

BÀI 7

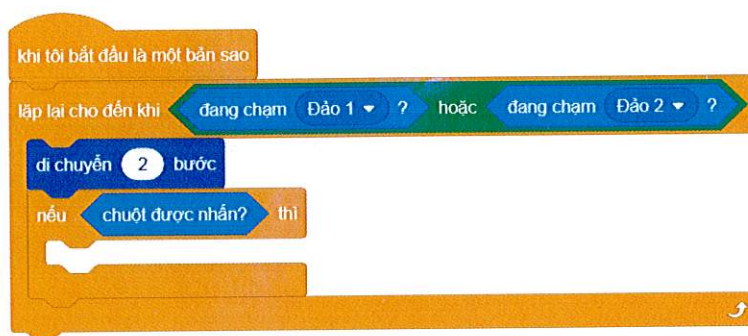
LẬP TRÌNH CHO TÀU ĐỊCH (TIẾP THEO)

Trong bài học này, các bạn sẽ lập trình để Tàu địch bị bắn trúng sẽ nổ và người chơi được cộng điểm.

Lập trình khi Tàu địch bị bắn

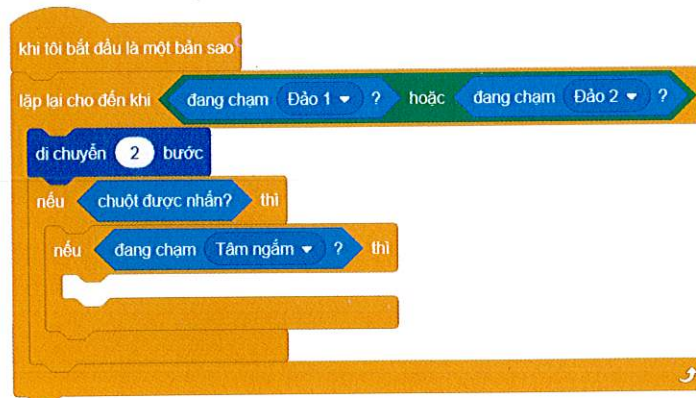
Người chơi sẽ bắn Tàu địch bằng cách nhấn chuột lên tàu. Trong khi bản sao của tàu di chuyển đến Đảo 1 hoặc Đảo 2, nếu Pháo bắn (người chơi nhấn chuột), mà tâm ngắm lại chạm bản sao (tàu bị bắn trúng) thì điểm sẽ được cộng, bản sao tàu sẽ nổ và biến mất.

Bản sao của Tàu địch sẽ kiểm tra việc Pháo bắn hay không trong lúc di chuyển về phía quần đảo.




Hình 5.7.1. Kiểm tra xem Pháo có bắn hay không

Khối lệnh **chuột được nhấn?** sẽ trả về giá trị **true** (đúng) nếu người chơi nhấn chuột. Khi người chơi nhấn chuột, (khối lệnh **chuột được nhấn?** có giá trị đúng) thì kiểm tra tiếp xem Tàu địch có đang chạm vào Tâm ngắm (Pháo bắn trúng) không.



Hình 5.7.2. Kiểm tra xem Pháo có bắn trúng Tàu địch không

Nếu Pháo bắn trúng (người chơi nhấn chuột) vào Tàu địch thì điểm sẽ được cộng thêm 1 và tàu sẽ nổ rồi biến mất. Trong phần bài tập thực hành của bài 6, ta đã tạo biến **điểm**, để tăng biến **điểm** lên ta sử dụng khối lệnh .


Từ bài học thực hành của bài 5, ta đã thêm 30 hình ảnh vào **Khu trang phục** để thể hiện hình ảnh từ khi phát nổ đến khi tro tàn của Tàu địch, ta chỉ cần lập trình để thay đổi lần lượt qua 30 hình ảnh này liên tục.

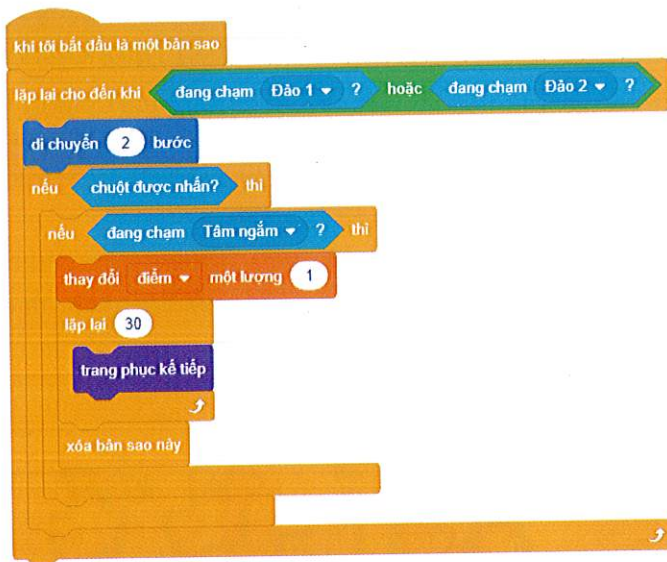


Hình 5.7.3. Một số hình ảnh đối tượng tàu phát nổ



Hình 5.7.4. Lập trình cho tàu phát nổ

Sau khi nổ xong vẫn còn lại hình tro tàn. Chúng ta phải xóa bản sao này đi bằng khối lệnh . Cuối cùng ghép các khối lệnh này lại với nhau.



Hình 5.7.5. Thêm đoạn khối lệnh cho bản sao của Tàu địch

Tóm tắt lý thuyết và bài tập thực hành

Tàu địch bị bắn

Lập trình cho tàu địch phát nổ

vietstem.com

Hình ảnh nhân vật Tàu địch phát nổ

Khối lệnh

Bài tập

1. Lập trình để khi bản sao của Tàu địch chạm vào Đảo 1 hoặc Đảo 2 thì tất cả chương trình sẽ dừng lại.
2. Thêm âm thanh cho khi Tàu địch nổ và lập trình để khi Tàu địch nổ âm thanh cũng được chạy.