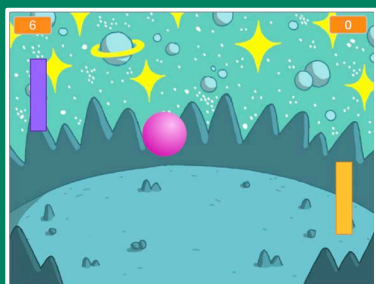
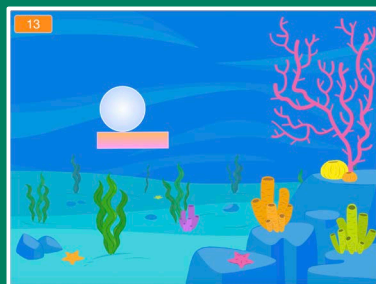
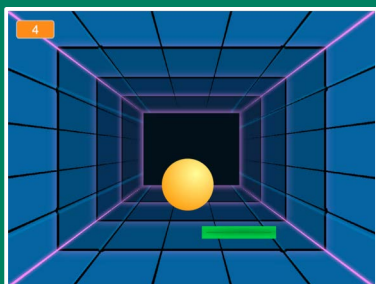


Pong Speelkaarten



Maak een kaatsbal spel en
scoor punten om te winnen!

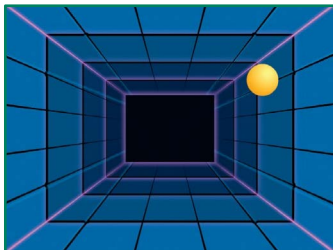
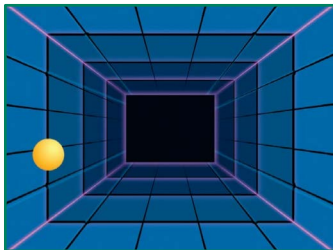
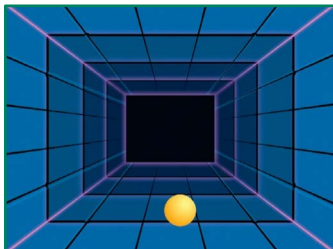
Pong Speelkaarten

Gebruik deze kaarten in de juiste volgorde:

1. Kaats rond
2. Beweeg het blad
3. Kaats van het blad
4. Game over
5. Scoor punten
6. Win het spel

Kaats rond

Laat een bal bewegen over het scherm.



Kaats rond

scratch.mit.edu

BEGIN



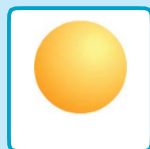
Kies een achtergrond



Neon Tunnel



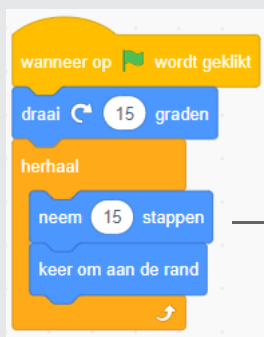
Kies een bal



VOEG DEZE CODE TOE



Ball



Geef een groter nummer in om sneller te bewegen.

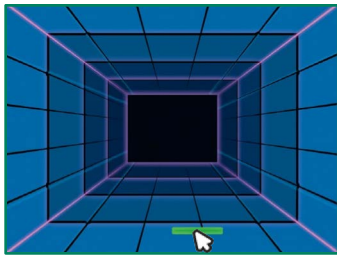
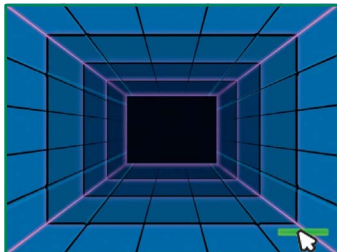
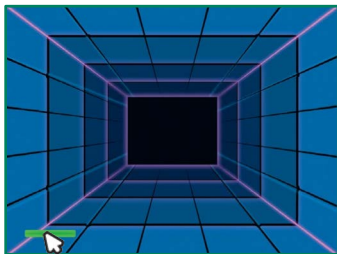
PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten



Beweeg het blad

Controleer een blad door
je muis te gebruiken.



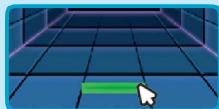
Beweeg het blad

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies een blad om de bal mee te raken zoals **Paddle**.



Sleep je blad dan onderaan je speelscherm.

VOEG DEZE CODE TOE



Voeg de **muis x** blok toe aan de **maak x** in blok.



PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten

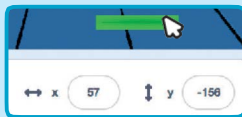


Beweeg met je muis om het blad te laten bewegen.



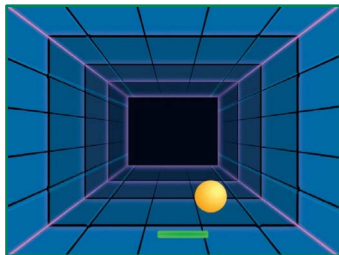
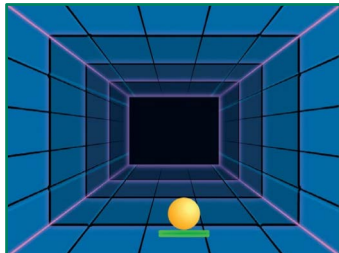
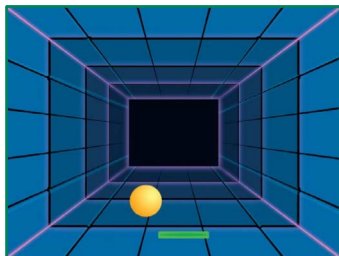
TIP

Je kan de positie van x zien veranderen als je je muis over het speelscherm beweegt.



Kaats van het blad

Laat je bal van het blad kaatsen.

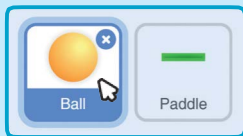


Kaats van het blad

scratch.mit.edu

BEGIN

Klik om de bal sprite te selecteren

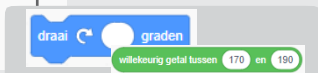


VOEG DEZE CODE TOE

Voeg deze blokkencode toe aan je Ball sprite.



Kies Paddle uit het menu



Voeg de kies willekeurig blok toe en typ er 170 tot 190 in

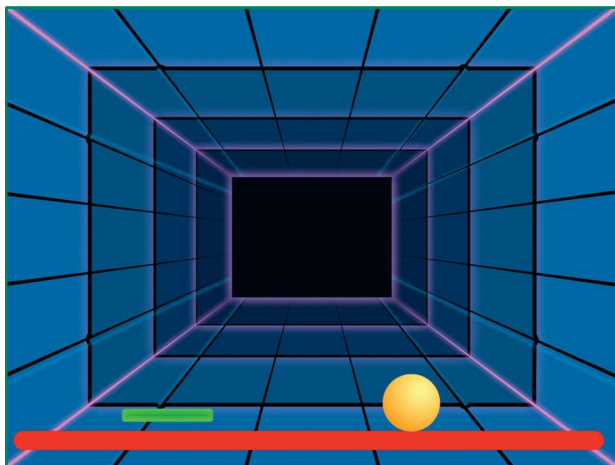
PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten



Game over

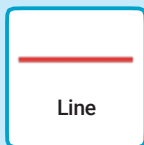
Stop het spel als de bal de rode lijn raakt.



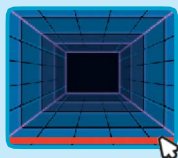
Game Over

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies de Sprite Line



Sleep de sprite Line naar de onderkant van je speelveld.

VOEG DEZE CODE TOE



Bepaal de positie van je sprite Line

Kies Ball uit het menu

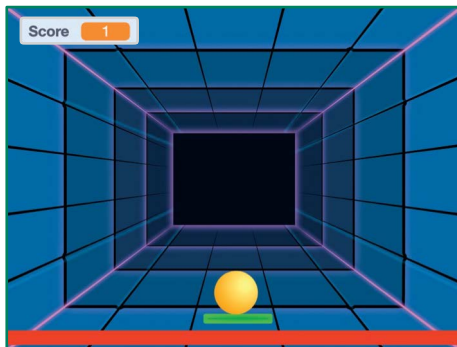
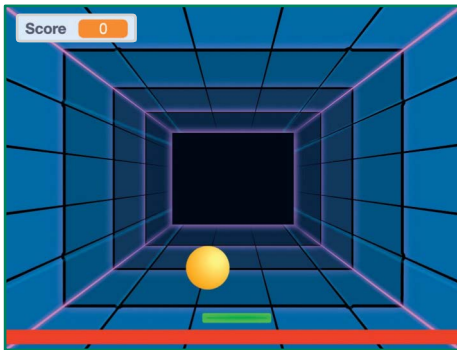
PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten



Score punten

Voeg een punt toe elke keer je bal het blad raakt.



Scoor punten

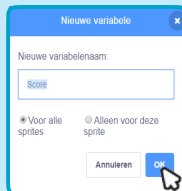
scratch.mit.edu

BEGIN

Kies Variabelen



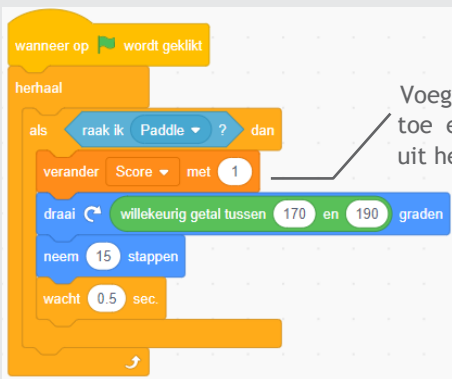
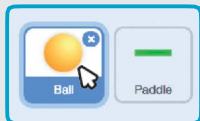
Klik op de Maak een variabele blok.



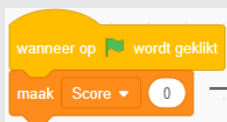
Noem deze variabele Score en klik op OK

VOEG DEZE CODE TOE

Klik om de Ball sprite te selecteren.



Voeg deze blok toe en kies Score uit het menu.



Gebruik deze blok om de score te resetten.
Kies score uit het menu.

Win het spel

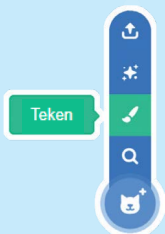
Krijg een overwinningsscherm wanneer je genoeg punten scoort!



Win het spel

scratch.mit.edu

BEGIN




Klik op het **teken** icoon om zelf een sprite te maken.

Gebruik de Tekst tab om een bericht te typen, zoals "You Won!"



Je kan het lettertype, kleur, grootte en stijl aanpassen.

VOEG DEZE CODE TOE

 Code Klik op de Code tab



Kies het aantal punten dat je nodig hebt om het spel te winnen.



Voeg de Score blok toe in de **gelijk aan** blijk uit de Operatoren categorie.

PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten.



Speel tot je genoeg punten hebt om te winnen!