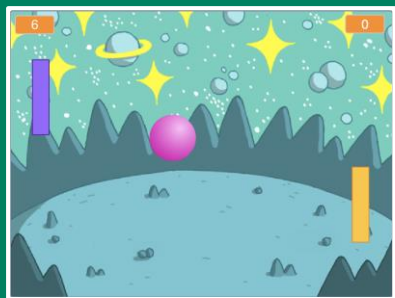
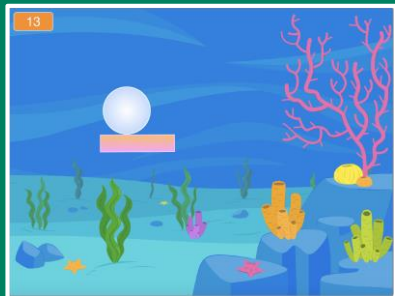
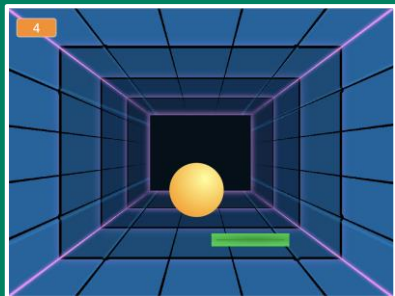


# بازی پینگ پونگ



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

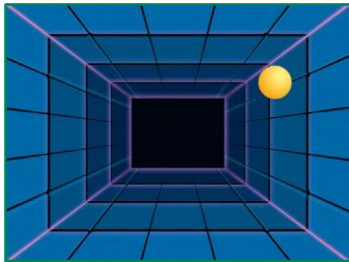
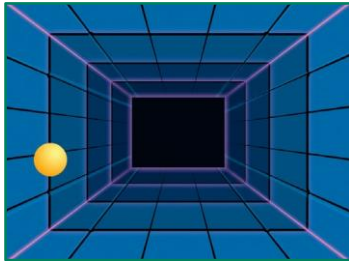
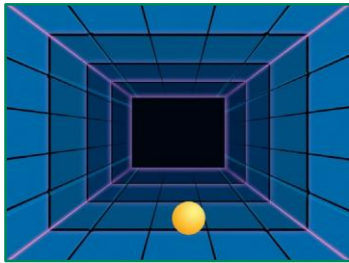
# برگه‌های بازی پینگ پونگ

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 شوید

# برگشت توپ

ساخت تویی که بر روی استیج حرکت می‌کند



# حرکت و برگشت توپ

scratch.mit.edu

## آماده شو



یک پس زمینه  
انتخاب کنید.



Neon Tunnel



یک توپ انتخاب کنید.



## این کد را اضافه کنید



برای حرکت سریعتر توپ  
عدد بیشتری را وارد کنید.

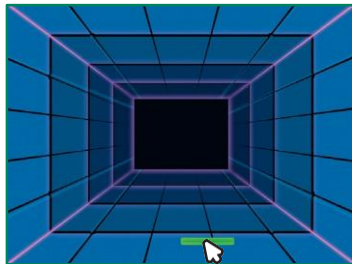
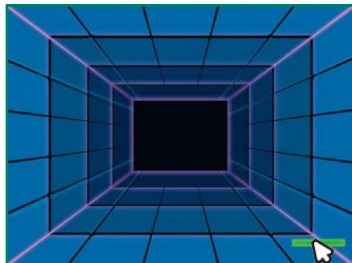
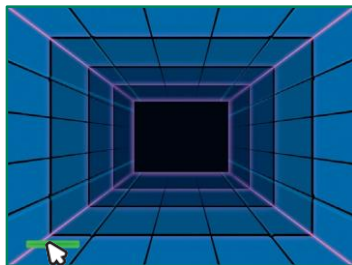
## امتحان کن

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



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



راکت را به پایین قسمت پایین  
استیج درگ کنید.

## این کد را اضافه کنید



بلاک **mouse x** را در داخل  
بلاک **set x to** قرار دهید.



## امتحان کن

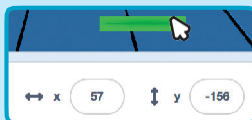
برای اجرای برنامه  
بر روی پرچم سبز  
کلیک کنید



برای حرکت دادن راکت،  
موس خود را حرکت دهید.

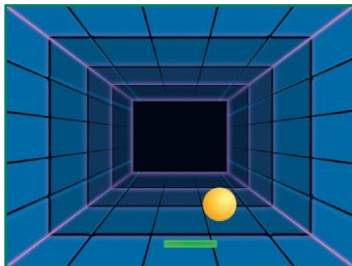
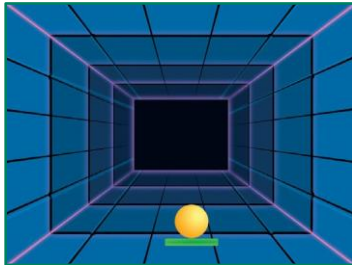
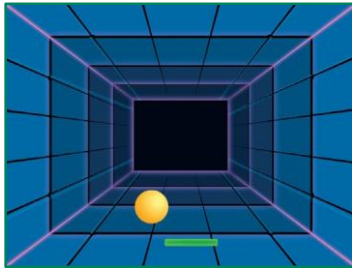
## نکته

می‌توانید ببینید که مختصات **x** راکت، هنگام حرکت  
دادن موس بر روی استیج تغییر می‌کند.



# برگشت توپ از راکت

برگشت دادن توپ پس از برخورد با راکت

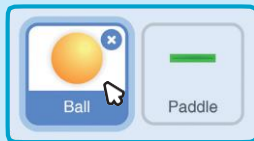


# برگشت توپ از راکت

scratch.mit.edu

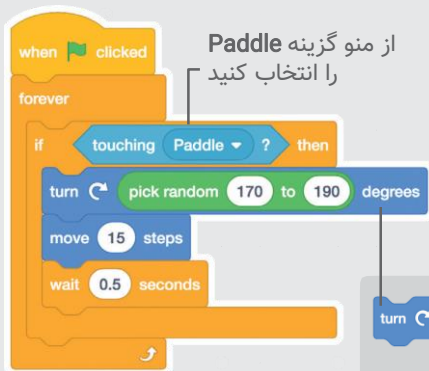
## آماده شو

برای انتخاب اسپریت توپ، بر روی آن کلیک کنید.



## این کد را اضافه کن

این دستورها را به اسپریت توپ اضافه کنید.



از منو گزینه Paddle را انتخاب کنید

بلاک pick random را اضافه و مقدار 170 تا 190 را تایپ کنید.

## امتحان کن

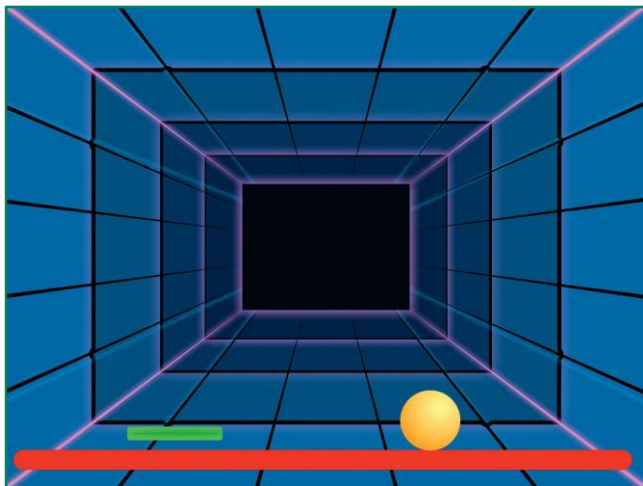
برای اجرای برنامه بر روی پرچم سبز کلیک کنید



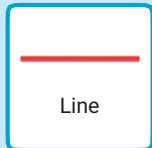


# اتمام بازی

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



## آماده شو

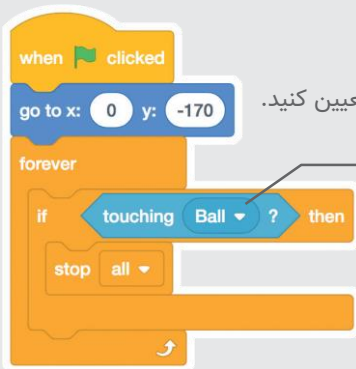


اسپرایتی به نام **Line** را اضافه کنید.



اسپرایت **Line** را به پایین صفحه استیج منتقل کنید.

## این کد را اضافه کن



محل قرارگرفتن **Line** را تعیین کنید.

از منو گزینه **Ball** را انتخاب کنید.

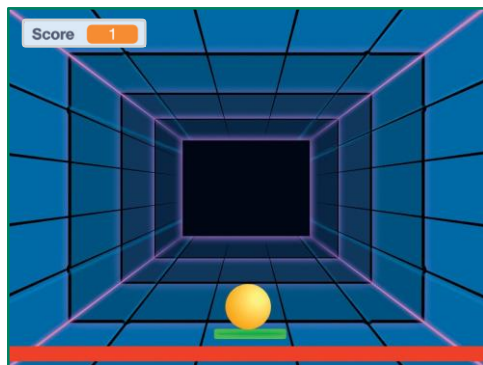
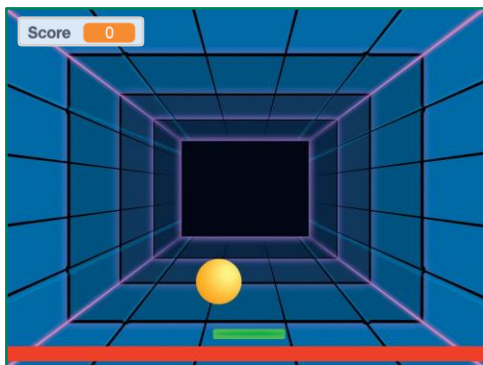
## امتحان کن

برای اجرای برنامه بر روی پرچم سبز کلیک کنید.



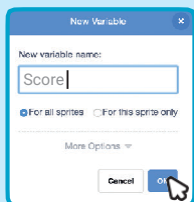
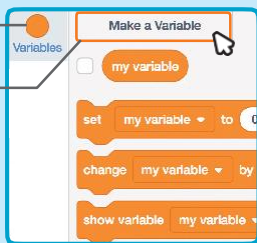
# امتیاز دهی

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



## آماده شو

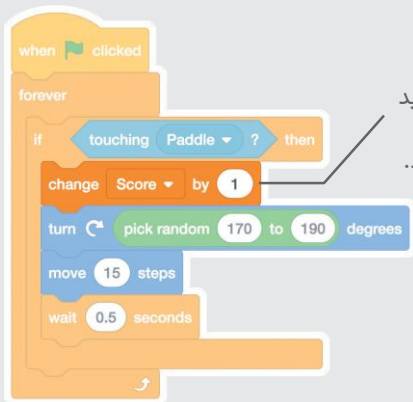
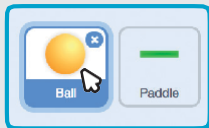
به گروه Variables بروید.  
بر روی دکمه  
Make a Variable  
کلیک کنید.



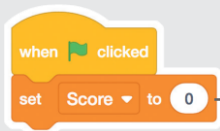
نام متغیر را **Score** بگذارید و  
Ok را کلیک کنید.

## این کد را اضافه کن

اسپرایت **Ball** را با کلیک  
کردن انتخاب کنید.



این بلاک را اضافه کنید  
سپس از منو، گزینه  
**Score** را انتخاب کنید.



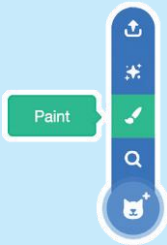
برای ریست (بازنشانی) امتیاز از این  
بلاک استفاده کنید.  
از منو، گزینه **Score** را انتخاب کنید.

# برنده شوید

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



## آماده شو



بر روی آیکون **paint** برای کشیدن یک اسپرایت جدید کلیک کنید.

از ابزار Text برای نوشتن یک پیغام دلخواه مانند You Won! استفاده کنید.



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

## این کد را اضافه کن

بر روی نمای **Code** کلیک کنید.

when clicked

hide

wait until **Score = 5**

show

stop all

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

در بلاک equals که در بخش Operatorsها است، بلاک Score را اضافه کنید.

## امتحان کن

برای اجرای برنامه بر روی پرچم سبز کلیک کنید.



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