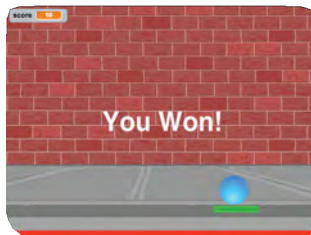
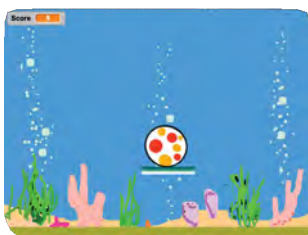


Pong Spiel



Erstelle ein Spiel mit einem abprallenden Ball mit Tönen, Punkten und anderen Effekten.

Du lernst...

...einen Spielball von Objekten abprallen zu lassen.

... ein Spielobjekt deiner Maus folgen zu lassen.

...bei einem bestimmten Ereignis ein Spiel zu beenden.

...einer Variablen die Punkte im Spiel zu zählen.

Du wendest dein gelerntes Wissen am Ende an, um ein eigenes Spiel zu erstellen.

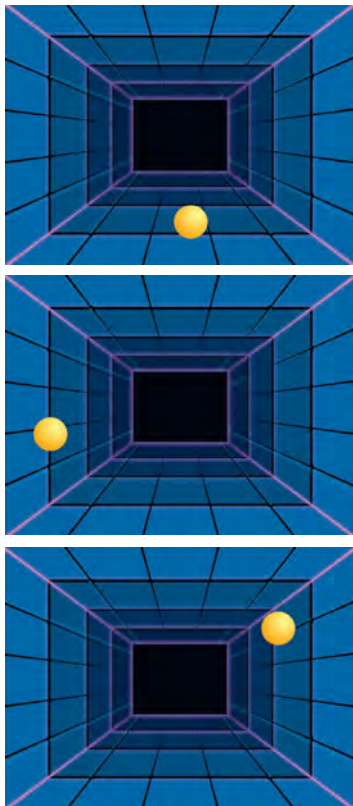
Pong Spiel Karten

Verwende die Karten in dieser Reihenfolge:

- 1 Hüpf herum
- 2 Bewege den Balken
- 3 Pralle vom Balken ab
- 4 Game Over
- 5 Punkte Zählen
- 6 Gewinne das Spiel

Hüpf herum

Lass den Ball sich im Spielfeld bewegen.



Hüpf herum



Start



Wähle den Ball.

Figur wählen



FÜGE DIESEN CODE HINZU

Diese Wiederholungen nennt man **Schleifen**. Sie ersparen uns viel Zeit!



Setze die Startposition.

Bestimme die Bewegungsrichtung.

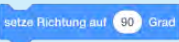
Wenn du eine grössere Nummer wählst wird der Ball schneller.

PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge.

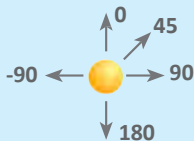


TIPP



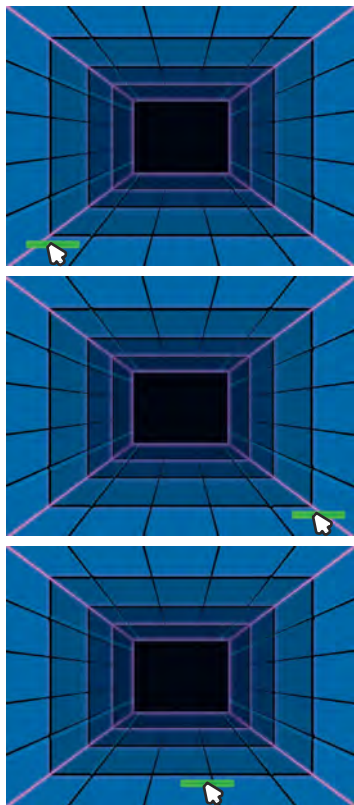
Gibt dem Ball die Richtung vor.

Die Eingaben, die du bei den Blöcken machst, nennen wir **Parameter**. Durch Parameter lassen sich die Blöcke an unsere Bedürfnisse anpassen.



Bewege den Balken

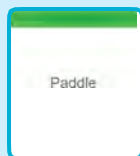
Kontrolliere den Ball indem du
den Mauszeiger bewegst.



Bewege den Balken

MACH DICH BEREIT

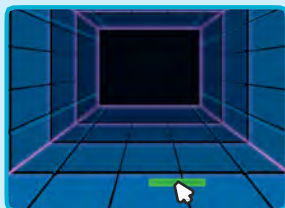
Wähle einen Balken.



Figur wählen



Zieh den Balken an den unteren Rand.



FÜGE DIESEN CODE HINZU



Füge den Block «Maus x-Position» in den »setze x auf« Block hinzu.

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



Bewege den Mauszeiger um den Balken zu bewegen.



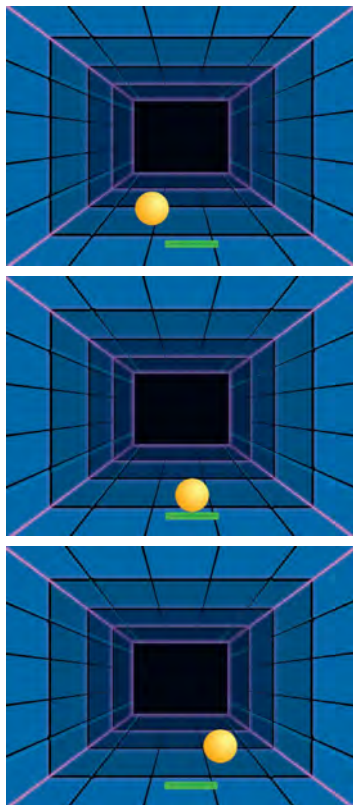
TIPP

Maus x-Position

Verändert sich wenn du die Maus im Spielfeld bewegst.

Pralle vom Balken ab

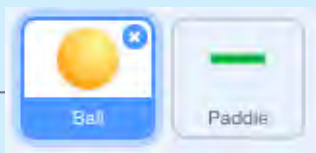
Lass den Ball vom Balken abprallen.



Pralle vom Balken ab

MACH DICH BEREIT

Klicken um die Ball Figur auszuwählen.



FÜGE DIESEN CODE HINZU

Dies nennt man **bedingte Anweisungen**. Durch die **Schleife** wird die ganze Zeit geprüft ob ein Ereignis eintrifft (wenn...) und sobald das Ereignis eintrifft, wird eine Aktion (,dann...') ausgeführt.

Wähle den Balken vom Figurenmenü.



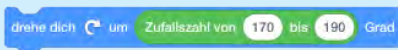
PROBIERE ES AUS

Klicke die grüne Flagge um zu starten.



TIPP

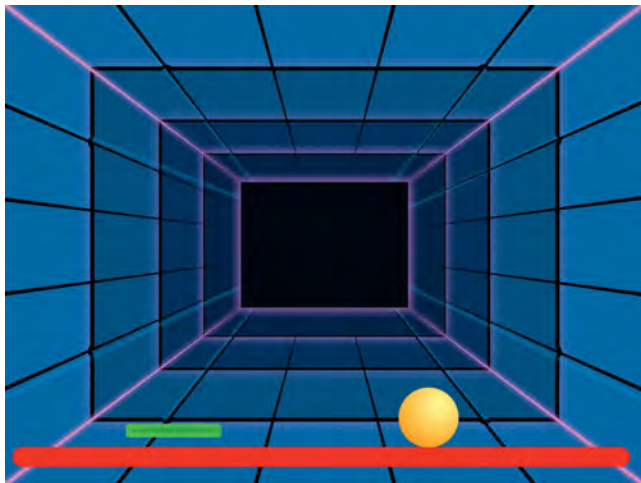
Wenn du einen «zufallszahl von» Block verwendest springt der Ball in verschiedene Richtungen.



Wähle Nummern in der Nähe von 180.

Game Over

Stoppe das Spiel wenn der Ball die rote Linie berührt.



Game Over

MACH DICH BEREIT

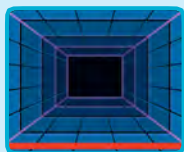
Klicke hier um diesen Hintergrund zu wählen.



Klicke dann, auf den  Bühnenbilder **Reiter**.



Wähle das Linientool und klicke auf die rote Farbe

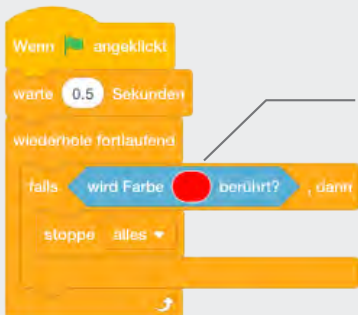
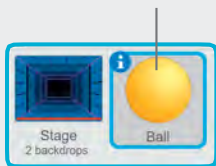


Zeichne eine Linie am Boden.
(Um eine gerade Linie zu zeichnen halte die Shift Taste gedrückt.)

Klicke hier um den Ball auszuwählen.

FÜGE DIESEN CODE HINZU

Klicke auf den  Code **Reiter**.



Um die Farbe auszuwählen, klicke auf das Rechteck und dann auf die rote Linie im Spielfeld.

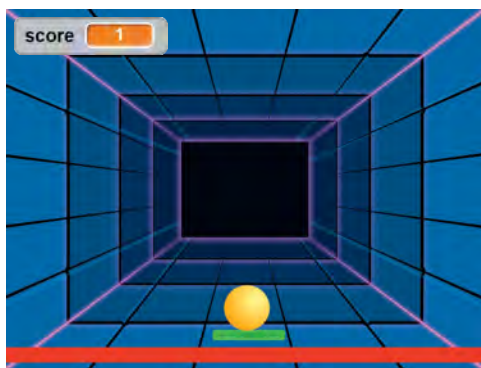
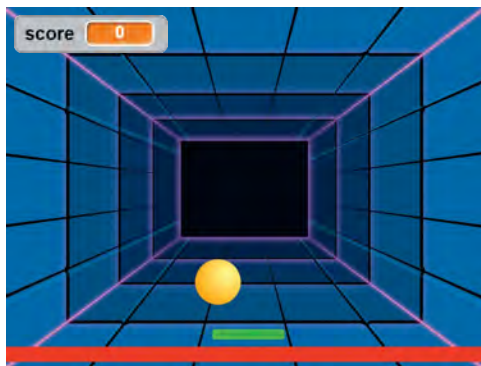
PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



Punkte machen

Jedes Mal wenn du mit dem Balken den Ball berührt bekommst du einen Punkt.



Punkte machen

Wähle Variablen.



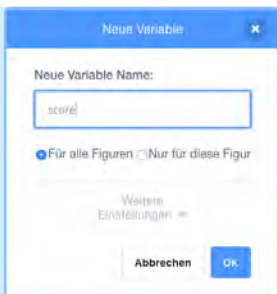
MACH DICH BEREIT

Variablen

Neue Variable

meine Variable

setze meine Variable auf 0



Benenne sie Variable score und klicke auf ok.

Klicke auf neue Variable.

FÜGE DIESEN CODE HINZU



Füge diesen Block hinzu.

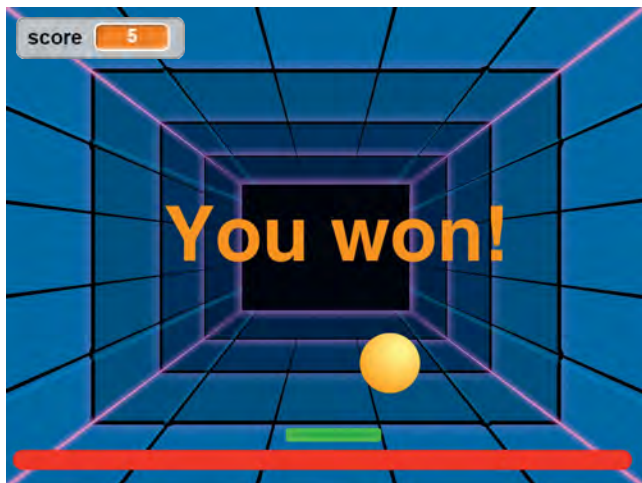
TIPP

Benutze einen setze punkte auf 0 Block, damit du bei jedem Klick auf die grüne Flagge wieder mit 0 Punkten startest.



Gewinne das Spiel

Wenn du genug Punkte gemacht hast, lass die Nachricht »Gewonnen anzeigen«.



Gewinne das Spiel

MACH DICH BEREIT

Klicke auf den Pinsel um eine neue Figur zu machen.

Figur wählen

In Vektorgrafik umwandeln

Klicke auf «In Rastergrafik umwandeln».

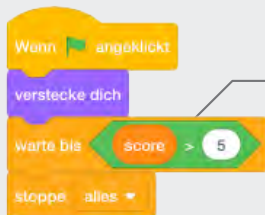
Schreibe mit dem Text Tool eine Nachricht wie: Du hast gewonnen!

Du hast gewonnen

Du kannst die Schriftart, Schriftfarbe, Schriftgröße etc. ändern.

FÜGE DIESEN CODE HINZU

Klicke auf den  Code Reiter.



Füge den Score Block hinzu.

PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge.



Spiele bis du genug Punkte hast um zu gewinnen.

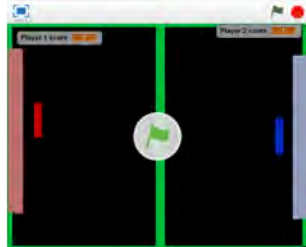
Jetzt bist du gefordert

Erstelle nun selbst ein Spiel mit deinem erarbeiteten Wissen.

Erstelle ein Pingpongspiel für 2 Spieler.



Erstelle ein Airhockey Spiel für 2 Spieler.



Erstelle ein Fussballspiel mit Fussballspielern.

