

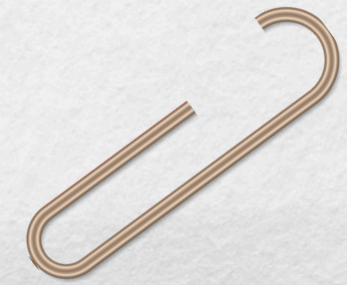
scratch

JOGO DA RAQUETE (POING)

Mariane / Sofia
Ana Beatriz



Criar um jogo em que o jogador controla uma raquete para rebater uma bolinha, impedindo que ela caia.



Passo 1 – Criar o projeto

Acesse o Scratch.

Clique em Criar.

Apague o gato (sprite padrão).

Adicione dois sprites:

Uma raquete (retângulo).

Uma bolinha (círculo).

Passo 2 – Programar a Raquete

Selecione a raquete e adicione os blocos:

Quando a bandeira verde for clicada

Vá para x: 0 y: -150

Movimento da raquete

quando bandeira verde clicada

para sempre

se tecla seta para a direita pressionada?

mude x por 10

fim

se tecla seta para a esquerda pressionada?

mude x por -10

Passo 3 – Programar a Bolinha
Selecione a bolinha e adicione:
Início do jogo

quando bandeira verde clicada
vá para x: 0 y: 0
aponte para direção 45
para sempre
mova 5 passos
fim

Explicação: A bolinha começa no centro e se movimenta continuamente.

Passo 4 – Fazer a bolinha quicar nas bordas
Acrescente dentro do "para sempre":

se tocar na borda
volte ao ressalto
fim

Passo 5 – Fazer a bolinha quicar na raquete
Ainda dentro do "para sempre":

se tocar em Raquete
volte ao ressalto
fim

Passo 6 – Criar a pontuação
Clique em Variáveis e crie uma variável chamada Pontos.
Na bolinha:

quando bandeira verde clicada
defina Pontos para 0
Quando a bolinha tocar na raquete:

se tocar em Raquete
volte ao ressalto
mude Pontos por 1
fim

Explicação: Cada vez que a bolinha bate na raquete, o jogador ganha 1 ponto.

Passo 7 – Fazer o jogo terminar
Na bolinha:

se posição $y < -170$
diga "Fim de Jogo!" por 2 segundos
pare tudo
fim

Código final:
quando bandeira verde clicada
defina Pontos para 0
vá para $x: 0$ $y: 0$
aponte para direção 45
para sempre
mova 5 passos
se tocar na borda
volte ao ressalto
fim
se tocar em Raquete
volte ao ressalto
mude Pontos por 1
fim
se posição $y < -170$
diga "Fim de Jogo!" por 2 segundos
pare tudo
fim
fim

resultado

Ao iniciar o jogo:

A raquete é controlada pelas setas do teclado.

A bolinha se movimenta pela tela.

Quando toca na raquete, ela quica e soma pontos.

Se cair abaixo da raquete, o jogo termina e aparece a mensagem "Fim de Jogo!".



```
quando clicado
  muda x para 0
  muda y para -100
  muda sentido para 24
  sempre
    se sentido = 24
      muda x por -1
      muda y por 1
    se posição x < -235
      muda sentido para 31
    se posição y > 170
      muda sentido para 13
    se sentido = 42
      muda x por 1
      muda y por -1
    se posição x > 235
      muda sentido para 13
    se posição y < -170
      muda sentido para 31
```

```
quando tecla seta acima pressionada
  muda Velocidade por 1
```

```
Comandos  Trajes  Sons

muda sentido para 31
muda máquina por 1

se sentido = 31
  muda x por 1
  muda y por 1
se posição x > 235
  muda sentido para 24
se posição y > 170
  muda sentido para 42

se sentido = 13
  muda x por -1
  muda y por -1
se posição x < -235
  muda sentido para 42
se posição y < -170
  muda sentido para 24
  muda máquina por 1

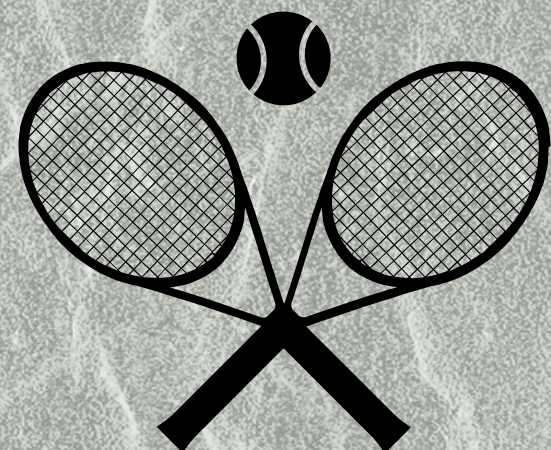
se tocando em raquete ?
```

```
Comandos  Trajes  Sons

muda sentido para 42

se sentido = 13
  muda x por -1
  muda y por -1
se posição x < -235
  muda sentido para 42
se posição y < -170
  muda sentido para 24
  muda máquina por 1

se tocando em raquete ?
  se sentido = 42
    muda sentido para 31
    muda jogador por 1
  se sentido = 13
    muda sentido para 24
    muda jogador por 1
```



SCRATCH