Testaa usein ohjelmaasi painamalla esiintymislavan päällä olevaa vihreää lippua.

## Pong-jalkapallo

1. Valitse pallo.



Komenna palloa vihreää lippua klikattaessa menemään alkukohtaan:
mene sijaintiin x: 0 y: 0

 Komenna palloa sitten valitsemaan alkusuunta oikealle. Tarkan suunnan antaa noppa:



- osoita suuntaan valitse satunnaisluku väliltä 30 150.
- 4. Laitetaan tämän jälkeen pallo liikkumaan 10 askelta.
- 5. Pallo liikahtaakin nyt vain kerran, joten laitetaan liikkumisen ympärille ikuisesti-silmukka.
- 6. Komenna palloa myös jokaisen liikkumisen jälkeen kimpoamaan reunasta.



- 7. Valitse maalivahti.
- 8. Siirrä maalivahti hiirellä vetäen esiintymislavan vasempaan laitaan.
- 9.Komennetaan maalivahtia siirtymään vihreää lippua painettaessa samalle korkeudelle (y) esiintymislavalla kuin millä korkeudella hiiri on:
  - aseta y:n arvoksi hiiren y-sijainti
- 10.Nyt maalivahti siirtyy vain kerran pelin alussa. Laitetaan edellinen korkeuden asetus ikuisesti-silmukan sisään.
- 11. Klikkaa palloa hahmolistassa ja lisää sille komento kimmota maalivahdista seuraavalla tavalla:
  - Reunasta kimpoamisen jälkeen testaa jos pallo koskettaa maalivahtia.
  - Jos kosketettiin niin ensin osoita kohti maalivahtia ja sitten käänny oikealle 180 astetta, eli päinvastaiseen suuntaan.
- 12. Jos x-sijainti < -210 niin pallo on päässyt maaliin. Tällöin pysäytä kaikki.

Creative Commons BY-NC-SA-lisensoitu. Alkuperäiset tekijät Jenna Tuominen ja Virpi Sumu. Muokannut Jenna Tuominen (2021).