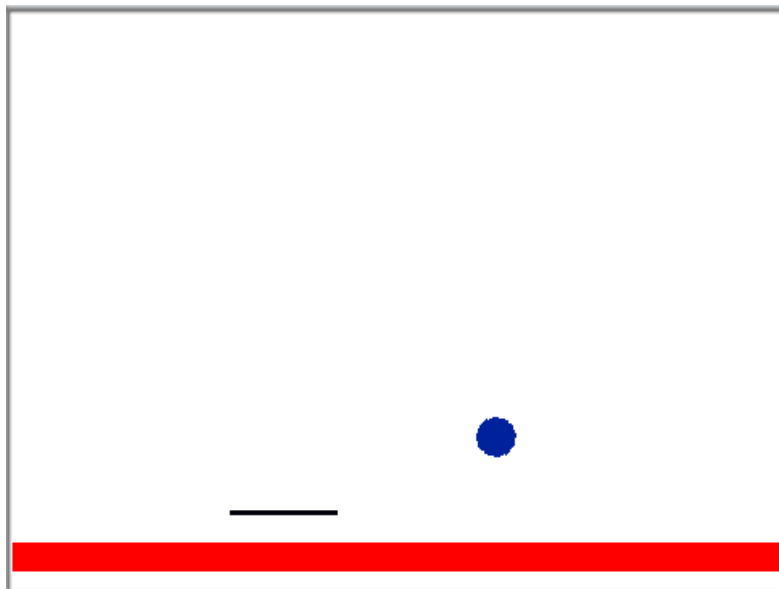


PING PONG

S pomočjo programa Scratch bomo izdelali igro Ping Pong. Za igro potrebujemo žogico, lopar in prepovedano polje.



Namen igre je, da se žogica odbija od loparja (deske), če pa se žogica dotakne prepovedanega polja (rdečega polja) se igra konča. Žogica naj se poljubno premika po prostoru in se odbije od roba. Lopar (desko) premikamo s tipkovnico v smeri levo – desno. Igro shrani z imenom PingPong1.

Igro bomo nadgradili s števcem, in sicer vsakič ko se bo žogica dotaknila našega loparja (deske), se bo vrednost povečala za 1. Igro nato shrani z imenom PingPong2.

Izdelaj igro Ping Pong za dva igralca, ki bosta igrala igro s pomočjo tipkovnice. Števec naj točke šteje za vsakega igralca posebej. Igro shrani z imenom PingPong3.