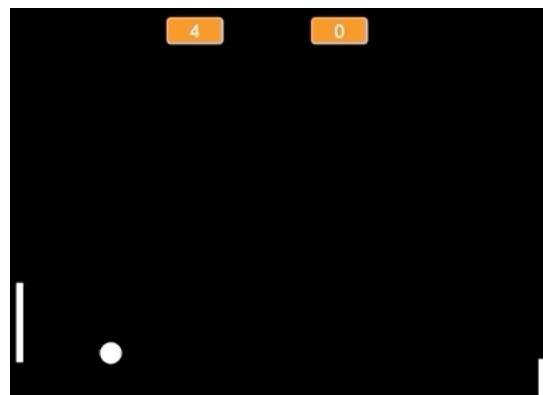


10

O que aprendemos?

Nessa aula:

- Desenvolvemos o jogo do Pong utilizando a linguagem de programação Scratch;
- Implementamos a colisão da bolinha com as bordas, minha raquete e a raquete do oponente;
- Movimentamos a raquete do oponente de forma individual, para acertar a bolinha na maioria das vezes;
- Criamos o placar do jogo, indicando os meus pontos e do oponente;
- Adicionamos sons e editamos a página do jogo no Scratch para que outras pessoas possam jogar.



Projeto desta aula

- [Neste link, você pode acessar o jogo, ver o projeto por dentro e fazer um remix se preferir](https://scratch.mit.edu/projects/303401594/) (<https://scratch.mit.edu/projects/303401594/>).
- [Neste link, você encontra o jogo do que foi desenvolvido nesta aula para download](https://s3.amazonaws.com/alura-start-public/555-Pong-com-P5Js/aula1/Pong+com+Scratch.sb3) (<https://s3.amazonaws.com/alura-start-public/555-Pong-com-P5Js/aula1/Pong+com+Scratch.sb3>).

Na próxima aula

Vamos desenvolver este mesmo jogo, em outra linguagem de programação:

