

Tình trạng: [Hiệu lực I Hết hiệu lực]

Phiên bản: [Ver ... -2024]

BUỔI 7: Phân chia màn chơi, sải cảnh cùng đồng đội

Bộ môn: Game Maker

Năm môn: Game Maker - Basic

Độ tuổi học viên:

Thời lượng: phút

TRẮC NGHIỆM

CÂU HỎI 1: Trong gamemaker, làm sao để nhân vật đi theo đường đã vẽ sẵn?

- A. Sử dụng speed và direction
- B. Sử dụng path
- C. Sử dụng timeline
- D. Sử dụng alarm

Đáp án đúng là: B

CÂU HỎI 2: Khi sử dụng path, nhận định nào sau đây là sai?

- A. Khi không tích vào ô absolute, nhân vật sẽ di chuyển tương đối theo path đã vẽ, vị trí bắt đầu có ảnh hưởng đến cách nhân vật di chuyển
- B. Khi tích vào ô absolute, nhân vật sẽ di chuyển tuyệt đối theo path đã vẽ, vị trí bắt đầu không ảnh hưởng đến cách nhân vật di chuyển
- C. Khi tích vào ô absolute, nhân vật sẽ di chuyển tương đối theo path đã vẽ, vị trí bắt đầu có ảnh hưởng đến cách nhân vật di chuyển
- D. Không có nhận định sai

Đáp án đúng là: C

Tình trạng: [Hiệu lực I Hết hiệu lực]

Phiên bản: [Ver ... -2024]

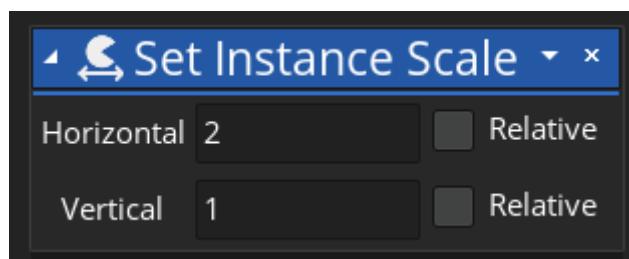
CÂU HỎI 3: Đặt alarm bằng mấy để có thể hủy không gọi nữa?

- A. đặt alarm bằng 1
- B. đặt alarm bằng 30
- C. đặt alarm bằng 0
- D. chỉ có thể hủy object tạo alarm đó

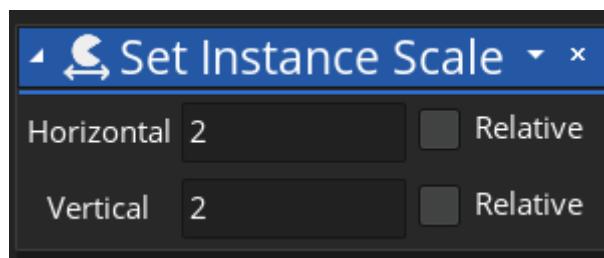
Đáp án đúng là: C

CÂU HỎI 4: Làm sao để vật to gấp 2 theo chiều ngang

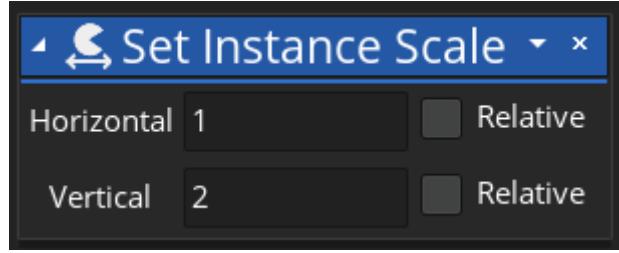
A.



B.



C.

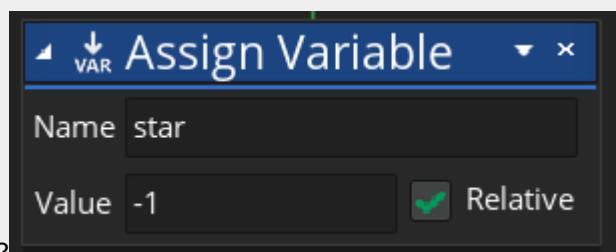


- D. cả a và b đều đúng

Đáp án đúng là: D

Tình trạng: [Hiệu lực I Hết hiệu lực]

Phiên bản: [Ver ... -2024]

CÂU HỎI 5:

Cho biết ý nghĩa của câu lệnh sau?

- A. tăng biến star một lượng 1
- B. đặt biến star bằng -1
- C. giảm biến star một lượng 1
- D. không tác động gì đến biến star

Đáp án đúng là: C

CÂU HỎI 6:

Hướng 90 độ trong gamemaker hướng về phía nào?

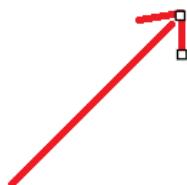
- A. Lên trên
- B. Xuống dưới
- C. Sang trái
- D. Sang phải

Đáp án đúng là: A

CÂU HỎI 7:

Cho biết hướng 45 độ sẽ chỉ theo hướng nào sau đây?

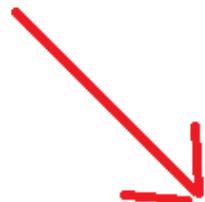
- A.



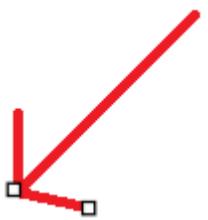
Tình trạng: [Hiệu lực I Hết hiệu lực]

Phiên bản: [Ver ... -2024]

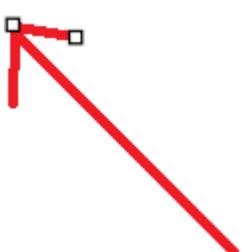
B.



C.



D.



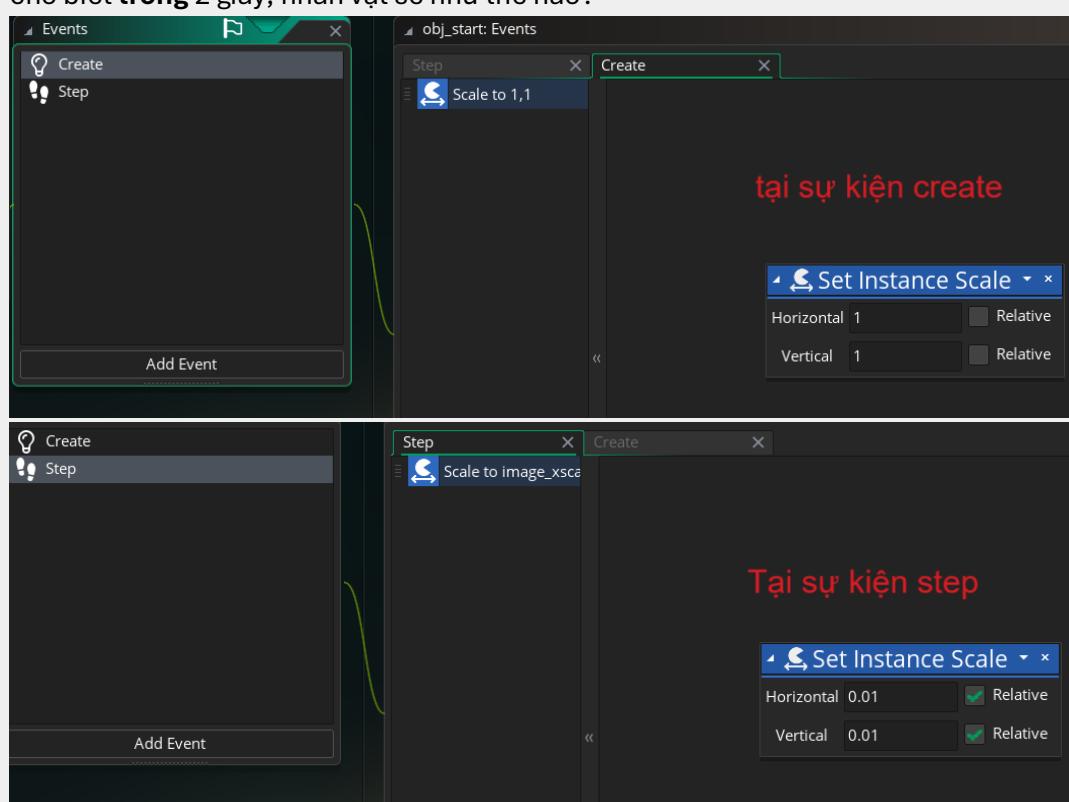
Đáp án đúng là: A

Tình trạng: [Hiệu lực I Hết hiệu lực]

Phiên bản: [Ver ... -2024]

CÂU HỎI 8:

cho biết **trong** 2 giây, nhân vật sẽ như thế nào?



- A. Liên tục to ra
- B. Liên tục nhỏ lại
- C. Nhỏ lại ngay lập tức và giữ nguyên trạng thái đó
- D. To lên ngay lập tức và giữ nguyên trạng thái đó

Đáp án đúng là: A

CÂU HỎI 9:

Trong gamemaker, sự kiện step có nghĩa là gì?

- A. trên mọi khung hình, làm gì đó
- B. Nếu nhân vật đang di chuyển, làm gì đó

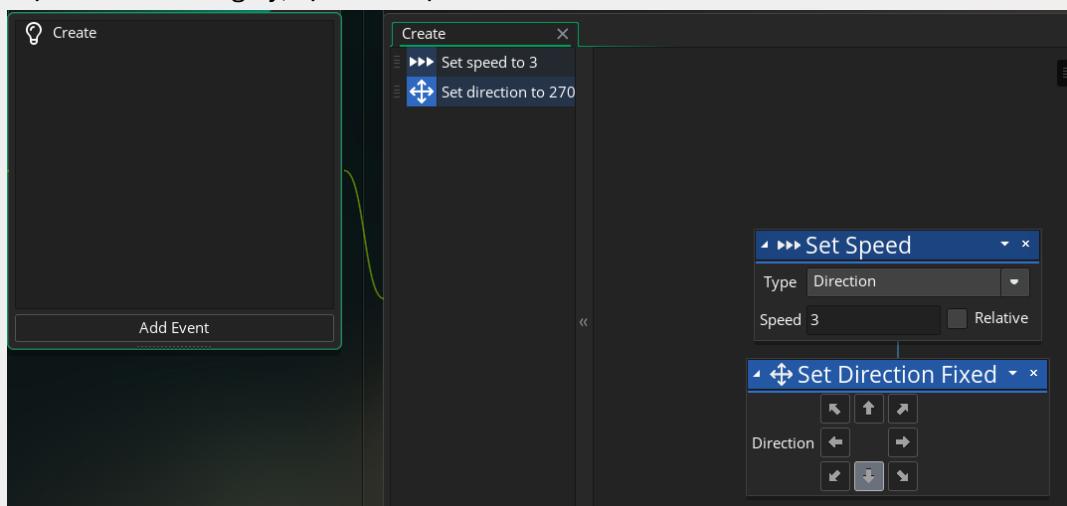
Tình trạng: [Hiệu lực I Hết hiệu lực]

Phiên bản: [Ver ... -2024]

- C. Nếu tại khung hình đó, nhân vật đang di chuyển
- D. Nếu đó là khung hình đầu tiên của nhân vật

Đáp án đúng là:

CÂU HỎI 10: Chiều dài phòng là 1200, chiều cao là 600, vật đang ở chính giữa màn hình, với sự kiện sau thì sau 1 giây, vị trí của vật là bao nhiêu?



- A. $x = 600, y = 0$
- B. $x = 600, y = 300$
- C. $x = 300, y = 120$
- D. $x = 600, y = 480$

Đáp án đúng là: D

Tình trạng: [Hiệu lực I Hết hiệu lực]

Phiên bản: [Ver ... -2024]

THỰC HÀNH

Đề bài	Lập trình tiếp ace pilot với chức năng sau <ul style="list-style-type: none">+ Tạo đám kẻ địch, di chuyển theo path đã có sẵn+ Kẻ địch sau ngẫu nhiên thời gian sẽ bắn đạn+ Tạo chức năng thêm (ngôisao may mắn)
Material Bài cũ (nếu cần)	Link Link

HƯỚNG DẪN:

[Link](#)

- + Nên áp dụng path trong sự kiện create của vật thể