|  |
| --- |
| Ping-Pong-Spiel |
| Vorbereitungen1. 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.  |