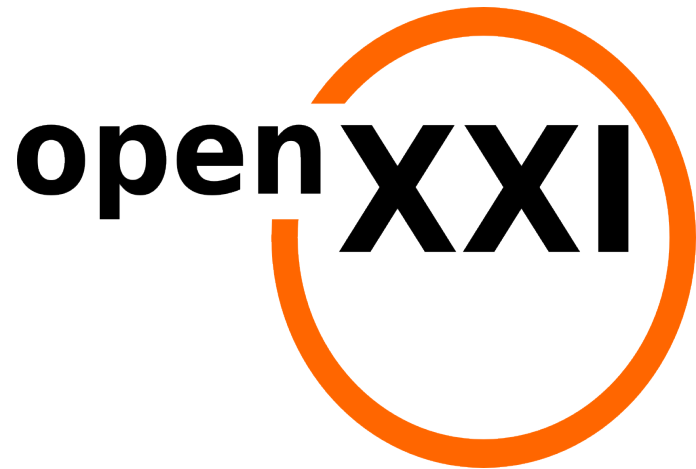


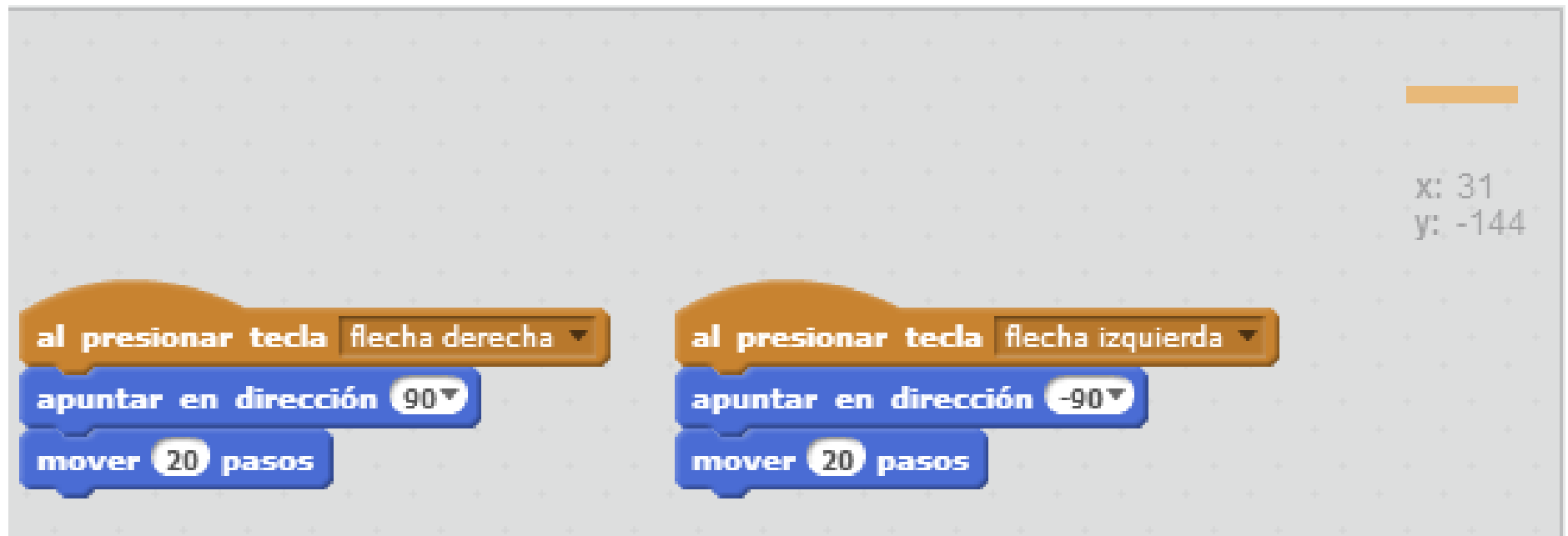
# Juego PONG



# Vamos a crear nuestra paleta

- Usamos imágenes del programa
- Descargamos

# Lo primero que vamos a hacer es mover la paleta.

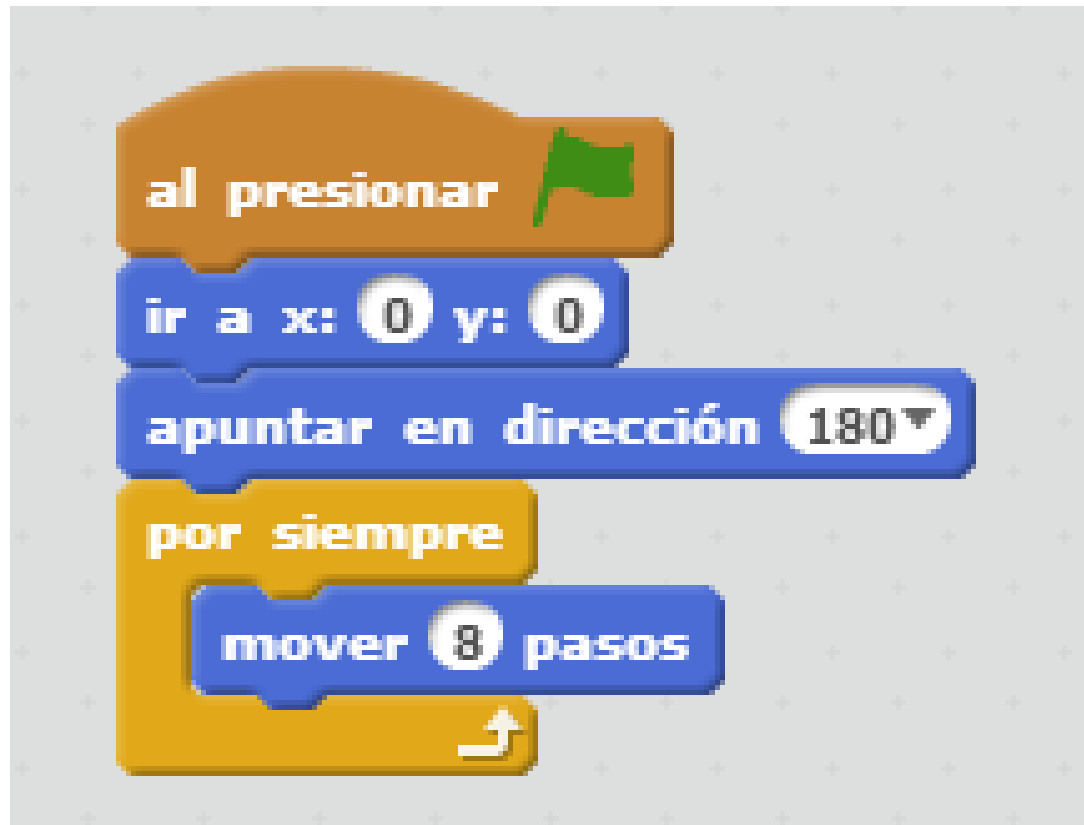


Cambiando la cantidad de pasos podemos modificar la velocidad de la paleta.

# Vamos a crear nuestra pelota

- Usamos imágenes del programa
- Descargamos

# Movimiento pelota



al presionar 

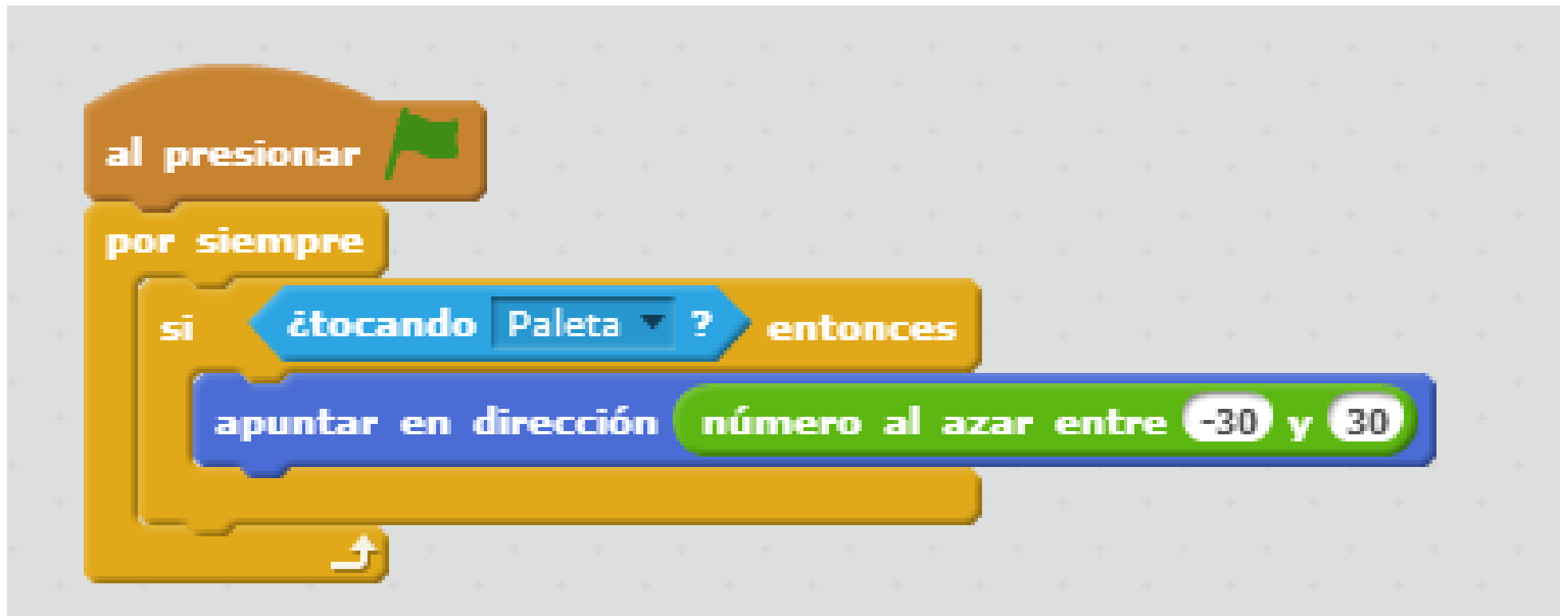
por siempre

rebotar si toca un borde



# Para que la pelota rebote

En la pelota

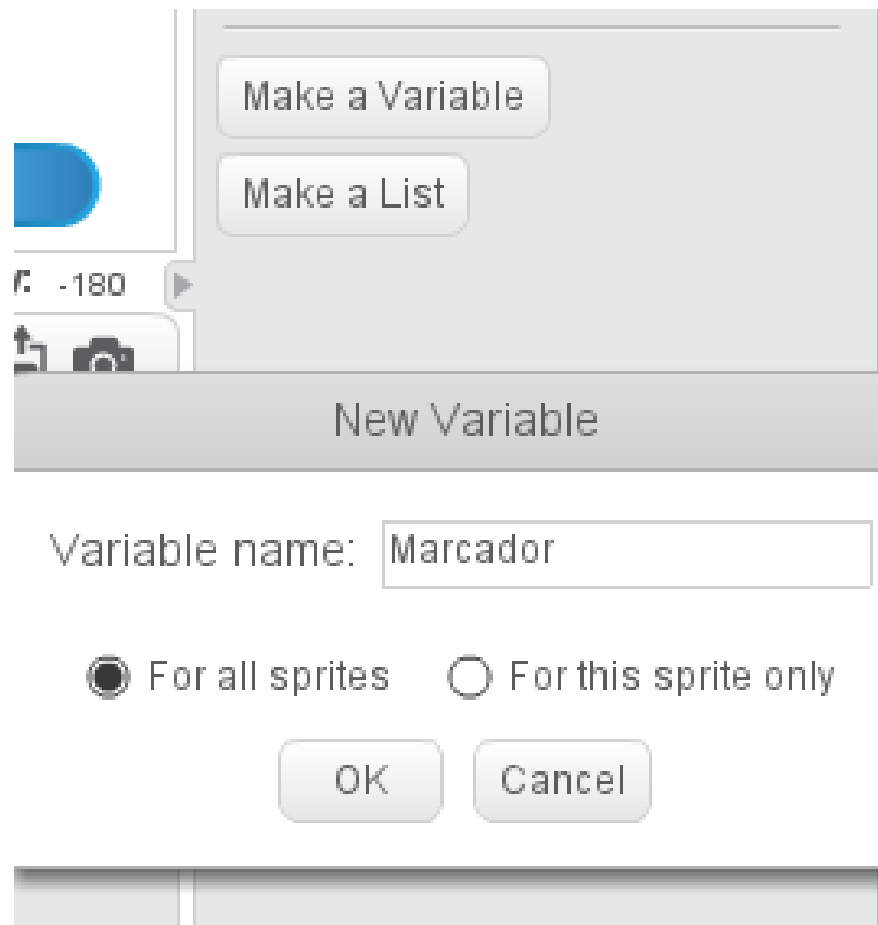


# FUNCIONA???

- Vamos a hacer mas cosillas con nuestro juego



# Marcador



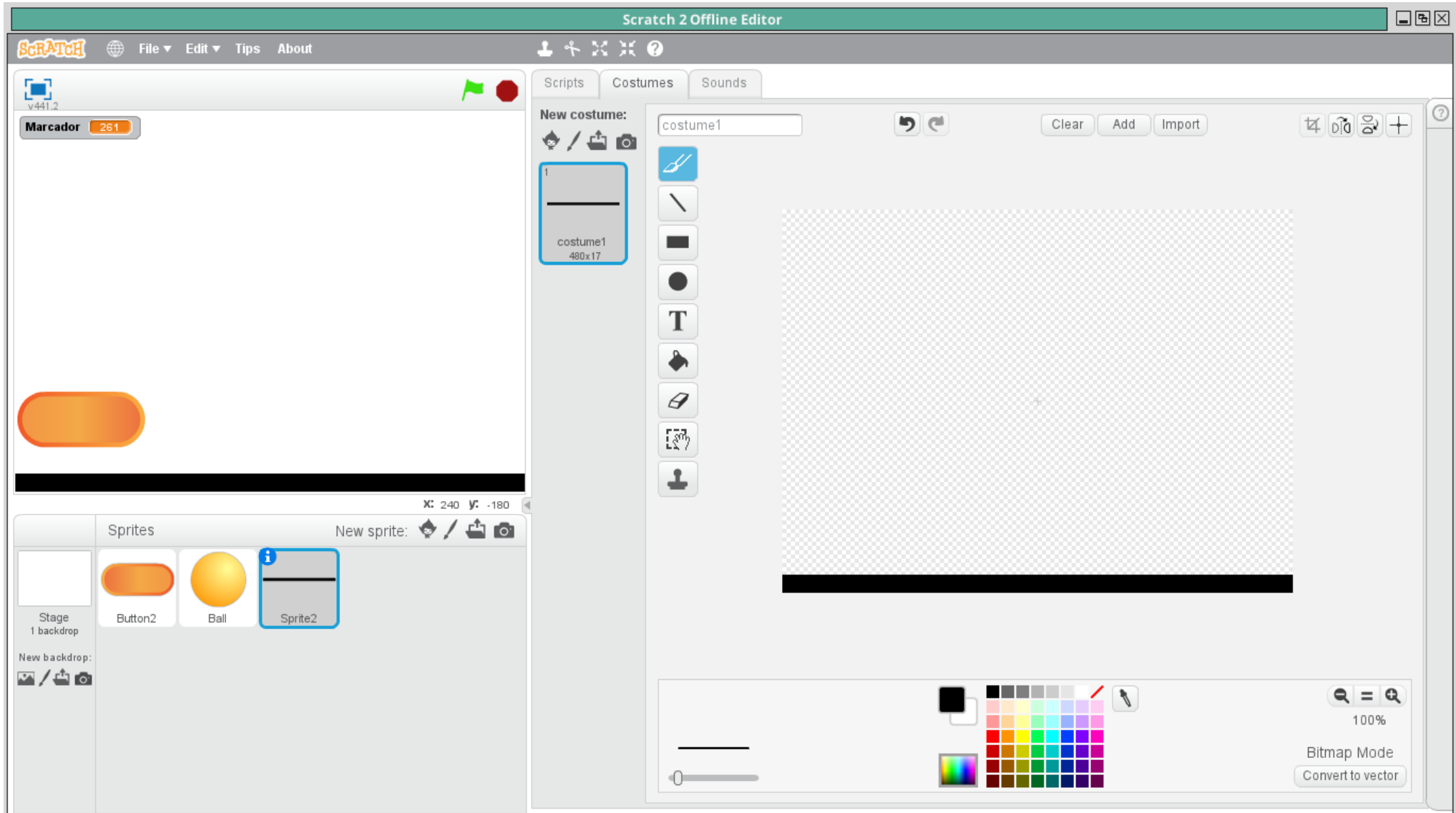
set Marcador to

Marcador

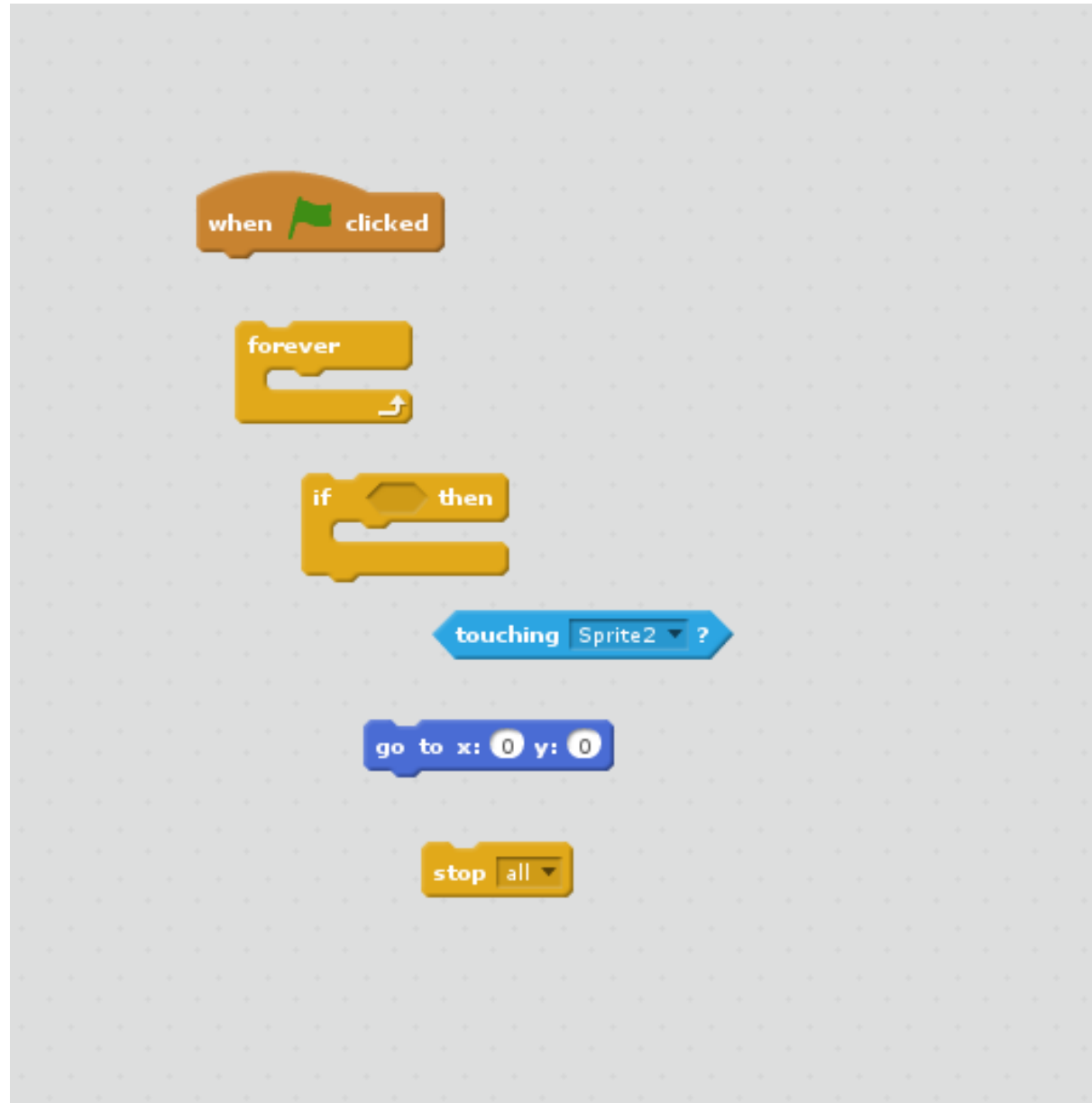
+  
 +

```
when  clicked
  forever
    if touching Button2 ? then
      point in direction pick random -30 to 30
      set Marcador to Marcador + 1
```

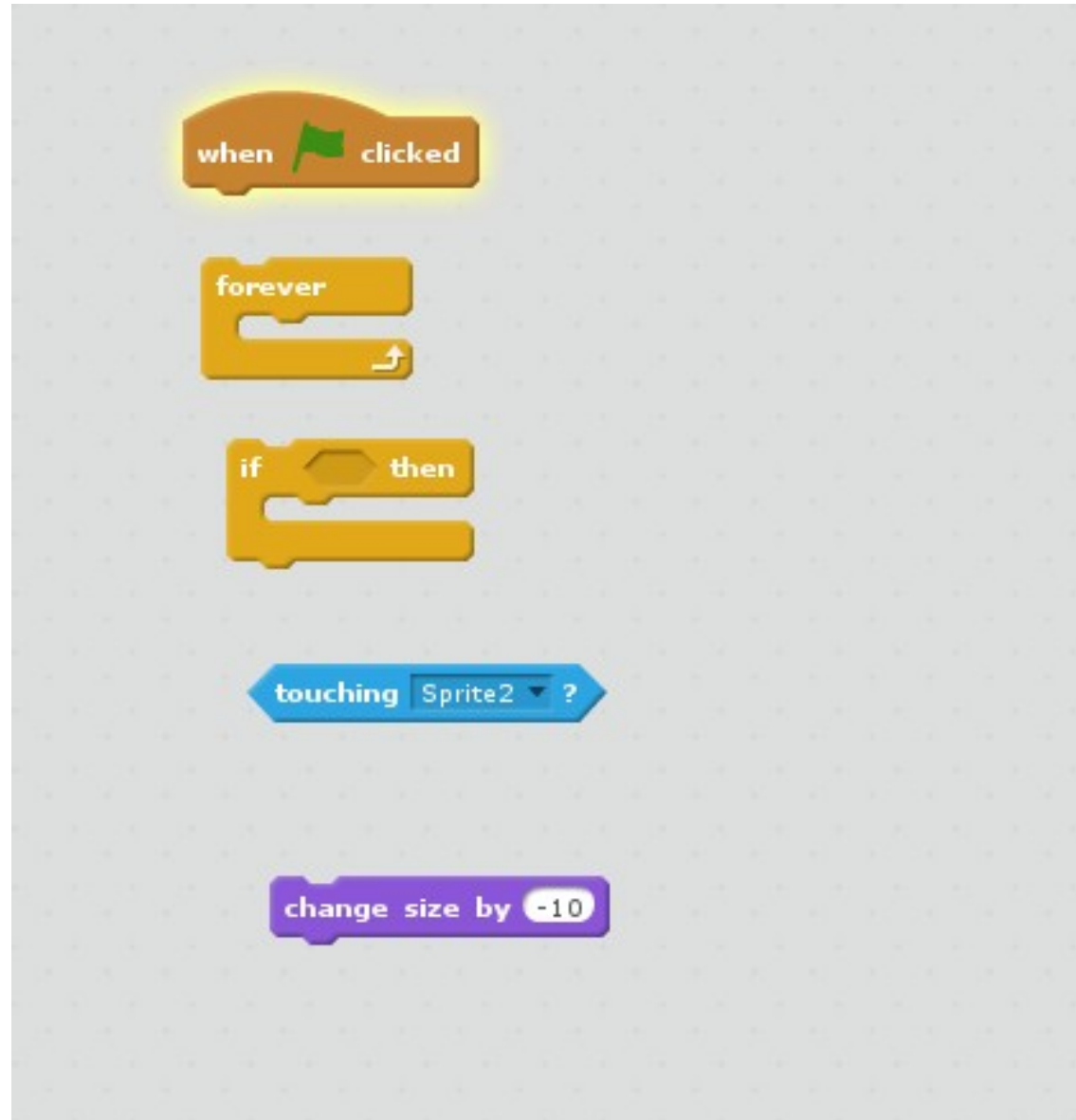
Más cosas



# Empezar si toca el fondo



# Cambiar de tamaño si acertamos o fallamos



Aumenta si acierto y  
disminuye si fallo



```
when clicked
  forever
    if touching Sprite2 ?
      change size by -10
```

Haced vuestras modificaciones  
para personalizar vuestro propio  
juego

- Cambiar el fondo o el color de la  
pelota