

**SilverCoders** STÄRKER SENIORER

FÖRBÄTTRAD DIGITAL KOMPETENS GENOM EFFEKTIV

INLÄRNINGSUPPLEVELSER FÖR VUXNA

# övning #23 PONG

ERASMUS+ Nej. *2020-1-SE01-KA227-ADU-092582*

**KODNINGSUTBILDNING FÖR +55 VUXNA**



ÖVNINGENGS STRUKTUR

## BESKRIVNING

## Du fick en inställning som är tänkt att fungera som grund för detta pongspel. Du har redan paddeln och bollen. Du måste nu få dem att röra sig korrekt så att spelaren kan slå bollen ...

## ALLMÄNT MÅL

## I den här utmaningen kommer du att skapa ett pong-spel. Men i det här fallet med den extra svårigheten att ha en cirkulär lekplats.

## LÄRANDEMÅL

I slutet av denna utmaning kommer du att kunna ...:

* Att ha erfarenhet av en visuell programmeringssvit och kunna koda standard liten mjukvara med den.
* Vet vad uttalanden och kommandorader är och vad de betyder för en kompilator.
* Att kunna skriva instruktioner med korrekt syntax och med minimala fel.
* Vet vad operatorer är, vad de gör och vilka symboler som står för vilka operatorer.
* Att kunna förstå tilldelningen av värden till variabler och hur man ändrar dem.
* Att känna till alla grundläggande aritmetiska operationer och hur man använder dem.
* Känna igen och veta hur man använder alla datastrukturer relaterade till siffror.
* Att känna till de strukturer som är kopplade till användningen av text, till exempel strängar och tecken.
* För att kunna använda If-satser korrekt för att köra kod enligt ett visst definierat fast villkor.

|  |
| --- |
| INSTRUKTIONER |
| Det här är din första inställning. Just nu har du bara objekten där så du måste lägga till händelserna för att få spelet att fungera. Men för att strata med dig bör du noggrant titta på objektegenskaperna och beteendena.    Här är koden för att uppdatera paddelns position. Paddeln flyttas med vänster och höger tangent. När det händer uppdateras variabeln PaddleAngle.  Varje ram kontrolleras värdet på variabeln PaddleAngle och positionen ändras därefter. Paddeln roteras också (vinkeländring) för att alltid se tangent med cirkeln.    Vi kontrollerar också kollisionen med paddeln och om vi träffar bollen uppdateras poängvariabeln    När bollen lämnar cirkeln räknar vi hur många slag vi uppnått. |

|  |
| --- |
| RESURSER |
| Utmaning 23 (Grundläggande) |