

TAFELTENNIS

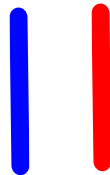
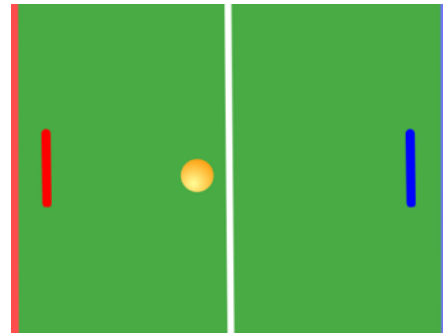
Dit is een handleiding die beschrijft hoe je een tafeltennisspel maakt. Je speelt het met 2 spelers. Het balletje gaat heen en weer, waarbij de batjes het balletje kunnen keren. Als het balletje de achterkant raakt, krijgt de andere partij een punt.

Je kunt een leeg spel remixen op:

<https://scratch.mit.edu/projects/1093587699>

DE BATJES BEWEGEN

Deze code maak je bij de batjes



Bij de start van het spel staat het blauwe batje aan de rechterkant in het midden

Op en neer

Als je op de pijltjes klikt, gaat het batje

↑ Omhoog

OF

↓ Omlaag

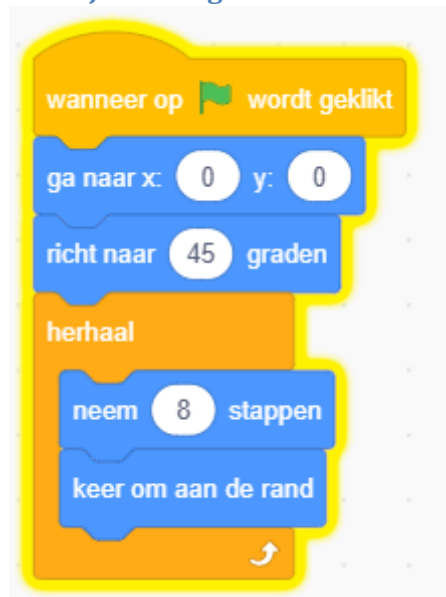
Test dit maar eens uit!

Bedenk zelf de code voor het rode batje. Deze gaat omhoog met toets W en omlaag met toets S

HET BALLETJE



Balletje beweegt vanzelf



Bij de start staat de bal in het midden

Het balletje richt naar 45 graden (dat zie je niet)

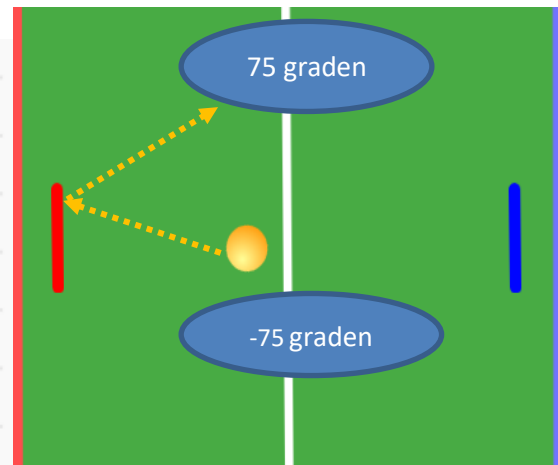
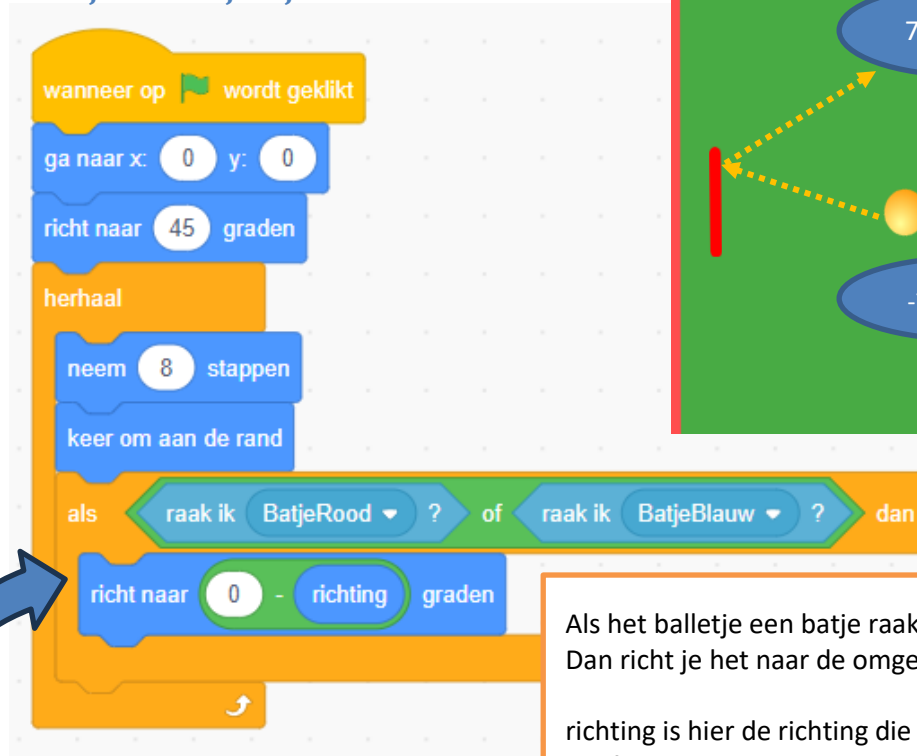
Het balletje gaat bewegen in die richting

En keert om aan de rand

Test dit maar eens uit

Het balletje gaat nu nog door de batjes heen. Dat ga je nu oplossen met de volgende code.

Balletje keert bij batjes



Als het balletje een batje raakt (BatjeRood OF BatjeBlauw):
Dan richt je het naar de omgekeerde kant: Dat is 0-richting

richting is hier de richting die het balletje op dat moment heeft

Test maar een uit en kijk wat er gebeurt



Scoren

Als de bal de rode achterkant raakt, scoort blauw. En als de bal de blauwe achterkant raakt scoort rood. Daarvoor

Bij start maak je de score voor beide spelers = batjes 0

Blauw scoort als de bal op de rode achterkant komt
Daarna gaat de bal weer naar het midden

Rood scoort als de bal op de blauwe achterkant komt
Daarna gaat de bal weer naar het midden

Het spel is af, nu testen en spelen maar