|  |
| --- |
| Ping-Pong-Spiel |
| Vorbereitungen  1. Öffne Scratch <https://scratch.mit.edu/projects/editor>    2. Entferne die Katze.  3. Wähle das Bühnenbild **Wall 1** 4. Figur wählen: Suche in der Kategorie Sport und wähle den Tennisball aus. |
| 5. Der Tennisball soll gegen die Wand springen und dort abprallen.    **Anweisungen für den Tennisball:** |
| 6. Unser Tennisschläger ist ein Paddle.   Figur ***Paddle*** einfügen und an den unteren Rand setzen.  Das Paddle soll auf deine Mausbewegungen reagieren.  **Anweisungen für das Paddle:** |
| 7. Der Tennisball soll vom Paddle abprallen.    **Anweisungen für den Tennisball:** |
| 8. Jeder Treffer soll gezählt werden.     1. **Variable** erstellen: Neue Variable > ***Highscore*** 2. **Anweisungen für den Tennisball:**   Füge den Block  an der richtigen Stelle ein. |
| 9. Beim Neustart des Spiels soll der Punktestand auf null gesetzt werden. |
| 10. Ein zweites Bühnenbild für „Game over“ erstellen.  Wähle das Bühnenbild ***Hearts*** und schreibe „Game over“ hinein. |
| 11. Spielfeld nach unten begrenzen:    Füge eine rote Linie ein.    Setze die Linie an den unteren Rand. |
| 12. Sobald der Tennisball die rote Linie berührt, ist das Spiel verloren.      **Anweisungen für die Linie:** |
| 13. Spiel beenden. |
| 14. Projekt speichern. |