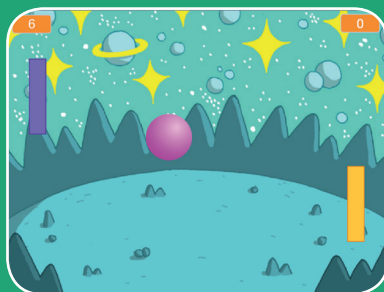
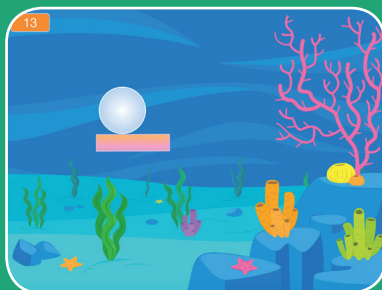
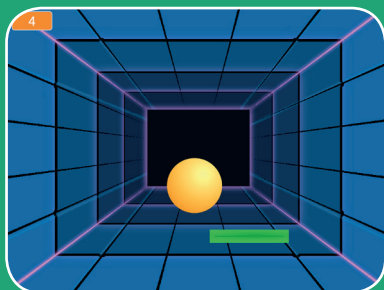


Pong-spil



Lav et spil med en bold, der hopper rundt.
Scor points for at vinde!

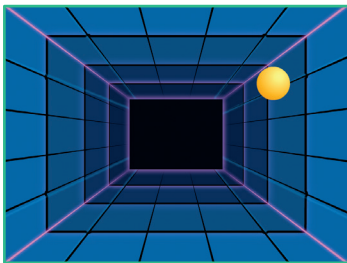
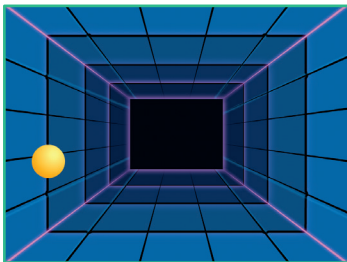
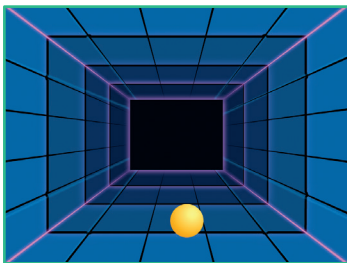
Pong-spil

Brug kortene i denne rækkefølge.

1. Hoppe rundt
2. Bevæg battet
3. Bolden rammer battet
4. Game over
5. Scor points
6. Vind spillet

Hoppe rundt

Få en bold til at hoppe rundt på scenen.



Scratch kode-kort er et dansk afledt produkt af Scratch Coding Cards af Natalie Rusk, MIT, udgivet under Creative Commons-licensen CC BY-SA 2.0.
Scratch kode-kort er udgivet af Kristian Stokholm under CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.da>)

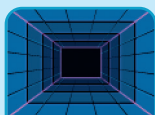
Hoppe rundt

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START



Vælg en baggrund.



Neon Tunnel

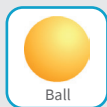


Vælg en bold.



Ball

BRUG DENNE KODE



Ball



Skriv et større tal for at bevæge bolden hurtigere.

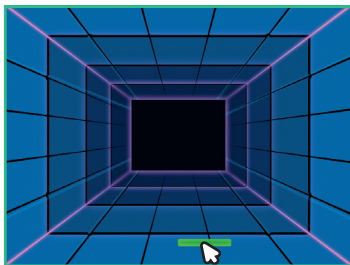
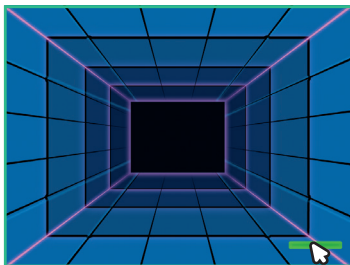
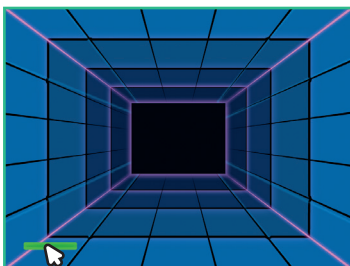
PRØV DET AF

Klik på det grønne flag for at starte.



Bevæg battet

Styr battet ved at bevæge musepilen.

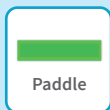


Scratch kode-kort er et dansk afledt produkt af Scratch Coding Cards af Natalie Rusk, MIT, udgivet under Creative Commons-licensen CC BY-SA 2.0.
Scratch kode-kort er udgivet af Kristian Stokholm under CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.da>)

Bevæg battet

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START

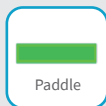


Vælg det bat, der skal ramme bolden som fx Paddle.



Træk så battet ned i bunden af scenen.

BRUG DENNE KODE



Sæt musens x-position-blokken ind i sæt x til-blokken.



PRØV DET AF

Klik på det grønne flag for at starte.

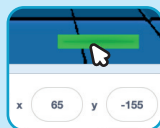


Flyt musepilten for at flytte battet.



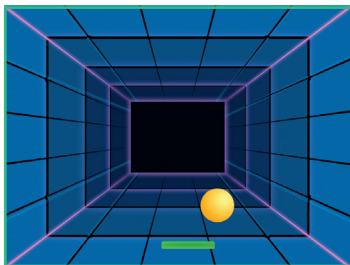
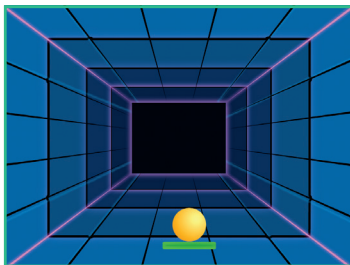
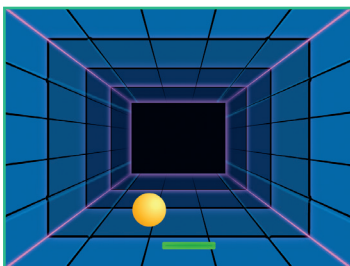
TIP

Du kan se, at battets x-position ændrer sig, når du flytter musen på tværs af scenen.



Bolden rammer battet

Få bolden til at hoppe tilbage,
når den rammer battet.



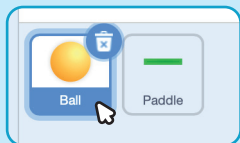
Scratch kode-kort er et dansk afledt produkt af Scratch Coding Cards af Natalie Rusk, MIT, udgivet under Creative Commons-licensen CC BY-SA 2.0.
Scratch kode-kort er udgivet af Kristian Stokholm under CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.da>)

Bolden rammer battet

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START

Klik på **Ball**-spriten.



BRUG DENNE KODE

Tilføj disse kode-blokke til din Ball-sprite.



Vælg **Paddle**-spriten fra menuen.



Sæt en **vælg tilfældigt mellem**-blok ind i drej-blokken.

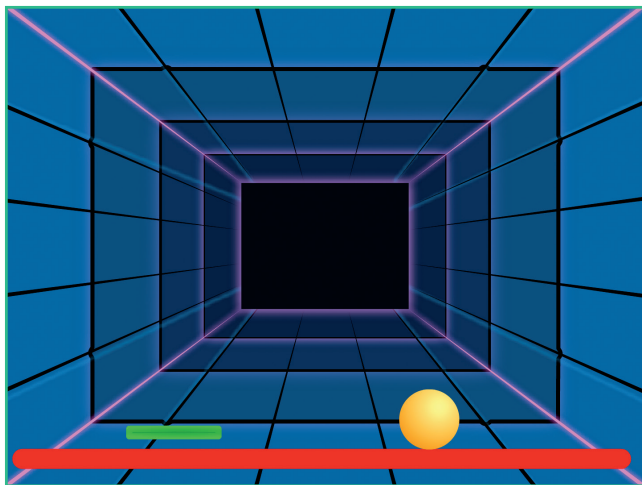
PRØV DET AF

Klik på det grønne flag for at starte.



Game over

Stop spillet, hvis bolden rammer den røde streg i bunden.



Scratch kode-kort er et dansk afledt produkt af Scratch Coding Cards af Natalie Rusk, MIT, udgivet under Creative Commons-licensen CC BY-SA 2.0.
Scratch kode-kort er udgivet af Kristian Stokholm under CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.da>)

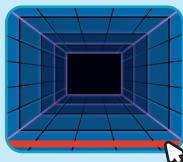
Game over

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START

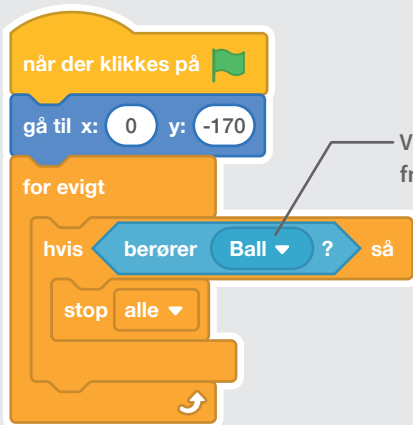


Vælg den sprite, der hedder Line.



Træk Line-spriten til bunden af scenen.

BRUG DENNE KODE



Vælg Ball-spriten fra menuen.

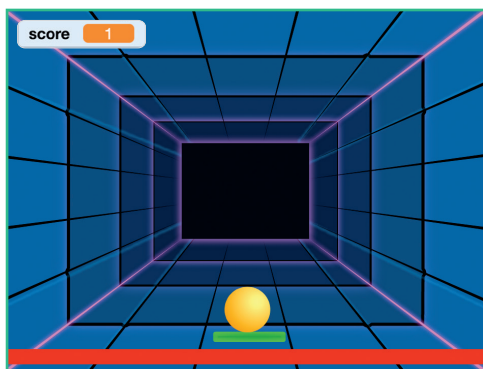
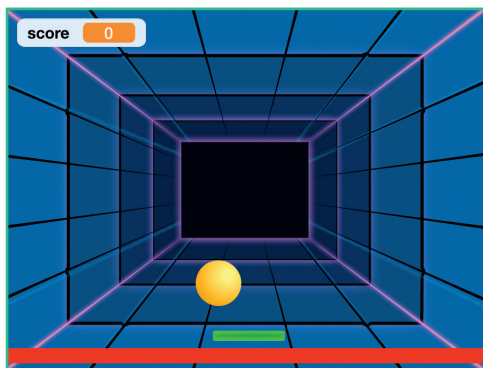
PRØV DET AF

Klik på det grønne flag for at starte.



Scor points

Få et point, hver gang bolden rammer batten.



Scor points

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START

Vælg **Variabler**.

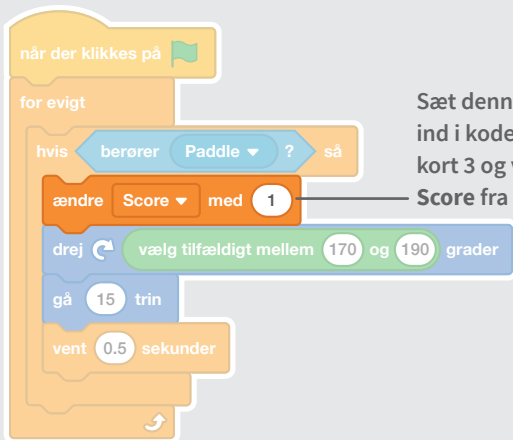
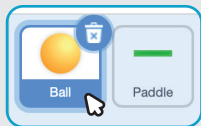
Klik på **Lav en variabel**-knappen.



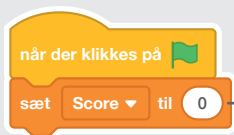
Giv variabelen navnet **Score** og klik så på **OK**.

BRUG DENNE KODE

Klik på **Ball-spriten**.



Sæt denne blok ind i koden fra kort 3 og vælg **Score** fra menuen.



Brug **sæt**-blokken til at sætte point-tallet til nul når du klikker på det grønne flag. Vælg **Score** fra menuen.

Vind spillet

Vis en vinder-besked, når du har scoret points nok.



Scratch kode-kort er et dansk afledt produkt af Scratch Coding Cards af Natalie Rusk, MIT, udgivet under Creative Commons-licensen CC BY-SA 2.0.
Scratch kode-kort er udgivet af Kristian Stokholm under CC BY-SA 2.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/deed.da>)

Vind spillet

scratch.mit.edu

KLAR, PARAT, START



Klik på penslen for at tegne en ny sprite.

Brug Tekst-værktøjet til at skrive en vinder-besked som fx: "Du har vundet".



Du kan ændre skrift, farve og størrelse.

BRUG DENNE KODE

Kode

Klik på Kode-fanen.



Skriv, hvor mange points, der skal til for at vinde spillet.



Sæt Score-blokken ind i er lig med-blokken fra operatorer-kategorien.

PRØV DET AF

Klik på det grønne flag for at starte.



Spil indtil du har points nok til at vinde.