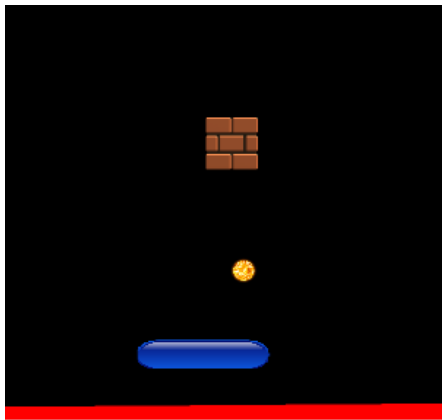


PINGPONG-SPEL IN SCRATCH

DE ONDERDELEN VAN HET SPEL



Voor dit spel heb je het volgende nodig:

- **Achtergrond** met aan de onderkant lava (rode streep). Als de bal deze raakt gaat je le=ven met 1 omlaag.
- Een **pingpongbatje**: deze kan van links naar rechts met de pijltjestoetsen. Deze weerkaatst de balt
- Een **balletje**, deze beweegt door het spel, en keert om aan de randen en het batje
- **Blokken**, deze moeten door de bal geraakt worden en verdwijnen dan. De score gaat omhoog. Hier zie je 1 blok. Begin daar mee, en als het script klaar is maak je er meer door de eertse te kopiëren.

Je kunt deze elementen zelf maken. Of het spel van atelierboukje remixen (pingpongLEEG).



HET BATJE: HEEN EN WEER



Maak dit script voor het batje, en test het

HET BALLETJE



Bij de start van het spel gaat de bal naar het batje

- Met <verander y> zorg je dat de bal op het batj
- De bal komt pas in beweging als je op de spatiebalk drukt
- Daarna beweegt het balletje en keert om aan de randen
- Test nu maar wat eer gebeurt

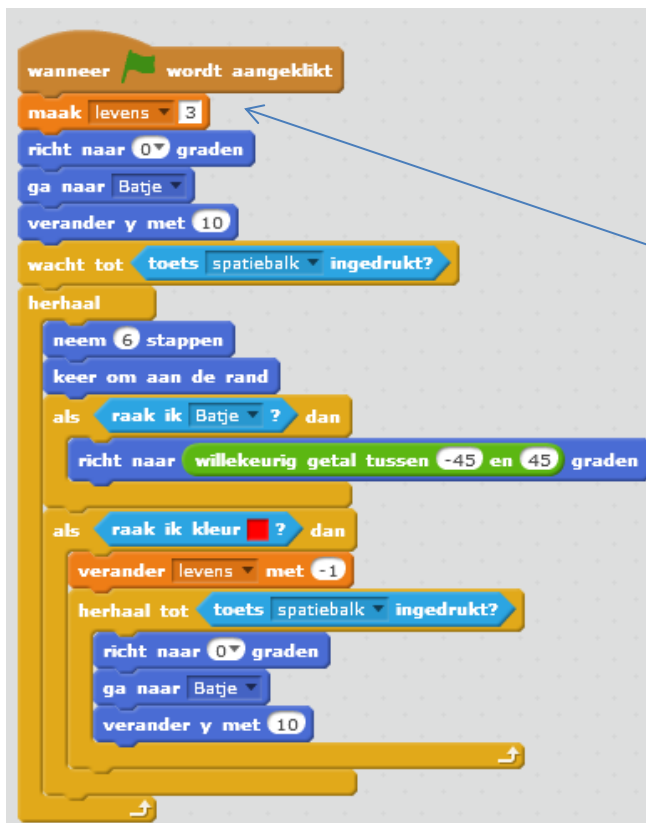
Het batje weerkaatst de bal



Het balletje wordt door het batje weerkaats. Daarvoor voeg je de **als <raak ik Batje>** toe aan het al bestaande script.

Test ook nu weer wat er gebeurt

In de Lava



Als het balletje de lava raakt, dan verlies je een leven. Daarvoor maak je de **variabele levens** aan. Dat doe je bij Data.

Deze variabele maak je bij de start van het spel 3



Je voegt de **<als raak ik kleur>** toe aan het bestaande script.

Op dat moment verander je leven met -1 En gaat het balletje terug naar het batje

Test ook nu weer wat er gebeurt

DE BLOKKEN RAKEN

Als het balletje de blokken raakt score je een punt.



Het balletje gaat dan van richting veranderen. Voeg daarvoor script <als raak ik kleur> toe aan de script van het balletje



Voor het blok maak je volgend script.

- Je maakt de variablele blokken, en zet deze op 0
- Bij start verschijnt het blok
- Wordt het blok geraakt, dan hoor je en geluid plop
- Je wacht even 0.1 sec
- Dan verdwijnt het blok
- En de score blokken verhoogt met 1

Wacht nog even met het kopiëren van dit blok als je nog GAMEOVER OF GEWONNEN WILT TOEVOEGEN

GAME OVER



Als het aantal levens is 0, dan verandert de achtergrond naar GameOver

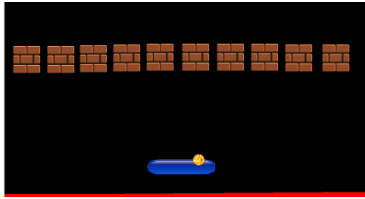
Daarvoor voeg je <als levens = 0> toe aan het script van de bal

Je gaat naar game over En het spel stopt



Bij het blok voeg je dit script toe.

Je kunt nu het blok kopiëren en elke blok op een eigen plek neerzetten.



Bij de achtergrond moet je nog aangeven dat het spel start met achtergrond backdrop1



GEWONNEN



Als je alle blokken hebt geraakt (bijv 10) dan heb je gewonnen. Maak daarvoor script van hiernaast.

Het spel is nu helemaal klaar.

Je kunt natuurlijk zelf nog kijken wat je kun veranderen.

Je kunt bijv nog een level maken waarbij de bal sneller gaat. Wat zou je daarvoor moeten doen?