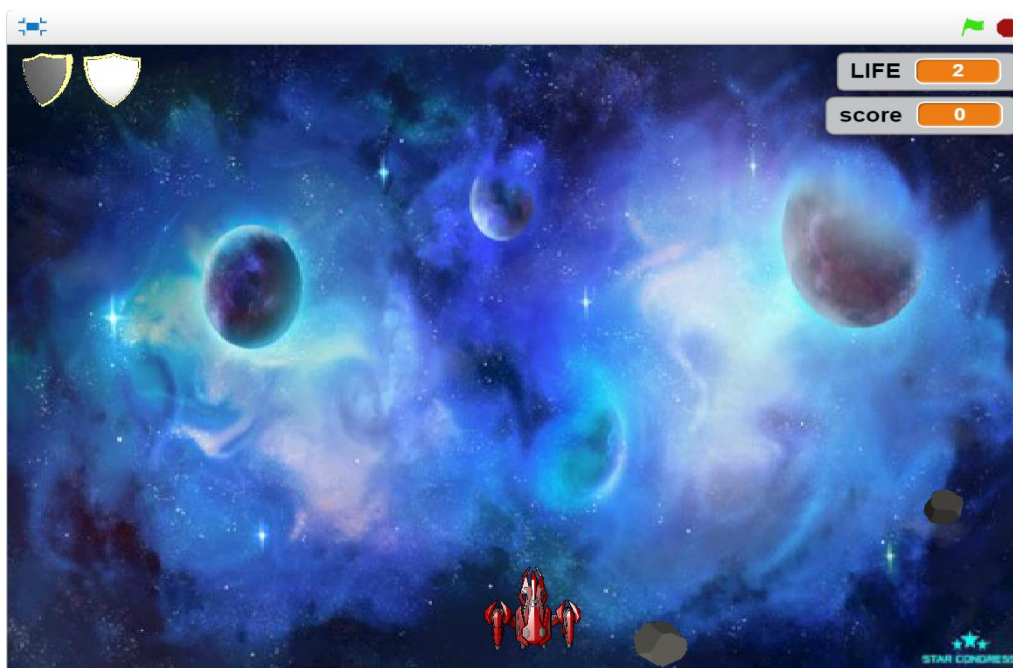
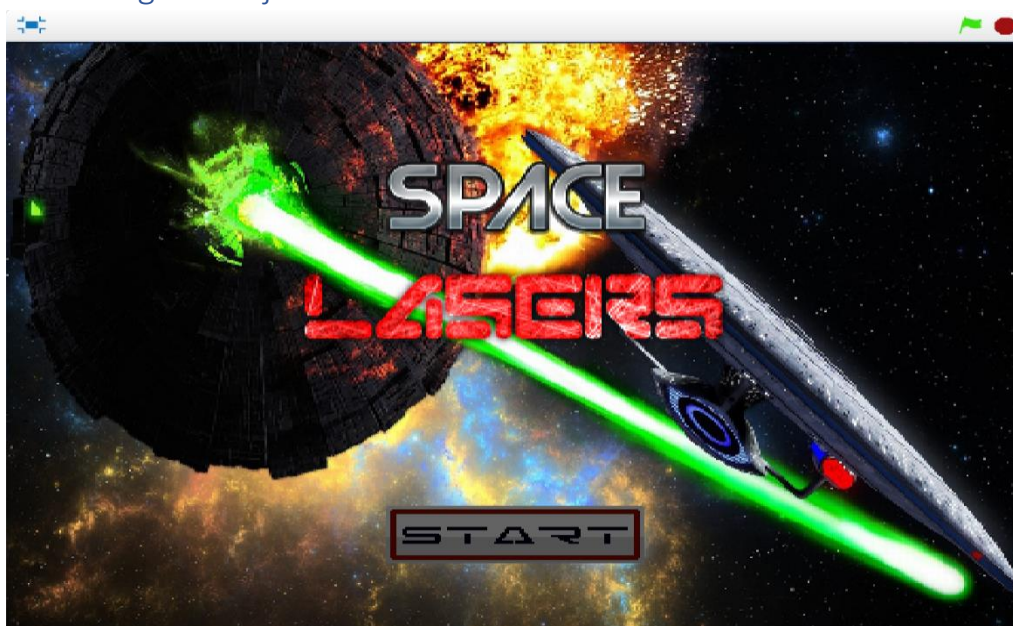


BÁO CÁO TRÌNH BÀY PROJECT SCRATCH LEVEL 1

GAME SPACE LAZER

Họ và tên: Lương Hoàng Duy

I- Thông tin Project



1/Chủ đề: trò chơi giải trí

2/Tên trò chơi: Space Lazer

3/Nội dung trò chơi:

Người chơi sẽ điều khiển phi thuyền chiến đấu tránh chạm vào thiên thạch và phá hủy chúng bằng lazer để nhận điểm. Người chơi có tối đa 3 lượt chơi. Nếu chạm vào thiên thạch phi thuyền sẽ bị nổ và lượt chơi giảm đi 1. Nếu hết lượt, trò chơi sẽ kết thúc.

4/Hướng dẫn chơi:

-Người chơi click chuột vào biểu tượng start hoặc nhấn space để bắt đầu trò chơi

-Nếu trò chơi kết thúc thì nhấn biểu tượng lá cờ để trở lại màn hình bắt đầu

-Phím mũi tên trái để di chuyển sang trái

-Phím mũi tên phải để di chuyển sang phải

-Phím space dùng để bắn lazer

-Người chơi nhấn:

+Phím r: chuyển sang phi thuyền màu đỏ

+Phím o: để chuyển sang phi thuyền màu cam

+Phím g: chuyển đến phi thuyền xanh lá

5/Quy tắc trò chơi:

-Tránh thiên thạch

-Phá hủy thiên thạch để tăng điểm số:

+Tốc độ rơi và số lượng thiên thạch rơi sẽ tăng dần theo thời gian

+Nếu phá hủy thiên thạch không bóc lửa thì người chơi được 1 điểm

+Nếu phá hủy thiên thạch có lửa thì được 5 điểm


-Lượt chơi sẽ giảm dần nếu phi thuyền chạm phải thiên thạch biểu thị bằng trái tim bạc ở góc trái màn hình

-Lượt chơi trở về 0 là trò chơi kết thúc



II– Mô tả Project

1/Đối tượng và nhân vật:


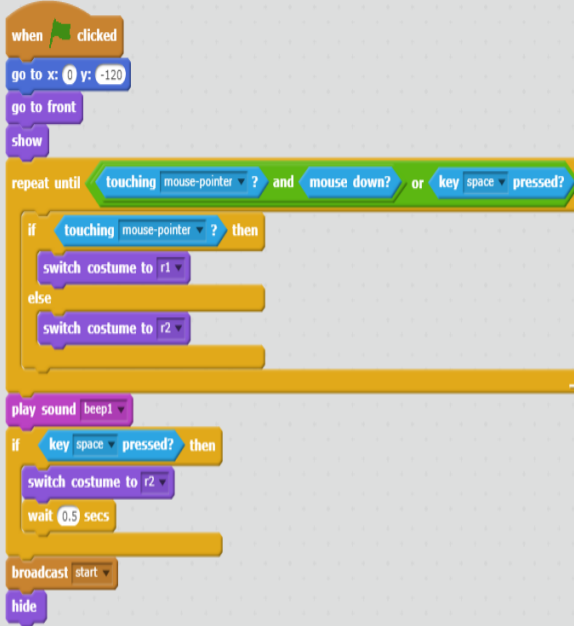
Đối tượng nhân vật	Mô tả
	Biểu tượng dùng để bắt đầu trò chơi, ban đầu là biểu start bên trái khi rê chuột vào vị trí biểu tượng start bên phải sẽ xuất hiện. Hay nó hình hình hiệu ứng chop tắt mũi khi rê chuột vào ra vùng biểu tượng
	Ban đầu sau khi khởi động trò chơi đối tượng này sẽ xuất hiện. Sau khi biểu tượng start được nhấn đối tượng này sẽ ẩn đi
	Phi thuyền được hiển thị mặc định sau khi chuyển đến giao diện game. Có thể di chuyển sang trái và phải, có thể bắn lazer để tiêu diệt thiên thạch. Xuất hiện bằng cách nhấn phím r
	Loại phi thuyền để người chơi lượt chọn. Xuất hiện bằng cách nhấn phím o
	Loại phi thuyền để người chơi lượt chọn. Xuất hiện bằng cách nhấn phím g
	Tia lazer được phi thuyền bắn ra để tiêu diệt mục tiêu
	Biểu tượng cho số lượt chơi còn lại.
	Thiên thạch sẽ rơi ở vị trí bất kì từ đầu cạnh trên màn hình và sẽ phát nổ nếu chạm vào cạnh dưới màn hình





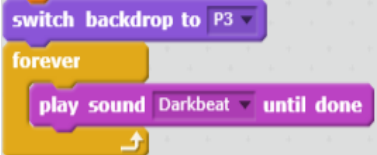


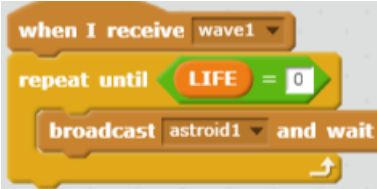
	Loại thiên thạch thứ có tốc độ rơi cao hơn nhiều so với thiên thạch thứ nhất.
---	---





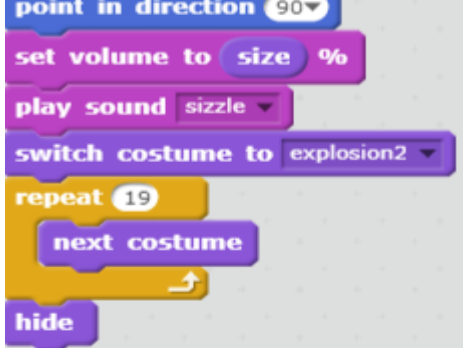
2/Giao diện và âm nhạc nền:






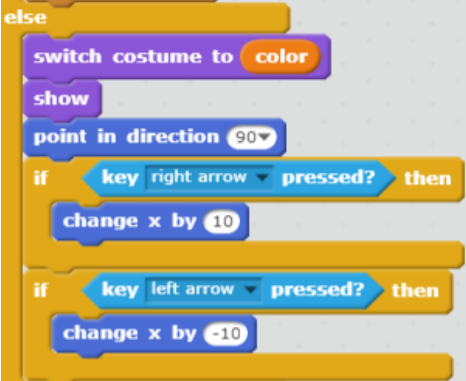
Mục	Mô tả
Nhạc nền	Được mở xuyên suốt trong quá trình chơi
Nhạc riêng của từng đối tượng	Có phần âm cho thiên thạch nổ Có phần âm khi lazer phát ra
Giao diện	Có hình nền lúc trò chơi bắt đầu  Hình nền báo hiệu trò chơi kết thúc 

3/Ý tưởng và khối lệnh điều khiển:

Đối tượng nhân vật	Ý tưởng	Khối lệnh điều khiển
	<p>-Mặt định là hình bên dưới</p> <p>-Thay đổi nút nhấn nếu nút nhấn sáng (hình trên)thì chuột đang đặt trên vùng nút nhấn</p> <p>-Nút nhấn đi đến vị trí (0,-120)</p> <p>Và đi đến vị trí trước nhất và sau đó xuất hiện</p> <p>-Nếu chuột chạm vào nút nhấn thì chuyển đến biểu tượng trên và ngược lại thì biểu tượng dưới</p>	

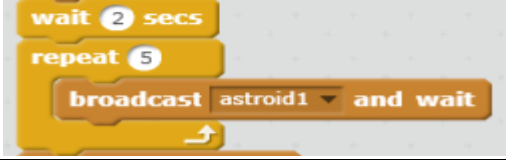
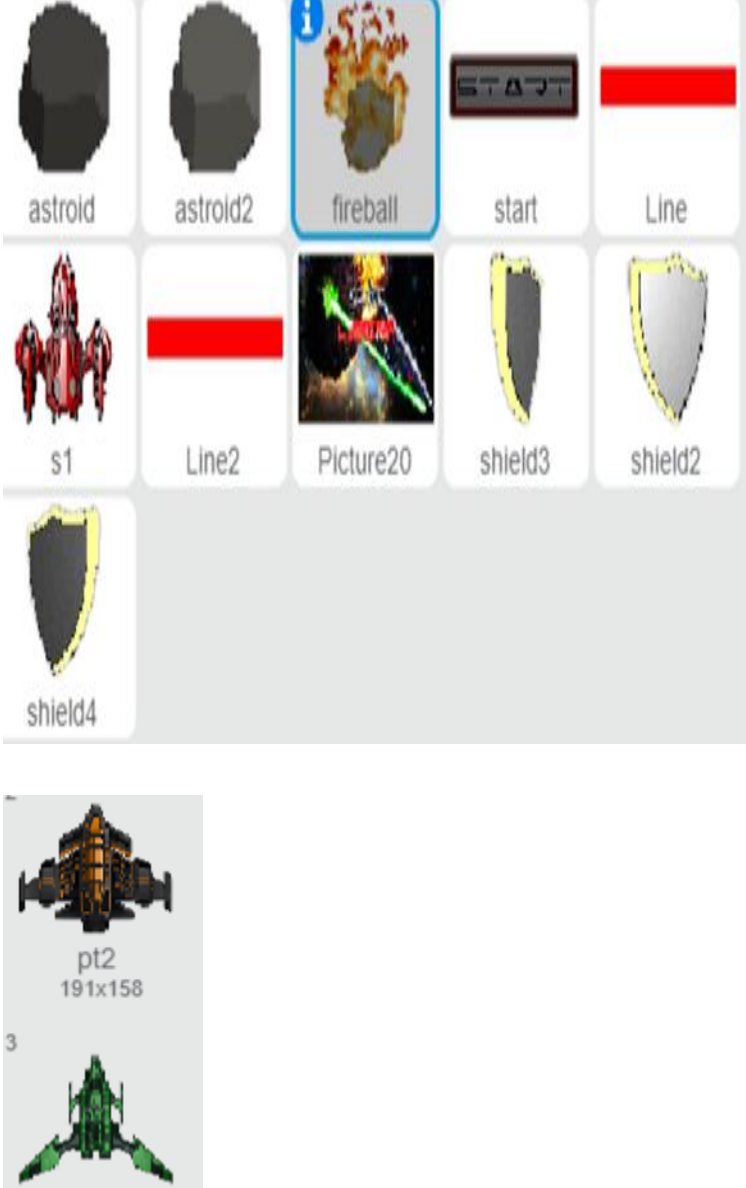
	<p>Điều này cứ lặp lặp đến khi chuột chạm nút nhấn và nút nhấn được click hoặc nút space được nhấn</p> <p>-Lúc này tiếp beep vang lên nếu space được nhấn thì chuyển đến biểu tượng trên nếu không thì tin nhắn start sẽ được gửi đi và biểu tượng start sẽ ẩn đi.</p>	
	<p>Đối tượng này được di chuyển đến vị trí (0,0)</p> <p>Nó sẽ ẩn kho nhận được tin nhắn start.</p>	
	<p>-Cài đặt các giá trị mặc định của biến.</p>	
	<p>Chuyển đến màn hình nền và kích hoạt nhạc nền chạy xuyên suốt game.</p>	
	<p>Nhận được tin nhắn start thì bắt đầu thực hiện.</p> <p>Đợi 2s</p> <p>Gửi tin nhắn cho thiên thạch thứ nhất và đợi đến khi nó thực hiện xong tiếp tục lặp lại 5 lần</p> <p>Gửi tin nhắn wave1</p>	
	<p>Nhận tin nhắn wave1 và thực hiện đến khi hết lượt chơi thì dừng</p>	




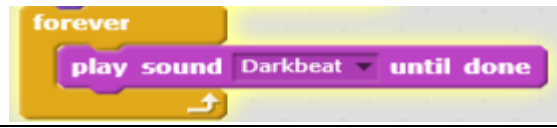
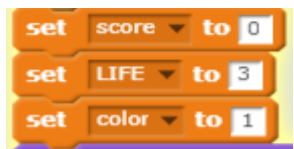
	<p>Thực hiện thiên thạch 2 và 3 giống như thiên thạch 1</p>	
	<p>Xuất hiện ngẫu nhiên từ trục y=156. Xuất hiện ngẫu nhiên trong phạm vi từ -215 đến 215 Chuyển đến hình thứ nhất hoặc hình thứ 2 của thiên thạch Kích thước thiên thạch ngẫu nhiên từ 50-100%</p>	
	<p>Tốc độ rơi của thiên thạch tăng dần Nếu chạy vào cạnh dưới game, phi thuyền,...</p>	
	<p>Khi nó chạm vào dung thì thiên thạch biến mất hoặc chạm cạnh hoặc chạm lazer cũng nổ Biến điểm tăng 1</p>	
	<p>Chạm vào cạnh thiên thạch sẽ nổ và có âm thanh. Hiệu ứng nổ được tạo từ dùng Switch costume to explosino2 Và kết thúc bằng ẩn đi</p>	

	<p>Khi click cờ hoặc nhận được lệnh end thì thiên thạch ẩn.</p>	
	<p>Đối tượng này hoạt động tương tự như thiên thạch thứ 1. Tốc độ rơi được tăng lên để tăng độ khó</p>	
	<p>Nhận được lệnh start thì bắt đầu thực hiện Chuyển đến phi thuyền có màu sắc tương ứng với số thứ tự của biến color</p> <p>Hiện ra ở vị trí (7,-140) Vào vòng lặp mãi mãi Kiểm tra xem còn lượt chơi không Nếu hết sẽ di chuyển đến background game over và gửi lệnh end đi để kết thúc trò chơi</p>	
	<p>Nếu vẫn còn lượt chơi Chuyển đến phi thuyền tương ứng hiện ra Phi thuyền luôn hướng về hướng 90 độ Di chuyển trái phải nhờ 2 phím mũi tên tương ứng.</p>	

	<p>Nếu phi thuyền chạm vào các thiên thạch nó biến LIFE sẽ giảm 1 Phi thuyền sẽ nổ</p>	<pre> if touching fireball ? or touching astrod ? or touching astrod2 ? then change LIFE by -1 point in direction 90 set volume to size % play sound sizzle switch costume to explosion2 repeat 19 next costume hide wait 2 secs </pre>
	<p>Phím r được nhấn biến color được set là 1 và lệnh red được gửi đi Được red được nhận và di chuyển đến phi thuyền đỏ</p>	<pre> when r key pressed broadcast red set color to 1 when I receive red switch costume to s1 </pre>
	<p>Phi thuyền 2 được hiển thị khi nhấn o Phi thuyền xanh lá hiện ra khi nhấn phím g</p>	<pre> when o key pressed broadcast orange set color to 2 when I receive orange switch costume to pt2 when g key pressed broadcast green set color to 3 when I receive green switch costume to ship5 </pre>
	<p>Phi thuyền sẽ ẩn đi khi nhận lệnh end</p>	<pre> when I receive End hide </pre>
	<p>Ẩn khi bắt đầu game Nhận lệnh start thì hiện vị trí (-223,160) Nếu lượt chơi lớn hơn hoặc bằng 1 nó sẽ xoay vòng Ngược lại sẽ ẩn.</p>	<pre> when flag clicked hide when I receive start wait 0.5 secs go to x: -223 y: 160 show repeat until LIFE < 1 next costume hide </pre>

III – Kiến thức sử dụng:

Kiến thức sử dụng	Mô tả	Khối lệnh minh họa
Khái niệm tuần tự	Các khối lệnh thực hiện theo thứ tự từ trên xuống	
Số lượng nhân vật	<p>Có 8 loại đối tượng và nhân vật, với số lượng của mỗi loại:</p> <p>Asteroid là 2 Fireball là 1 Space là 3 Shield là 3 Line là 2 Start là 2 Picture là 1</p>	

Hệ trục tọa độ	Để di chuyển đối tượng đến một tọa độ cho trước.	
Chuyển động và điều hướng	Sẽ thay đổi vị trí sau khi nhấn phím điều hướng	
Cấu trúc rẽ nhánh	Thực hiện các lệnh với một điều kiện cho trước.	
Vòng lặp	Lặp đi lặp lại các câu lệnh con trong khối.	
Biến	Thay đổi giá trị khi có sự kiện nào đó diễn ra.	
Broadcast và Message	Gửi một tin nhắn cho tất cả các nhân vật có thể nhận được.	