

# PHIẾU HOẠT ĐỘNG NHÓM

Tạo chương trình trò chơi mèo hứng táo theo kịch bản

## a) Mở đầu


- Thực hiện thay phông 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 phông 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.

Nhân vật ... bắt đầu hoạt động khi người chơi nháy chuột vào nút lệnh Go .

Nhân vật ... xuất hiện tại vị trí ngẫu nhiên ở cạnh trên sân khấu.

Lặp đến khi hết thời gian chơi:  
- Táo rơi dần xuống;  
- Khi chạm ... hoặc cạnh dưới thì xuất hiện trở lại tại vị trí ngẫu nhiên ở cạnh trên của sân khấu.

Táo rơi dần xuống.


Nếu Táo chạm Mèo thì:  
- ... tăng thêm 1;  
- Xuất hiện trở lại ở vị trí ngẫu nhiên tại cạnh trên của sân khấu.

Nếu Táo chạm cạnh dưới của sân khấu thì xuất hiện trở lại ở vị trí ..... tại cạnh trên của sân khấu.



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.

Nhân vật Mèo bắt đầu hoạt động khi người chơi nháy chuột vào nút lệnh Go .

Ban đầu Mèo xuất hiện ở cạnh dưới phía bên trái sân khấu. Đặt kiểu xoay để Mèo chỉ quay sang trái hoặc phải.



Khi người chơi gõ mũi tên sang phải thì Mèo quay sang bên phải rồi di chuyển sang phải một khoảng là 5.



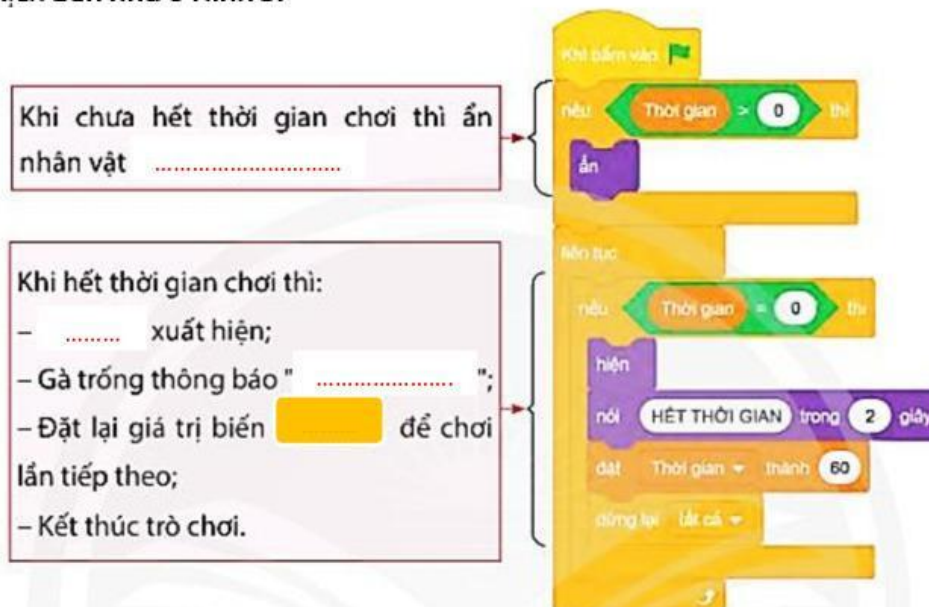
Khi người chơi gõ mũi tên sang trái thì Mèo quay sang bên trái rồi di chuyển sang trái một khoảng là 5.



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