

 08

## Faça o que eu fiz na aula

### Sua vez!

Queremos criar o Pong, um jogo onde temos 2 raquetes, uma bolinha e um placar indicando os pontos de cada jogador utilizando o Scratch como linguagem de programação. Sabendo disso, siga todos os passos realizados por mim durante os vídeos desta aula e desenvolver do zero este grande clássico do mundo dos jogos.

Faça a bolinha deslizar dentro das bordas da tela do jogo, movimente uma raquete através das setas para cima e para baixo do teclado e movimente o oponente informando a posição y da bolinha. Crie 2 variáveis para armazenar a quantidade de pontos de cada jogador e adicione sons no jogo!