

# Crea il Gioco Pong



Crea un gioco con una palla  
che rimbalza, aggiungi i  
suoni, il punteggio e altri  
effetti.

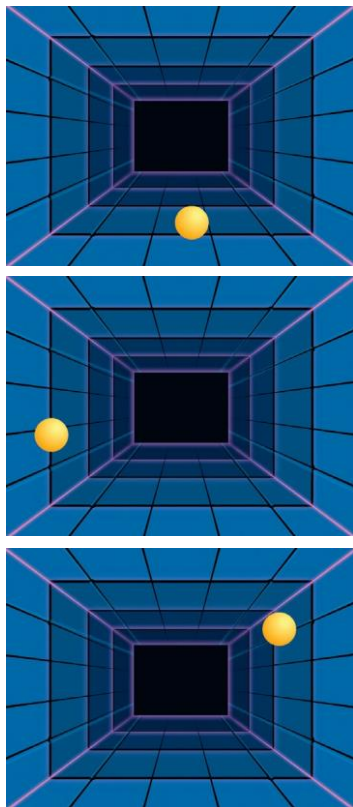
# Crea il Gioco Pong

Usa le card in questo ordine:

- 1 Muoviti e Rimbalza
- 2 Muovi la Racchetta
- 3 Rimbalza sulla Racchetta
- 4 Game Over
- 5 Guadagna Punti
- 6 Vinci la Partita

# Muoviti e Rimbalza

Fai muovere la palla in giro per lo Stage.

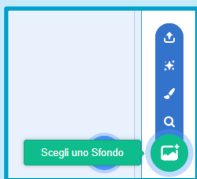


# Muoviti e Rimbalza

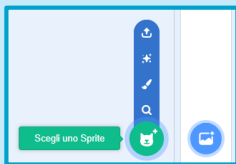
scratch.mit.edu/pong

## PER INIZIARE

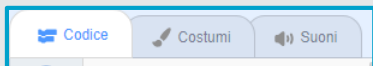
Scegli una palla.



Scegli uno sfondo.



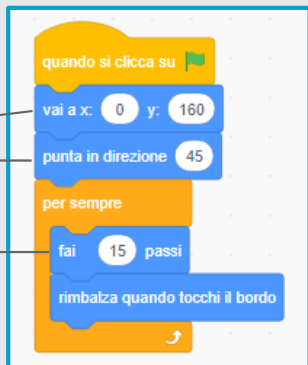
## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Imposta la posizione iniziale.

Scrivi la direzione iniziale.

Scrivi un numero più grande per muoverti più velocemente.

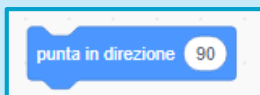


## PROVA

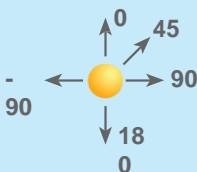
Clicca la bandiera verde per iniziare.



## SUGGERIMENTO

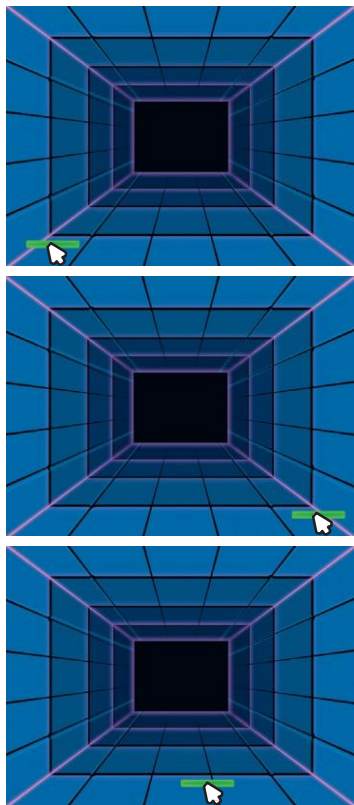


imposta la direzione iniziale della palla.



# Muovi la Racchetta

Controlla la racchetta muovendo il mouse

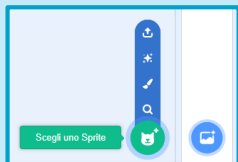


# Muovi la Racchetta

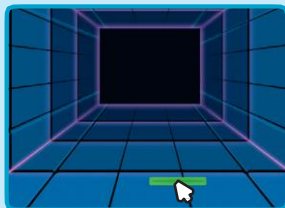
scratch.mit.edu/pong

## PER INIZIARE

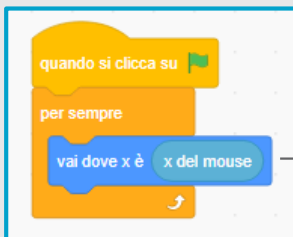
Seleziona la Racchetta.



Trascina la racchetta nella parte inferiore dello Stage.



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Inserisci il blocco x del mouse dentro il blocco vai dove x è.

## PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



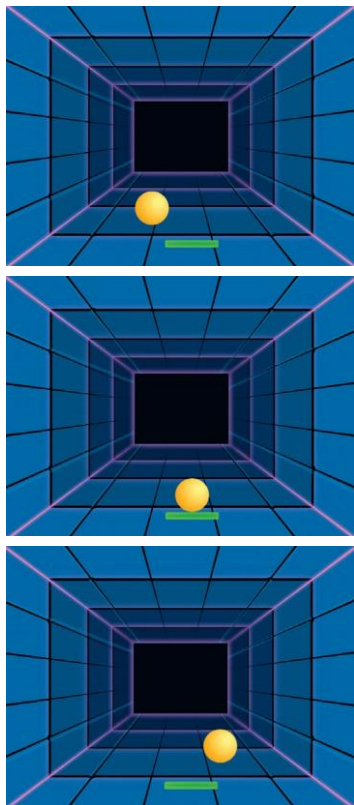
Muovi il mouse per muovere la racchetta. Su un tablet, usa direttamente il tuo dito.

## SUGGERIMENTO

**x del mouse** cambia man mano che muovi il puntatore del mouse in giro per lo Stage.

# Rimbalza sulla Racchetta

Fai rimbalzare la palla sulla racchetta.

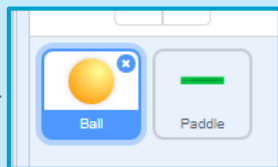


# Rimbalza sulla Racchetta

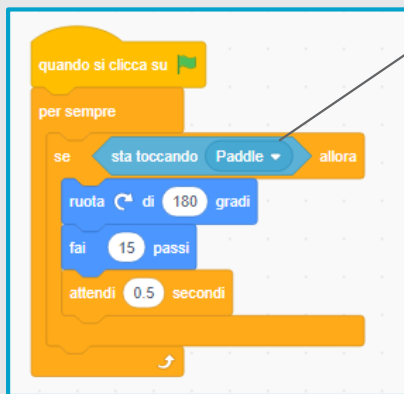
scratch.mit.edu/pong

## PER INIZIARE

Clicca per selezionare lo sprite Ball.



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Scegli lo sprite Paddle dal menu.

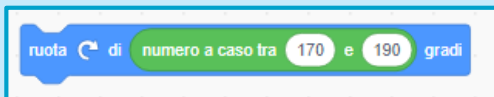
## PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



## SUGGERIMENTO

Inserisci il blocco numero a caso per far rimbalzare la palla in direzioni diverse.

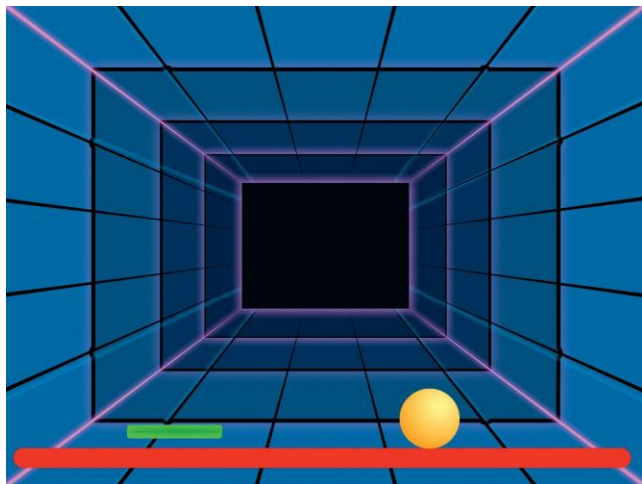


Usa numeri vicini a 180.



# Game Over

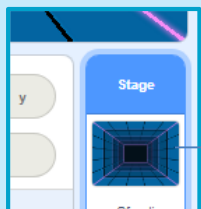
Interrompi il gioco se la palla  
tocca la linea rossa.



# Game Over

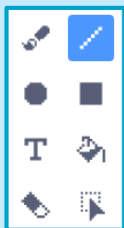
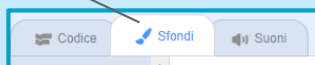
scratch.mit.edu/pong

## PER INIZIARE



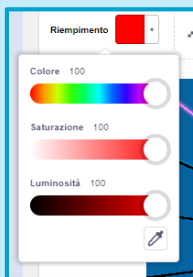
Clicca per selezionare lo Stage.

Poi clicca sulla linguetta sfondi.

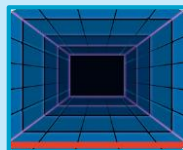


Scegli lo strumento linea.

Scegli il colore rosso.

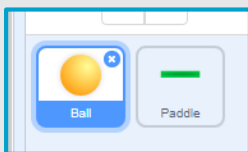


Disegna una linea in basso.



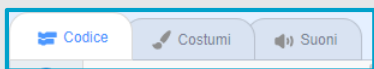
## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Clicca per selezionare la palla.



Per scegliere il colore clicca su questo ovale.

Clicca sulla linguetta codice.



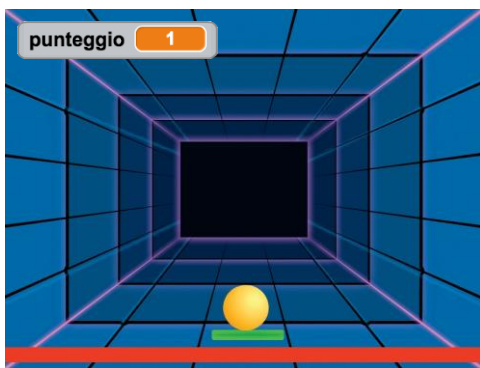
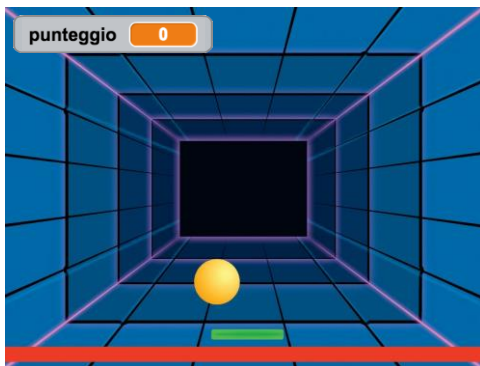
## PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



# Guadagna Punti

Aggiungi un punto ogni volta  
che tocchi la palla con la

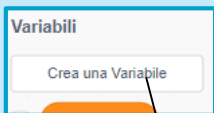
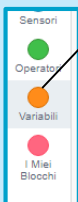


# Guadagna Punti

scratch.mit.edu/pong

## PER INIZIARE

Scegli Variabili.

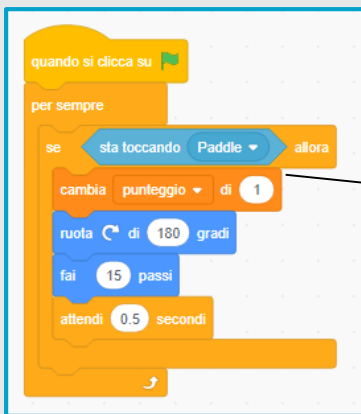


Clicca sul bottone Crea una Variabile.

Chiama questa variabile punteggio e poi clicca su OK.

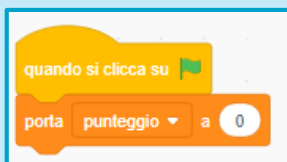


## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Aggiungi questo blocco.

## SUGGERIMENTO



Usa il blocco *porta punteggio* per azzerare il punteggio quando clicchi sulla bandiera verde.

# Vinci la Partita

Quando guadagni abbastanza punti mostra un messaggio di vittoria!

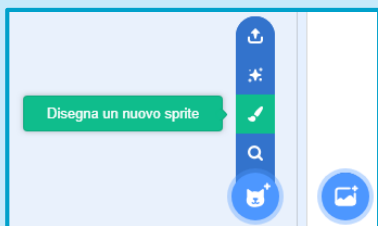


# Vinci la Partita

scratch.mit.edu/pong

## PER INIZIARE

Clicca sul pennello per disegnare un nuovo sprite.



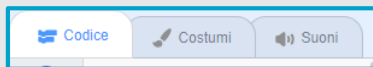
Usa lo strumento Testo per scrivere un messaggio come "Hai vinto!"



Puoi cambiare font, colore, dimensione e stile.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Clicca sulla linguetta



Inserisci il blocco punteggio.

## PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



Gioca fino a quando non guadagni abbastanza punti per vincere!