

TẠO CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH ĐỂ KỂ CHUYỆN



YÊU CẦU

Điền vị trí hình cho câu lệnh Scratch để tạo thành chương trình kể chuyện

MÈO CON KHÔNG VANG LỜI



Hình 1a



Hình 1b



Hình 1c



Hình 1d



Hình 1e

Khi bấm vào



nói

Quên lời mẹ dặn, tớ mãi mê đuổi theo những con bướm đến một nơi xa lạ

trong

5

giây

nói

Trước khi đi làm, mẹ dặn tớ: con ở nhà, không được đi chơi xa

trong

5

giây

nói

Về đến nhà, mẹ ôm chăm lấy tớ. Tớ xin lỗi mẹ vì đã quên lời mẹ dặn

trong

5

giây

nói

May sao, bác Gấu tốt bụng hỏi và biết tớ lạc đường nên đã đưa tớ về tận nhà

trong

5

giây

nói

Tớ bị lạc, không biết đường về nhà. Sợ quá, tớ đã khóc

trong

5

giây



YÊU CẦU

Chọn từ khóa thích hợp

hiển thị

trình tự



Khối lệnh

lưu bài

một bước

Trong Scratch, mỗi khối lệnh giống như của chương trình.

Khi nhấn vào , chương trình Scratch bắt đầu chạy.

Các khối lệnh trong Scratch cần được sắp xếp theo để chương trình hoạt động đúng.

Lệnh được dùng để nhân vật nói lời thoại.

Sau khi tạo xong chương trình, em cần chương trình để không bị mất.

Một chương trình kể chuyện trong Scratch gồm nhiều được ghép lại với nhau.



YÊU CẦU

Nối tên nhóm lệnh với chức năng



Chuyển động •



Hiển thị •



Sự kiện •



Điều khiển •

điều khiển ngoại hình, trang phục, kích thước, hiệu ứng hình ảnh và lời

- thoại của nhân vật/phông nền trên sân khấu

điều khiển sự di chuyển, thay đổi vị

- trí, xoay hướng và thiết lập tọa độ cho nhân vật

lặp lại các khối lệnh (vòng lặp), rẽ

- nhánh dựa trên điều kiện, và quản lý nhân vật

khởi chạy các kịch bản và kích hoạt

- hành động dựa trên tương tác (nhấp chuột, nhấn phím, phát/nhận tin)