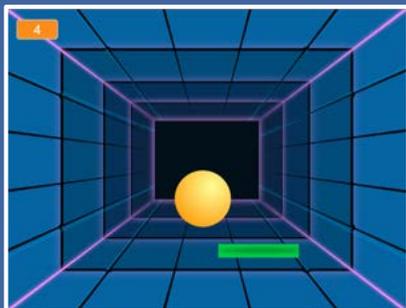


Crea il Gioco Pong



Crea un gioco con una palla che rimbalza, aggiungi i suoni, il punteggio e altri effetti.

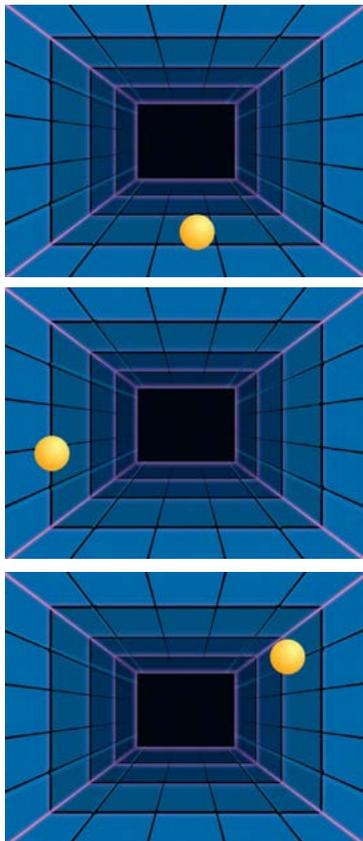
Crea il Gioco Pong

Usa le carte in questo ordine:

1. Muoviti e Rimbalza
2. Muovi la Racchetta
3. Rimbalza sulla Racchetta
4. Game Over
5. Guadagna Punti
6. Vinci la Partita

Muoviti e Rimbalza

Fai muovere la palla in giro per lo Stage.



Crea il Gioco Pong

1



Muoviti e Rimbalza

scratch.mit.edu/pong

PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.



Scegli una palla.



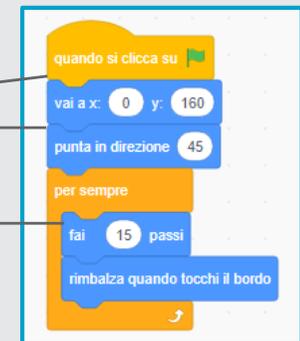
AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Imposta la posizione iniziale.

Scrivi la direzione iniziale.

Scrivi un numero più grande per muoverti più velocemente.

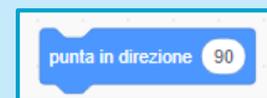


PROVA

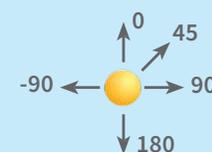
Clicca la bandierina verde per iniziare.



SUGGERIMENTO

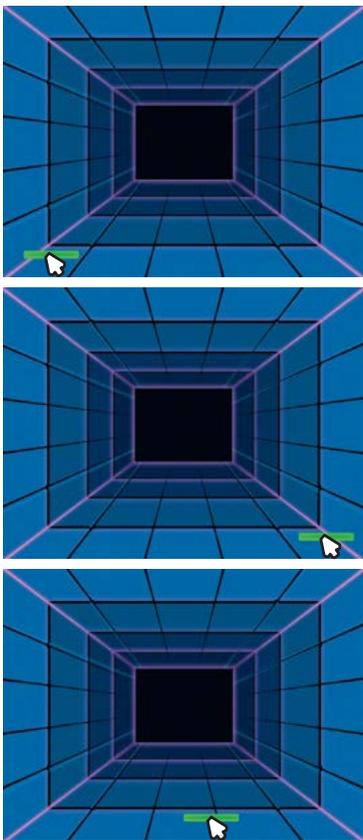


imposta la direzione iniziale della palla.



Muovi la Racchetta

Controlla la racchetta muovendo il mouse

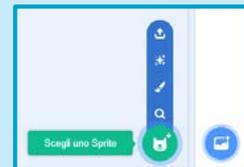


Muovi la Racchetta

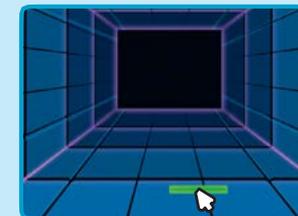
scratch.mit.edu/pong

PER INIZIARE

Seleziona la Racchetta.



Trascina la racchetta nella parte inferiore dello Stage.



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Inserisci il blocco x del mouse dentro il blocco vai dove x.

PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



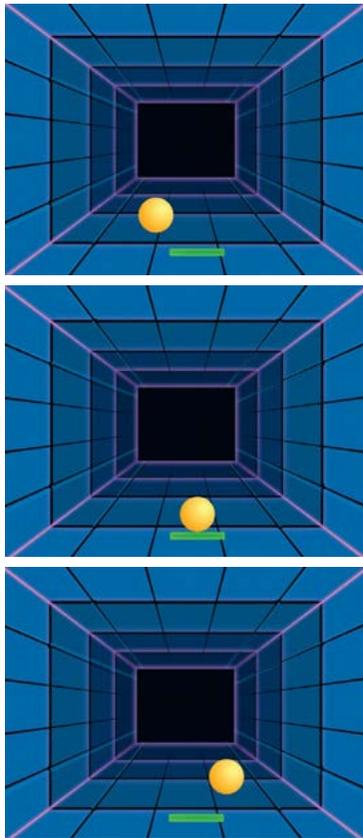
Muovi il mouse per muovere la racchetta. Su un tablet, usa direttamente il tuo dito.

SUGGERIMENTO

x del mouse cambia man mano che muovi il puntatore del mouse in giro per lo Stage.

Rimbalza sulla Racchetta

Fai rimbalzare la palla sulla racchetta.



Crea il Gioco Pong

3

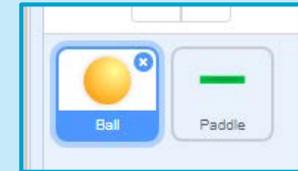


Rimbalza sulla Racchetta

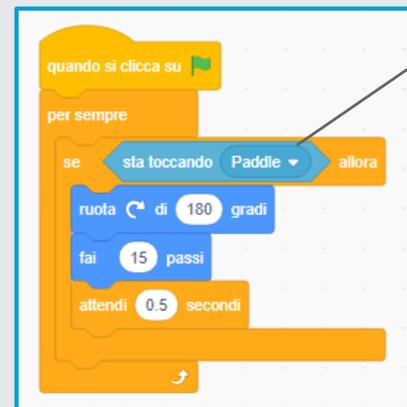
scratch.mit.edu/pong

PER INIZIARE

Clicca per selezionare lo sprite Ball.



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Scegli lo sprite Paddle dal menu.

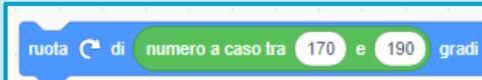
PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



SUGGERIMENTO

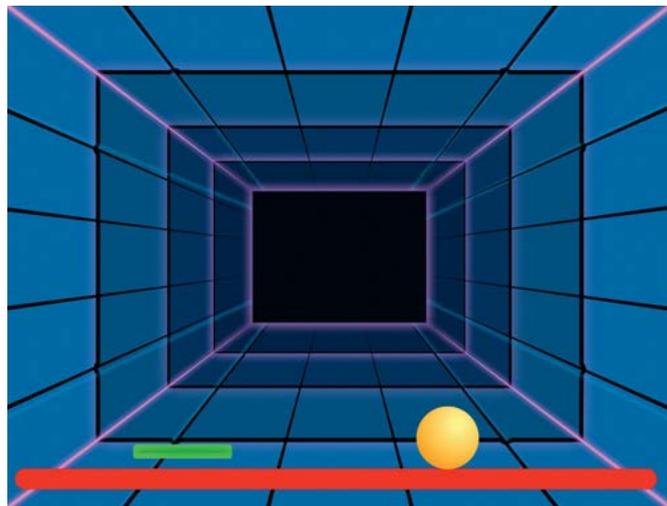
Inserisci il blocco numero a caso per far rimbalzare la palla in direzioni diverse.



Usa numeri vicini a 180.

Game Over

Interrompi il gioco se la palla tocca la linea rossa.



Crea il Gioco Pong

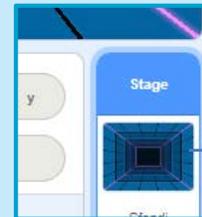
4



Game Over

scratch.mit.edu/pong

PER INIZIARE



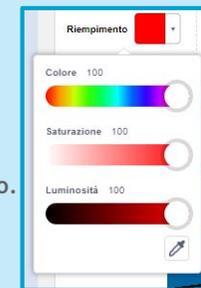
Clicca per selezionare lo Stage.

Poi clicca sulla linguetta sfondi.

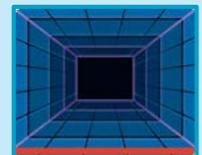


Scegli lo strumento linea.

Scegli il colore rosso.

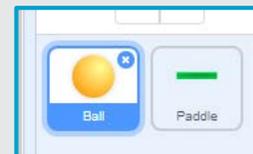


Disegna una linea in basso.



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Clicca per selezionare la palla.



Per scegliere il colore clicca su questo ovale.



Clicca sulla linguetta codice.



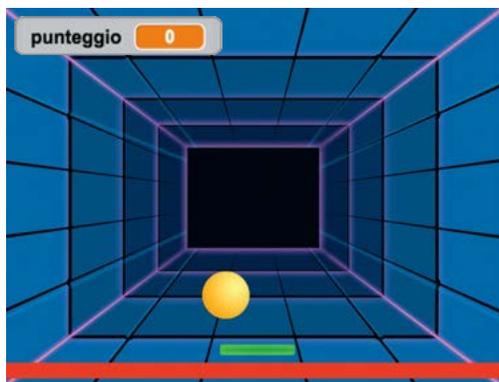
PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



Guadagna Punti

Aggiungi un punto ogni volta che tocchi la palla con la racchetta.



Crea il Gioco Pong

5

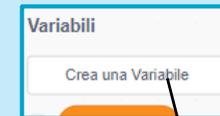
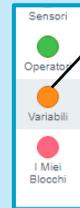


Guadagna Punti

scratch.mit.edu/pong

PER INIZIARE

Scegli Variabili.



Clicca sul bottone Crea una Variabile.



Chiama questa variabile punteggio e poi clicca su OK.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Aggiungi questo blocco.

SUGGERIMENTO



Usa il blocco *porta punteggio* per azzerare il punteggio quando clicchi sulla bandiera verde.

Vinci la Partita

Quando guadagni abbastanza punti mostra un messaggio di vittoria!



Crea il Gioco Pong

6



Vinci la Partita

scratch.mit.edu/pong

PER INIZIARE

Clicca sul pennello per disegnare un nuovo sprite.



Usa lo strumento Testo per scrivere un messaggio come "Hai vinto!"



Puoi cambiare font, colore, dimensione e stile.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Clicca su Codice



Inserisci il blocco punteggio.

PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



Gioca fino a quando non guadagni abbastanza punti per vincere!