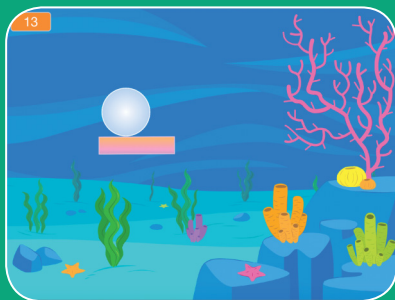
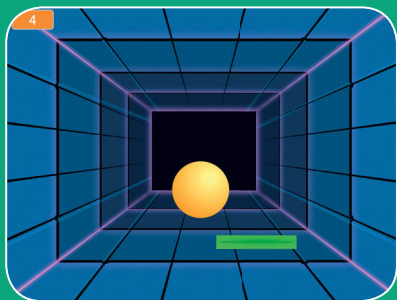


Cartões

Jogo Pong



Use sons, pontos e outros efeitos para criar uma versão do jogo Pong.

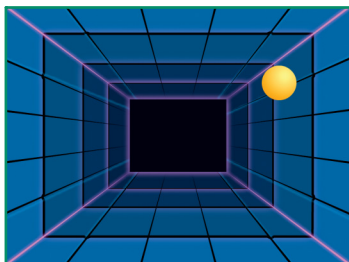
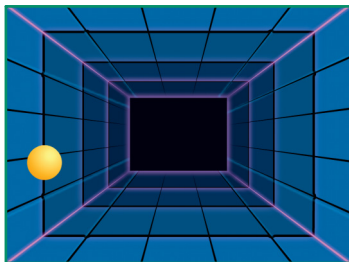
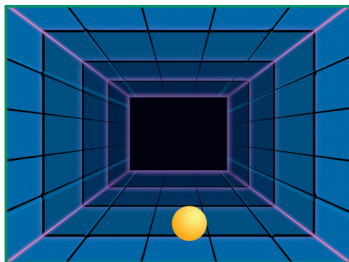
Cartões Jogo Pong

Use os cartões na seguinte ordem:

- 1. Crie movimento**
- 2. Mova a raquete**
- 3. Faça a bola quicar na raquete**
- 4. Faça o jogo acabar**
- 5. Marque pontos**
- 6. Exiba uma mensagem de vitória**

Crie movimento

Faça a bola se mover pelo palco.



Crie movimento

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



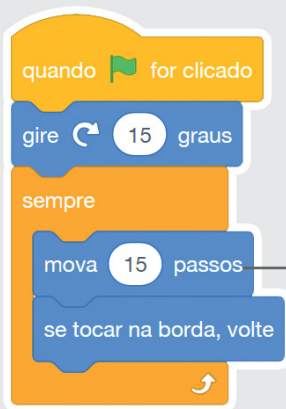
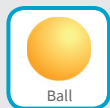
Escolha um cenário.



Escolha uma bola.



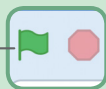
ADICIONE ESTE CÓDIGO



Use um número maior para se mover mais rapidamente.

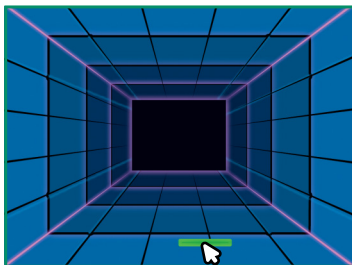
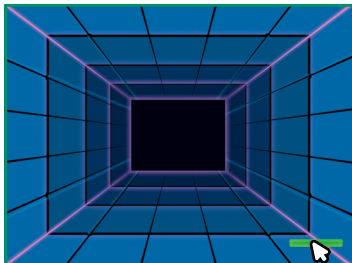
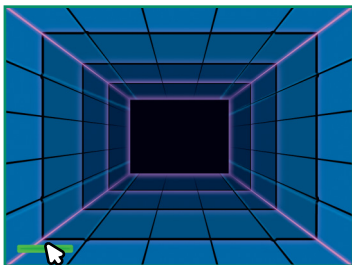
TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Mova a raquete

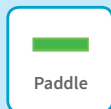
Controle a raquete movendo o mouse.



Mova a raquete

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

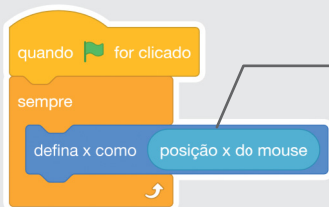
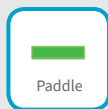


Escolha um ator para bater na bola, como uma raquete.



Em seguida, arraste a raquete para a parte inferior do palco.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

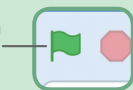


Coloque o bloco **posição x do mouse** no bloco **defina x como**.



TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.

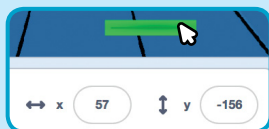


Mova o cursor do mouse para mover a raquete.



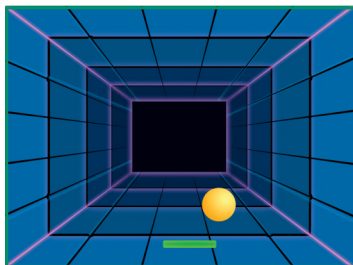
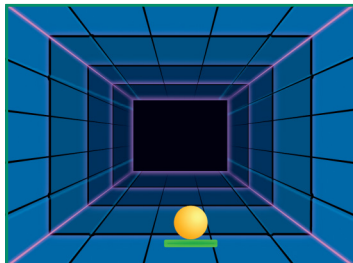
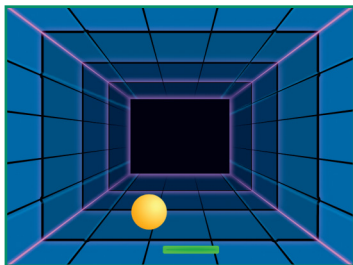
DICA

Observe que a **posição x** da raquete altera conforme você move o cursor pelo palco.



Faça a bola quicar na raquete

Faça a bola quicar na raquete.

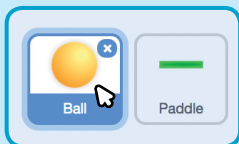


Faça a bola quicar na raquete

scratch.mit.edu

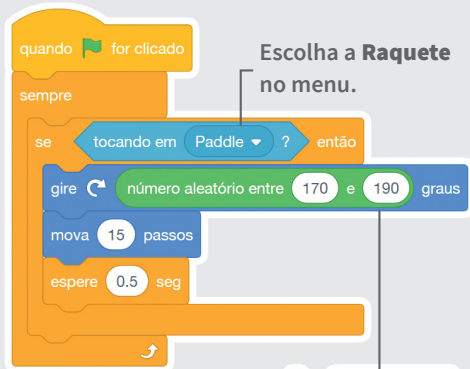
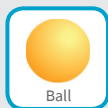
PREPARE-SE

Clique para selecionar a Bola.

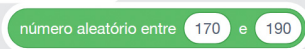


ADICIONE ESTE CÓDIGO

Use este conjunto de blocos no código da bola.



Insira o bloco de aleatoriedade no bloco gire.



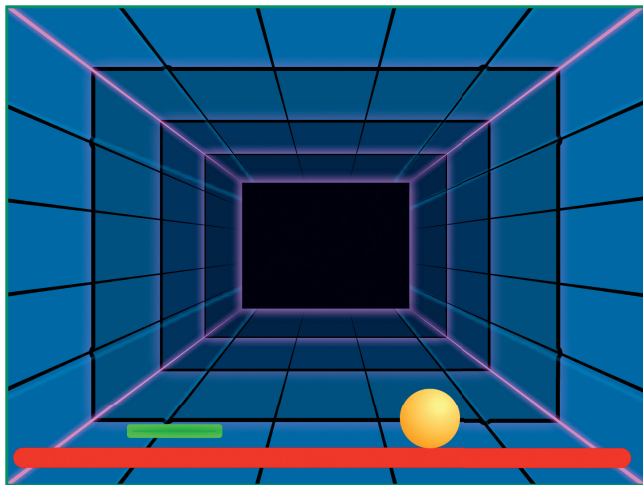
TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Faça o jogo acabar

Termine o jogo se a bola tocar na linha vermelha.



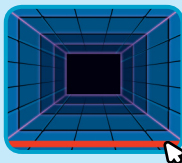
Faça o jogo acabar

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

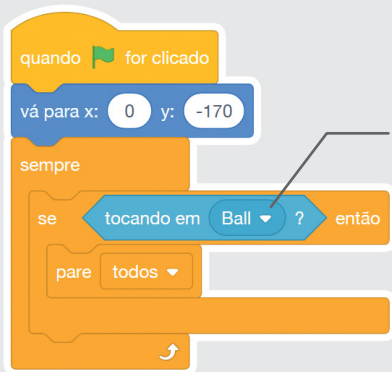


Escolha o ator Line.



Arraste a linha para a parte inferior do palco.

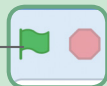
ADICIONE ESTE CÓDIGO



Escolha a Bola no menu.

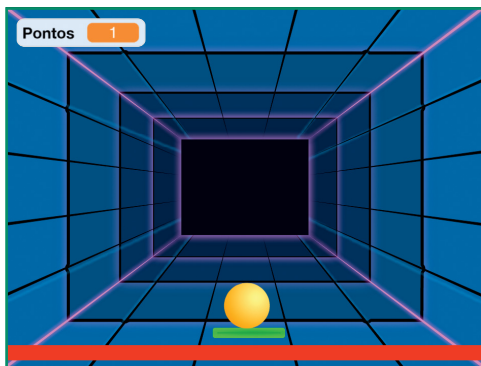
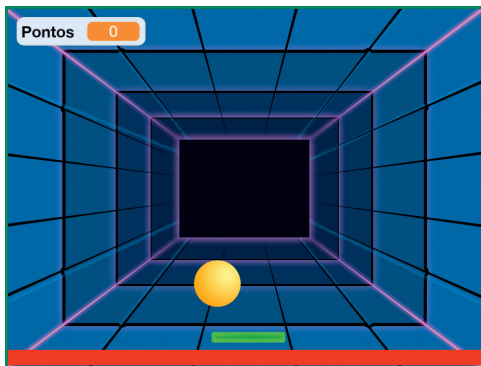
TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Marque pontos

Marque um ponto toda vez que você bater na bola com a raquete.



Marque pontos

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

Escolha **Variáveis**.

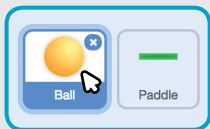
Clique no botão **Criar uma variável**.



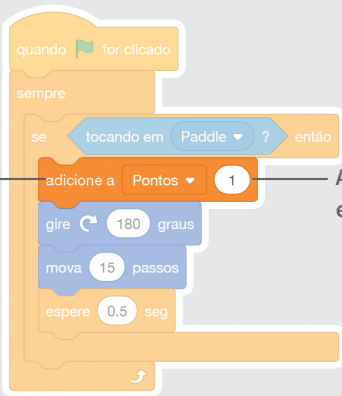
Chame essa variável de **Pontos** e clique em **OK**.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique para selecionar a **Bola**.



Use o menu suspenso para escolher **Pontos**.



Adicione este bloco e escolha **Pontos** no menu.



Use o bloco **defina minha variável** para reiniciar a pontuação ao clicar na bandeira verde.

Exiba uma mensagem de vitória

Exiba uma mensagem quando atingir a pontuação necessária para vencer!



Exiba uma mensagem de vitória

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Clique no pincel para desenhar um novo ator.

Use a ferramenta de **texto** para escrever uma mensagem, como “Você ganhou!”

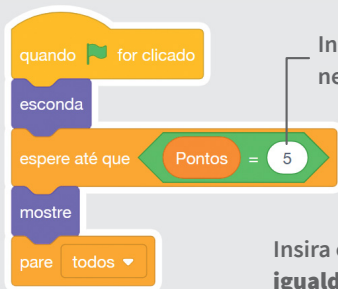
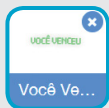


Você pode alterar a cor, o tamanho e o estilo da fonte.

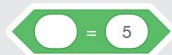
ADICIONE ESTE CÓDIGO



Clique na guia Código.



Insira o número de pontos necessários para ganhar o jogo.



Insira o bloco **Pontos** no bloco de **igualdade** da categoria Operadores.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Jogue até atingir a pontuação necessária para vencer!