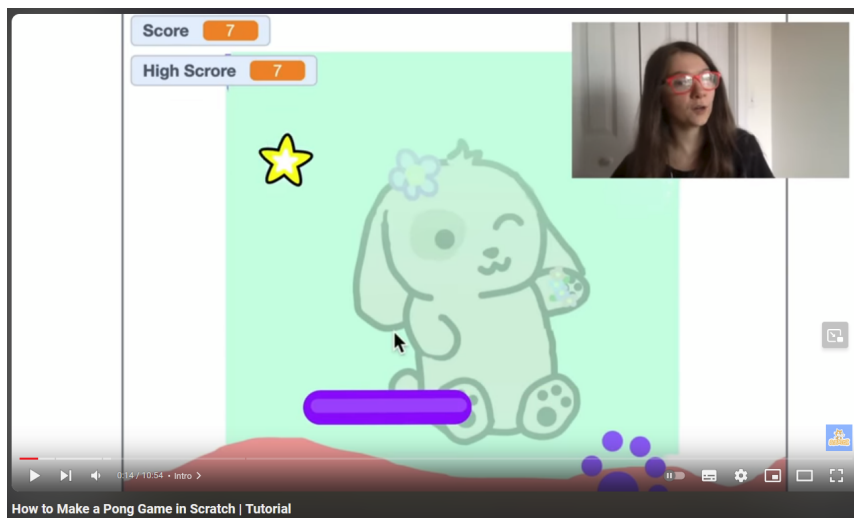


Pong

Introduksjon

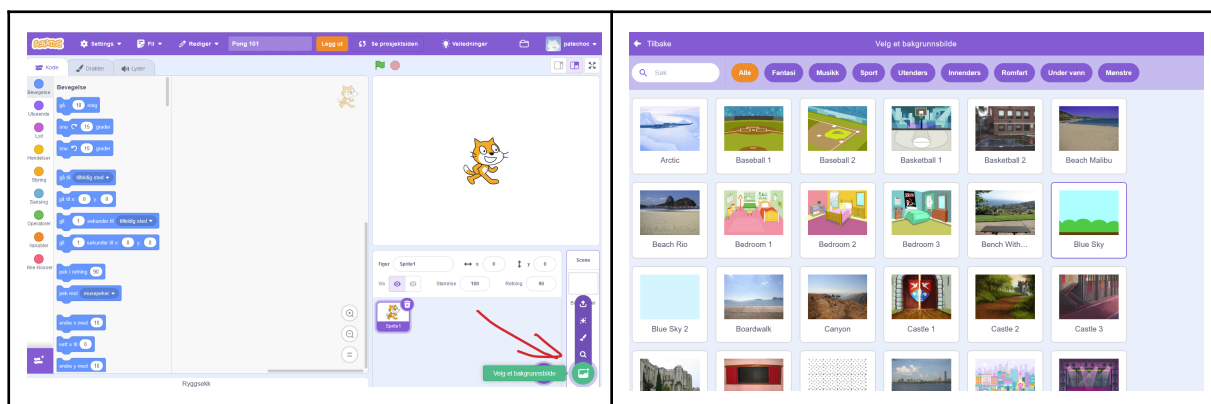
"Pong"-spillet for én spiller er en variant av det klassiske spillet der spilleren styrer en racket for å returnere en ball mot en vegg, og må unngå at ballen går forbi racketen.



<https://shorturl.at/IALUX>

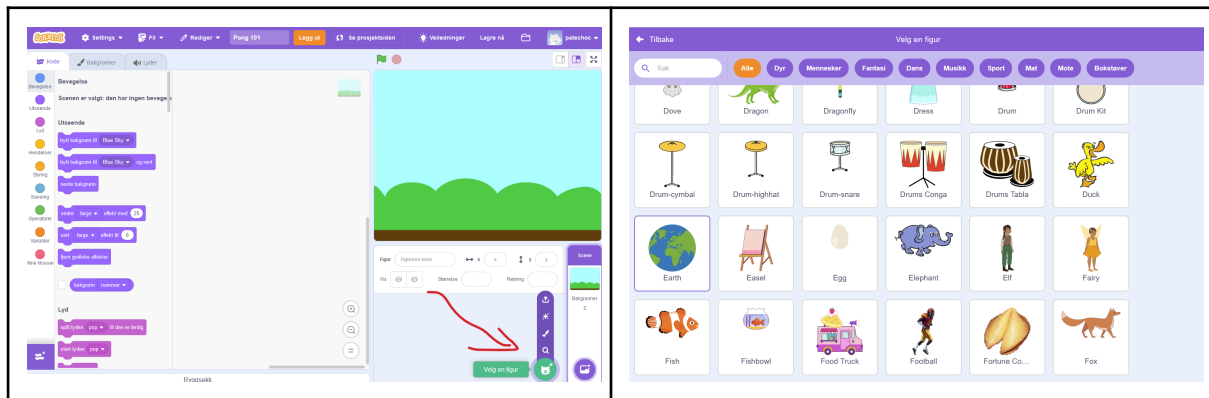
Bakgrunnen

Velg en ny bakgrunn



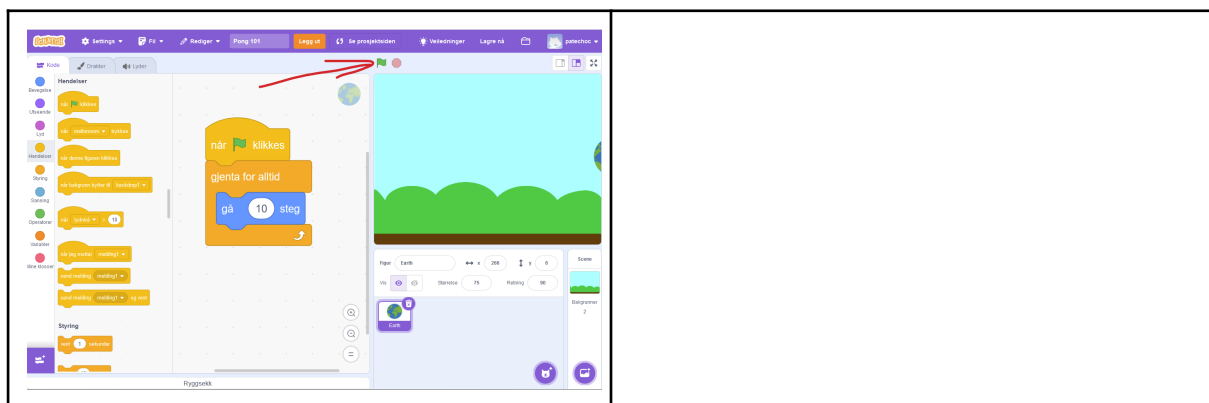
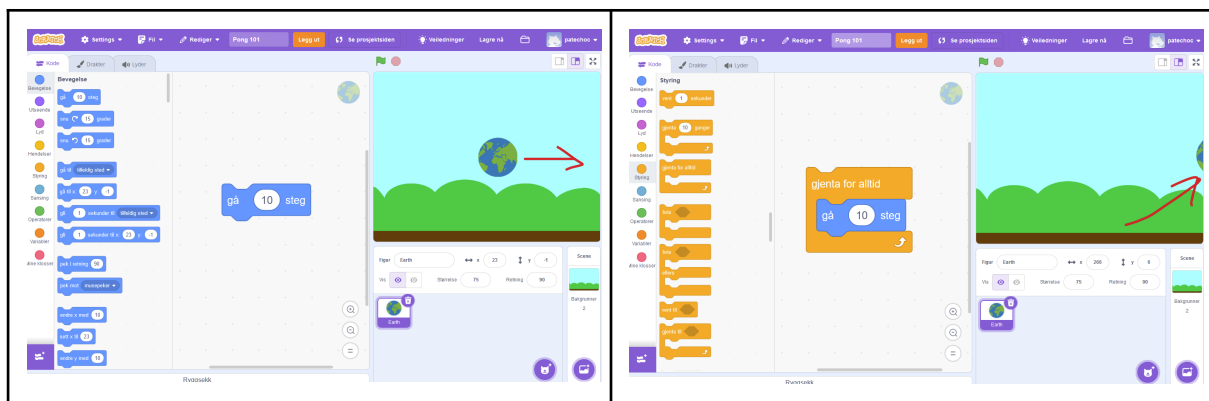
Sprite 1: Ballen

Bytt ut katten (Sprite 1) med det du vil bruke som ball.

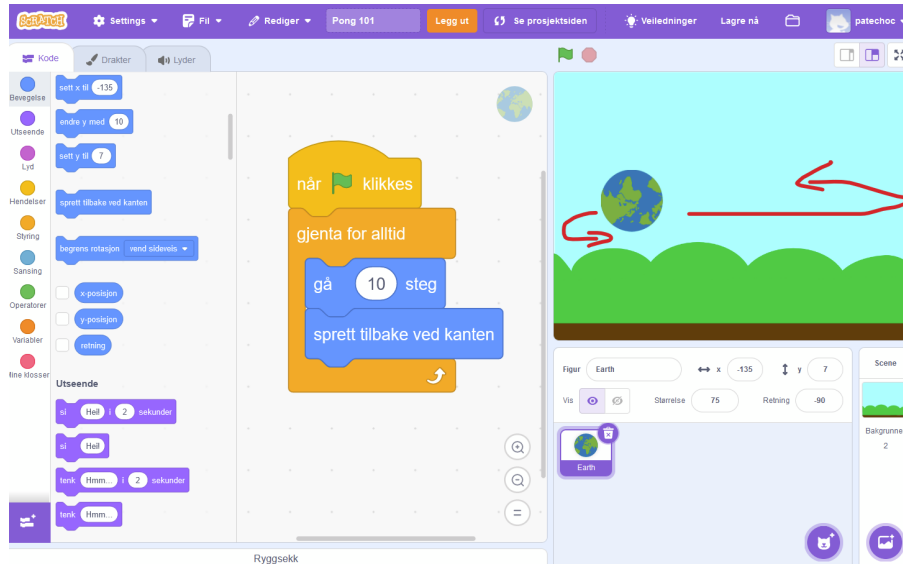


Kontroller ballen

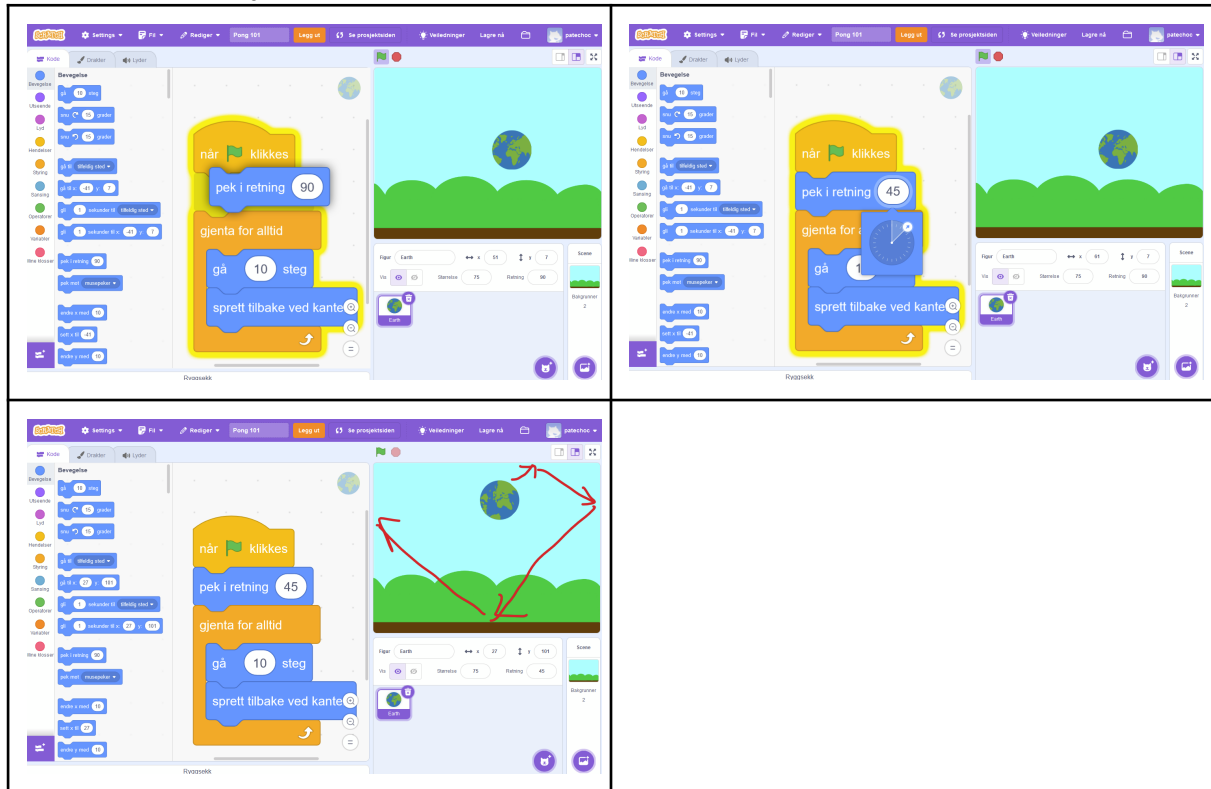
Flytt ballen



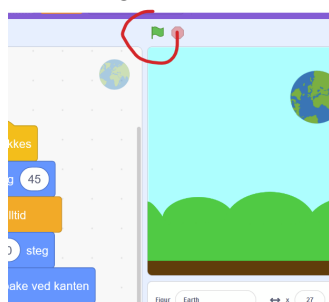
Sprett på veggene



Sprett over hele skjermen: start med en vinkel!

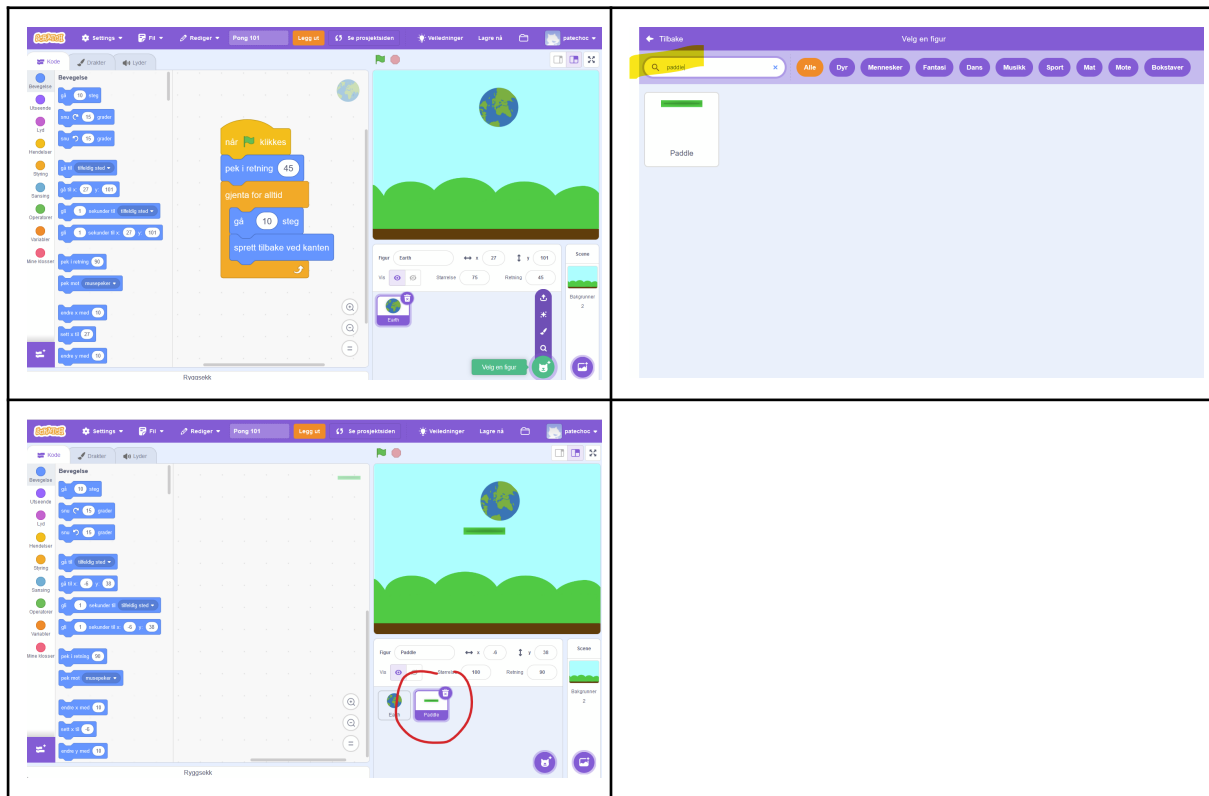


Start programmet ved å klikke på det grønne flagget



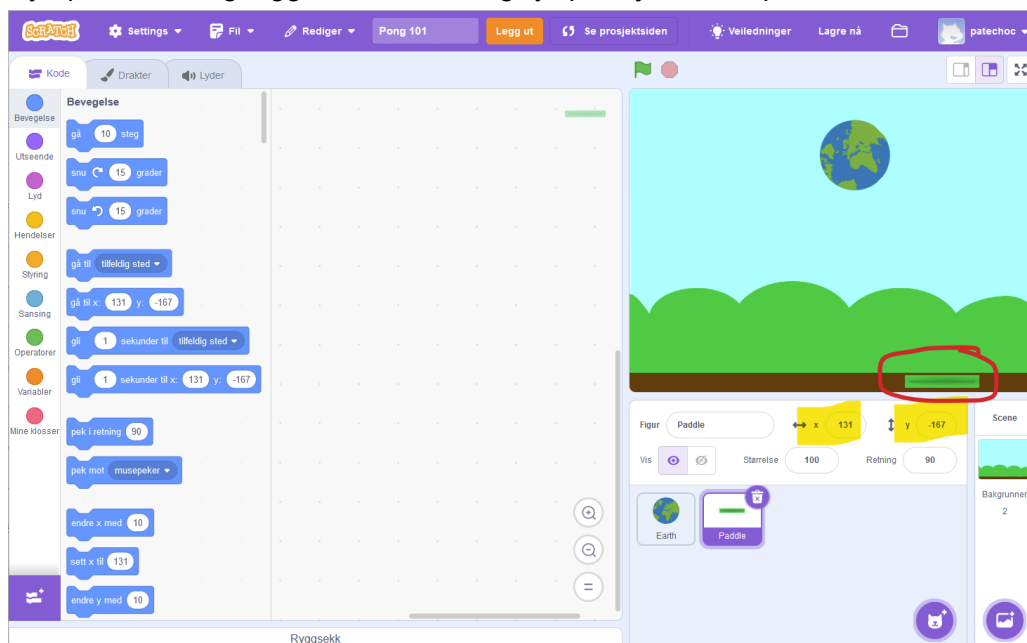
Sprite 2: Paddle (padleåren)

Legg til et nytt objekt (sprite 2) for å tjene som racket! (eksempel: paddle)

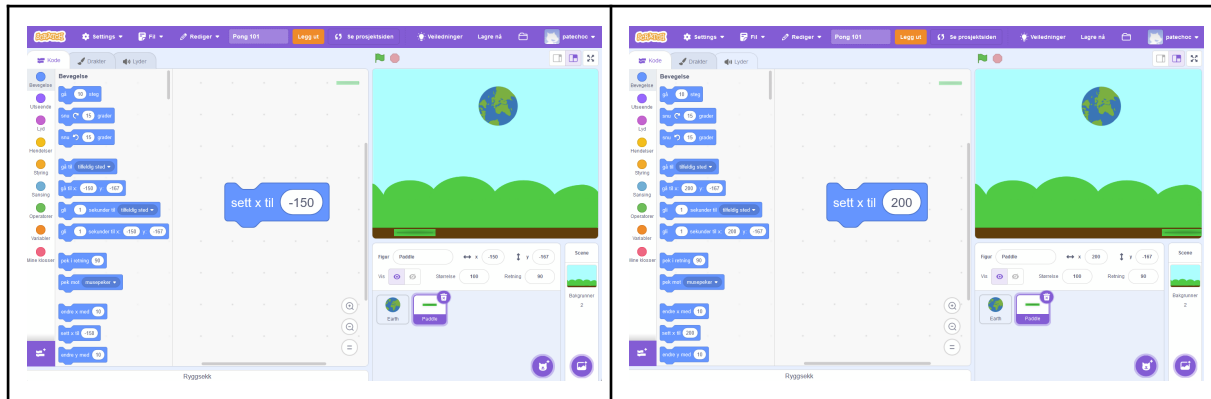


Hvordan flytte padleåren fra venstre til høyre etter musen eller fingeren min?

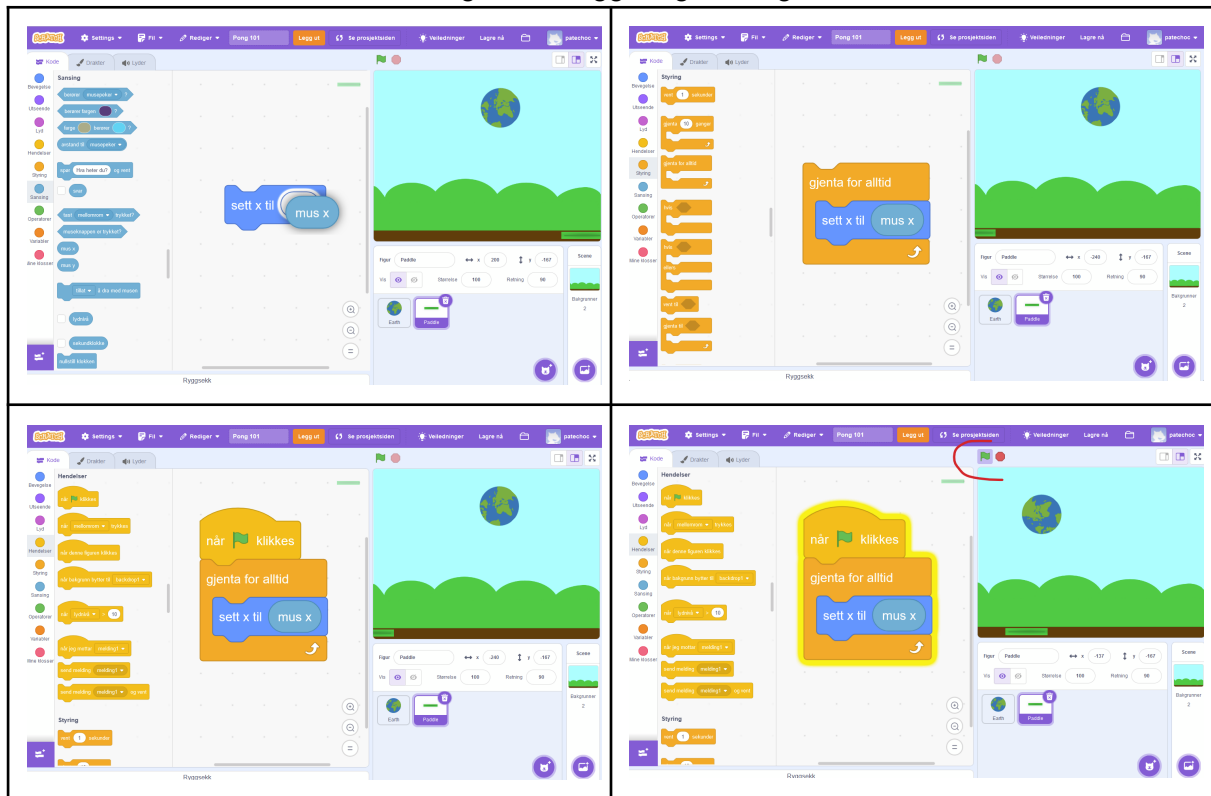
Flytt padleåren og legg merke til "x"- og "y"-posisjonene til padleåren



Kontroller hvor spriten går med "sett x til ...". Prøv forskjellige verdier av "x".
Dobbeltklikk på blokken for å sette padlen i den nye "x"-posisjonen.



Gjør sprite "x"-verdien den samme som "mus x" for å få den til å følge musen (eller fingeren).
Test den ved å starte den med det grønne flagget og en evig løkke.

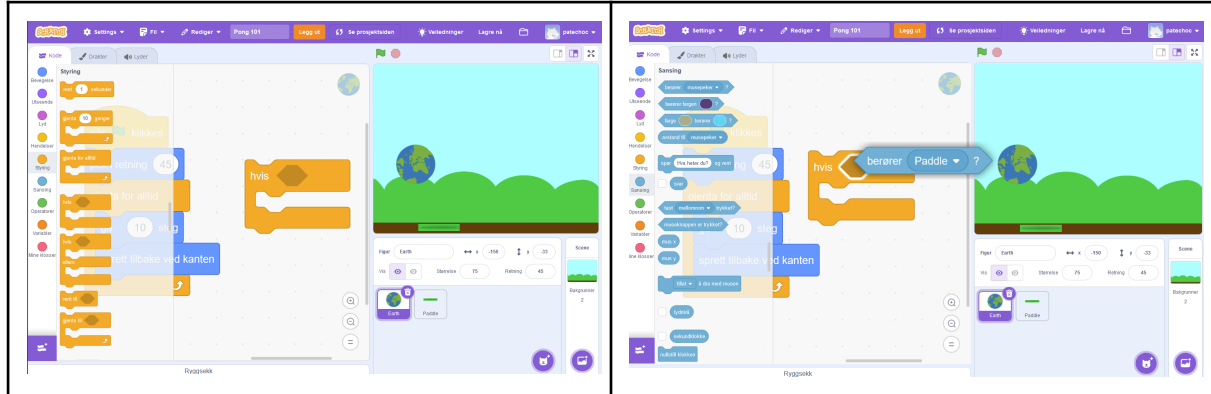


Interaksjon av ballen på åren

Ingen interaksjon ennå ... Hvordan få ballen til å sprette når du berører padleåren?

Klikk på ballen igjen for å velge spriten før du endrer koden.

Begynn å teste "hvis" (kontrollseksjon) ballen "berører paddle" (følingsseksjon).



Hva skal man gjøre når ballen har rørt padleåren??? >>> Vi vil at den skal sprette!
Før hadde vi blokken «If on edge, bounce», men vi har ikke blokken «if on another sprite, bounce».

Så... Hvordan gjør jeg sprett??

La oss snu!!!!

Hvor mye er en halv hel omgang?

360-degree-jump

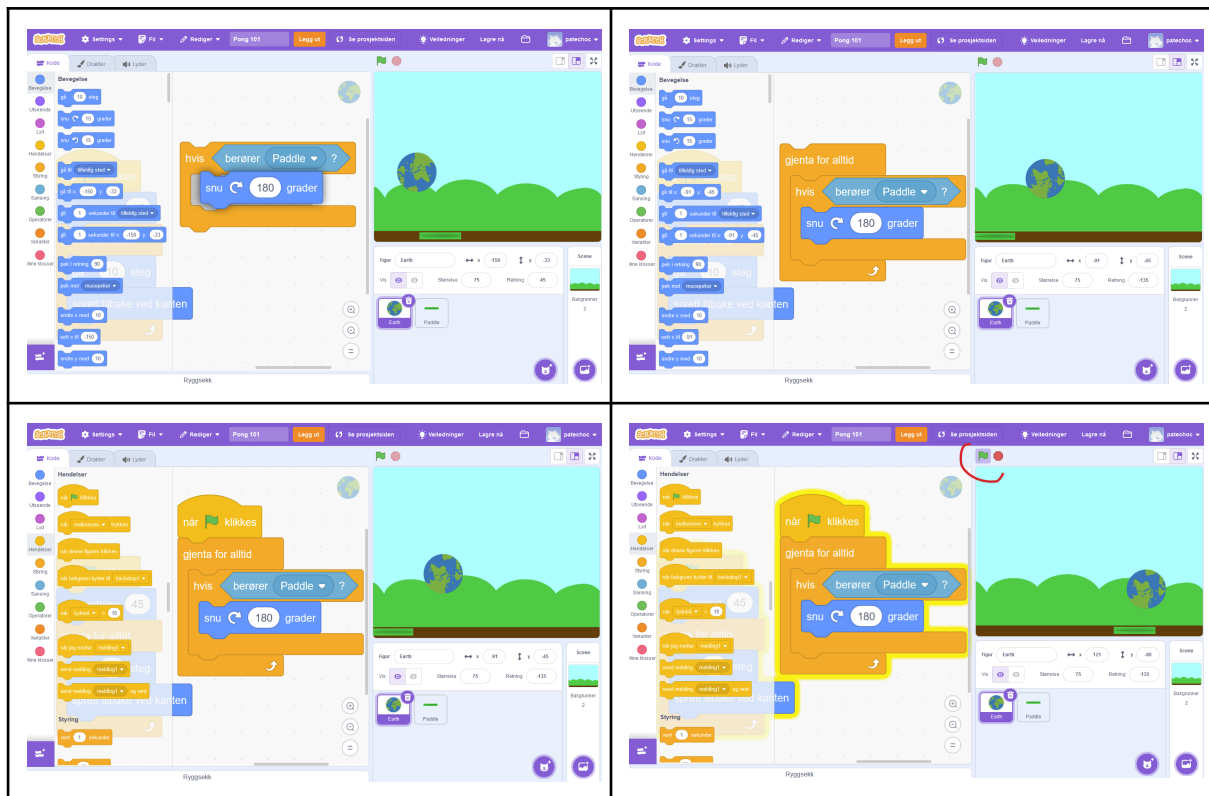


Full sving=> **360°**

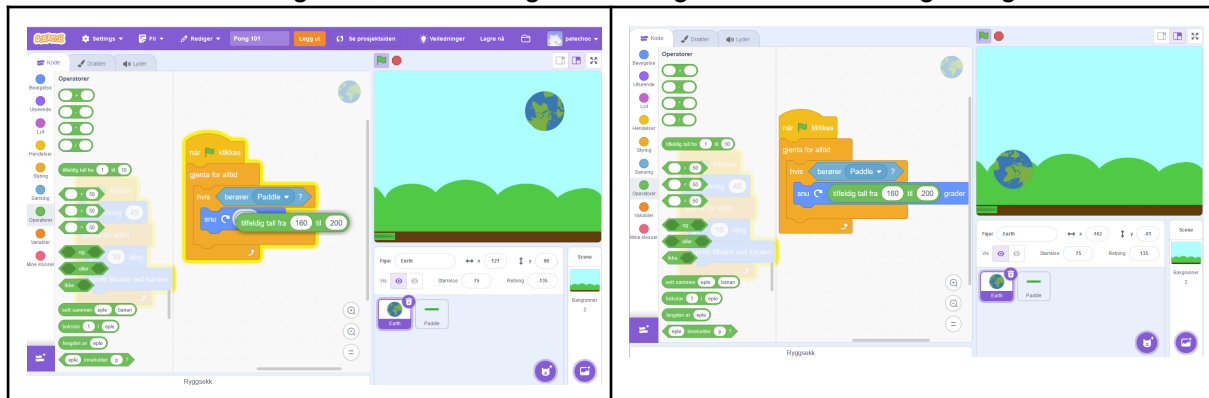
Halv av en hel sving => **180°**

La oss "Sving venstre eller høyre" 180 grader.

Husk å teste den ved hvert trinn med en "Forever loop", og ved å legge til et grønt flagg for å starte den.



Ikke så gøy at ballen alltid flytter til samme sted??? La oss legge til litt tilfeldighet når vi snur!
I stedet for å snu 180 grader, la oss "velge et tilfeldig tall mellom 170 og 190 grader".



La oss spille det!!!!

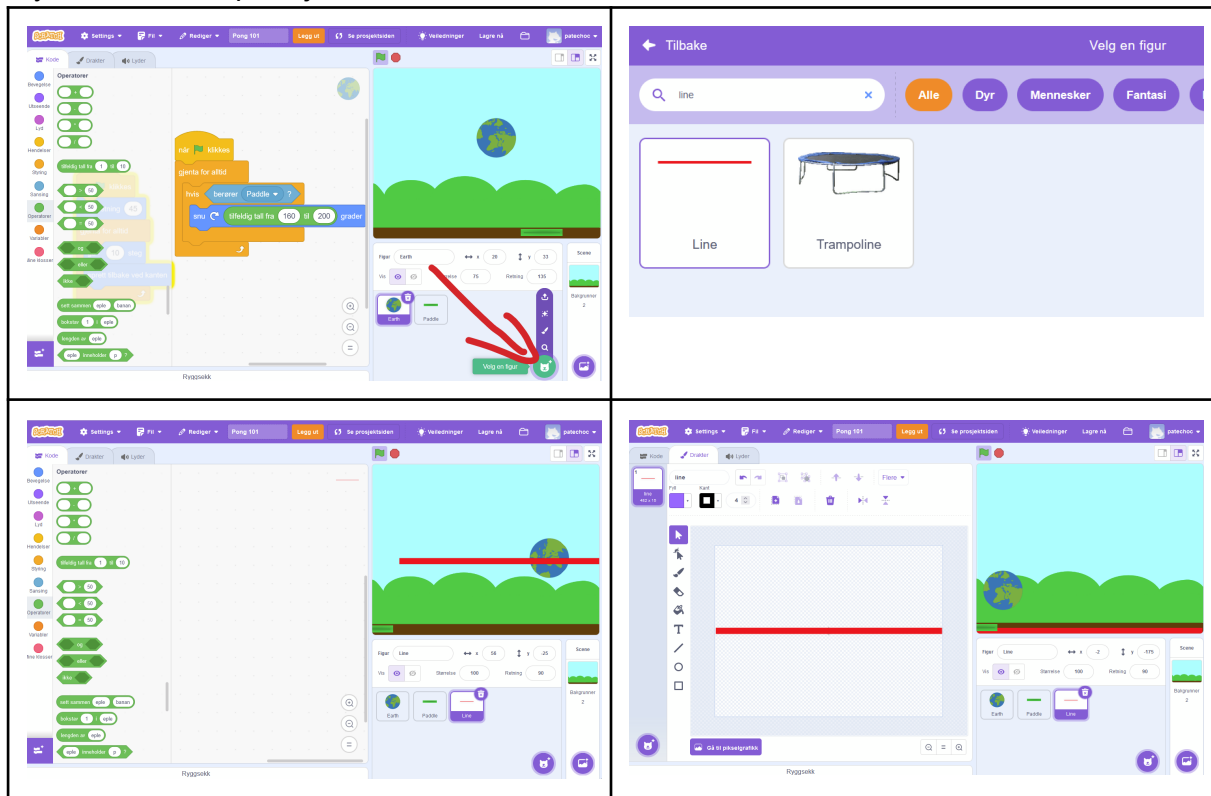
Hvordan avslutte spillet hvis vi savner ballen?

La oss få spillet til å stoppe når det berører bunnen av skjermen.

For å gjøre det kan vi lage en linje nederst på skjermen som oppdager om den berører ballen, og deretter "Stopp alt".

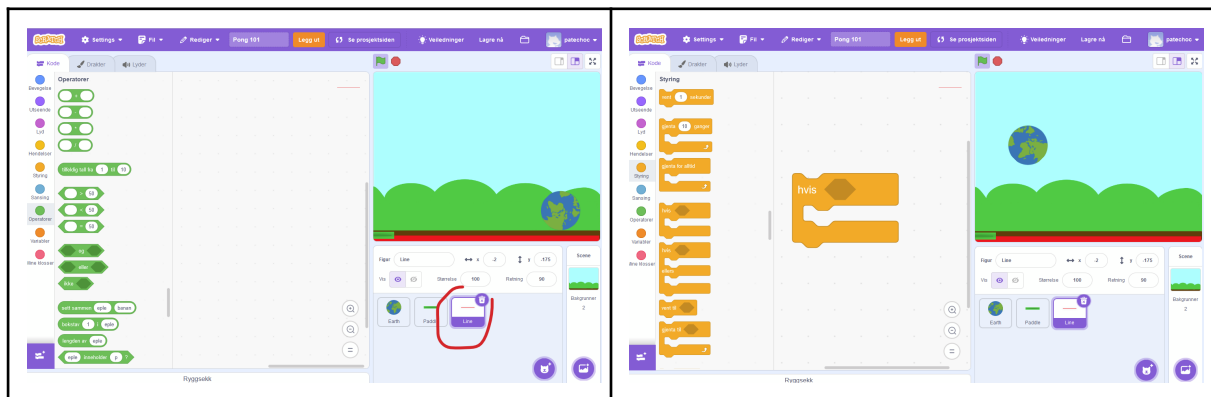
Søk og legg til en ny sprite: "linjen".

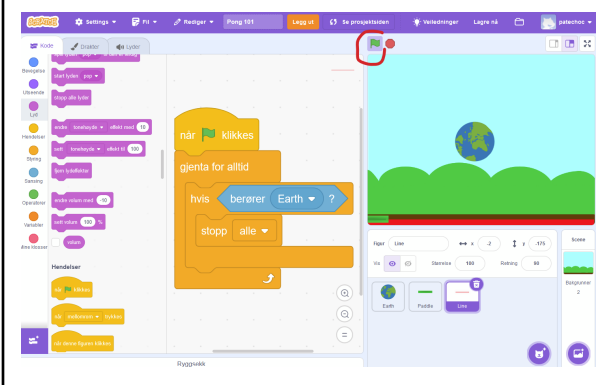
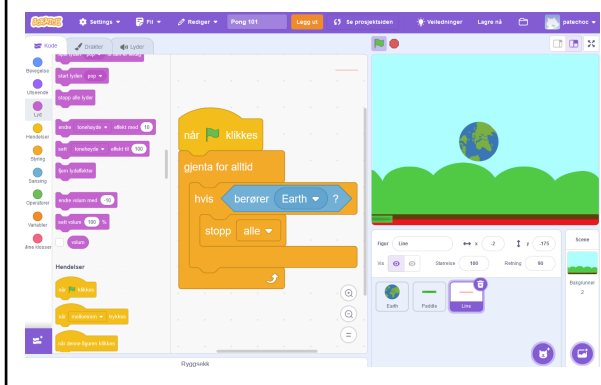
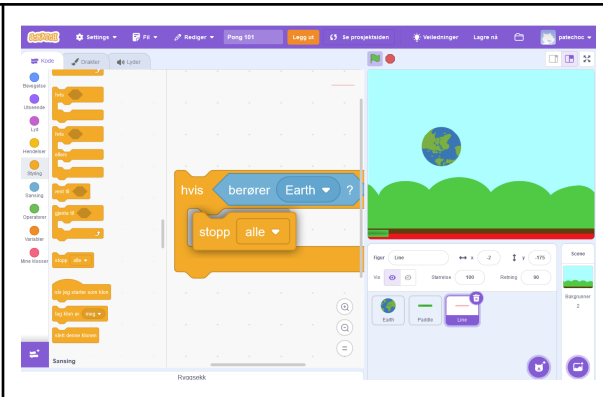
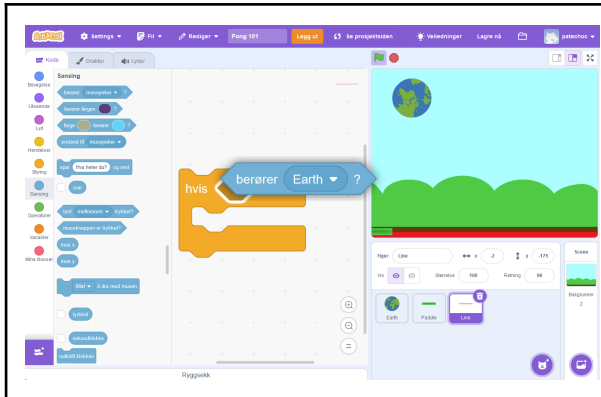
Flytt den nederst på skjermen.



Nå vil vi oppdage om den røde linjen berører ballen, og hvis den berører den, vil vi stoppe spillet med "Stopp alt".

Husk å sette den i en "Forever loop" slik at linjen alltid sjekker om den berører ballen eller ikke.





Hold styr på poengsummen

Bruk en "variabel" for å lagre verdien av poengsummen.

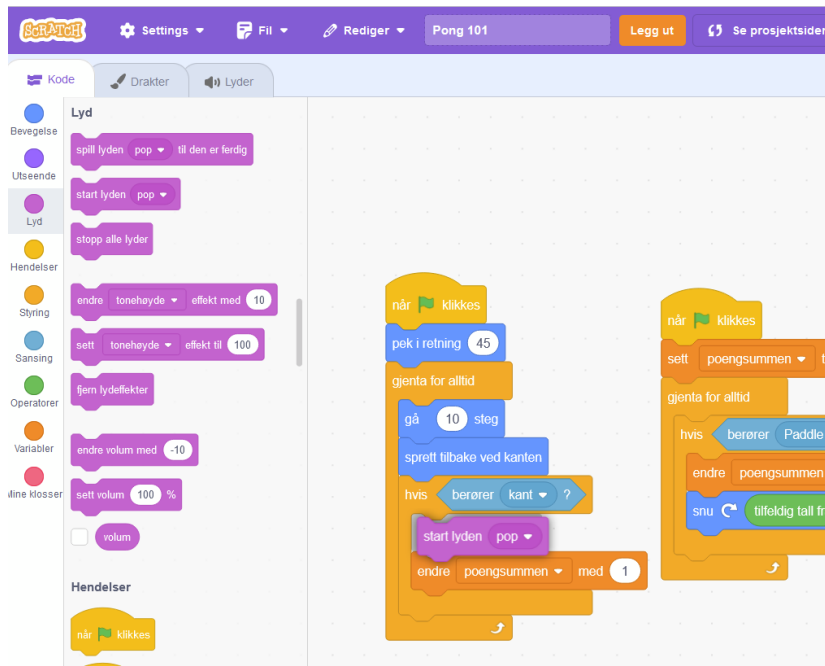
Start spillet med poengsum = 0, og øk poengsummen med 1 hver gang den spretter på veggen og berører åren.

The screenshots illustrate the following steps in the Scratch development process:

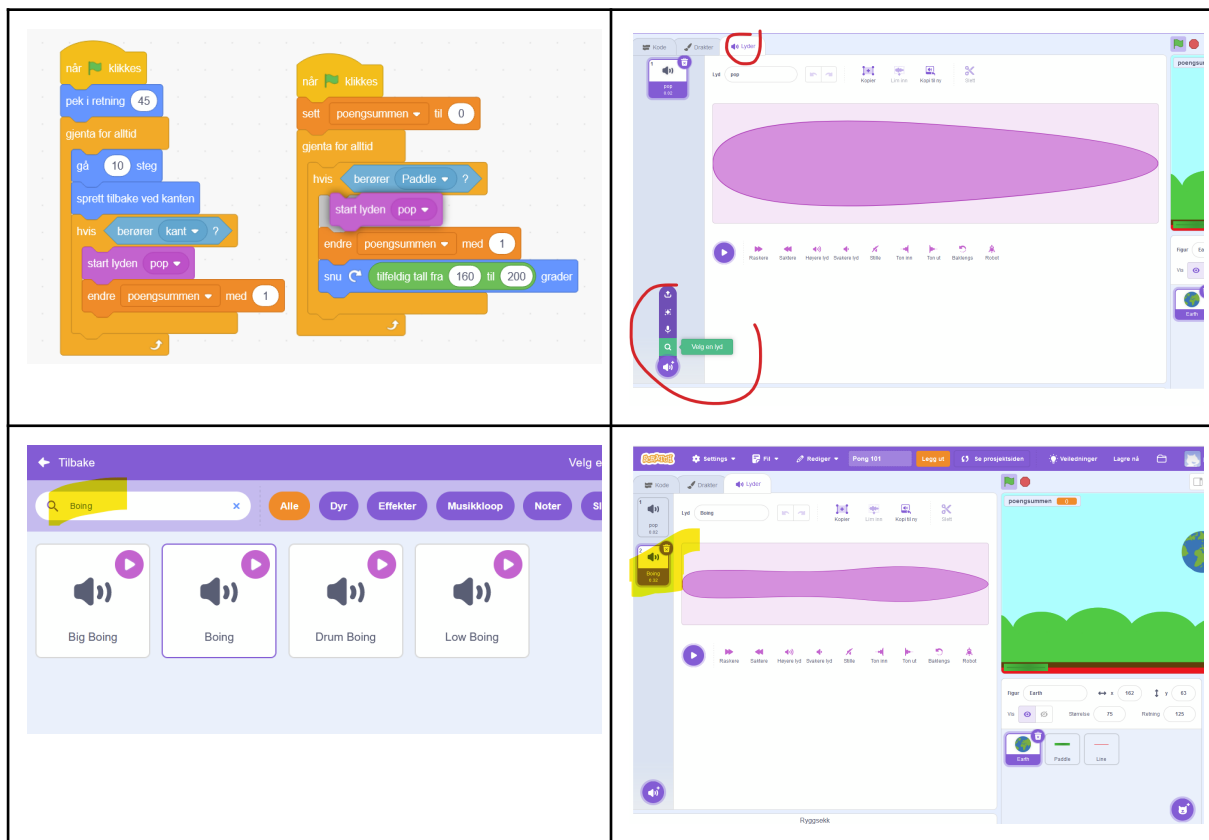
- Top Left:** The Scratch interface with the 'Variables' menu open. A red arrow points to the 'Lag en variabel' (Create a variable) option.
- Top Right:** The 'Variables' menu with 'Lag en variabel' highlighted. A red arrow points to the 'my variable' input field.
- Second Row Left:** A dialog box titled 'Ny variabel' (New variable) with the input field containing 'poengsummen'. The 'For alle figurer' (For all sprites) radio button is selected.
- Second Row Right:** The Scratch interface showing the 'poengsummen' variable created. The 'Lag en variabel' block is now in the code area.
- Third Row Left:** The Scratch interface showing the 'poengsummen' variable being added to the code blocks. The 'Lag en variabel' block is now in the code area.
- Third Row Right:** A close-up of the code blocks. The 'Lag en variabel' block is highlighted, showing the 'poengsummen' variable name.
- Bottom Row Left:** A close-up of the code blocks. The 'Lag en variabel' block is highlighted, showing the 'poengsummen' variable name.
- Bottom Row Right:** A close-up of the code blocks. The 'Lag en variabel' block is highlighted, showing the 'poengsummen' variable name.

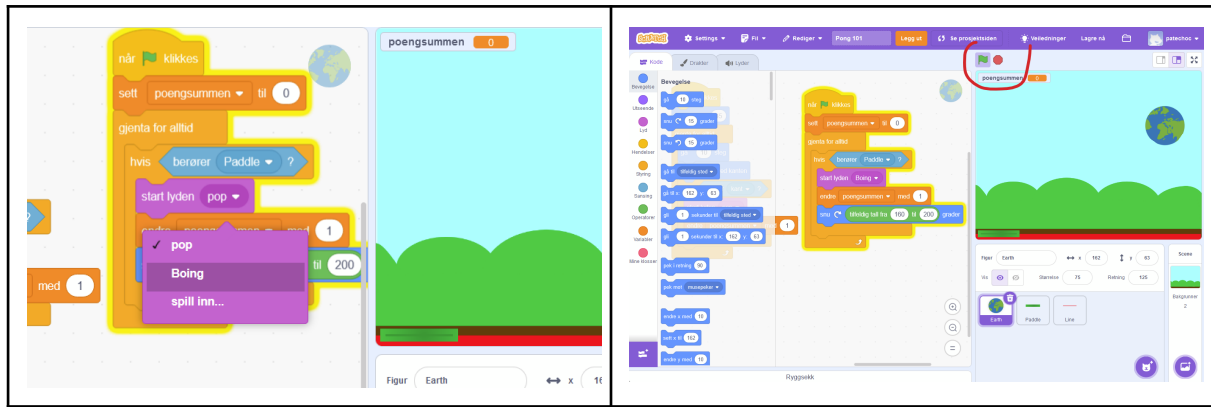
Legg til noen lyder

Legg til en liten "pop"-lyd hver gang ballen berører vegg.



Legg til en stor "boing" hver gang ballen berører åren.





La oss leke og bite din egen poengsum!