

**SilverCoders** EMPOWERING SENIORS

DIGITAL LITERACY IMPROVEMENT THROUGH EFFECTIVE

LEARNING EXPERCIENCES FOR ADULTS

# desafio #23 PONG

ERASMUS+ No. *2020-1-SE01-KA227-ADU-092582*

**CODING TRAINING PROGRAMME FOR +55 ADULTS**



**ESTRUTURA DO DESAFIO**

## DESCRIÇÃO

## Foi-te dada uma configuração que é para funcionar como base para este jogo de pong. Já tens o remo e a bola. Agora tens de fazê-los moverem-se corretamente para que o jogador possa acertar na bola...

## OBJETIVO GERAL

## Neste desafio vais criar um jogo tipo pong. Mas, neste caso, com a dificuldade acrescida de ter um parque infantil circular.

## OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

No final deste desafio, poderás...

1. Ter experiência com uma suíte de programação visual e ser capaz de codificar uma pequena peça de software padrão com ele.
2. Saber o que são declarações e linhas de comando e o que significam para um compilador.
3. Escrever instruções utilizando a sintaxe correta e com erros mínimos.
4. Saber o que são os operadores, o que fazem e quais os símbolos que representam os operadores.
5. Ser capaz de entender a atribuição de valores a variáveis e como mudá-los.
6. Conhecer todas as operações aritméticas básicas e como usá-las.
7. Reconhecer e saber como utilizar todas as estruturas de dados relacionadas com os números.
8. Conhecer as estruturas ligadas ao uso do texto, como cordas e caracteres.
9. Utilizar declarações condicionais.

|  |
| --- |
| INSTRUÇÕES |
| Esta é a sua configuração inicial. Neste momento, só tens os objetos lá , por isso tens de adicionar os eventos para que o jogo funcione. Mas para estoisar com você deve olhar cuidadosamente para as propriedades e comportamentos do objeto.    Aqui está o código para atualizar a posição da pá. A pá é movida com as teclas Esquerda e Direita. Quando isso acontece, a variável PaddleAngle é atualizada.  Cada frame o valor da variável PaddleAngle é verificado e a posição é alterada em conformidade. O Remo também é rodado (mudança de ângulo) para parecer sempre tangente com o círculo.    Também verificamos a colisão com a pá e se batermos na bola a variável central S é atualizada    Quando a bola sai do círculo contamos quantos remates conseguimos. |

|  |
| --- |
| RECURSOS |
| Challenge 23 (Basic) |