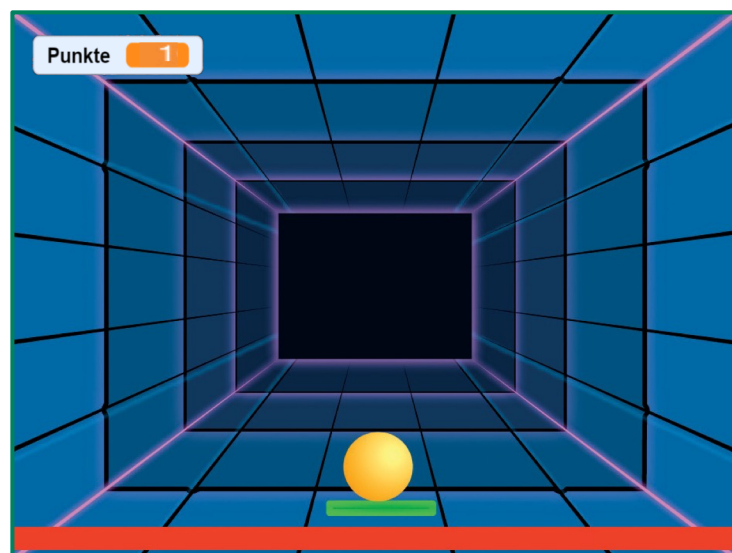
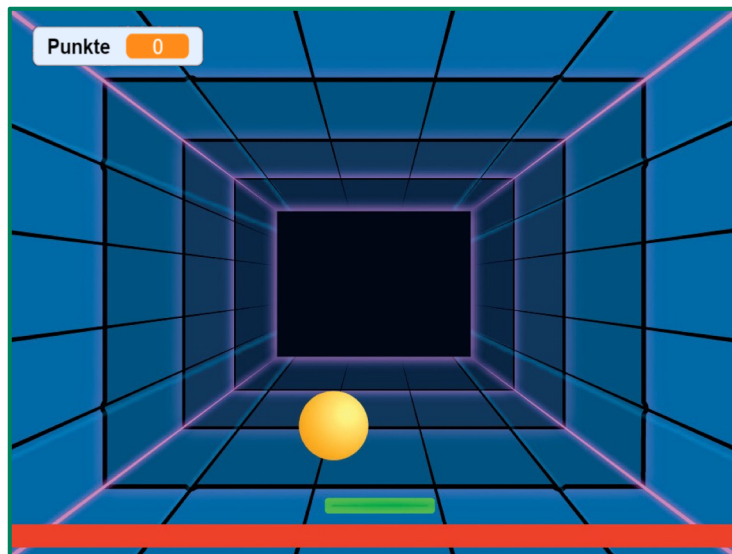
PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



Gewinne Punkte

Füge jedes Mal Punkte hinzu, wenn der Ball den Schläger berührt.



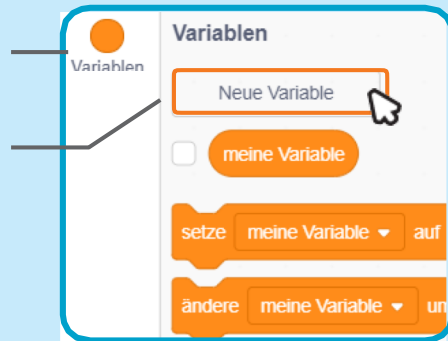
Gewinne Punkte

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

Wähle **Variablen**.

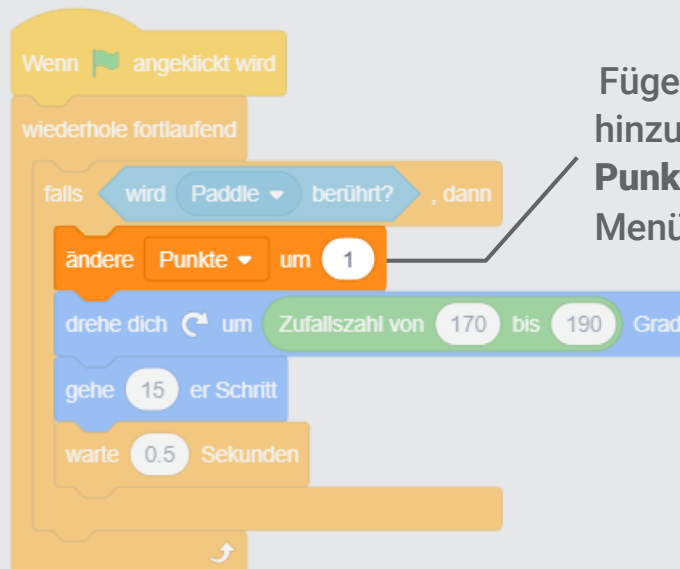
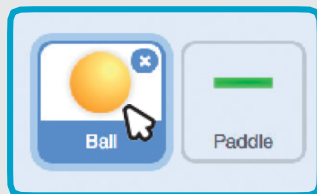
Klicke auf den **Neue Variablen** Knopf.



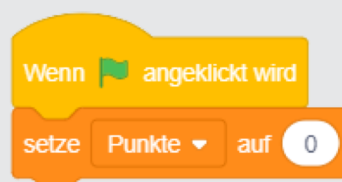
Benenne die Variable **Punkte** und klicke dann auf **OK**.

PROGRAMMIERE ES

Klicke auf die Ball Figur.



Füge diesen Block hinzu und wähle **Punkte** aus dem Menü.



Benutze diesen Block um die Punkte zurückzusetzen. Wähle **Punkte** aus dem Menü.

Gewinne das Spiel

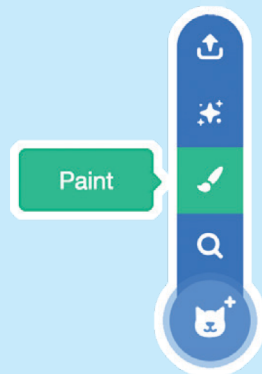
Wenn du genügend Punkte gesammelt hast,
zeige eine Gewinnnachricht!



Gewinne das Spiel

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Klicke auf den **Malen** Icon um eine neue Figur zu erstellen.

Benutze das **Text** Werkzeug um eine Nachricht wie "Gewonnen!" zu schreiben.



Du kannst die Schriftart, Farbe, Größe und Stil ändern.

PROGRAMMIERE ES

Skripte

Klicke auf den **Skripte** Tab.



Tippe die Anzahl der Punkte, die du zum gewinnen brauchst.



Füge den **Punkte** Block in den **Gleichheits** Block aus der Operatoren Kategorie ein.

PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



Spieler bis du genügend Punkte gesammelt hast um zu gewinnen!