

1. Game Bắt Rơi (Catch the Fruit)

Ý tưởng chính:

Người chơi điều khiển một chiếc giỏ (hoặc nhân vật) để hứng các quả rơi từ trên xuống. Mỗi quả hứng được cộng điểm, nếu để rơi quá 3 quả → thua.

Cách lập trình:

- Sử dụng **sprite giỏ** điều khiển bằng phím mũi tên trái/phải.
- Tạo **sprite quả**, dùng lệnh go to random x position và fall down.
- Kiểm tra va chạm giữa quả và giỏ để tăng điểm.
- Dừng game khi biến “mất quả” đạt 3.

Cải tiến:

- Thêm **nhiều loại quả** (tốc độ khác nhau).
- Thêm **âm thanh vui nhộn** và bảng điểm cao.
- Dùng **Teachable Machine** để điều khiển giỏ bằng chuyển động tay!

2. Game Phi Thuyền Tránh Thiên Thạch

Ý tưởng chính:

Điều khiển phi thuyền bay giữa không gian, né các thiên thạch đang lao tới.

Cách lập trình:

- Sprite chính là **phi thuyền**, di chuyển bằng phím.
- Thiên thạch rơi ngẫu nhiên từ trên xuống bằng vòng lặp forever.
- Khi va chạm → “Game Over” và phát âm thanh nổ.

Cải tiến:

- Thêm **cấp độ tăng dần tốc độ rơi**.
- Dùng **hiệu ứng nổ & điểm thưởng** khi tránh được 10 thiên thạch.
- Có thể dùng **AI (TM)** để điều khiển bằng đầu hoặc tay.

3. Game Ghép Hình Động Vật

Ý tưởng chính:

Người chơi kéo các mảnh ghép để hoàn thành hình con vật.

Cách lập trình:

- Dùng **block “when sprite clicked”** để kéo thả.
- Khi tất cả mảnh ghép đúng vị trí → hiển thị thông báo chiến thắng.

Cải tiến:

- Thêm **thời gian đếm ngược** để tăng độ khó.
- Tạo **hiệu ứng âm thanh** khi ghép đúng.
- Cho phép **AI nhận diện tiếng nói** (nói tên con vật để mở khóa mảnh).

4. Game Vượt Chướng Ngại Vật

Ý tưởng chính:

Nhân vật tự chạy, người chơi nhấn phím cách (space) để nhảy qua vật cản.

Cách lập trình:

- Dùng sprite **nhân vật chạy animation**.
- Vật cản di chuyển liên tục bằng vòng lặp.
- Dùng lệnh if touching obstacle → thua.

Cải tiến:

- Thêm **điểm và tốc độ tăng dần theo thời gian**.
- Dùng **AI nhận diện động tác nhảy thật** (tay hoặc đầu gật).
- Thêm **nền và nhạc nền thay đổi theo cấp độ**.

5. Game Bắn Bóng Gôn (Mini Football)

Ý tưởng chính:

Người chơi điều khiển cầu thủ bắn bóng vào khung thành trong giới hạn thời gian.

Cách lập trình:

- Sprite **cầu thủ** xoay hướng bằng chuột.
- Khi nhấn chuột → bóng bay về hướng đó.
- Khi bóng chạm khung thành → +1 điểm.

Cải tiến:

- Thêm **thủ môn di chuyển ngẫu nhiên**.
- Tăng độ khó theo điểm.
- Dùng **AI nhận diện động tác đá chân** để sút bóng!

