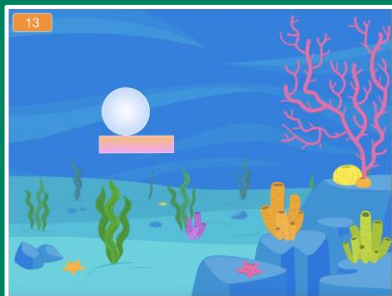
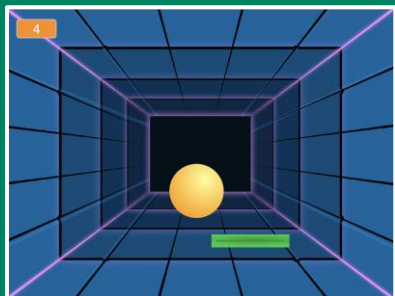


# بازی پینگ پونگ



یک بازی پینگ پونگ بسازید و امتیاز  
بگیرید تا برنده شوید.

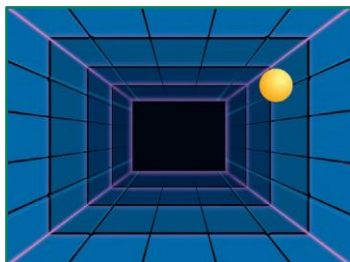
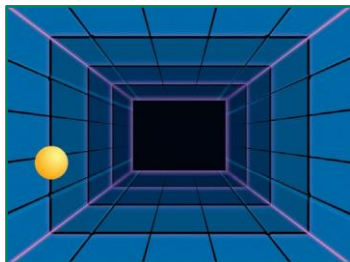
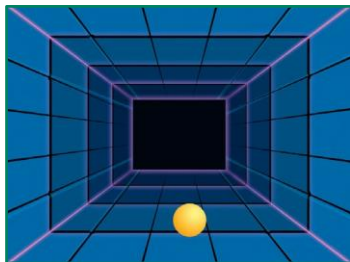
# بازی پینگ پونگ

به ترتیب از برگه‌های زیر استفاده کنید.

1. برگشت توپ
2. حرکت دادن راکت
3. برگشت توپ از راکت
4. اتمام بازی
5. امتیاز دهی
6. برنده شو

# برگشت توپ

ساخت تویی که بر روی صحنه حرکت می‌کند



# حرکت و برگشت توپ

scratch.mit.edu

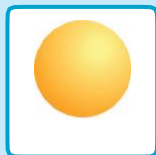
## آماده شو



یک پس زمینه  
انتخاب کنید.



یک توپ انتخاب کنید.



## این کد را اضافه کنید



برای حرکت سریع تر توپ  
عدد بزرگتری را وارد کنید.



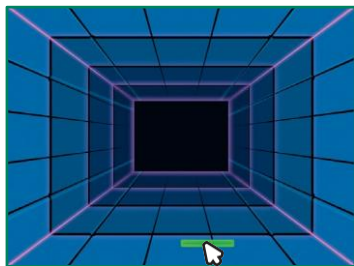
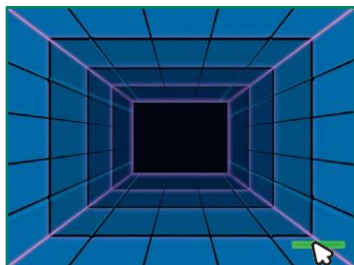
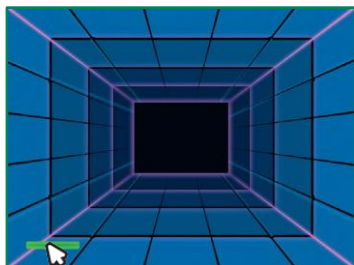
## امتحان کن

برای اجرای برنامه بر روی پرچم سبز کلیک کنید



# حرکت دادن راکت

با حرکت موس جای راکت را مشخص کنید.



# حرکت دادن راکت

scratch.mit.edu

## آماده شو

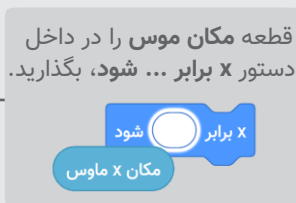


شکلکی را برای ضربه زدن به توپ  
انتخاب کنید مثل یک راکت



راکت را به قسمت پایین صحنه  
انتقال دهید کنید.

## این کد را اضافه کنید



قطعه مکان ماوس را در داخل  
دستور X برابر ... شود، بگذارید.

## امتحان کن

برای اجرای برنامه  
بر روی پرچم سبز  
کلیک کنید

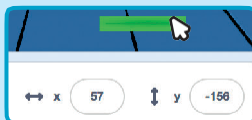


برای حرکت دادن راکت،  
موس خود را حرکت دهید.



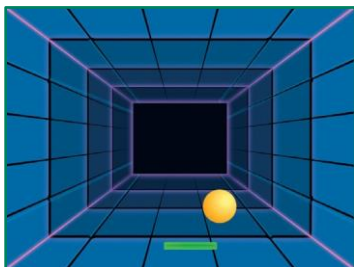
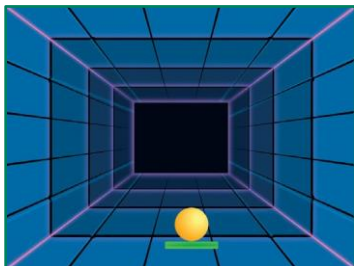
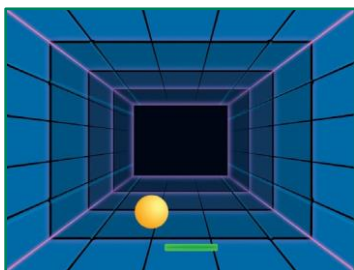
## نکته

می‌توانید ببیند که مختصات X راکت، هنگام حرکت  
دادن موس بر روی صحنه تغییر می‌کند.



# برگشت توپ از راکت

برگشت دادن توپ پس از برخورد با راکت

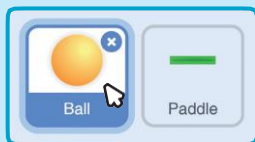


# برگشت توپ از راکت

scratch.mit.edu

## آماده شو

برای انتخاب شکلک توپ، بر روی آن کلیک کنید.



## این کد را اضافه کن

این دستورها را به شکلک توپ اضافه کنید.



از منو گزینه **Paddle** را انتخاب کنید

وقتی کلیک شد

برای همیشه

اگر خوردی به **Paddle** ؟ آنگاه

بچرخ **انتخاب تصادفی بین 170 تا 190** درجه

حرکت کن **15** گام

منتظر بمان **0.5** ثانیه

بچرخ **درجه**

**انتخاب تصادفی بین 170 تا 190**

دستور **انتخاب تصادفی** را اضافه و مقدار **170 تا 190** را تایپ کنید.

## امتحان کن

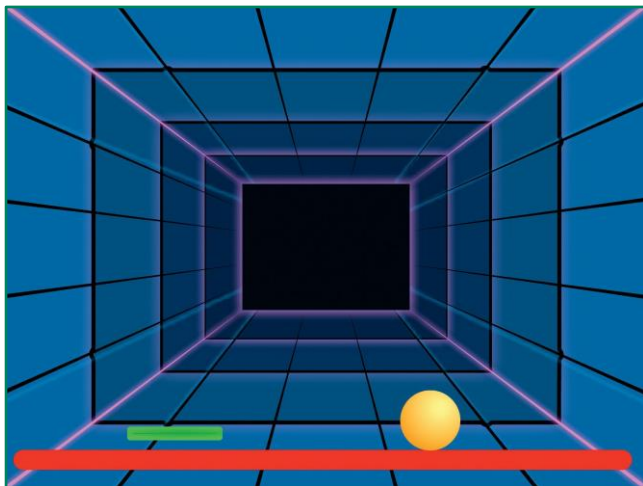
برای اجرای برنامه بر روی پرچم سبز کلیک کنید



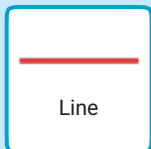


# اتمام بازی

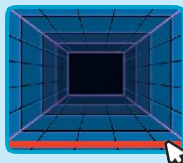
اگر توپ به خط قرمز برخورد کرد، بازی را متوقف کنید.



## آماده شو



شکلکی به نام **Line** را اضافه کنید.



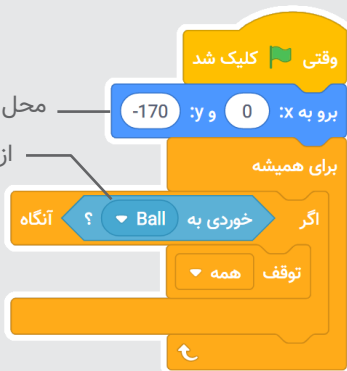
شکلک **Line** را به پایین صفحه صحنه منتقل کنید.

## این کد را اضافه کن



محل قرارگرفتن **Line** را تعیین کنید.

از منو گزینه **Ball** را انتخاب کنید.



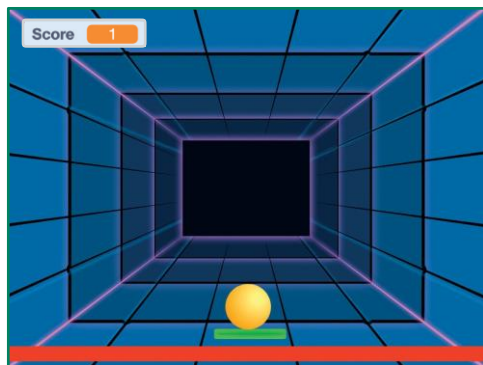
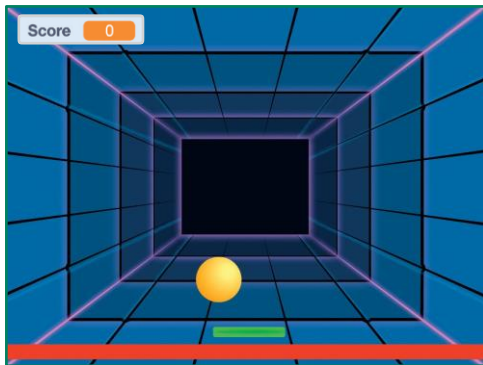
## امتحان کن

برای اجرای برنامه بر روی پرچم سبز کلیک کنید.



# امتیاز دهی

هر بار که توپ به راکت برخورد می‌کند، یک امتیاز اضافه کنید.



## آماده شو

به گروه متغیرها بروید.

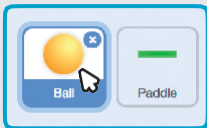
بر روی دکمه  
ایجاد یک متغیر  
کلیک کنید.



نام متغیر را امتیاز بگذارید و  
تایید را کلیک کنید.

## این کد را اضافه کن

شکلک Ball را با کلیک  
کردن انتخاب کنید.



این دستور را اضافه کنید  
سپس از منو، گزینه  
امتیاز را انتخاب کنید.

برای ریست (بازنشانی) امتیاز از این  
دستور استفاده کنید.  
از منو، گزینه امتیاز را انتخاب کنید.

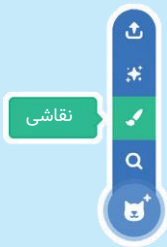


# برنده شو

وقتی که به اندازه کافی امتیاز جمع کردید،  
پیغام برنده شدی را نمایش دهید!



## آماده شو



از ابزار **متن** برای نوشتن یک پیام دلخواه مانند **برنده شدی!** استفاده کنید.

**برنده شدی!**

بر روی آیکن **نقاشی** برای کشیدن یک شکل جدید کلیک کنید.

می‌توانید فونت، رنگ و اندازه این نوشته را تغییر دهید.

## این کد را اضافه کن

برنده شدی!

کد

بر روی نمای کد کلیک کنید.

مقدار امتیازی که برای برنده شدن نیاز دارید را تایپ کنید.

در عملگر **مساوی** که در گروه **امتیاز** عملگرها است، قطعه **امتیاز** را اضافه کنید.

وقتی **کلیک شد** **پنهان شو** **منتظر بمان تا اینکه** **متن** **ظاهر شو** **توقف همه**

## امتحان کن

برای اجرای برنامه بر روی پرچم سبز کلیک کنید.



آنقدر بازی کنید تا اینکه امتیاز لازم را برای برنده شدن کسب کنید!