


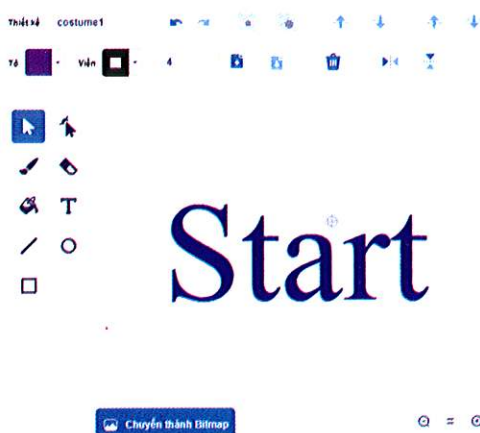
BÀI 8

KẾT THÚC CHƯƠNG TRÌNH

Đến đây chương trình đã gần được hoàn thành. Bài cuối cùng này sẽ hoàn thiện thêm để chương trình có bắt đầu và kết thúc rõ ràng.

8.1. Lập trình chữ Start

Khi nhấn vào nút lệnh lá cờ xanh bắt đầu chương trình, chữ Start sẽ hiện lên giữa sân khấu, báo hiệu trò chơi được bắt đầu. Ta cần thiết kế đối tượng này bằng cách nhấn vào biểu tượng  ở **Khung nhân vật** rồi chuyển đến **Khu trang phục**. Chúng ta sẽ sử dụng công cụ **T** để thêm chữ Start. Ta có thể chỉnh kích thước, màu sắc, phong chữ tùy ý.



Hình 5.8.1. Thêm đối tượng chữ Start



Hình 5.8.2. Lập trình đối tượng Start

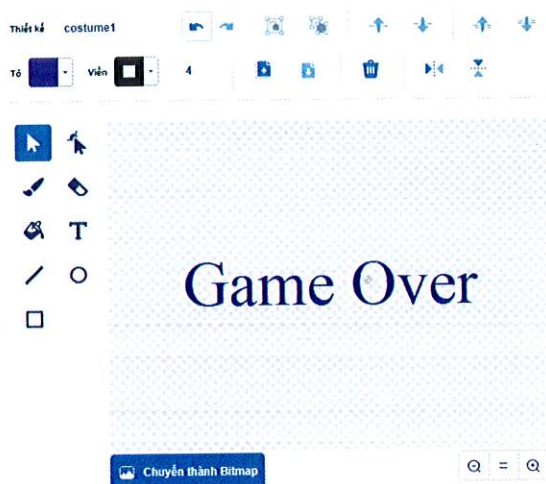
Khi bắt đầu, đối tượng chữ Start này sẽ hiện lên trong vòng 1 giây rồi biến mất.

Chúng ta sẽ sử dụng lần lượt các khối lệnh **ẩn**, **đợi 1 giây** và **hiện** như Hình 5.8.2.

8.2. Lập trình chữ Game Over

Việc thêm mới và thiết kế đối tượng chữ Game Over cũng làm tương tự như đối tượng chữ Start.






Hình 5.8.3. Thêm đối tượng chữ Game Over.



Hình 5.8.4. Đoạn khối lệnh ẩn đối tượng Game Over

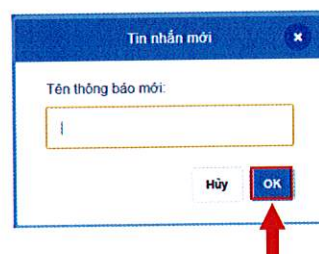
Tính từ lúc bắt đầu chạy, trong suốt chương trình đối tượng chữ Game Over luôn được ẩn đi như Hình 5.8.4.

Đến khi kết thúc chương trình chữ Game Over sẽ hiện lên. Để đối tượng chữ Game Over này biết được thời điểm kết thúc chúng ta cần lập trình cho bản sao của tàu thông báo kết thúc tới tất cả các đối tượng khác trong chương trình khi chạm vào một trong hai đảo.


Để tạo tin, ta sẽ sử dụng khối lệnh  và tạo một tin mới bằng cách nhấn vào mũi tên trong khối lệnh và chọn *Thông báo mới*.



Hình 5.8.5. Tạo thông báo



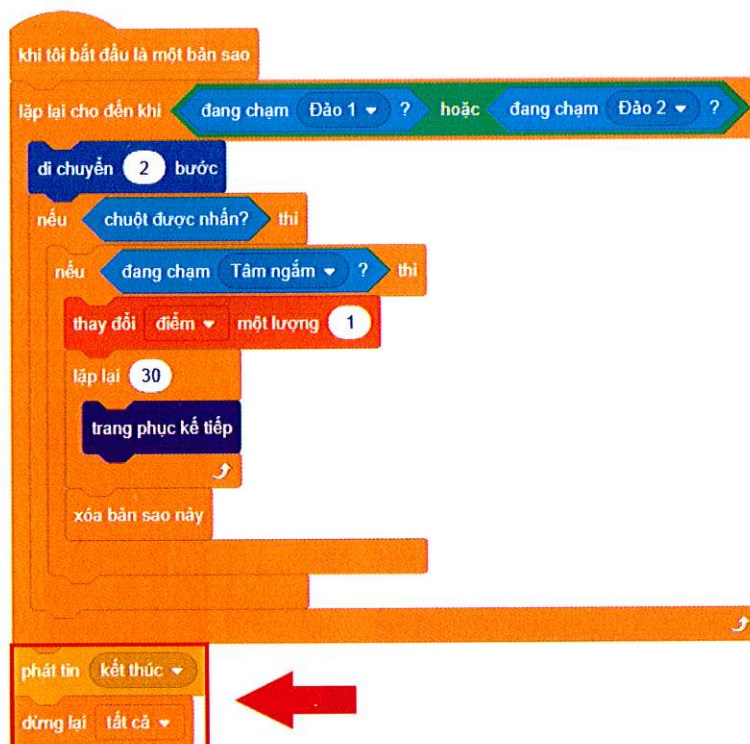
Hình 5.8.6. Đặt tên cho thông báo

Lúc này, một cửa sổ sẽ hiện ra để bạn đặt tên cho thông báo. Sau khi đặt tên xong các bạn nhấn nút .



Các bạn ghép khối lệnh **phát tin** **kết thúc** xuống dưới khối lệnh lập trình cho bản sao của đối tượng Tàu địch.

Ở vị trí này, khi điều kiện **đang chạm** **Đảo 1** **?** hoặc **đang chạm** **Đảo 2** **?** đúng thì khối lệnh thông báo này sẽ được chạy. Sau khi thông báo xong chương trình sẽ ngừng bằng khối lệnh **dừng lại** **tất cả**. Khối lệnh này cũng là đáp án câu 1 phần bài tập thực hành của bài 7.



Hình 5.8.7. Đoạn khối lệnh hoàn chỉnh của bản sao đối tượng Tàu địch

Bây giờ tất cả các đối tượng khác đều có thể nhận được thông báo kết thúc bằng khối lệnh **khi nhận** **kết thúc**. Ta sẽ phải lập trình cho đối tượng chữ Game Over để khi nhận được thông báo kết thúc này sẽ hiện lên trên sân khấu.



Hình 5.8.8. Đoạn khối lệnh nhận thông báo

Vậy là chúng ta đã lập trình xong cho chương trình “Bảo vệ đảo”. Các bạn cần hoàn thành đầy đủ bài tập ở cuối mỗi bài để chương trình hoàn thiện hơn. Các bạn cũng có thể tự sáng tạo thêm các loại tàu khác, cũng như tăng số lượng và tốc độ của tàu để trò chơi thú vị hơn.



Tóm tắt lý thuyết và bài tập thực hành

Kết thúc chương trình

Lập trình cho chữ Start và Game Over

vietstem.com

Đối tượng Start

```

        Khi bấm vào
        ↓
        hiện
        ↓
        đợi 1 giây
        ↓
        ẩn
    
```

Đối tượng Game Over

```

        Khi bấm vào
        ↓
        ẩn
        ↓
        khi nhận Kết thúc
        ↓
        hiện
    
```

Bài tập

1. Lập trình để đối tượng Start và Game Over nhảy tới vị trí nhất định
2. Lập trình để bản chính của Tàu địch ẩn đi

