

PHIẾU HOẠT ĐỘNG NHÓM

Tạo chương trình trò chơi mèo hứng táo theo kịch bản

a) Mở đầu

- Thực hiện thay phong nền sân khấu bằng hình ảnh Forest (rừng cây), thêm nhân vật Apple (táo), tạo biến **Điểm**, **Thời gian** để có kết quả tương tự như ở Hình 1.
- Đổi tên nhân vật Apple thành Táo, Sprite1 thành Mèo.
- Chọn phong nền rồi tạo đoạn chương trình khởi tạo giá trị các biến và đếm ngược thời gian chơi (Hình 2).



Hình 2. Đoạn chương trình khởi tạo giá trị các biến **Điểm**, **Thời gian** và đếm ngược thời gian chơi

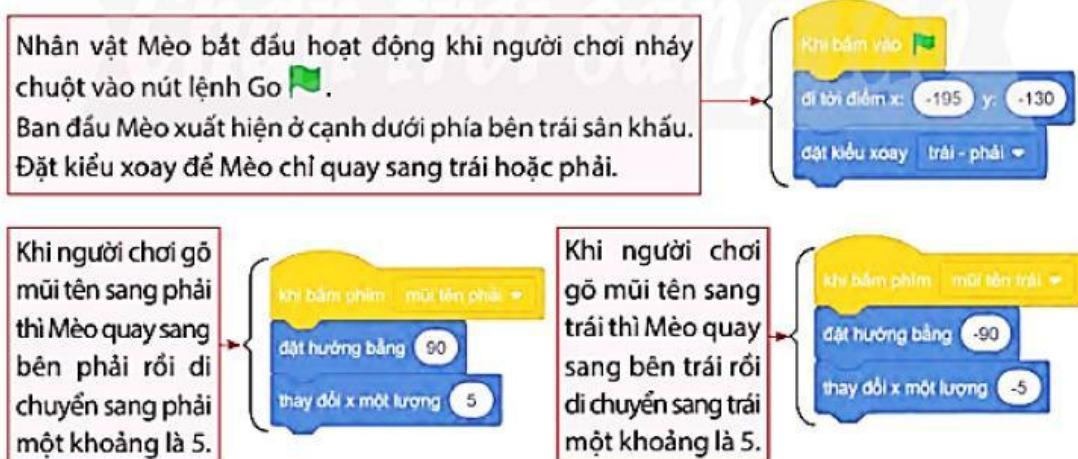
b) Diễn biến

- **Nhân vật Táo** chọn nhân vật Táo và tạo đoạn chương trình điều khiển hoạt động của nhân vật Táo, tính điểm của người chơi như ở Hình 3.



Hình 3. Đoạn chương trình điều khiển hoạt động của nhân vật Táo, tính điểm của người chơi

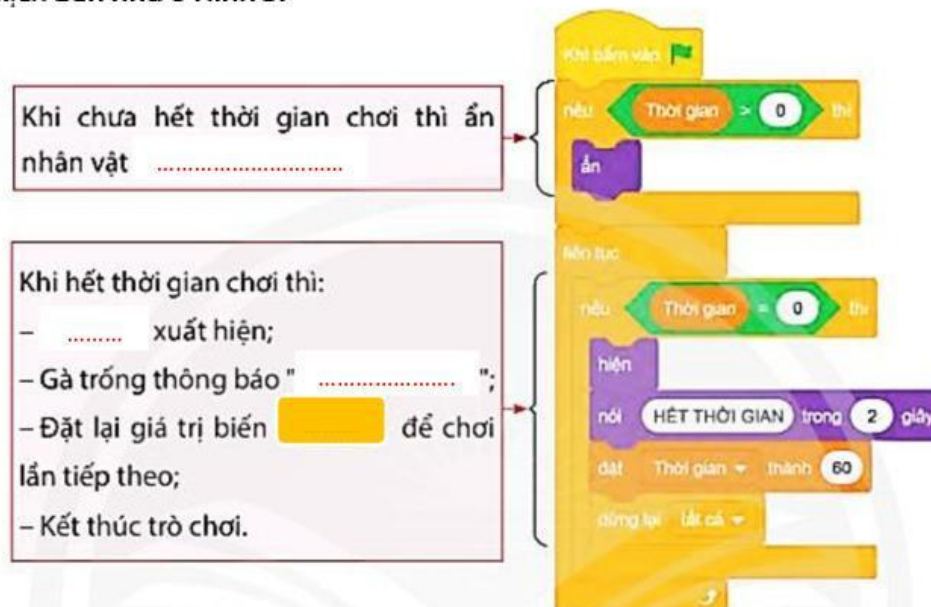
- **Nhân vật Mèo** chọn nhân vật Mèo và tạo các đoạn chương trình điều khiển hoạt động của nhân vật Mèo như ở Hình 4.



Hình 4. Các đoạn chương trình điều khiển hoạt động của nhân vật Mèo

c) Kết thúc

Thực hiện thêm **nhân vật Rooster (gà trống)** và đổi tên nhân vật thành Gà trống. Chọn nhân vật Gà trống và tạo đoạn chương trình cho phần kết thúc trò chơi trong kịch bản như ở Hình 5.



Hình 5. Khối lệnh điều khiển nhân vật Gà trống và kết thúc trò chơi