

Blobby Volley

Um Folgenden werden wir uns um die **Bewegung des Balls** – vorerst ohne dass dieser von den beiden Blobs gespielt werden kann - und um die **Punkte** für einen der Spieler bei Berührung des Bodens durch den Ball kümmern.

1. Vorbereitung

Überlege dir **detailliert**, wie du die Bewegung des Balls umsetzen möchtest. Schreibe dir dazu einen **Plan**, den du nachher nur noch in Snap! umsetzen musst. Kläre insbesondere folgende Fragen:

- Wie soll sich der Ball bewegen?
- Wann muss der Ball seine Bewegungsrichtung ändern?
- Bei welcher Bodenberührung bekommt welcher Spieler einen Punkt?

2. Begrenzungen

Füge jeweils in der **rechten und linken Spielhälfte** eine **untere Begrenzungslinie** ein. Sie dienen dir bei der Umsetzung zur Überprüfung, welcher der Spieler einen Punkt macht.

Damit diese Begrenzungslinien nicht angezeigt werden, obwohl sie vorhanden sind, kannst du sie **verstecken**:



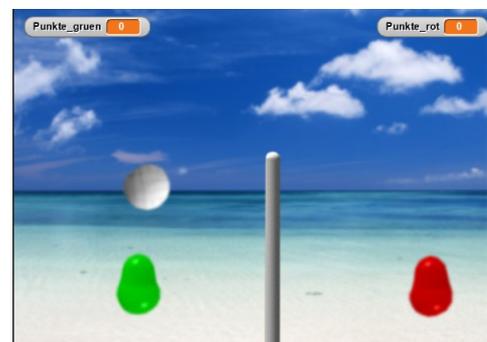
3. Bewegung des Balls

Setze nun die **Bewegung des Balls** praktisch in Snap! um. Dieser soll sich vorerst solange bewegen, bis ein Punkt erzielt wurde – also der Ball den Boden auf einer Seite des Spielfelds berührt.



4. Punkteanzeige

Erzeuge zwei Variablen „Punkte grün“ und „Punkte rot“ und erhöhe sie, falls der Ball eine der beiden unteren Begrenzungslinien berührt und somit einer der Spieler einen Punkt erzielt.



5. Neustart des Balls

Nach Punktgewinn durch einen der Spieler soll der Ball wieder in **Ausgangsposition** zurückgesetzt werden und dort seine **Bewegung** wieder aufnehmen.