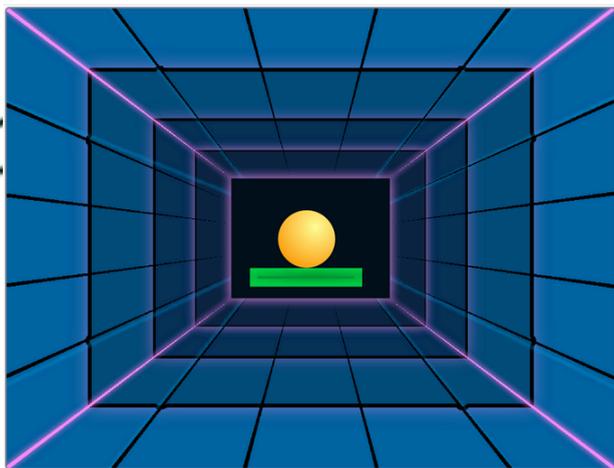


MARCIO KENNEDY ARAUJO FERREIRA
ROSANA CARDOSO DOS SANTOS

scratch jogo pong



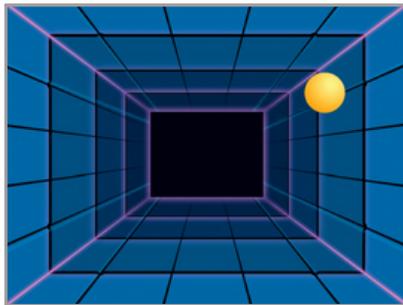
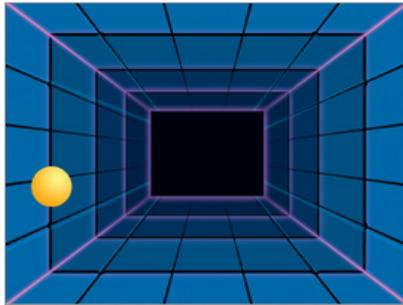
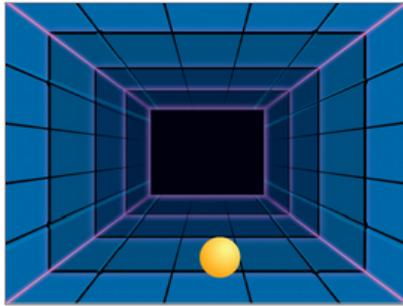
Cartões Jogo Pong

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

www.jambulab.com.br

PREPARE-SE



Escolha um cenário.



Neon
Tunnel



Escolha uma bola.



Bal

ADICIONE ESTE CÓDIGO



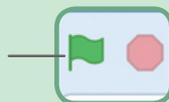
Bal



Use um número maior para se mover mais rapidamente.

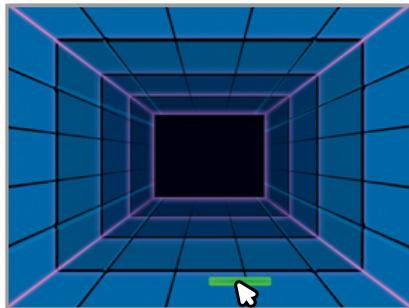
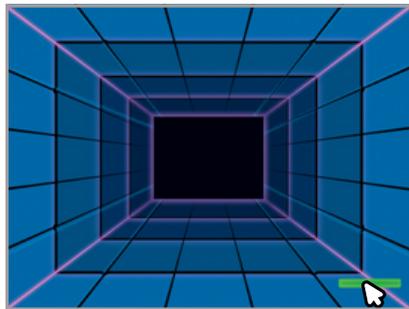
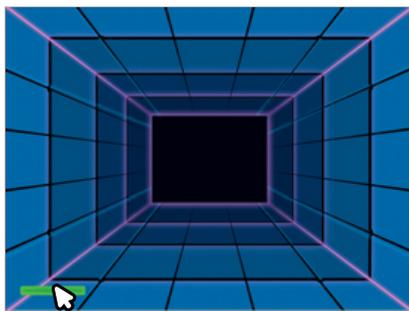
TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Mova a raquete

Controle a raquete movendo o mouse.



Mova a raquete

www.jambulab.com.br

PREPARE-SE



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

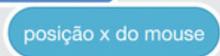
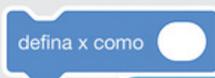


Em seguida, arraste a raquete para a parte inferior do palco.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

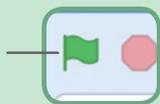


Coloque o bloco posição x do mouse no bloco defina x como.



TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.

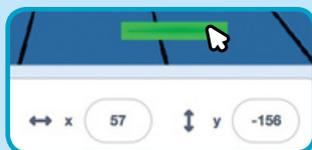


Mova o cursor do mouse para mover a raquete.



DICA

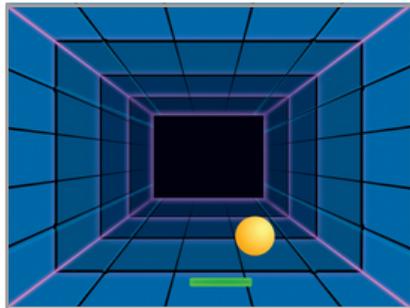
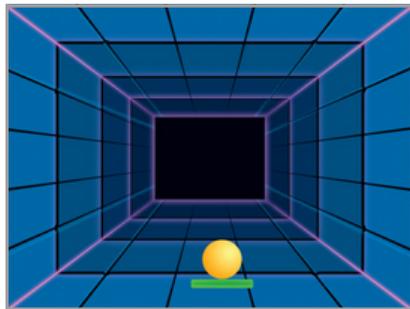
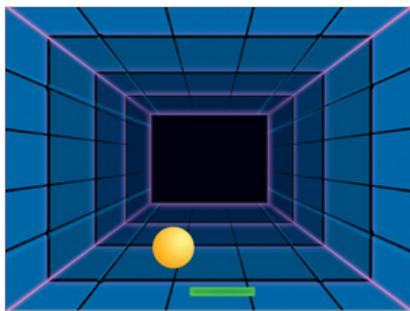
Observe que a posição x da raquete altera conforme você move o cursor pelo palco.



Faça a bola quicar na raquete



Faça a bola quicar na raquete.



Faça a bola quicar na raquete

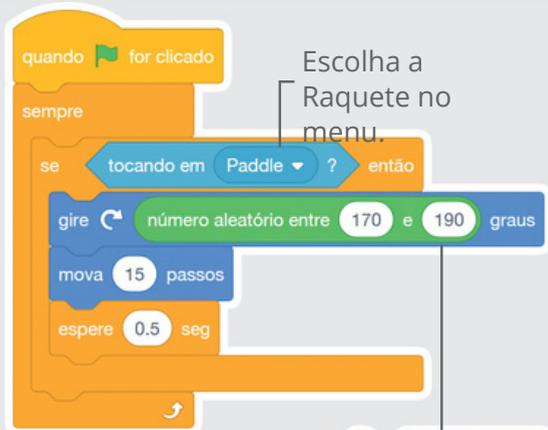
PREPARE-SE

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.



número aleatório entre 170 e 190

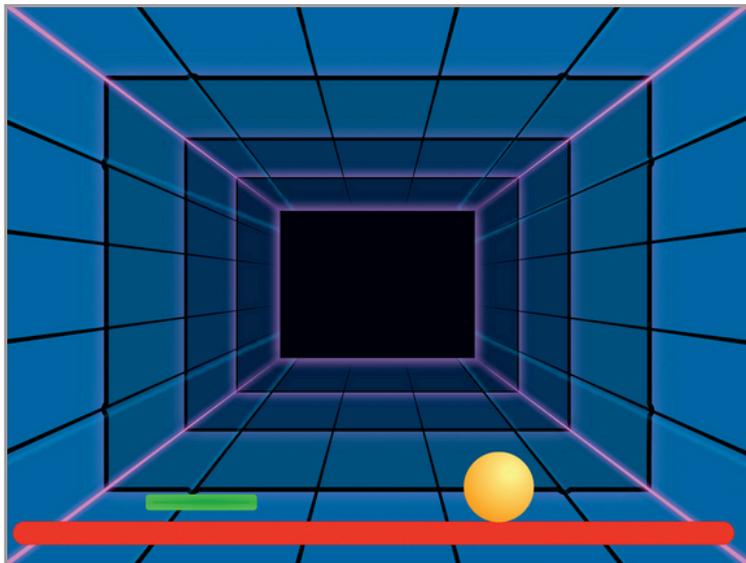
TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Faça o jogo acabar

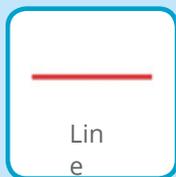
Termine o jogo se a bola tocar na linha vermelha.



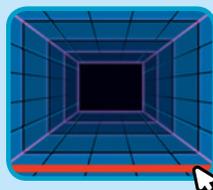
Faça o jogo acabar

www.jambulab.com.br

PREPARE-SE

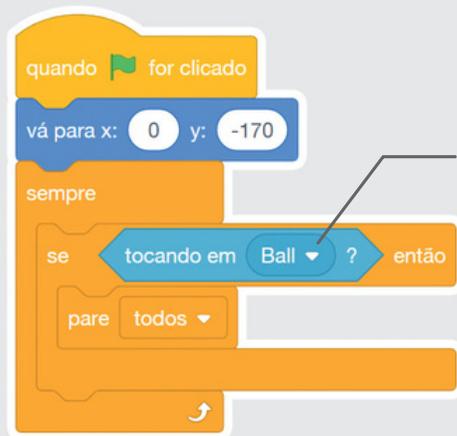


Escolha o ator
Line.



Arraste a linha para a
parte inferior do palco.

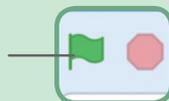
ADICIONE ESTE CÓDIGO



Escolha a
Bola no
menu.

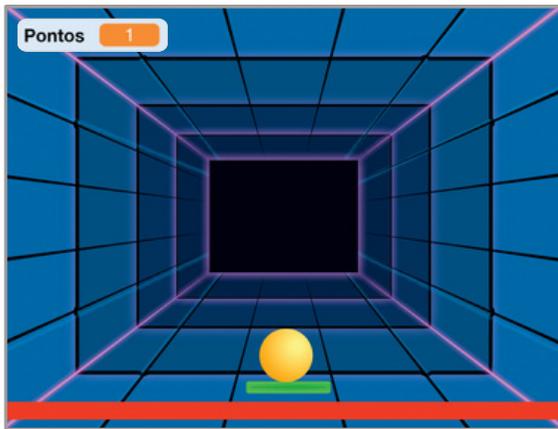
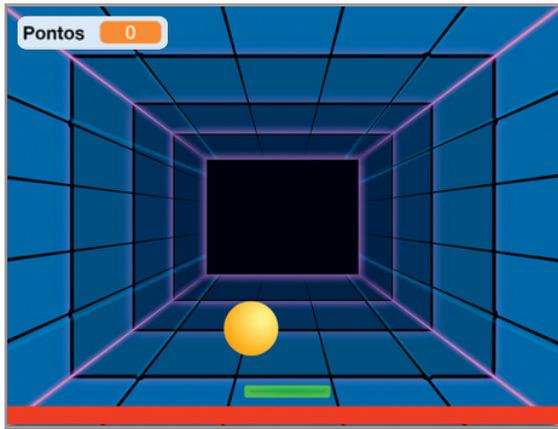
TESTE

Clique na bandeira verde para
iniciar.



Marque pontos

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



Marque pontos

PREPARE-SE

Escolha Variáveis.

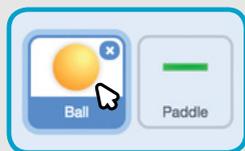
Clique no botão
Criar uma variável.



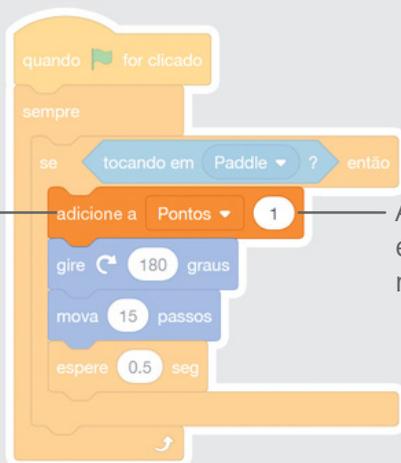
Chame essa variável
de Pontos e clique em
OK.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

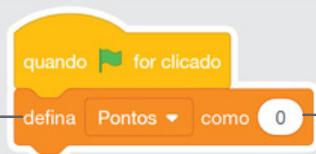
Clique para
selecionar a Bola.



Use o menu
suspenso para
escolher
Pontos.



Adicione este bloco e
escolha Pontos no
menu.



Use o bloco defi na
minha variável para
reiniciar a pontuação ao
clique na bandeira
verde.

Exiba uma mensagem de vitória

Exiba uma mensagem quando atingir a pontuação necessária para vencer!



Exiba uma mensagem de vitória

PREPARE-SE



Clique no pincel para escolher um novo corador.

Use a ferramenta de texto para escrever uma mensagem, como "Você ganhou!"

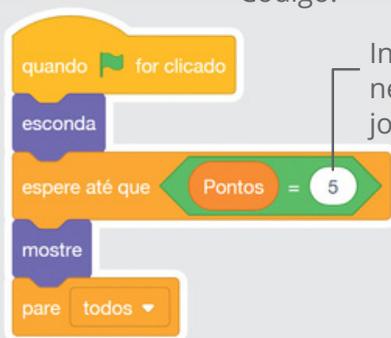


Você pode alterar a cor, o tamanho e o estilo da fonte.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Clique na guia Código.



Insira o número de pontos necessários para ganhar o jogo.



bloco Pontos no bloco de Operadores.

Operadores.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Jogue até atingir a pontuação necessária para vencer!

JAMBU lab

ROBÓTICA EDUCACIONAL

www.jambulab.com.br