

Kod spillet **Pong**

Slå bolden væk inden det er for sent. Dette er et kodeark, der viser, hvordan du kan kode det klassiske arkadespil Pong. Prøv spillet på www.ponggame.io.

Vi vil kode to bat, som spillerne kan bevæge fra side til side, en bold der bevæger sig og hopper tilbage, når den rammer et bat, samt en pointscore.

Du kan se en færdigudgave af spillet på følgende link:

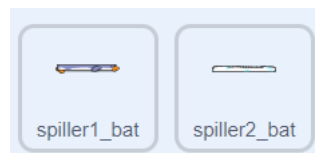
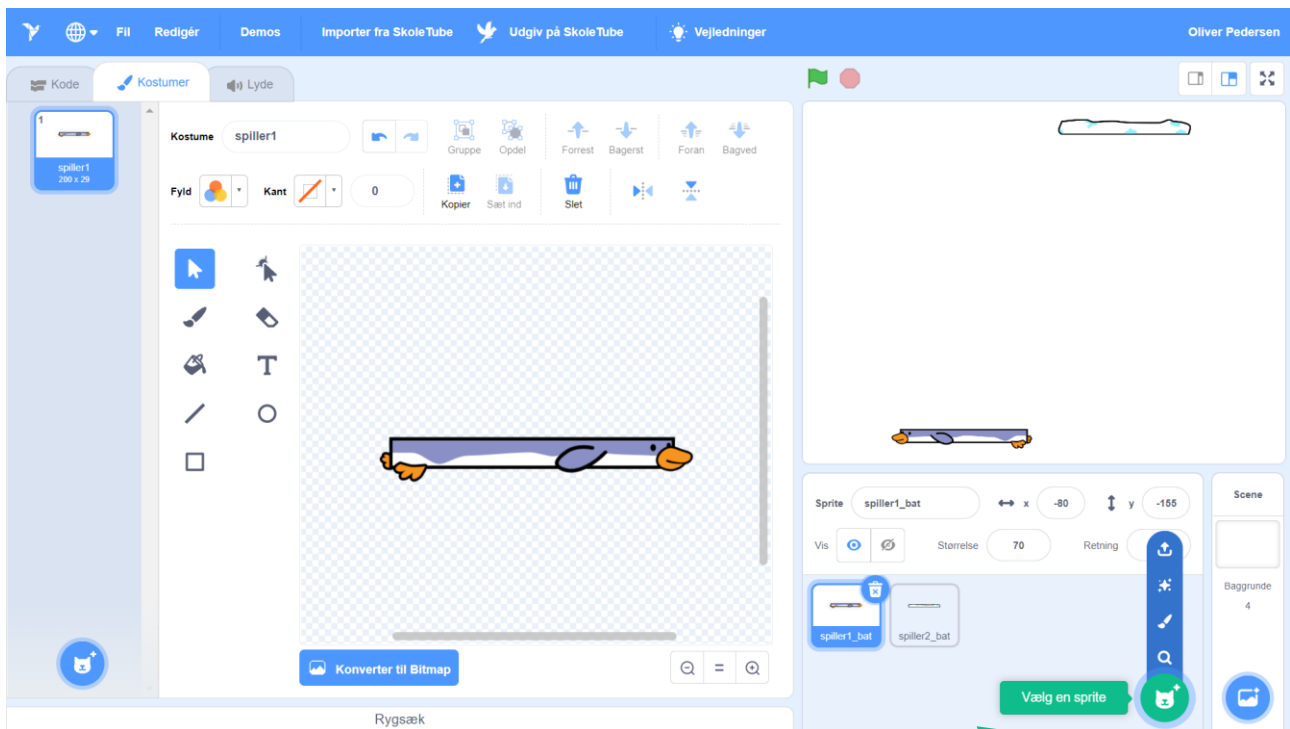
<https://scratch.mit.edu/projects/727822619>



The image shows a Scratch code editor interface for a Pong game. The code is written in Danish and includes the following blocks:

- Bevægelse (Movement):**
 - gå 10 trin (move 10 steps)
 - drej 15 grader (turn 15 degrees)
 - drej 15 grader (turn 15 degrees)
- Udseende (Appearance):**
 - gå til tilfældig position (go to random position)
 - gå til x: 161 y: -155 (go to x: 161 y: -155)
- Operatorer (Operators):**
 - gled 1 sekund til tilfældig position (slide 1 second to random position)
 - gled 1 sekund til x: 161 y: -155 (slide 1 second to x: 161 y: -155)
- Event (Event):**
 - når der klikkes på (when clicked)
- Control (Control):**
 - for evigt (forever loop)
 - hop tilbage ved kanten (bounce off the edge)
 - gå hastighed trin (set speed to steps)
- Event (Event):**
 - når du trykker på højre pil (when right arrow is pressed)

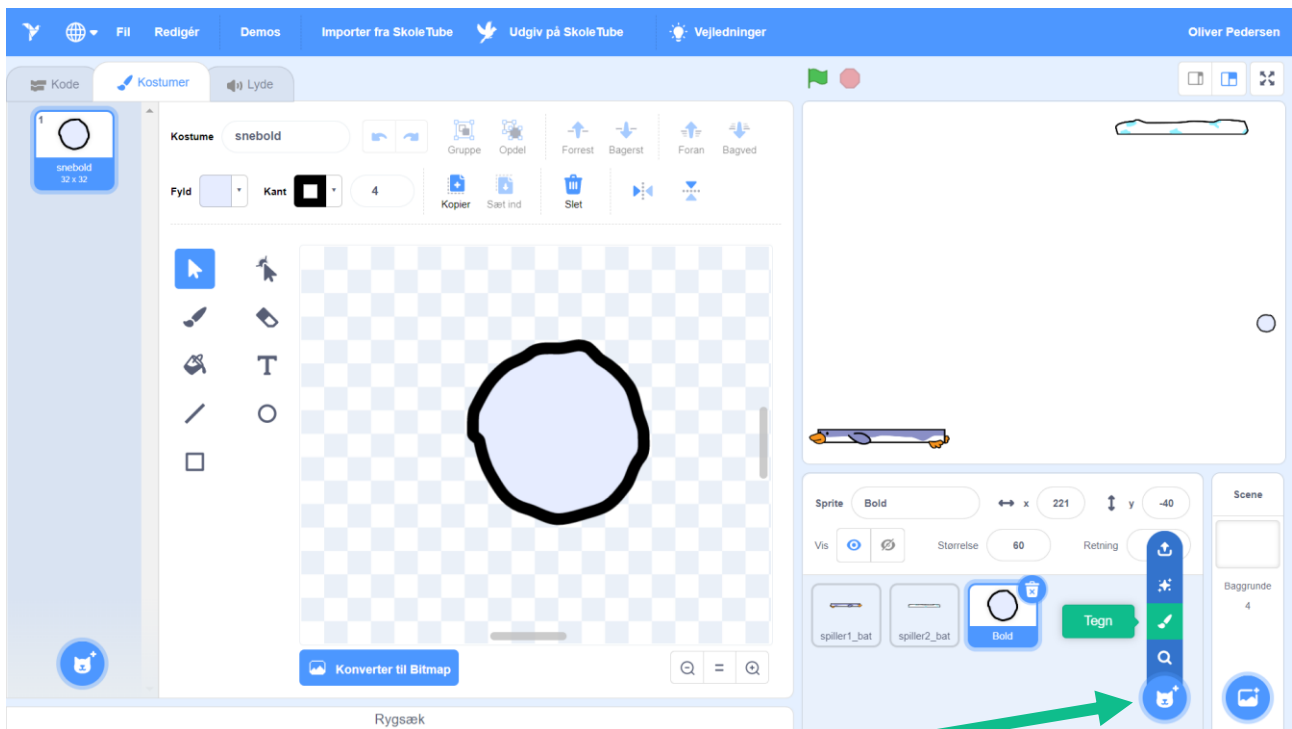
A video guide overlay is present in the bottom left corner, featuring a QR code and the text "Videovejledning" (Video Guide) and the URL <https://youtu.be/Xze0bxLloYw>. The game preview on the right shows a blue background with a white ball and two bats.



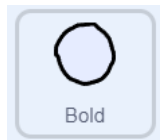
1. Opret to sprites: **spiller1_bat** **spiller2_bat** En sprite for spiller1 og en sprite for spiller2. Tegn hver sprite som et fladt bat.

2. Kod battets placering på scenen.

	Spiller 1	Spiller 2
	<p>når der klikkes på</p> <p>gå til x: 0 y: -155</p> <p>sæt rotationsstil til venstre-højre</p>	<p>når der klikkes på</p> <p>gå til x: 0 y: 155</p> <p>sæt rotationsstil til venstre-højre</p>
3. Kod battet til at bevæge sig fra side til side.	<p>for evigt</p> <p>hop tilbage ved kanten</p> <p>gå 5 trin</p>	<p>for evigt</p> <p>hop tilbage ved kanten</p> <p>gå 5 trin</p>
	<p>når du trykker på højre pil</p> <p>peg i retning 90</p>	<p>når du trykker på d</p> <p>peg i retning 90</p>
4. Kod så spilleren har mulighed for at styre bevægelsesretningen for battet.	<p>når du trykker på venstre pil</p> <p>peg i retning -90</p>	<p>når du trykker på a</p> <p>peg i retning -90</p>



5. Opret en ny sprite: som en rund kugle.



som skal være bolden i vores spil. Tegn

6. Kod boldens placering og retning.

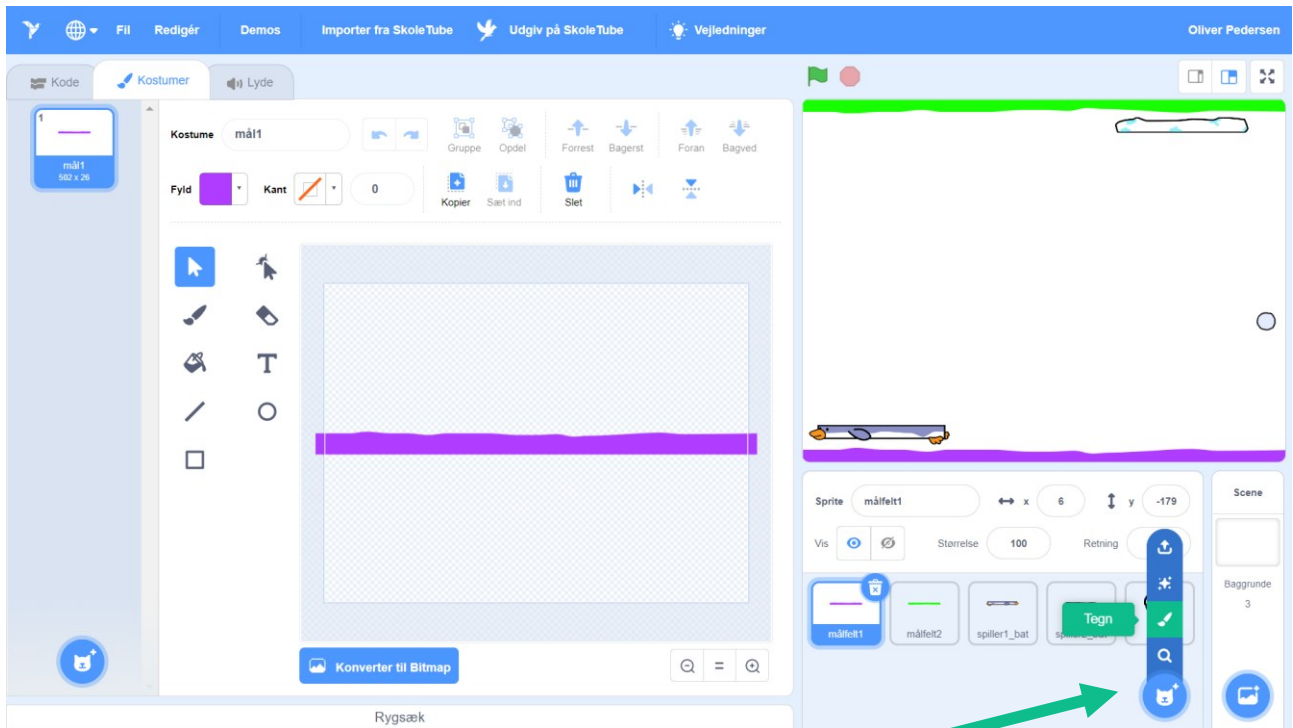
7. Kod boldens bevægelse på scenen.

8. Kod så bolden hopper tilbage, hvis den berører et bat.

Bold

```

når der klikkes på
  gå til x: 0 y: 0
  peg i retning 0
  for evigt
    hop tilbage ved kanten
    gå 5 trin
    hvis berører spiller1_bat eller berører spiller2_bat så
      gå -5 trin
      peg i retning 180 - retning
      drej vælg tilfældigt mellem -15 og 15 grader
  
```



9. Opret to nye sprites: målfelt1 og spiller2.



som skal være målfelterne for spiller1 og spiller2.

Målfelt1

Målfelt2

10. Opret to variabler: point_spiller1 og point_spiller2.

11. Placér målfelt1 i bunden af scenen og målfelt2 i toppen.

12. Hvis bolden rammer målfeltet, så scorer spilleren et point.