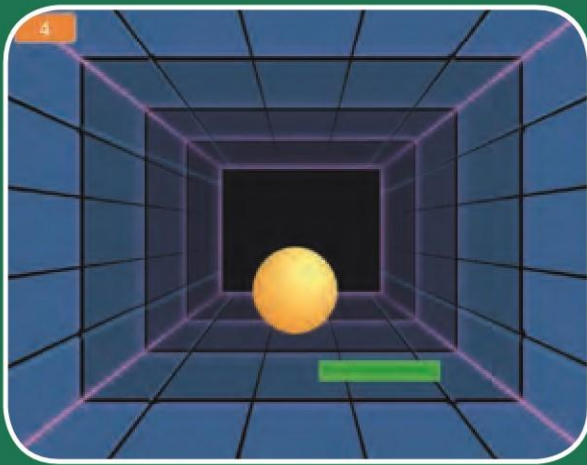


# Pong-spel



Välj instrument, lägg till ljud och använd tangenter för att skapa musik.

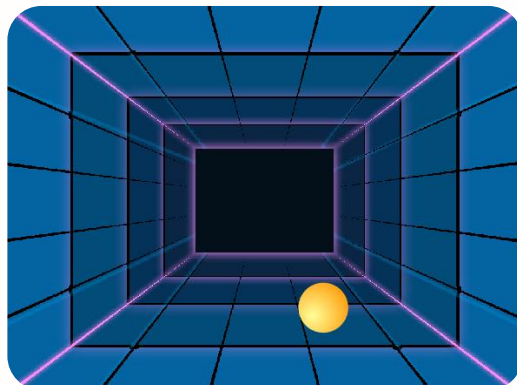
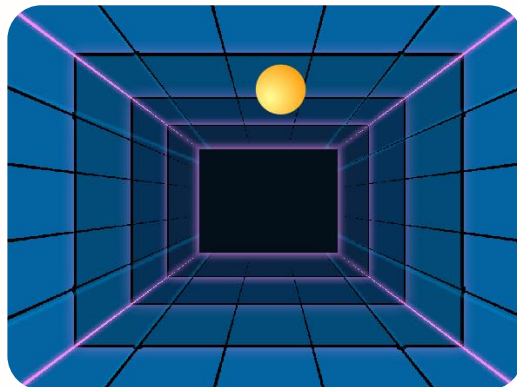
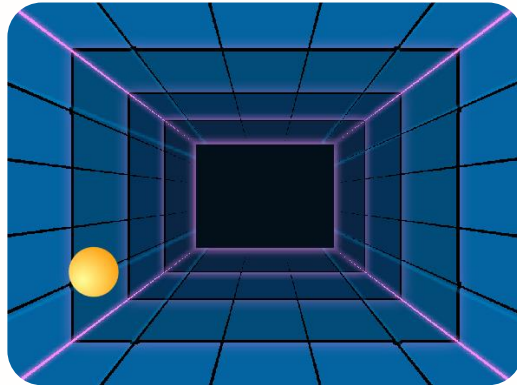
# Skapa ett spel

Prova dessa kort i denna ordning:

- Studsa runt
- Flytta paddeln
- Studsa på paddeln
- Game over
- Få poäng
- Vinn spelet

# Studsas runt

Få bollen att röra på sig



# Studsarunt

scratch.mit.edu

## FÖRBEREDELSE



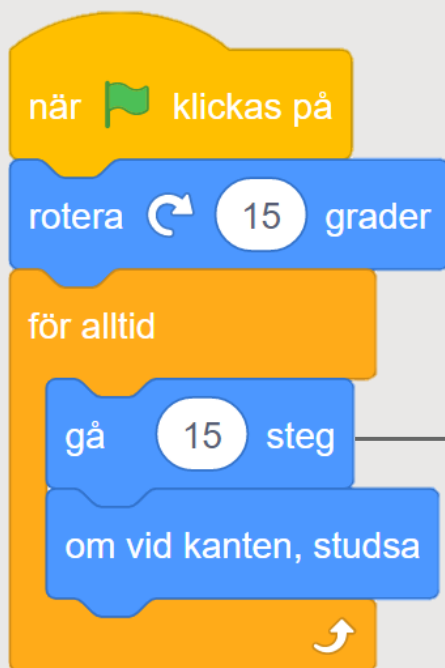
Välj en  
bakgrund.



Välj en  
sprajt.



## LÄGG TILL KOD



Skriv ett större nummer  
för att öka farten.

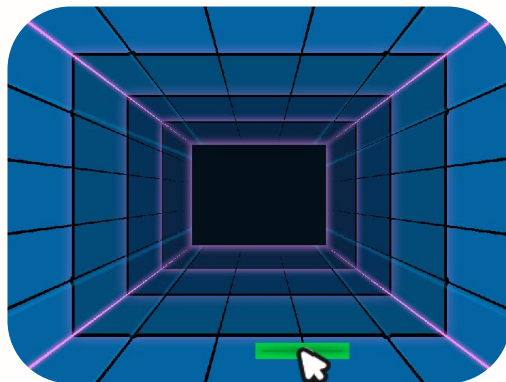
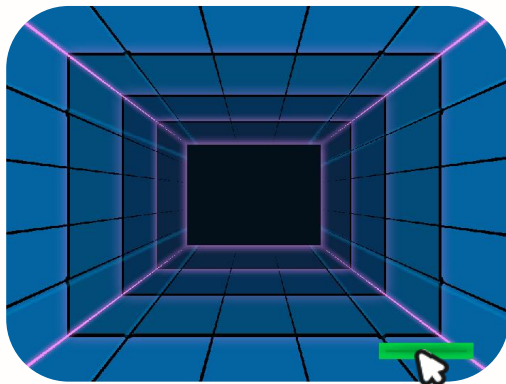
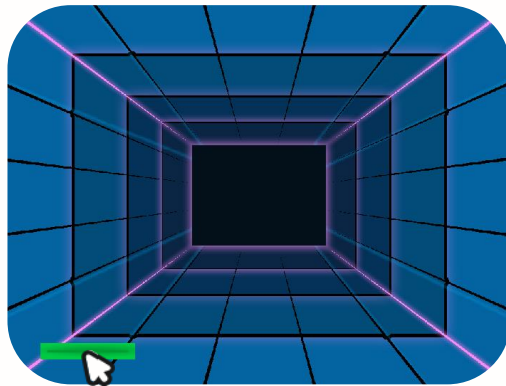
## TESTA



Klicka på flaggan för att starta.

# Flytta paddeln

Styr paddeln genom att flytta  
på muspekaren



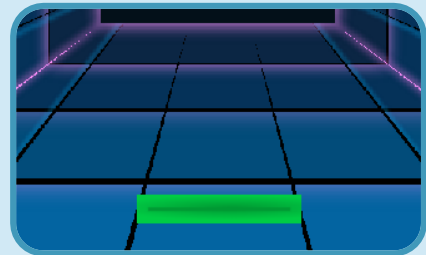
# Flytta paddeln

scratch.mit.edu

## FÖRBEREDELSE

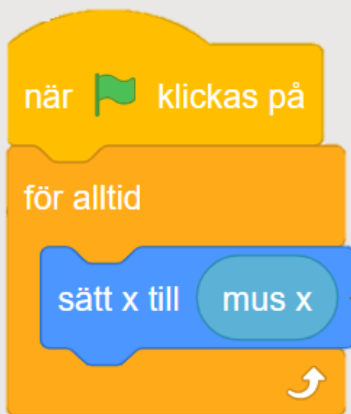


Välj en sprajt.



Dra din paddel till botten av scenen.

## LÄGG TILL KOD



Infoga mus x-blocket i sätt x till-blocket.



## TESTA



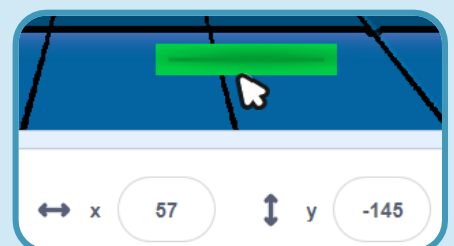
Klicka på flaggan för att starta.



Rör på muspekaren för att röra på paddeln.

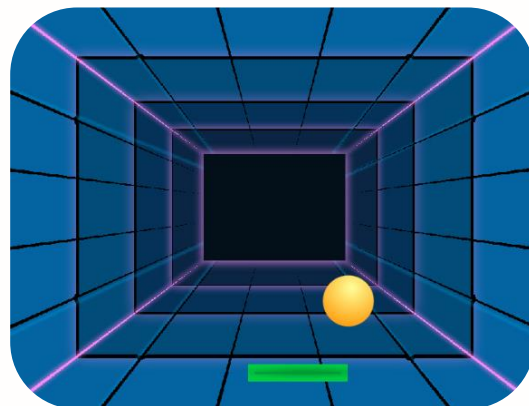
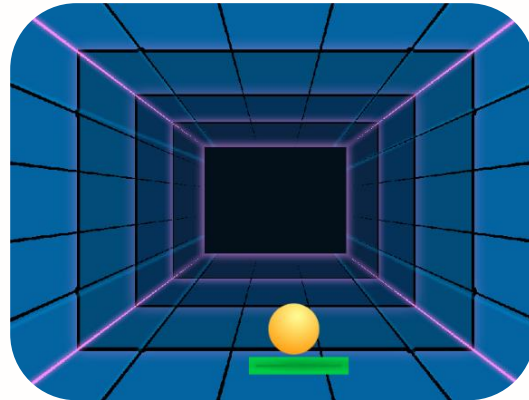
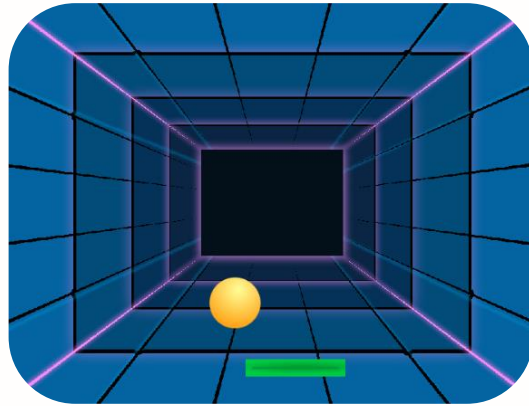
## TIPS

Du kan se paddelns x-position ändras när du drar muspekaren över skärmen.



# Studsa på paddeln

Få bollen att studsa av paddeln

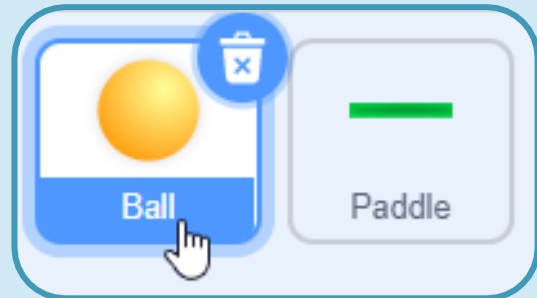


# Studsas på paddeln

scratch.mit.edu

## FÖRBEREDELSE

Klicka på Ball-sprajten.



## LÄGG TILL KOD

Lägg till den här nya bunten med block i din Ball-sprajt.

A screenshot of Scratch code blocks for the Ball sprite. The code starts with a 'när flaggan klickas på' (when green flag clicked) block, followed by a 'för alltid' (forever) loop. Inside the loop, there is an 'om rör vid Paddle?' (if touching Paddle?) block. If true, the code executes three blocks: 'rotera slumpantal 170 till 190 grader' (rotate random number from 170 to 190 degrees), 'gå 15 steg' (move 15 steps), and 'vänta 0.5 sekunder' (wait 0.5 seconds). A callout box points to the 'rotera' block with the text: 'Infoga slumpantal-blocket och skriv in 170 till 190.' (Insert the random number block and enter 170 to 190.)

när flaggan klickas på

för alltid

om rör vid Paddle? då

rotera slumpantal 170 till 190 grader

gå 15 steg

vänta 0.5 sekunder

Infoga slumpantal-blocket och skriv in 170 till 190.

rotera slumpantal 170 till 190

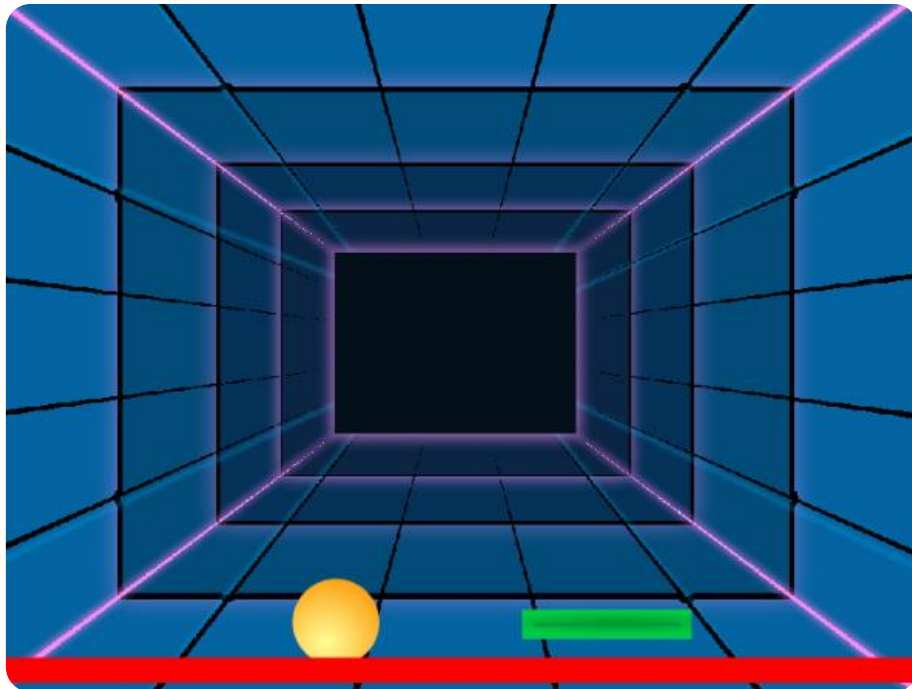
## TESTA



Klicka på flaggan för att starta.

# Game Over

Stoppa spelet om bollen träffar  
den röda linjen



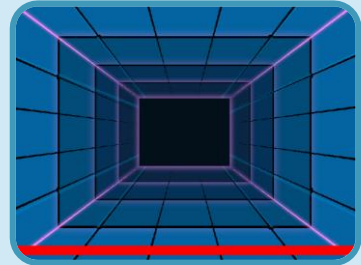
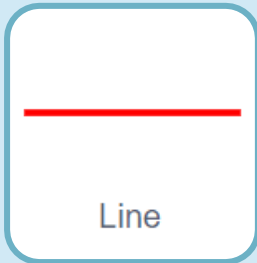
# Game Over

scratch.mit.edu

## FÖRBEREDELSE



Välj en sprajt.



Dra linjen till botten av scenen.

## LÄGG TILL KOD



Välj Ball från menyn.

Infoga rör vid-blocket.



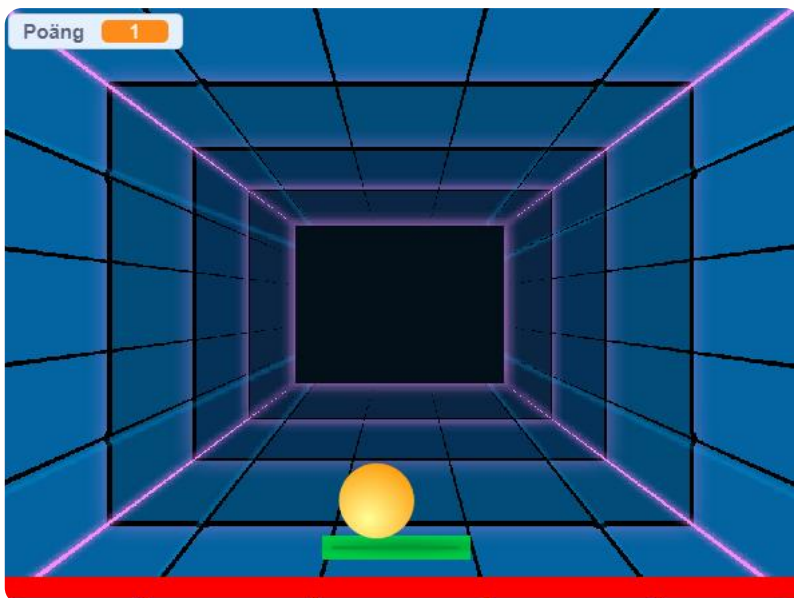
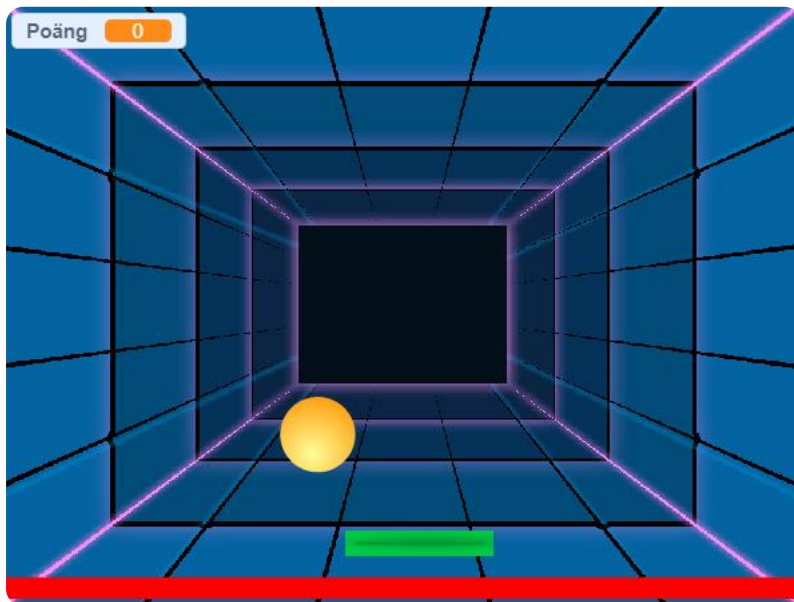
## TESTA



Klicka på flaggan för att starta.

# Få poäng

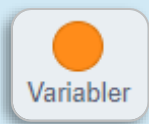
Få poäng varje gång du träffar bollen med paddeln



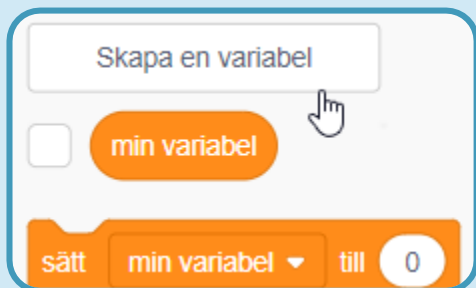
# Få poäng

scratch.mit.edu

## FÖRBEREDELSE



Välj Variabler

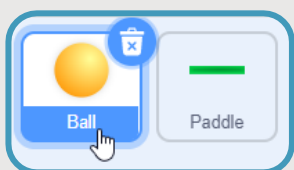


Klicka på **Skapa en variabel**-knappen



Döp variabeln till **Poäng** och tryck OK

## LÄGG TILL KOD



Klicka på Ball-sprajten.

Lägg till detta block för att nollställa poängen.

Välj **Poäng** från rullisten.



Lägg till detta block för att öka poängen.

# Vinn spelet

Få ett vinstmeddelande när du får tillräckligt med poäng

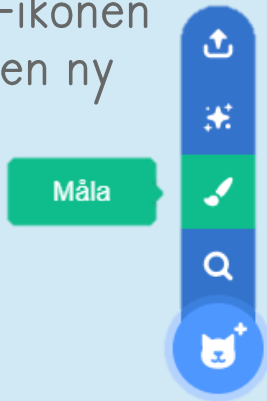


# Vinn spelet

scratch.mit.edu

## FÖRBEREDELSE

Klicka på Måla-ikonen för att skapa en ny sprajt.



Använd text-verktyget för att skriva ett meddelande.



Du kan ändra teckensnitt, färg, storlek och stil.

## LÄGG TILL KOD



Göm meddelandet vid start.



Infoga Poäng-blocket inuti lika med-blocket från Operatorer.

Infoga sedan lika med-blocket i vänta tills-blocket.

## TESTA



Klicka på flaggan för att starta.