

P O N G

Ejercicio 1: Programar el objeto Pelota.

- Insertar un objeto que haga de pelota.
- Se posicionará en el centro de la parte superior de la pantalla.
- Se moverá hacia la parte inferior pero con un ángulo que varíe cada vez que empiece la partida.

Ejercicio 2: Programar el objeto Barra.

- Dibujar la barra y situarla en la parte inferior.
- Hacer que la posición x de la barra sea la del ratón.

Ejercicio 3: Hacer que la Pelota rebote cuando toque la barra.

- La dirección tiene que ser aleatoria pero siempre para arriba.
- Además hacer que ejecute un sonido cuando rebote.

Ejercicio 4: Hacer que cuando el objeto Pelota toque el borde inferior el juego termine.

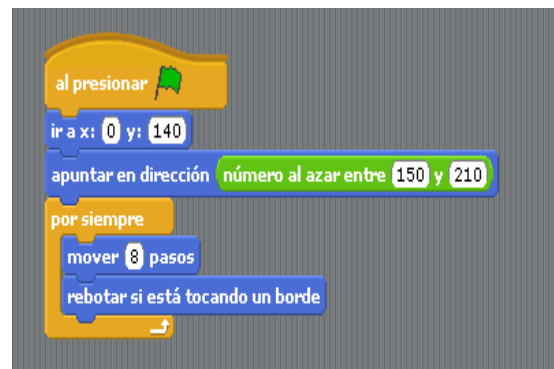
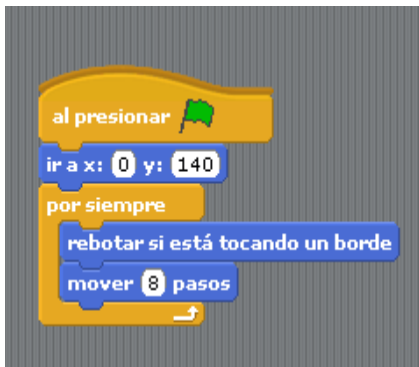
- Importar un escenario.
- Pintar una línea de color en el escenario.
- Programar el objeto pelota para que cuando toque el borde inferior se detenga.

Ejercicio 5: Hacer que la velocidad de la pelota varíe.

- Programar Pelota con un comando de la carpeta operador para que su velocidad varíe.

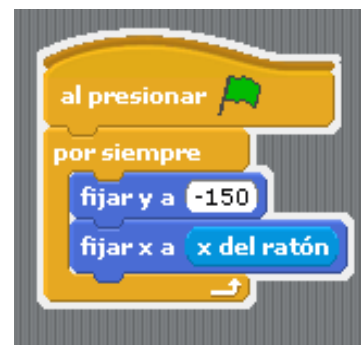
SOLUCIÓN

Ejercicio 1



Con el programa 1 la bola se moverá horizontalmente.

Ejercicio 2



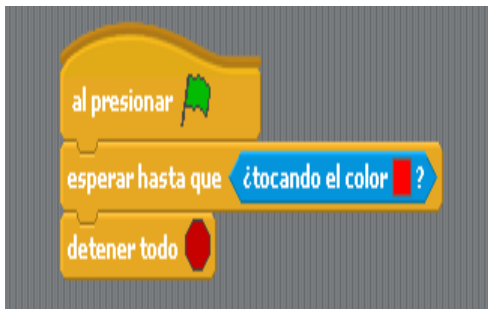
Con el segundo programa ajusto también la posición y de la barra

Ejercicio 3

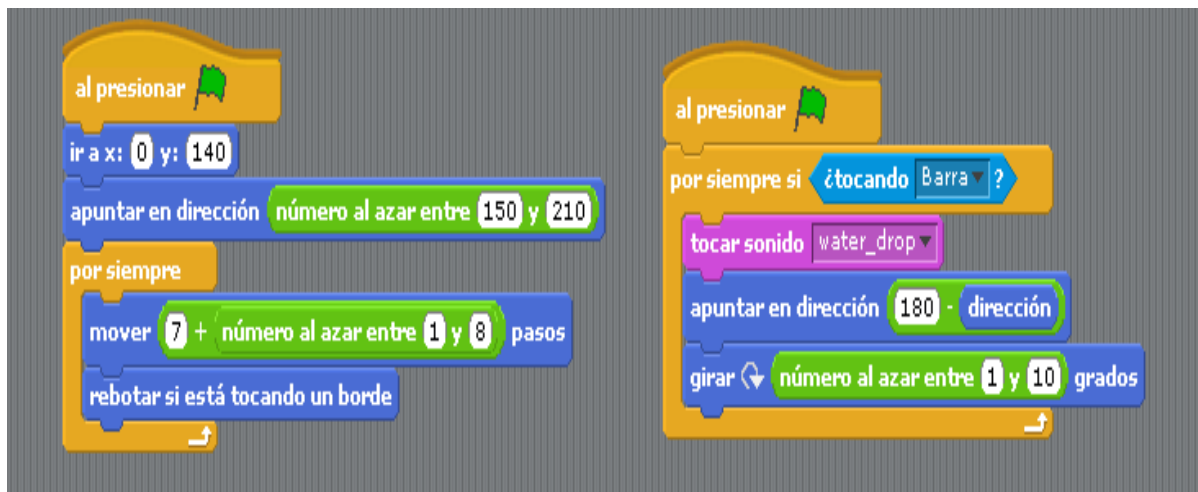


Para que rebote bien poner el centro del disfraz de la barra en la parte superior.
El segundo programa hace que el rebote sea más impredecible.

Ejercicio 4



Ejercicio 5



La parte derecha se ha modificado porque no hace falta el comando mover.

