

Bài tập Tuần 4

1. Sử dụng các đối tượng Button, Select, Bàn phím và Slider để điều khiển hoạt động của chữ T trong các ví dụ từ Vidu05 cho đến Vidu09 ở Tuần thứ 3.

Chú ý: Vidu08 và Vidu09 yêu cầu xử lý chữ T quay liên tục.

2. Sử dụng chuột để click tại một điểm trong canvas. Chữ T sẽ hiển thị tại vị trí click chuột.

3. Xây dựng Game Obstacles trên WebGL. Tham khảo đường link sau:

https://www.w3schools.com/graphics/game_obstacles.asp