

Họ và tên:.....

Lớp:.....

Trường:.....

BÀI 6: LẬP TRÌNH CHO NGƯỜI CHƠI ĐIỀU KHIỂN NHÂN VẬT (tiết 1)

Em hãy xem kỹ lại video bài học để làm bài tốt hơn nhé

1. Trong video có những nhân vật nào?



2. Em hãy mô tả lại ý nghĩa của câu lệnh sau (lập trình cho nhân vật Kodu 1) bằng việc chọn phương án trả lời thích hợp:







3. Để người chơi điều khiển Kodu 2 di chuyển bằng các phím mũi tên



, gặp táo thì ăn táo và tăng thêm 1 điểm (điểm màu đen), câu lệnh được tạo như sau đúng hay sai?



4. Em có thể tăng giảm số điểm cho nhân vật trong quá trình lập trình không?



**4. Nhân vật trong lập trình Kodu có thể có các kiểu di chuyển nào sau đây?
Hãy tích vào phương án đúng:**

Di chuyển đi lang thang

The image shows two Kodu character icons. The first icon is labeled 'di chuyển' and the second icon is labeled 'đi lang thang'. Both icons are part of a set labeled 'LÀM'.

Di chuyển tiến về phía trước

The image shows two Kodu character icons. The first icon is labeled 'di chuyển' and the second icon is labeled 'phía trước'. Both icons are part of a set labeled 'LÀM'.

Di chuyển nhanh chóng

The image shows two Kodu character icons. The first icon is labeled 'di chuyển' and the second icon is labeled 'nhanh chóng'. Both icons are part of a set labeled 'LÀM'.

Di chuyển chậm

The image shows two Kodu character icons. The first icon is labeled 'di chuyển' and the second icon is labeled 'chậm'. Both icons are part of a set labeled 'LÀM'.

5. Có nhiều cách để lập trình điều khiển cho nhân vật di chuyển:

Dùng phím bấm trên bàn phím

Dùng chuột

Dùng tay chạm vào màn hình