

Fes una Targeteta



1. Plega-la per la meitat

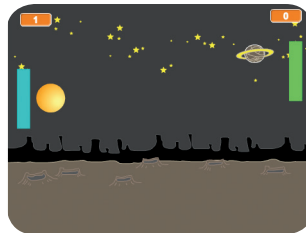
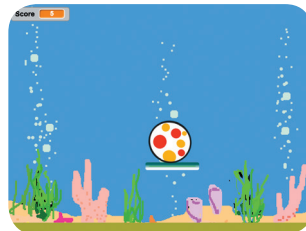
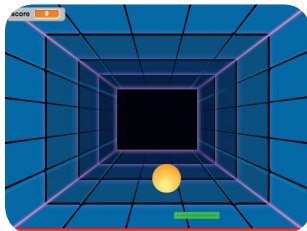


2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Targetes del Joc del Pong



Crea el joc d'una pilota que rebota
amb sons, punts, i altres efectes.

Targetes del Joc del Pong

Utilitza les targetes en aquest ordre:

- 1 Rebota per tot arreu
- 2 Mou la Pala
- 3 Rebota a la Pala
- 4 Final de la partida
- 5 Aconsegueix Punts
- 6 Guanya el Joc

Fes una Targeteta



1. Plega-la per la meitat



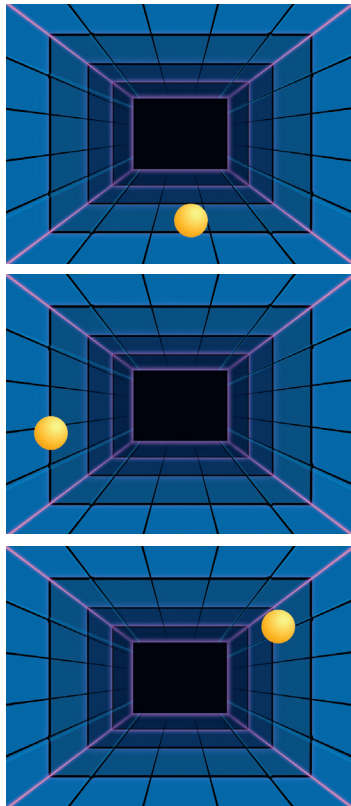
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Rebota per to Arreu

Fes que una pilota reboti per tot l'Escenari.



Joc del Pong

1

Scratch

Rebota per tot Arreu

scratch.mit.edu/pong

PREPARA-HO

Escull un fons.

Nou fons:

neon tunnel

Tria una pilota.

Nou Personatge:

Ball

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

quan la bandera es premi

Estableix la posició inicial.

vés a x: 0 y: 160

apunta en direcció 45

Escriu la direcció inicial.

per sempre

mou-te 15 passos

rebotar en tocar una vora

Escriu un número més alt per a anar més ràpid.

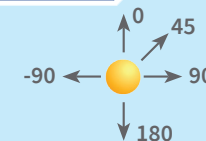
PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



AJUDA EXTRA

apunta en direcció estableix la direcció de la pilota.



Fes una Targeteta



1. Plega-la per la meitat



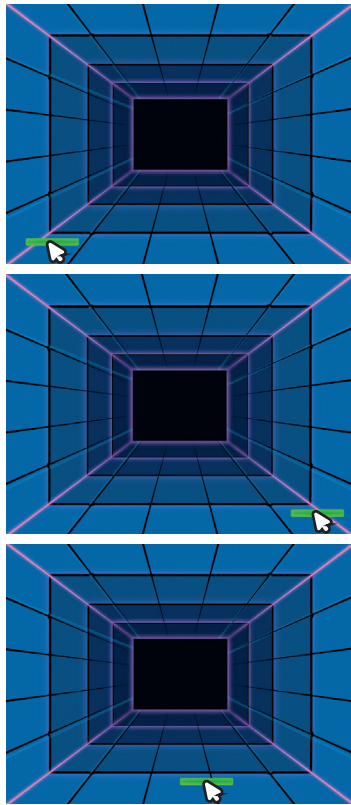
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Mou la Pala

Controla una pala movent el ratolí.



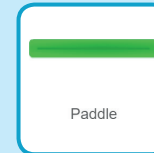
Mou la Pala

scratch.mit.edu/pong

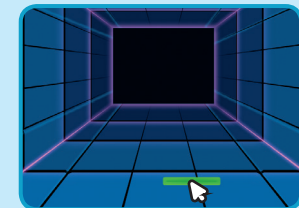
PREPARA-HO

Tria una pala.

Nou Personatge:



Arrosega la pala a la part inferior de l'Escenari.



AFEGEIX AQUESTS BLOCS

quan la es premi

per sempre

assigna el valor **ratolí x** a **x**

Afegeix el bloc **ratolí x** a el bloc **assigna el valor a x**.

PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Mou el ratolí per a moure la pala.

AJUDA EXTRA

ratolí x va canviant al mateix temps que mous el ratolí per l'Escenari.

Fes una Targeteta



1. Plega-la per la meitat



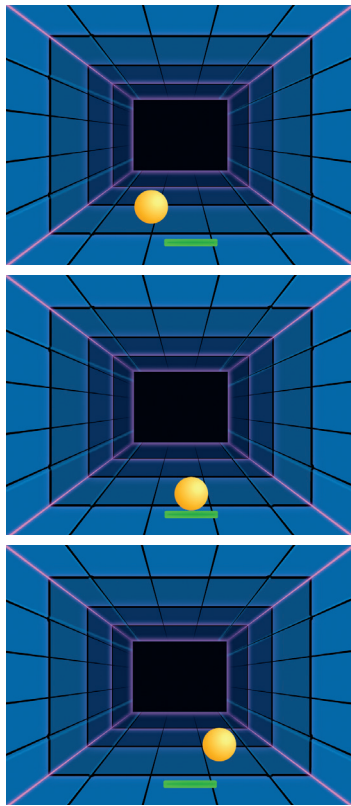
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Rebota a la Pala

Fes que la pilota reboti a la pala.

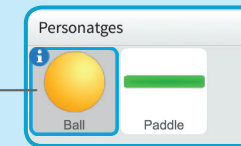


Rebota a la Pala

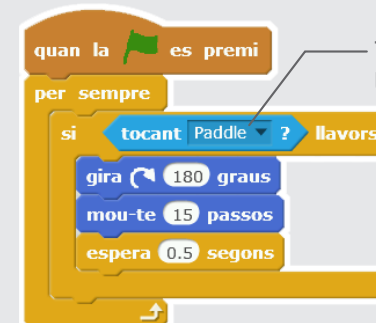
scratch.mit.edu/pong

PREPARA-HO

Clica per a seleccionar la **Pilota**.



AFEGEIX AQUESTS BLOCS



Tria el personatge de la **Pala** del menú.

PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



AJUDA EXTRA

Insereix un bloc **tria a l'atzar** per fer que la pilota reboti en diferents direccions.



Utilitza nombres propers al 180.

Fes una Targeteta



1. Plega-la per la meitat



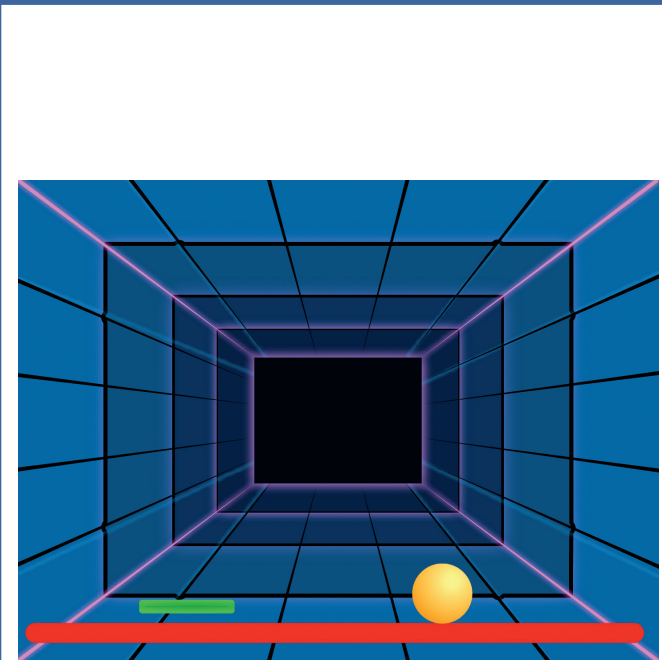
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Final de la Partida

Atura el joc si la pilota toca la línia vermella.



Joc del Pong

4

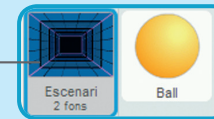
SCRATCH

Final de la Partida

scratch.mit.edu/pong

PREPARA-HO

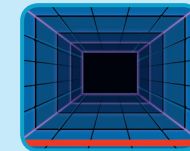
Clica per a seleccionar el Fons.



Després, clica la pestanya Fons.



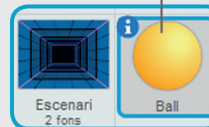
Tria l'eina Línia i escull el color vermell.



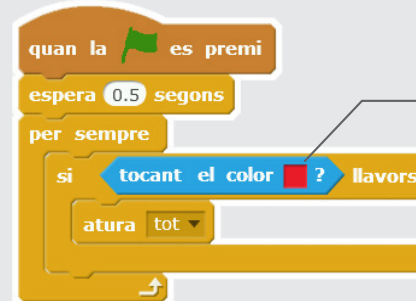
Dibuixa una línia a la part inferior. (Per a dibuixar una línia recta, mantingues premuda la tecla Shift mentre dibuixes la línia).

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica per a seleccionar la pilota.



Clica la pestanya Programes.



Per a triar el color, clica aquest requadre i després clica la línia vermella a l'Escenari.

PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Fes una Targeteta



1. Plega-la per la meitat



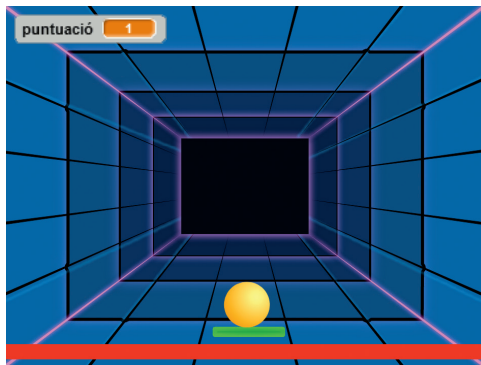
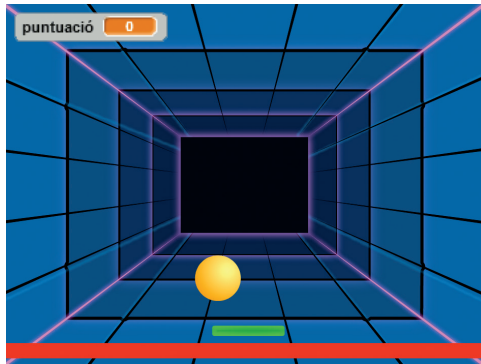
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Aconsegueix Punts

Afegeix un punt cada vegada que toquis la pilota amb la pala.



Aconsegueix Punts

scratch.mit.edu/pong

PREPARA-HO

Selecciona **Dades**.



Clica el botó **Crea una Variable**.

Nova Variable

Nom de la Variable: puntuació

Per a tots els personatges

D'acord Cancel·la

Anomena aquesta variable **puntuació** i clica **D'Acord**.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS



quan la es premi

per sempre

si **tocant Paddle ? llavors**

augmenta puntuació en 1

gira 180 graus

mou-te 15 passos

espera 0.5 segons

Afegeix aquest bloc.

AJUDA EXTRA

Utilitza el bloc **assigna a puntuació el valor 0** per a posar la puntuació a 0 a l'inici.

quan la es premi

assigna a puntuació el valor 0

Fes una Targeteta



1. Plega-la per la meitat



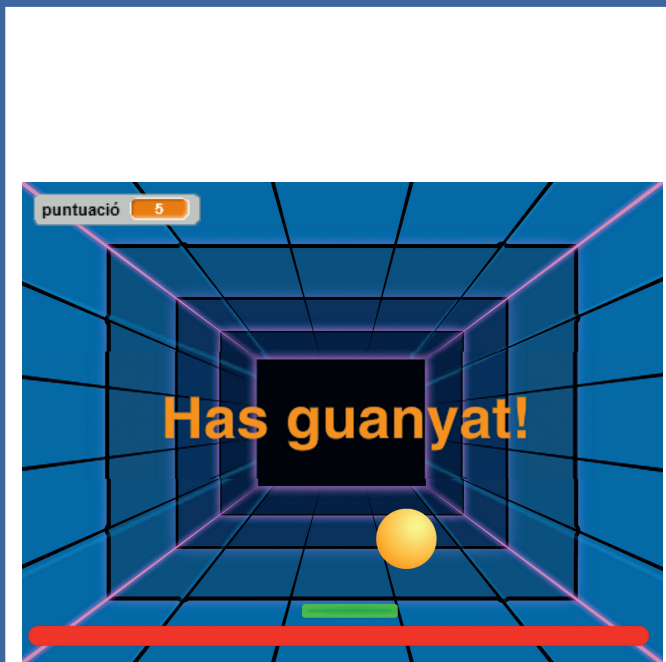
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Guanya el Joc

Fes aparèixer un missatge de victòria quan s'aconsegueixin prou punts.



Joc del Pong

6



Guanya el Joc

scratch.mit.edu/pong

PREPARA-HO

Clica el pinzell per a dibuixar un nou personatge.

Nou Personatge:   

Mode Mapa de bits

Converteix a vectorial

Clica el botó **Convertir a vectorial**.

Utilitza l'eina **Text** per a escriure un missatge del tipus "Has guanyat!".

Has guanyat!

Pots canviar el color, tamany i estil de la font.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica la pestanya **Programes**.



Insereix el bloc **puntuació**.

PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Juga fins a que aconseguis prou punts per a guanyar!