
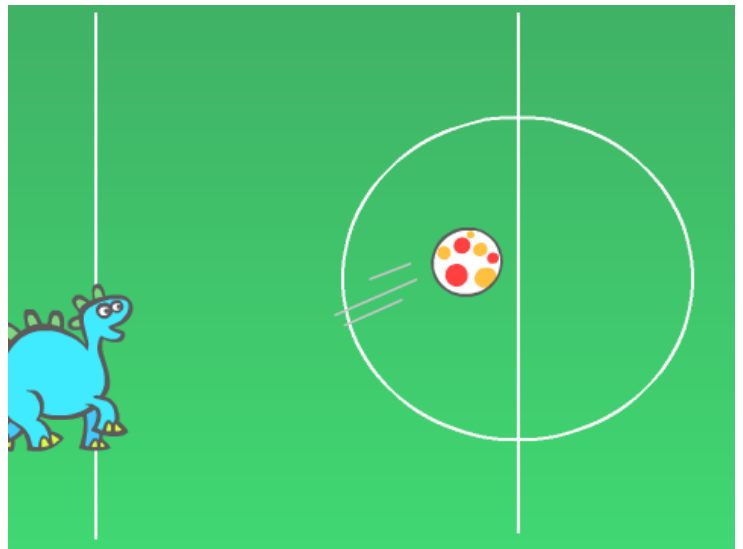


Testaa aina ohjelmaasi painamalla esiintymislavan päällä olevaa vihreää lippua.

Pong-jalkapallo

1. Valitse pallo.
2. Komenna palloa  vihreää lippua painettaessa menemään alkukohtaan:
 1. mene kohtaan x: 0 y: 0
3. Komenna palloa sitten valitsemaan alkusuunnan oikealle. Tarkan suunnan antaa noppa:



1. osoita suuntaan valitse satunnaisluku väliltä 30 - 150.

4. Laitetaan tämän jälkeen pallo liikkumaan 10 askelta.
5. Pallo liikahdaakin nyt vain kerran, joten laitetaan liikkumisen ympärille ikuisesti-silmukka.
6. Komenna palloa myös jokaisen liikkumisen jälkeen pomppaamaan reunasta.

7. Valitse maalivahti.

8. Siirrä maalivahti hiirellä esiintymislavan vasempaan laitaan.

9. Komennetaan maalivahtia siirtymään vihreää lippua painettaessa samalle korkeudelle (y) esiintymislavalla kuin millä korkeudella hiiri on:

1. aseta y:lle arvo hiiren y-sijainti

10. Nyt maalivahti siirtyy vain kerran pelin alussa. Laitetaan edellinen korkeuden asetus ikuisesti-silmukan sisään.

11. Klikkaa palloa hahmolistassa ja lisätään sille komento kimmota maalivahdistista...

12. Reunasta kimpoamisen jälkeen testaa jos pallo koskettaa maalivahtia.

13. Jos kosketettiin niin ensin osoita kohti maalivahtia ja sitten käänny oikealle 180 astetta, eli päinvastaiseen suuntaan.

14. Jos x-sijainti < -210 niin pallo on päässyt maaliin. Tällöin pysäytä kaikki.

