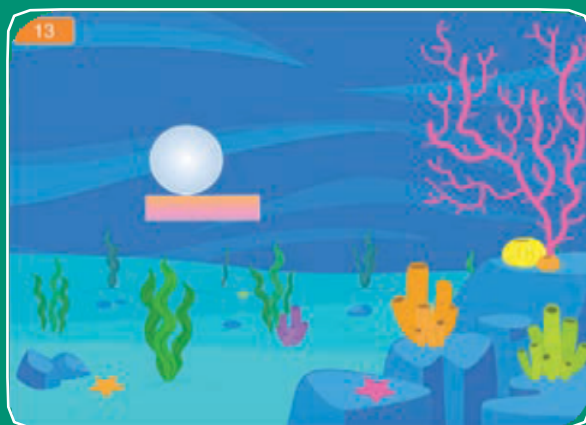
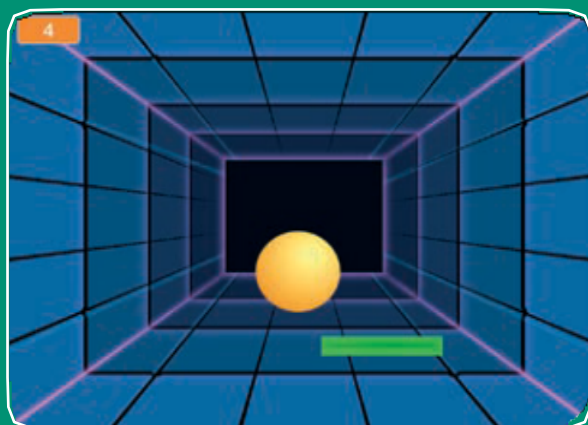


Ping Pong



Stwórz grę, w której będziesz odbijać
piłeczkę i zdobywać punkty.

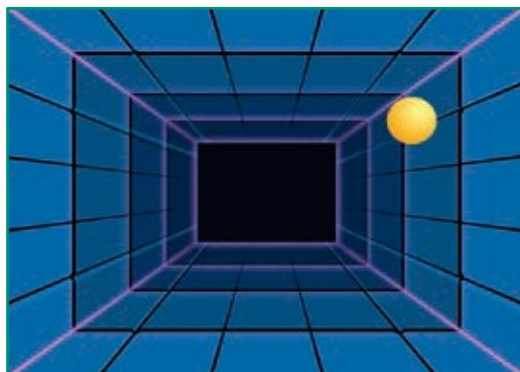
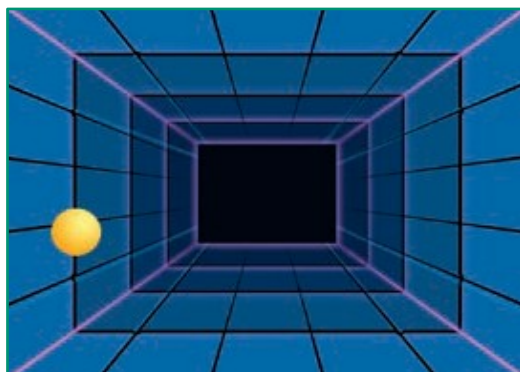
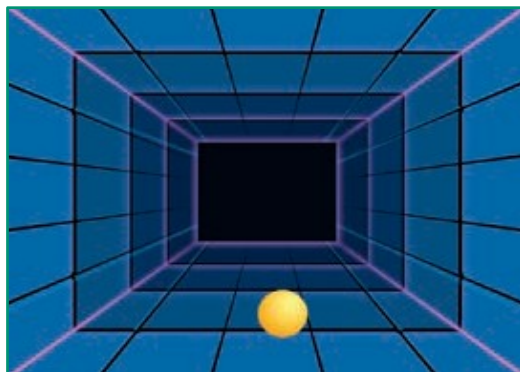
Ping Pong

Użyj kart w następującej kolejności:

1. Odbijaj piłeczkę.
2. Poruszaj paletką.
3. Odbijaj piłkę paletką.
4. Koniec gry.
5. Licz punkty.
6. Wygrana!

Odbijaj piłeczkę

Spraw aby piłka poruszając się po scenie odbijała się od ścian.



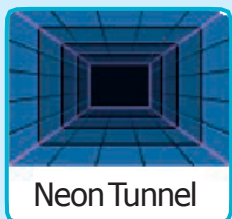
Odbijaj piłeczkę

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



Wybierz tło.



Neon Tunnel



Dodaj duszka -
piłkę.

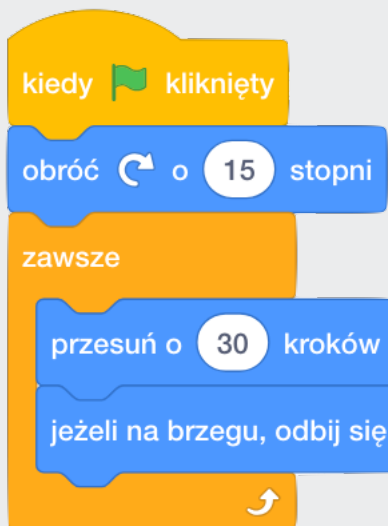


Ball

DODAJ KOD



Ball



Wpisz większą
liczbę, aby
przyspieszyć lot
piłki.

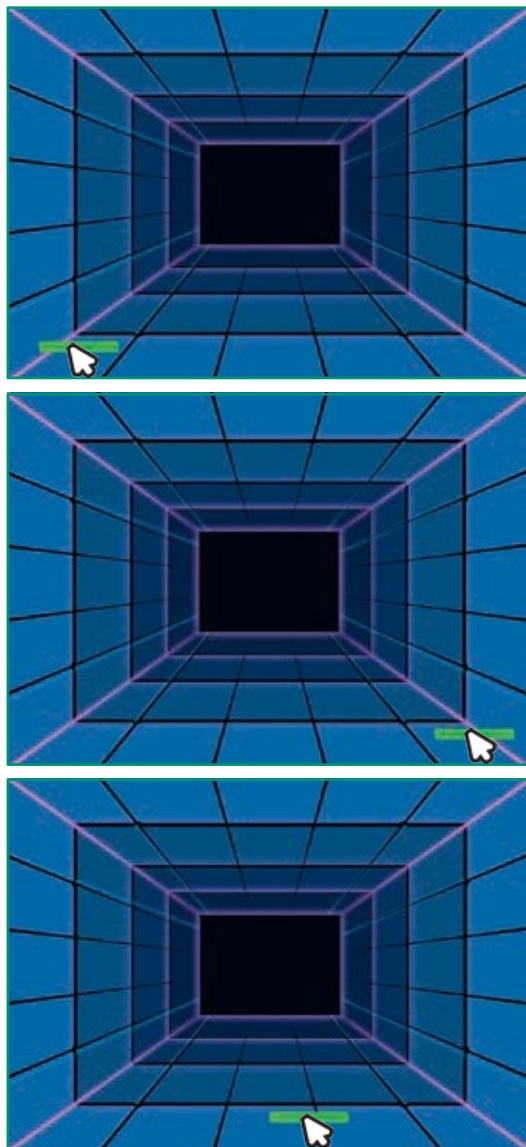
WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę.



Poruszaj paletką

Kontroluj paletkę poruszającą się
za kursorem myszy.



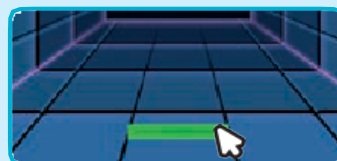
Poruszaj paletką

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ

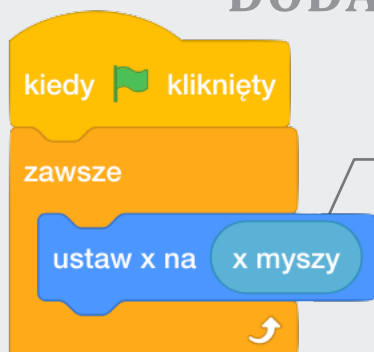
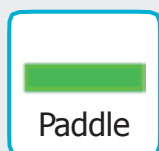


Dodaj duszka, którym będziesz odbijać piłkę.



Przeciągnij paletkę na dół sceny.

DODAJ KOD



Wstaw bloczek „x myszy” do bloczka „ustaw x na”



WYPRÓBUJ

Kliknij flagę, aby wypróbować.

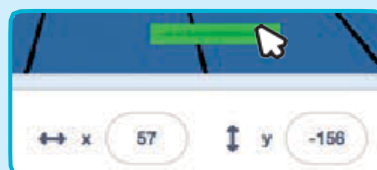


Przesuwaj kursor myszy, aby poruszać paletką.



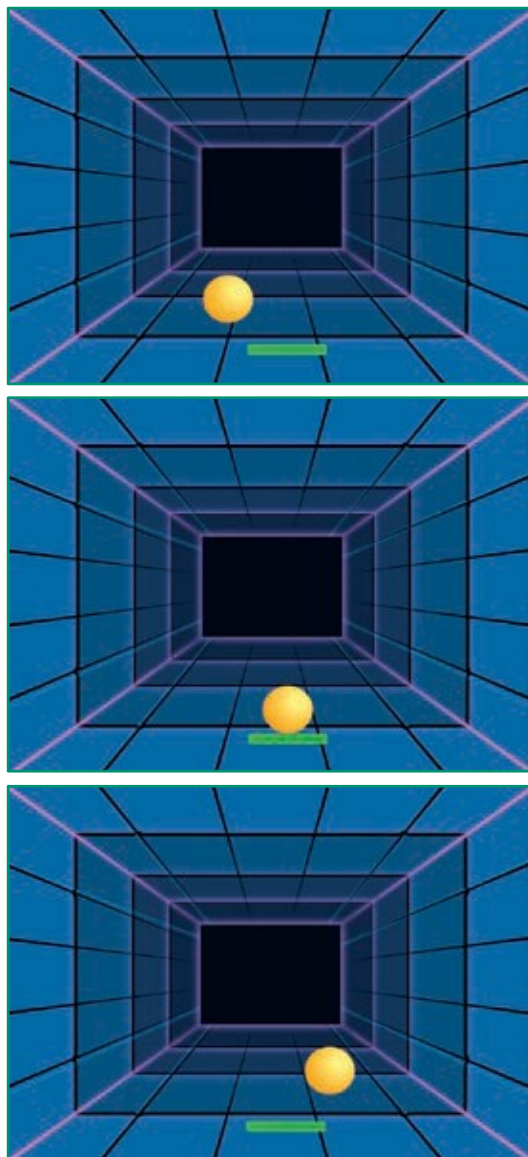
WSKAZÓWKA

Możesz obserwować pozycję x swojej paletki zmieniającą się podczas poruszania nią po scenie.



Odbijaj piłkę paletką

Spraw, aby piłka odbijała się od paletki.

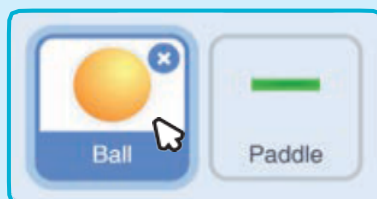


Odbijaj piłkę paletką

scratch.mit.edu

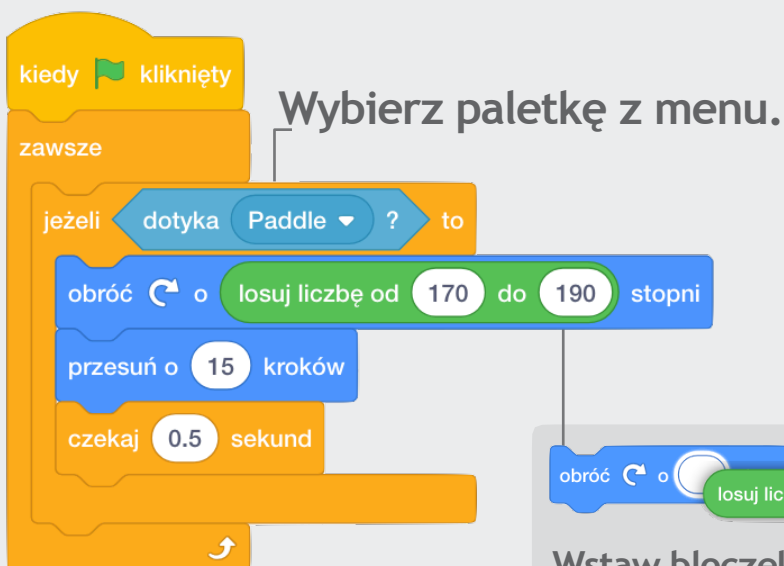
PRZYGOTUJ

Kliknij duszka Piłkę
aby ją zaznaczyć.



DODAJ KOD

Dodaj nowy skrypt duszkowi Piłce.



Wstaw bloczek „losuj...” do
bloczka obróć i wpisz
zakres od 170 do 190.

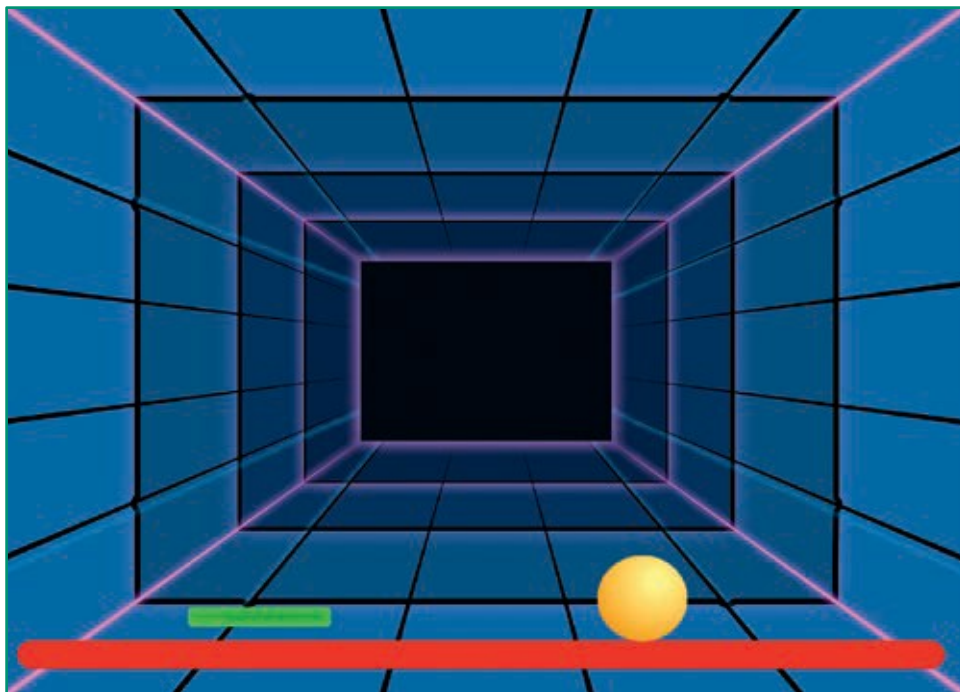
WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę żeby
wypróbować.



Koniec gry

Zatrzymaj grę, kiedy piłka dotknie czerwonej linii.



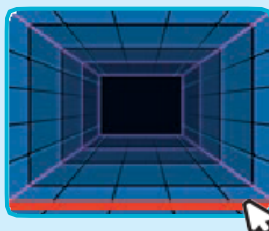
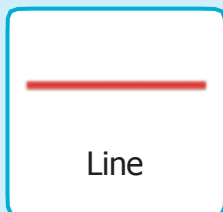
Koniec gry

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ

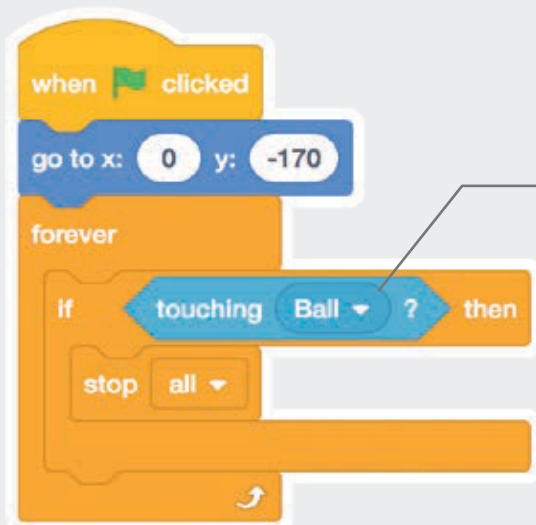
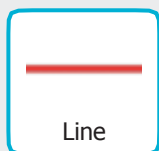


Wybierz duszka o nazwie Linia.



Przenieś linię na sam dół strony.

DODAJ KOD



Wybierz piłkę z menu.

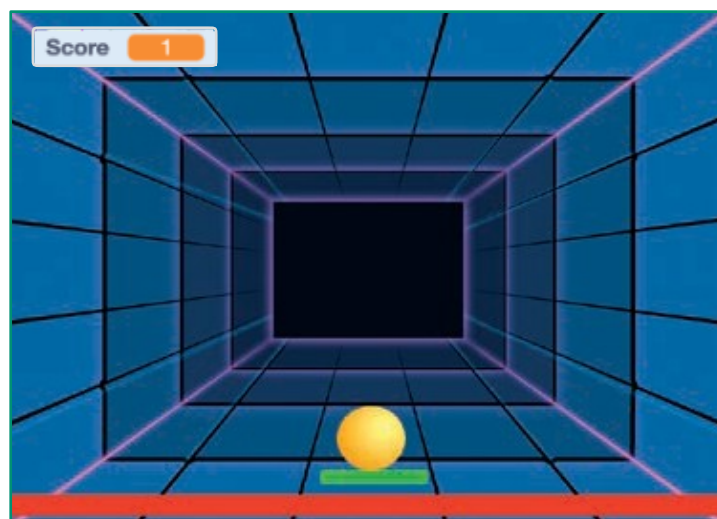
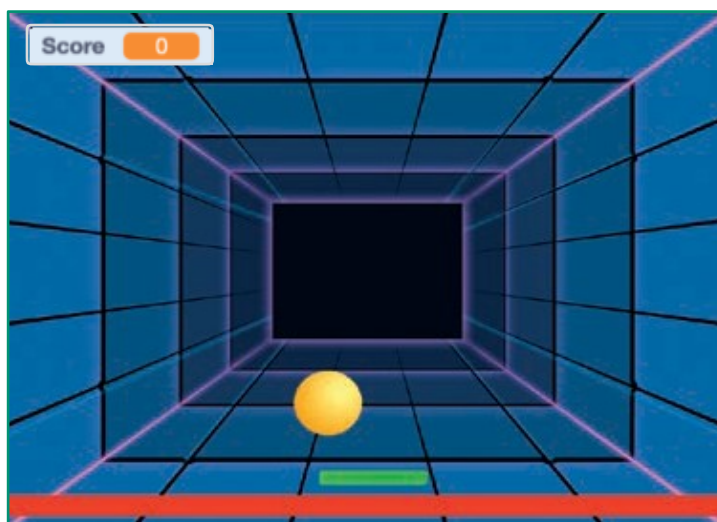
WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę.



Licz punkty

Naliczaj punkty, za każdym razem
kiedy odbijesz piłkę.



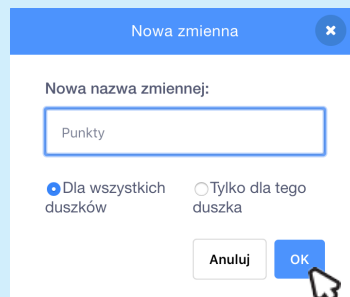
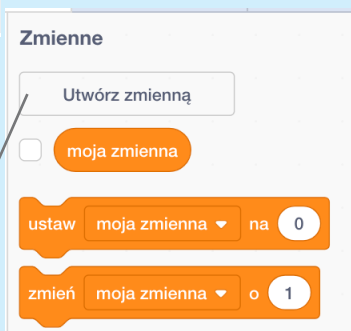
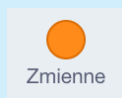
Licz punkty

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ

Wybierz
Zmienne.

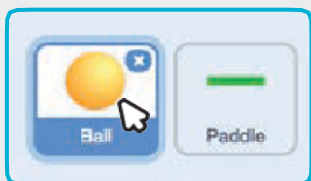
Kliknij Utwórz
zmienną.



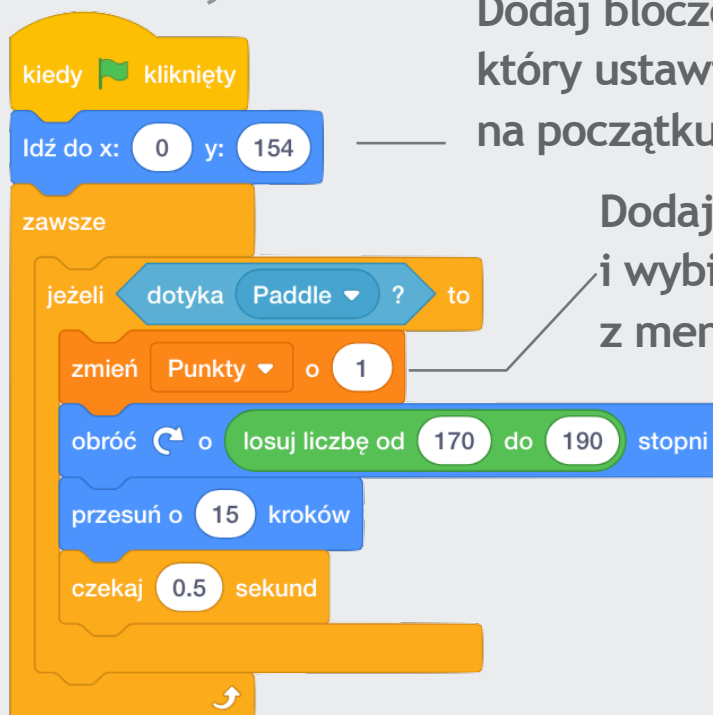
Nazwij zmienną -
Punkty i kliknij OK.

DODAJ KOD

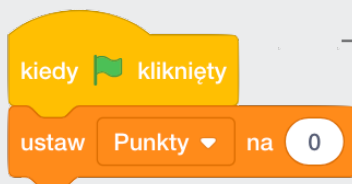
Kliknij duszka
Piłkę, aby go
zaznaczyć.



Dodaj bloczek,
który ustawi piłkę
na początku gry.



Dodaj ten bloczek
i wybierz Punkty
z menu.



Użyj tego bloczka, aby
zresetować punkty na
początku gry.

Wygrana!

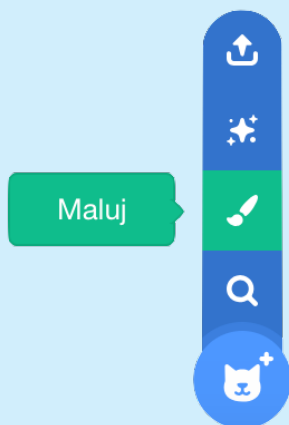
Kiedy gracz osiągnie określoną liczbę punktów, wyświetli się wiadomość.



Wygrana!

scratch.mit.edu

PRZYGOTUJ



Kliknij ikonę Pędzel, aby dodać nowego duszka.

Użyj edytora graficznego, aby stworzyć duszka z napisem „Wygrana!”

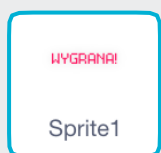


Możesz zmienić kolor, czcionkę i rozmiar napisu.

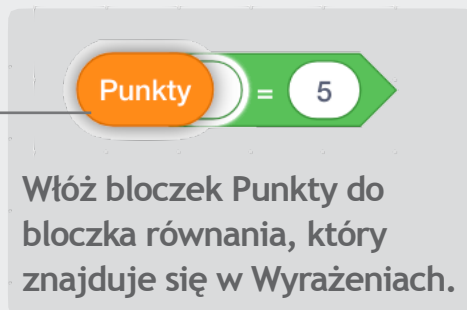
DODAJ KOD



Kliknij zakładkę Skrypt.



Wpisz liczbę punktów, które trzeba osiągnąć, aby wygrać.



Włóż bloczek Punkty do bloczka równania, który znajduje się w Wyrażeniach.

WYPRÓBUJ

Kliknij zieloną flagę.



Graj, aż zdobędziesz określoną liczbę punktów.