

# Chương 3: Bắt đầu Scratch nào!

Nhóc con, đã đến lúc chúng ta có một số cuộc phiêu lưu, hành động và vui chơi. Bạn có quyền cài đặt thứ gì đó trên máy tính gia đình hoặc thiết bị thông minh mà bạn thường sử dụng không? Nếu có, bạn nên làm theo các phần tiếp theo để cài đặt và thiết lập Scratch. Nếu không, bạn lại cần đến sự giúp đỡ của người lớn. Xin lỗi, tôi biết, tôi hứa đây là lần cuối cùng!

► English version

## Cài đặt và Thiết lập

Có hai cách chúng ta có thể sử dụng Scratch:

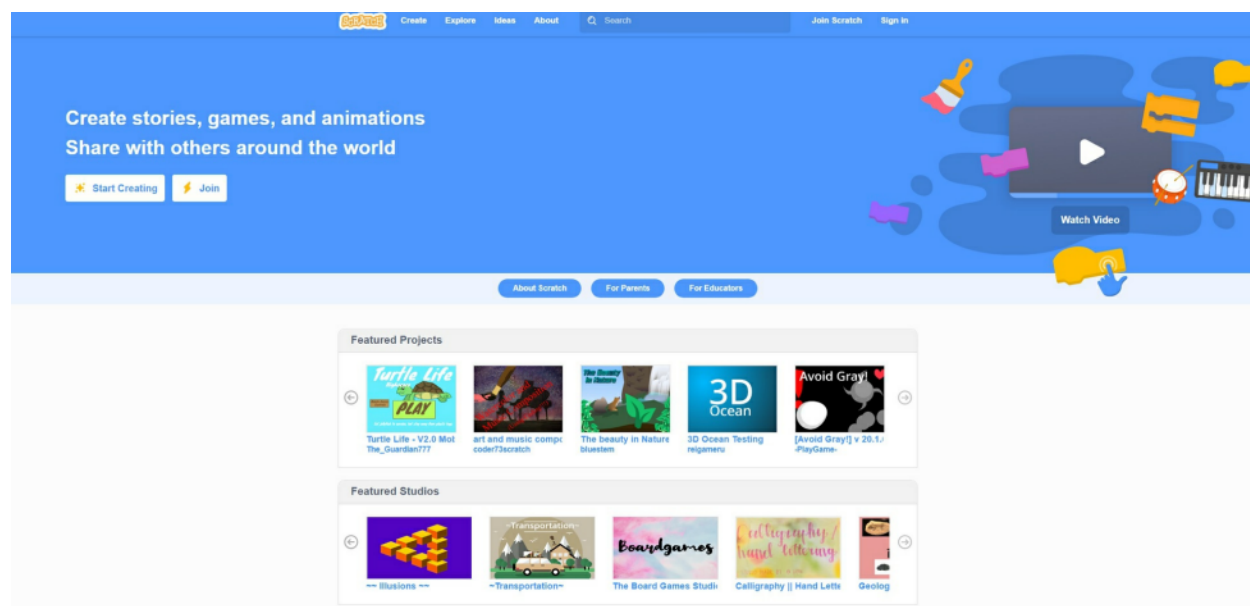
- Nền tảng trực tuyến
- Phần mềm ngoại tuyến (bạn nên sử dụng cách này)

► English version

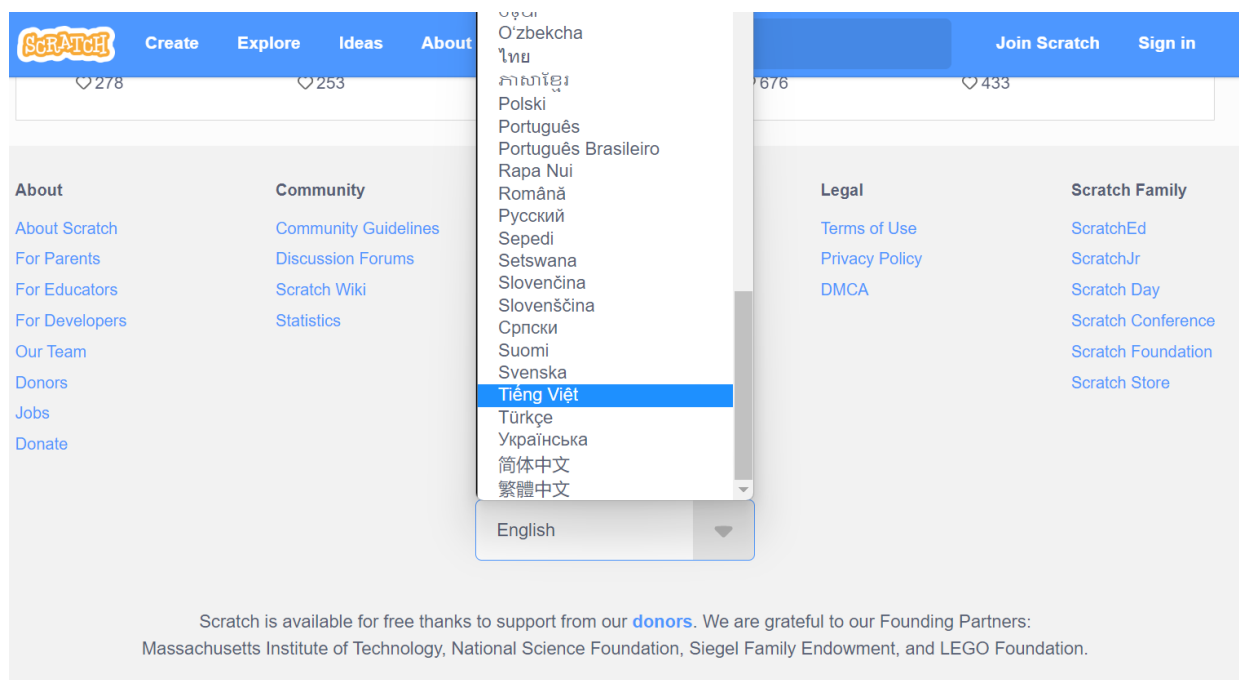
## Nền tảng trực tuyến

Liên kết chính thức đến trang web Scratch là <https://scratch.mit.edu/>. Mở trình duyệt web trên thiết bị của bạn. Trong cuốn sách này, chúng tôi đã sử dụng Google Chrome. Trang web sẽ giống như hình bên dưới.

► English version



Cuộn xuống dưới cuối cùng của trang web và bạn có thể chỉnh ngôn ngữ về tiếng Việt



Nếu bạn muốn bắt đầu xây dựng dự án ngay lập tức, hãy nhấp vào "Khởi tạo" ở menu trên cùng.

#### ► English version



Tạo một tài khoản sẽ cho phép bạn chia sẻ các dự án với những người khác và kết bạn trực tuyến trong một cộng đồng trực tuyến an toàn, được quản lý! Nhấp vào "Tham gia Scratch" để tạo tài khoản Scratch. Nó hoàn toàn miễn phí.

#### ► English version

Biểu mẫu đăng ký cung cấp các lời nhắc hữu ích để giải thích quy trình đăng ký. Hãy nhớ ghi lại mật khẩu và đặt nó ở nơi an toàn. Hãy nhớ rằng mật khẩu tài khoản trực tuyến không bao giờ được chia sẻ với bất kỳ ai trong bất kỳ trường hợp nào. Các trình duyệt hiện đại có tùy chọn để lưu các chi tiết đăng nhập, giúp các lần đăng nhập tiếp theo trở nên thuận tiện và nhanh chóng hơn. Bạn cũng có thể hưởng lợi từ tính năng đó.

#### ► English version

Biểu mẫu đăng ký ban đầu sẽ giống như ảnh chụp màn hình bên dưới.

#### ► English version

# Tham gia Scratch

Create projects, share ideas, make friends. It's free!

Create a username

Tên tài khoản

Không sử dụng tên thật

Tạo mật khẩu

Mật khẩu

Type password again

☒ Hiện thị mật khẩu


**Kế tiếp**

Nhấp vào “Kế tiếp” sau khi điền username và mật khẩu. Username không thể thay đổi sau này và được sử dụng để xác định người dùng trên nền tảng Scratch, vì vậy hãy đảm bảo rằng bạn yêu thích tên đó.

► English version

Tiếp theo, bạn sẽ được hỏi về quốc gia bạn đang ở. Tôi sống ở Việt Nam, vì vậy tôi đã chọn Vietnam.

► English version



## What country do you live in?


Vietnam

▼

**Kế tiếp**

Sau đó là sinh nhật của bạn. Đảm bảo rằng bạn sử dụng đúng ngày sinh nhật. Trong trường hợp bạn quên mật khẩu, thông thường phần thông tin này sẽ được yêu cầu để xác minh xem đó có thực sự là bạn hay không.

► [English version](#)



## When were you born?

Tháng

▼

Năm

▼

We will keep this information private. ?

**Kế tiếp**

Màn hình tiếp theo sẽ hỏi về giới tính. Chọn tùy chọn thích hợp.

► English version

# What's your gender?

Scratch welcomes people of all genders.

☐

Nữ

☐

Nam

☐

Non-binary

☐

Another gender:

☐

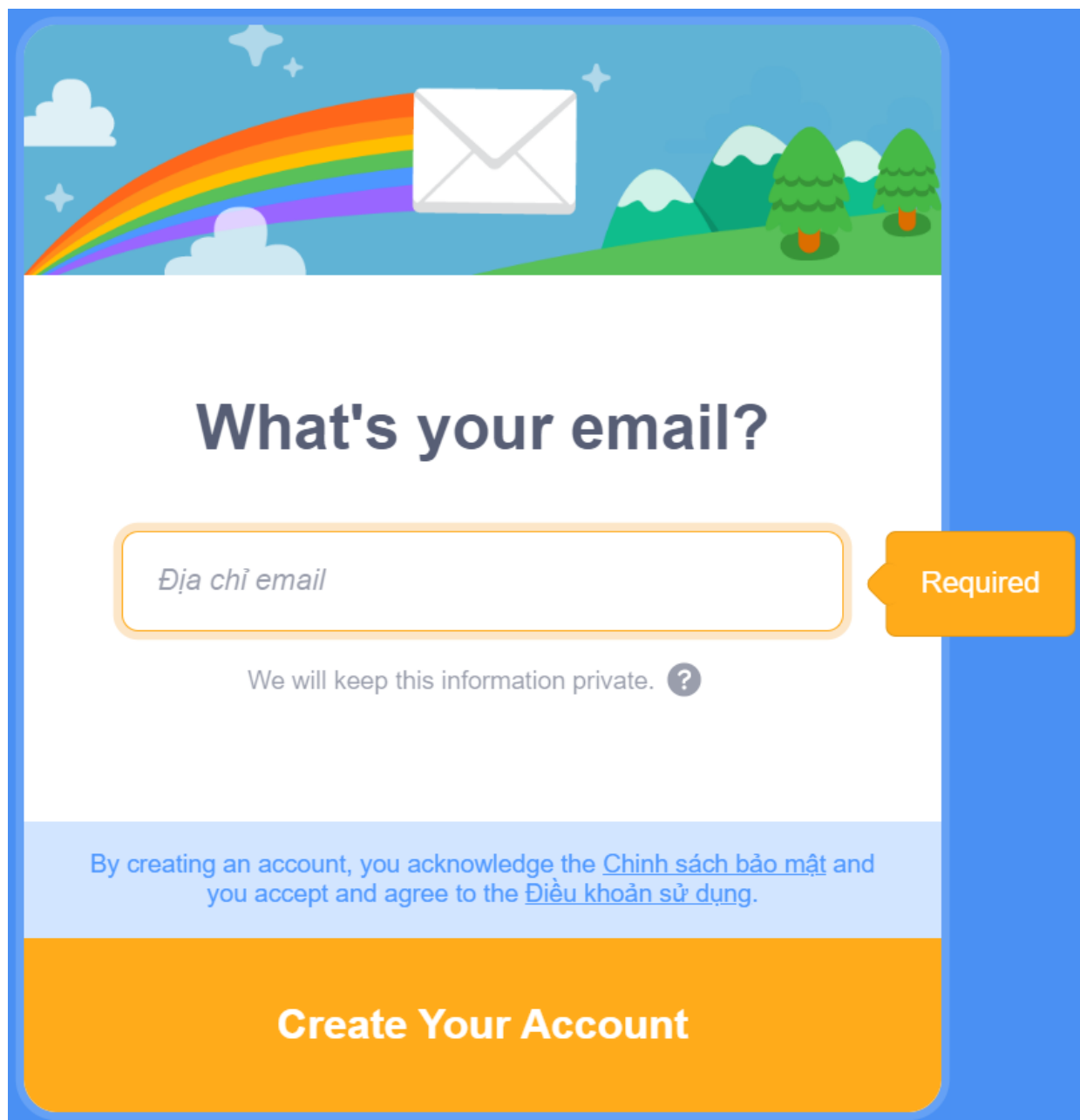
Prefer not to say

We will keep this information private. 

**Kế tiếp**

Email là bước bắt buộc cuối cùng để hoàn tất đăng ký. Hầu hết các dịch vụ email phổ biến như Gmail không cho phép tài khoản dưới 13 tuổi. Tuy nhiên, có nhiều dịch vụ email thân thiện với trẻ em như Zillamail có bộ lọc ngôn từ tục tĩu được tích hợp sẵn cung cấp dịch vụ email an toàn cho trẻ em. Mặt khác, hầu hết các dịch vụ như vậy đều phải trả phí. Ngoài ra, bạn có thể sử dụng Email của cha mẹ mình để hoàn tất quá trình đăng ký.

► [English version](#)

The image shows a Scratch account creation form. At the top, there is a decorative header with a blue background, a rainbow, a white envelope icon, and a green landscape with trees and mountains. Below the header, the main title "What's your email?" is displayed in a large, bold, dark blue font. Underneath the title is a white input field with a light orange border, containing the placeholder text "Địa chỉ email". To the right of the input field is an orange button with the word "Required" in white. Below the input field, there is a line of text: "We will keep this information private." followed by a small circular icon containing a question mark. Further down, a light blue banner contains the text: "By creating an account, you acknowledge the [Chính sách bảo mật](#) and you accept and agree to the [Điều khoản sử dụng](#)." At the bottom of the form is a large orange button with the text "Create Your Account" in white.

## What's your email?

Required

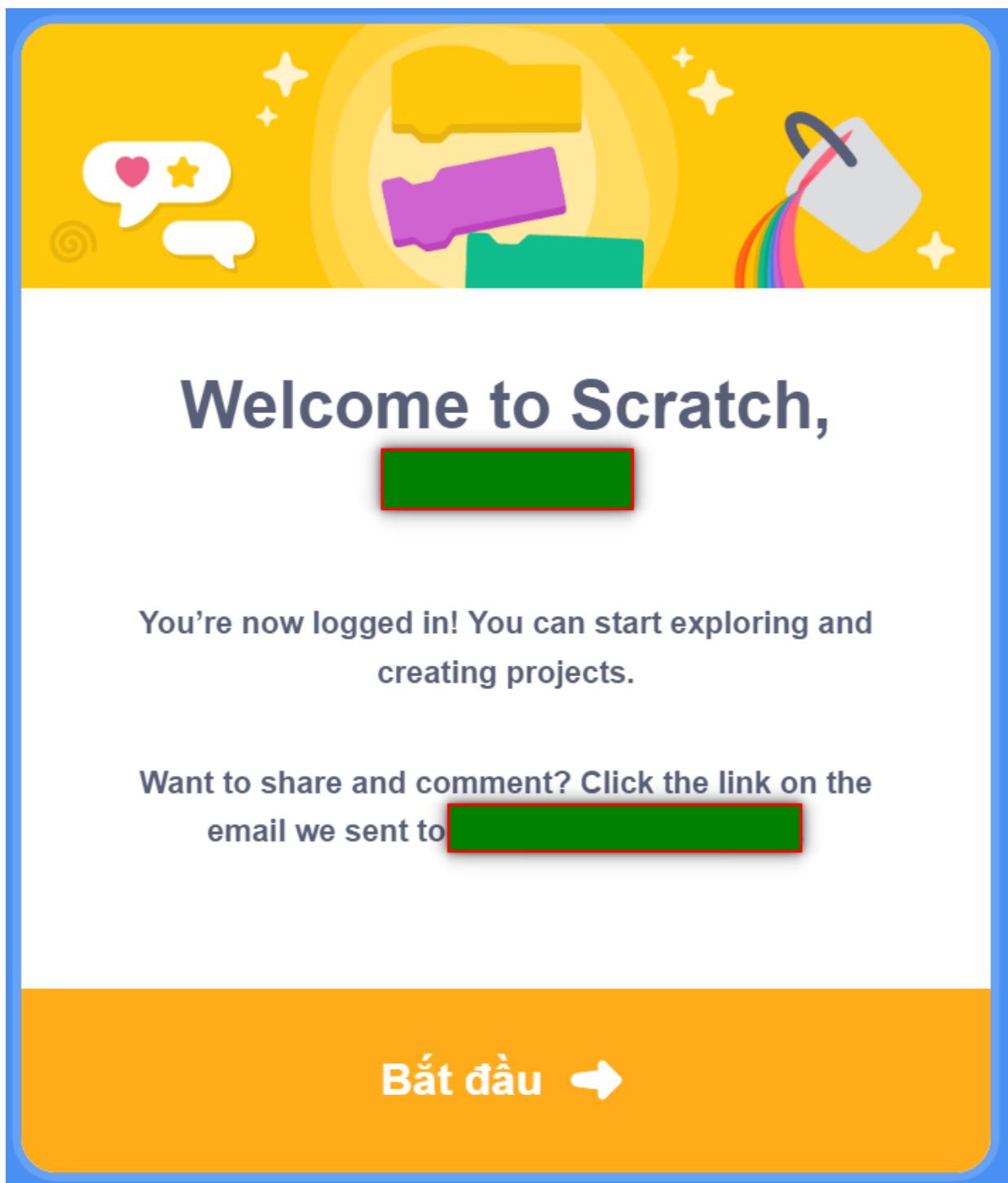
We will keep this information private. ?

By creating an account, you acknowledge the [Chính sách bảo mật](#) and you accept and agree to the [Điều khoản sử dụng](#).

Create Your Account

Và thế là xong! Bạn có thể bắt đầu sử dụng phiên bản Scratch trực tuyến để tạo và chia sẻ các dự án Scratch. Scratch sẽ gửi một liên kết xác nhận đến địa chỉ email được cung cấp trong quá trình đăng ký. Đừng quên nhấp vào liên kết trong email để xác nhận tài khoản của bạn.

► English version



## Phần mềm ngoại tuyến (bạn nên sử dụng cách này)

Bạn không cần đăng ký tài khoản để sử dụng ứng dụng Scratch trên máy tính của chính mình. Nhược điểm là bạn sẽ không thể chia sẻ dự án của mình với người khác trên Internet. Tuy nhiên, tùy chọn này tốt hơn cho những đứa trẻ như bạn muốn trở thành một bậc thầy.

- English version

Trên hệ điều hành Windows, có hai cách để cài đặt phiên bản ngoại tuyến của Scratch.

- English version



## Tải xuống Trình cài đặt từ Trang web Scratch

Để tải xuống và cài đặt ứng dụng Scratch trên máy tính của bạn, hãy sử dụng liên kết: <https://scratch.mit.edu/download>. Chọn Hệ điều hành (OS) mà máy tính của bạn sử dụng. Windows được chọn theo mặc định. Lưu ý rằng ít nhất phải có Windows 10 để Scratch hoạt động.

► English version

## Cài đặt từ Windows Store

Nếu bạn có máy tính chạy Windows 10, bạn cũng có thể cài đặt ứng dụng Scratch thông qua Microsoft store. Nhấp vào biểu tượng "Windows" ở góc dưới cùng bên trái của màn hình. Trong thanh tìm kiếm, nhập "Microsoft Store" và chọn tùy chọn đầu tiên. Trong cửa sổ ứng dụng mới, bạn sẽ thấy tùy chọn "Tìm kiếm" ở góc trên cùng bên phải. Tìm kiếm "Scratch" và bạn sẽ thấy "Scratch Desktop" là tùy chọn đầu tiên.

► English version



Chọn tùy chọn và sau đó bạn có thể cài đặt ứng dụng.

► English version

Bất kể bạn đã cài đặt ứng dụng như thế nào, ứng dụng Scratch có thể được truy cập từ menu start. Xin lưu ý rằng đôi khi các ứng dụng trên Windows Store không được cập nhật dễ dàng. Nếu bạn đã cài đặt Scratch từ Windows Store và nó gây ra lỗi nghiêm trọng khi bạn chạy ứng dụng, hãy gỡ cài đặt nó và tải xuống trình cài đặt từ trang web Scratch. Để trẻ em truy cập dễ dàng hơn, hãy tạo lối tắt trên màn hình cho ứng dụng.

► English version

## Hãy chỉ huy, Peter Pan!

---

Này nhóc, Nat đã trở lại với bạn và tin tốt lành, không còn người lớn nữa và tất cả chúng ta đều sẵn sàng để vui chơi! Tôi phải hỏi bạn một câu hỏi. Bạn có biết Peter Pan là ai không? Đúng? Làm tốt lắm. Vâng, hãy để tôi nói với bạn, vì tôi cũng có một bí mật để chia sẻ.

► English version

Peter Pan là một cậu bé độc lập, tự tin, có tinh thần tự do, có thể bay, làm phép thuật, đi phiêu lưu, giúp đỡ những đứa trẻ khác và chống lại cái ác. Anh ấy cũng hơi nghịch ngợm, điều đó tốt, phải không? Anh ấy cũng dẫn dắt những đứa trẻ khác để chúng có thể ngoan và vui vẻ. Bạn biết phần đáng buồn là gì không? Mọi người đều cho rằng Peter Pan không có thật.

► English version



Nhưng, tôi biết một bí mật mà không ai khác biết và tôi không thể giữ nó lâu hơn được nữa. Hãy để tôi công bố nó nhé. Bạn, quý ngài thông minh, là Peter Pan! Chà, tôi biết bạn không thể bay, nhưng bạn có thể làm mọi thứ khác mà Peter Pan có thể, và một số việc khác nữa! Bạn có thể sử dụng Scratch để làm nên những điều kỳ diệu. Bắt đầu thôi nào!

► English version

## Những-Điều-Không-Nên-Làm!

Peter Pan gần như bất khả chiến bại, nhưng ngay cả anh ta cũng phải cảnh giác với một vài thứ có thể gây tổn thương thực sự tồi tệ. Tôi cung cấp cho bạn một danh sách những điều bạn không bao giờ được làm khi sử dụng Scratch hoặc bất cứ thứ gì trên Internet.

1. Không bao giờ chia sẻ mật khẩu tài khoản với bất kỳ ai. Đây là quy tắc vàng cho mọi tài khoản được thực hiện trên Internet.
2. Không bao giờ tiếp xúc với người lạ.
3. Không bao giờ chia sẻ chi tiết cá nhân với bất kỳ ai trên Internet. Chi tiết cá nhân bao gồm tên của bạn, thông tin liên lạc như số điện thoại và nơi bạn sống. Nếu bạn cho rằng việc chia sẻ là quan trọng, hãy thảo luận với người lớn trong nhà để họ quyết định xem điều đó có thực sự cần thiết hay không.
4. Không bao giờ đóng ứng dụng Scratch mà không lưu dự án (sau này tôi sẽ cho bạn biết cách lưu tiến trình của bạn trên Scratch).
5. Đừng bao giờ che giấu nếu bạn đã trải nghiệm điều gì đó trên Internet khiến bạn không thoải mái. Chia sẻ với cha mẹ của bạn để họ có thể bảo vệ bạn.
6. Chúng ta, con người, có những giới hạn của mình. Ví dụ, chúng ta không thể tự bay (vì con người không có đủ các yêu cầu thể chất cần thiết để bay). Vì vậy, điều gì sẽ xảy ra nếu ai đó cố gắng bay mà không sử dụng máy bay? Họ sẽ ngã (có thể chết đấy) và đó sẽ là một cảnh tượng rất khó chịu. Cũng giống như con người, mọi máy móc và mọi ứng dụng đều có một số giới hạn. Scratch không phải là ngoại lệ, vì vậy, chúng ta phải nhận thức được chúng và không vượt quá những giới hạn hoặc mọi thứ có thể trở nên tồi tệ.
7. Không bao giờ để máy tính ở chế độ không giám sát và mở khóa. Nghỉ giải lao rất quan trọng, nhưng trước khi rời đi, hãy lưu dự án Scratch của bạn và khóa máy tính. Bạn không muốn những đứa em của bạn làm loạn hoặc ai đó tắt máy tính đúng không?
8. Scratch không có tính năng UNDO, vì vậy có một ý kiến hay là bạn nên lên kế hoạch trước. Đừng bao giờ bắt đầu một dự án mà không suy nghĩ thấu đáo. Khi thực hành, bạn sẽ không cần phải thực hiện nhiều thay đổi.
9. Đừng bao giờ ngại mắc sai lầm. Sai lầm rất thú vị vì chúng dễ nhớ và giúp bạn học những điều mới.

10. Và điều quan trọng nhất, bởi vì nó là khó nhất: Đừng bao giờ bỏ cuộc! Mọi thứ (như cuộc sống nói chung) đôi khi có thể khó khăn. Bạn sẽ gặp khó khăn, nhưng đừng bao giờ chấp nhận mất mát. Nếu lúc đầu bạn không thành công, hãy thử, thử, thử lại!

► English version

## Khái niệm Cho và Nhận

Bạn đã bao giờ đi mua sắm cùng bố mẹ hoặc đến cửa hàng tạp hóa chưa? Bạn hẳn đã để ý cách bố mẹ bạn đưa tiền hoặc quẹt thẻ của họ và đổi lại, người bán hàng cho phép họ giữ lại bất cứ thứ gì họ thu thập được. Mọi thứ trên thế giới đều hoạt động như thế này. Bạn phải cho một cái gì đó để nhận được một cái gì đó.

► English version

Lập trình hoạt động trên các nguyên tắc giống nhau. Bạn viết mã / chương trình cung cấp hướng dẫn cho máy tính. Máy tính xử lý và bạn nhận được phản hồi. Trong thế giới máy tính, những gì bạn cung cấp cho máy tính chúng ta gọi là "đầu vào" và phản hồi mà chúng ta nhận được gọi là "đầu ra".

► English version

Bây giờ, đây là lúc mọi thứ có thể trở nên khó hiểu, vì vậy hãy chú ý nhé: các chương trình được viết để người khác sử dụng chúng (chúng ta gọi chúng là "người dùng"). Người dùng sẽ sử dụng chương trình để thực hiện một số công việc, ngắn gọn là đưa ra đầu vào và nhận đầu ra. Đây là cách toàn bộ thế giới Internet hoạt động. Trên thực tế, đây cũng là cách thế giới thực hoạt động. Ví dụ, nói về ô tô, chúng được tạo ra bởi những người làm việc trong các nhà máy. Mọi người mua chúng và sử dụng để đi làm, đi mua sắm, vui chơi, đi dã ngoại.

► English version

Bạn sẽ trở thành Peter Pan của các lập trình viên. Bạn sẽ tạo ra những thứ mà người khác có thể sử dụng, vui chơi và học hỏi những điều mới cùng một lúc.

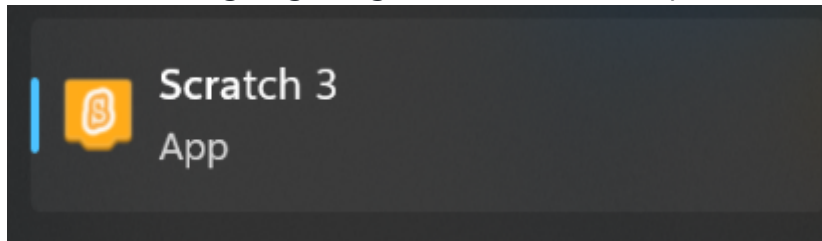
► English version

## Kiến thức cơ bản về Scratch

### Khởi động Scratch

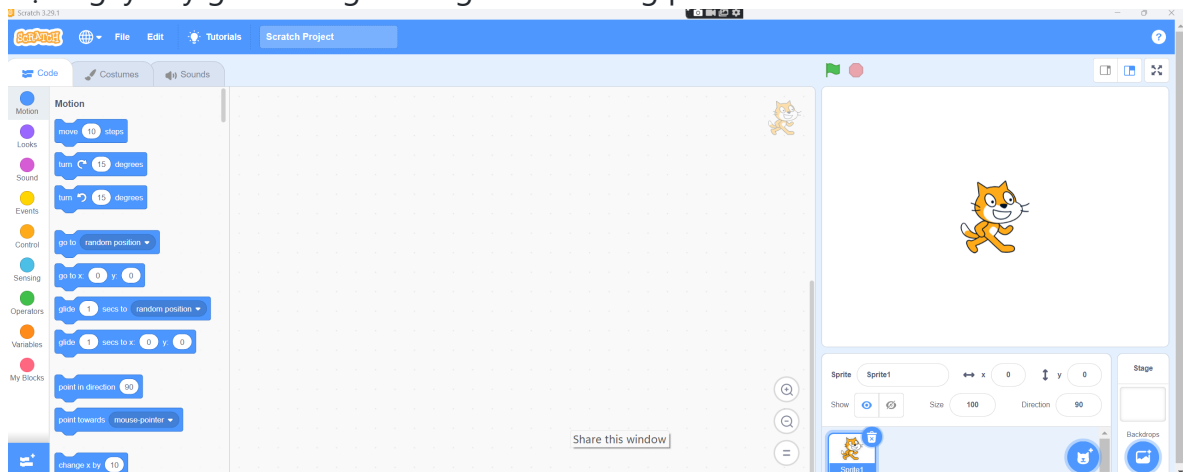
Hãy khởi động Scratch. Dưới đây là hướng dẫn cho bạn về cách khởi động Scratch.

- Nhấn vào biểu tượng ứng dụng Scratch trên desktop. Biểu tượng trông như thế



này:

- Scratch sẽ mở ra. Nó sẽ trông giống thế này. Thật là một màn hình đầy màu sắc tuyệt vời! Đừng lo lắng nếu mọi thứ trên màn hình mới này không có ý nghĩa với bạn ngay bây giờ. Chúng tôi sẽ giải thích từng phần rất sớm.



## ► English version

### Hiểu các phần khác nhau của màn hình Scratch

#### Thanh menu

Điều đầu tiên bạn sẽ nhận thấy là dòng màu xanh ở trên cùng với một loạt các tùy chọn (nhóm các tùy chọn được gọi là menu). Khu vực màu xanh lam là một hình chữ nhật dài và kéo dài (giống như một thanh), do đó chúng tôi gọi toàn bộ khu vực này là thanh menu.

## ► English version



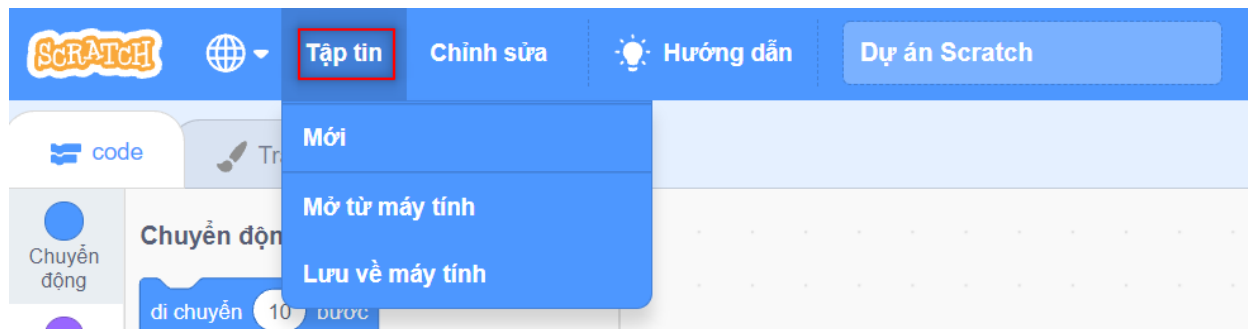
- Tùy chọn đầu tiên trên thanh menu màu xanh là logo của Scratch.
- Tùy chọn thứ hai trên menu, được biểu thị bằng biểu tượng của thế giới, là "ngôn ngữ" được sử dụng trong ứng dụng Scratch. Bạn có thể thay đổi ngôn ngữ bất cứ lúc nào bạn muốn. Khi bắt đầu, nó được đặt thành tiếng Anh. Bây giờ, hãy chuyển sang tiếng Việt nhé.

## ► English version

- Tùy chọn thứ ba được đặt tên là "Tập tin", thành thật mà nói do thiếu một cái tên tốt hơn! Đây là một tùy chọn bạn sẽ tìm thấy trong menu của hầu hết mọi ứng

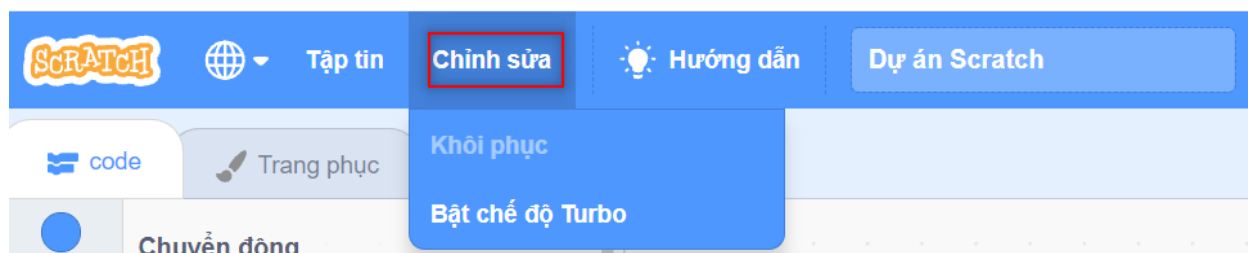
dụng và nó chứa các hành động chung nhưng quan trọng. Trong Scratch, Tập tin chứa các tùy chọn sau (tôi sẽ giải thích các tùy chọn này một chút).

► English version



- Tùy chọn thứ tư là "Chỉnh sửa". Nó chỉ có hai tùy chọn và chúng ta sẽ không sử dụng bất kỳ tùy chọn nào trong số chúng trong cuốn sách này. Tuy nhiên, tôi sẽ giải thích chúng, chỉ vì tôi biết bạn sẽ rất tò mò muốn biết!

► English version



- Tùy chọn thứ năm là "Hướng dẫn", nơi bạn sẽ tìm thấy các dự án mà bạn có thể chạy để hiểu những điều khác nhau về Scratch. Không cần phải lo lắng về chúng, vì bạn có tôi và cuốn sách này!

► English version

- Tùy chọn cuối cùng là trường mà bạn có thể đặt tên cho dự án hiện tại của mình. Nó có thể đã được điền sẵn là "Dự án Scratch", nhưng bạn có thể thay đổi nó thành bất cứ thứ gì bạn muốn.

► English version

Như đã hứa, tôi sẽ giải thích ngắn gọn các tùy chọn bạn thấy sau khi nhấp vào "Tập tin" hoặc "Chỉnh sửa".

► English version

Tùy chọn "Tập tin"

**Mới:** Sử dụng tùy chọn này để tạo một dự án mới. Nếu bạn đã làm việc trên một dự án hiện tại và chưa lưu các thay đổi, bạn sẽ được nhắc nhở bằng một lời nhắc. Thấy chưa, ngay cả Scratch cũng biết chúng ta đăng trí như thế nào!

► English version

**Mở từ máy tính:** Bạn có thể tải một dự án đã được lưu bằng cách sử dụng tùy chọn này. Bạn sẽ cần nhớ nơi bạn đã lưu dự án của mình và tên dự án là gì.

► English version

**Lưu về máy tính:** Tôi biết tầm quan trọng của việc nghỉ ngơi trong phòng tắm hoặc đi ăn bánh quy. Bạn có thể làm cả hai mà không phải lo lắng gì vì bạn có thể lưu dự án của mình bằng cách sử dụng tùy chọn này. Scratch sẽ hỏi nơi lưu dự án và đặt tên nó là gì. Cố gắng lưu nó ở đâu đó bạn sẽ nhớ. Tôi thường chỉ chọn "Máy tính để bàn". Tên bạn đã đặt cho dự án của mình sẽ tự động được đặt cho tên tập tin.

► English version

Tùy chọn "Chỉnh sửa"

**Khôi phục:** Nếu bạn vô tình xóa nội dung nào đó và muốn khôi phục lại, bạn có thể sử dụng tùy chọn này. Hãy lưu ý rằng đây **không phải** là nút UNDO, vì vậy nó sẽ không hoàn nguyên mọi thứ bạn làm trong Scratch.

► English version

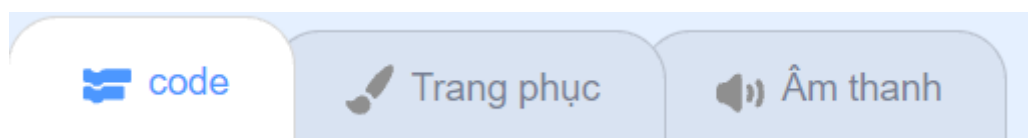
**Bật chế độ Turbo:** Nếu dự án của bạn có nhiều tính toán phức tạp, hãy kích hoạt chế độ này và các dự án có thể chạy nhanh hơn.

► English version

Các tab

Bạn sẽ thấy ba tab trên màn hình Scratch như sau:

► English version



Chúng ta sẽ tìm hiểu chi tiết hơn về ba tab trong các chương tiếp theo. Bây giờ, bạn nên biết mục đích của họ.

► English version

Tab "code"

Đây là nơi bạn sẽ tìm thấy tất cả các khối bạn có thể sử dụng để tạo các dự án. Các khối được nhóm lại với nhau theo loại của chúng, chẳng hạn như "Chuyển động", "Hiển thị" và "Âm thanh".

► English version

### Tab “Trang phục”

Tab này cung cấp cho bạn các tùy chọn để tùy chỉnh giao diện và hành vi của các nhân vật trong dự án của bạn.

► English version

### Tab “Âm thanh”

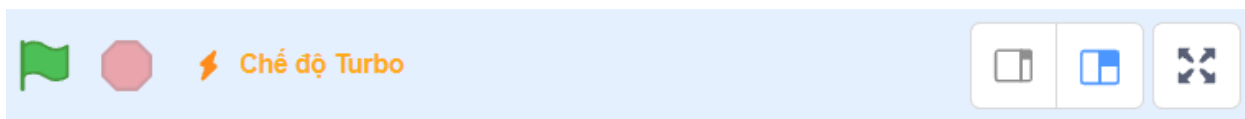
Nếu bạn đã sử dụng khối âm thanh trong dự án của mình, tại đây bạn sẽ có thể tùy chỉnh từng thành phần âm thanh.

► English version

### Điều khiển

Ở cùng dòng với các tab, nhưng về phía bên phải của màn hình, bạn sẽ thấy các nút sau:

► English version



### Cờ xanh

Cờ này chạy dự án của bạn

► English version

### Biểu tượng đỏ

Biểu tượng này dừng dự án đang chạy của bạn.

► English version

### Chế độ Turbo

Bạn thấy dấu này nếu bạn đã bật Chế độ Turbo từ tùy chọn Chỉnh sửa trên thanh menu.

► English version

### Tùy chọn Xem

Ba tùy chọn tiếp theo thay đổi giao diện của toàn bộ màn hình Scratch.

► English version



## Sân khấu

Đây là nơi bạn sẽ thấy dự án của mình chạy như thế nào. Mọi dự án đều bắt đầu với nhân vật mèo, vì vậy đó là những gì chúng ta hiện đang thấy trên sân khấu.

► [English version](#)

## Nhân vật và Phong nền

Chúng ta sẽ học hai từ mới - nhân vật và phong nền.

► [English version](#)

### Nhân vật

Nhân vật là các đối tượng mà bạn có thể thêm vào đối tượng của mình. Các khối chúng tôi chọn từ tab code được áp dụng cho các nhân vật này.

► [English version](#)

### Phong nền

Đây là những hình nền chúng ta có thể lựa chọn cho các dự án của mình

► [English version](#)

## Dự án đầu tiên

Con mèo của chúng ta, Mona, đang đói. Trong dự án đầu tiên của chúng ta, chúng ta sẽ cho phép Mona đến gần Abby và đòi ăn! Chà, Mona sẽ chỉ nói "meo meo" nhưng Abby sẽ biết Mona muốn gì. Tất cả chúng ta đều biết mèo muốn gì - thức ăn!

► [English version](#)

Hãy thêm Mona và Abby vào dự án "Dự án đầu tiên" của chúng ta. Đây là cách để làm điều đó.

► [English version](#)

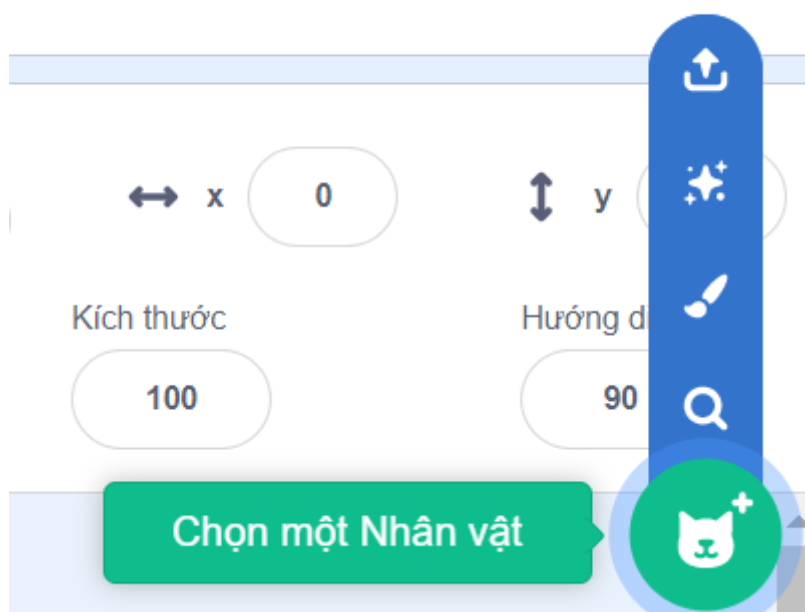
1. Để đổi tên dự án này, hãy nhấp vào trường bên cạnh Hướng dẫn trong thanh menu và nhập "Dự án đầu tiên".

► [English version](#)



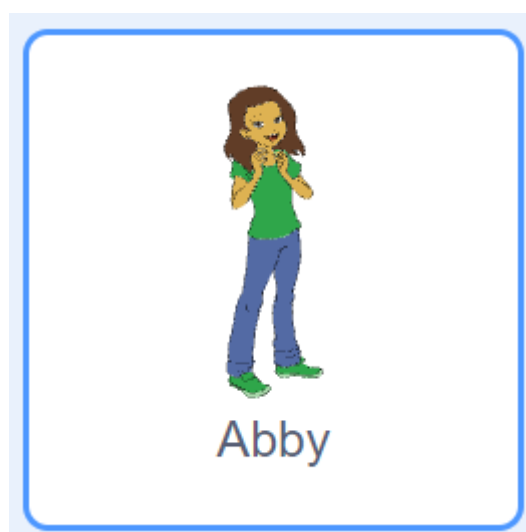
2. Con mèo của chúng ta đã được thêm vào dự án. Chúng ta phải di chuyển con mèo về phía dưới cùng bên trái của sân khấu. Trên sân khấu, nhấp và kéo vào con mèo để di chuyển nó.
3. Về phía góc dưới cùng bên phải của màn hình, trong phần "Nhân vật", hãy di chuột vào biểu tượng trông giống như biểu tượng con mèo (nó sẽ cho biết "Chọn một Nhân vật") và một dải màu xanh lam sẽ trượt lên. Chọn biểu tượng đầu tiên từ dưới cùng trông giống như kính lúp (đó là biểu tượng thường được sử dụng để nói "tìm kiếm").

► English version



4. Bạn sẽ thấy một cửa sổ mới với rất nhiều nhân vật. Chọn một cái có ghi "Abby".

► English version

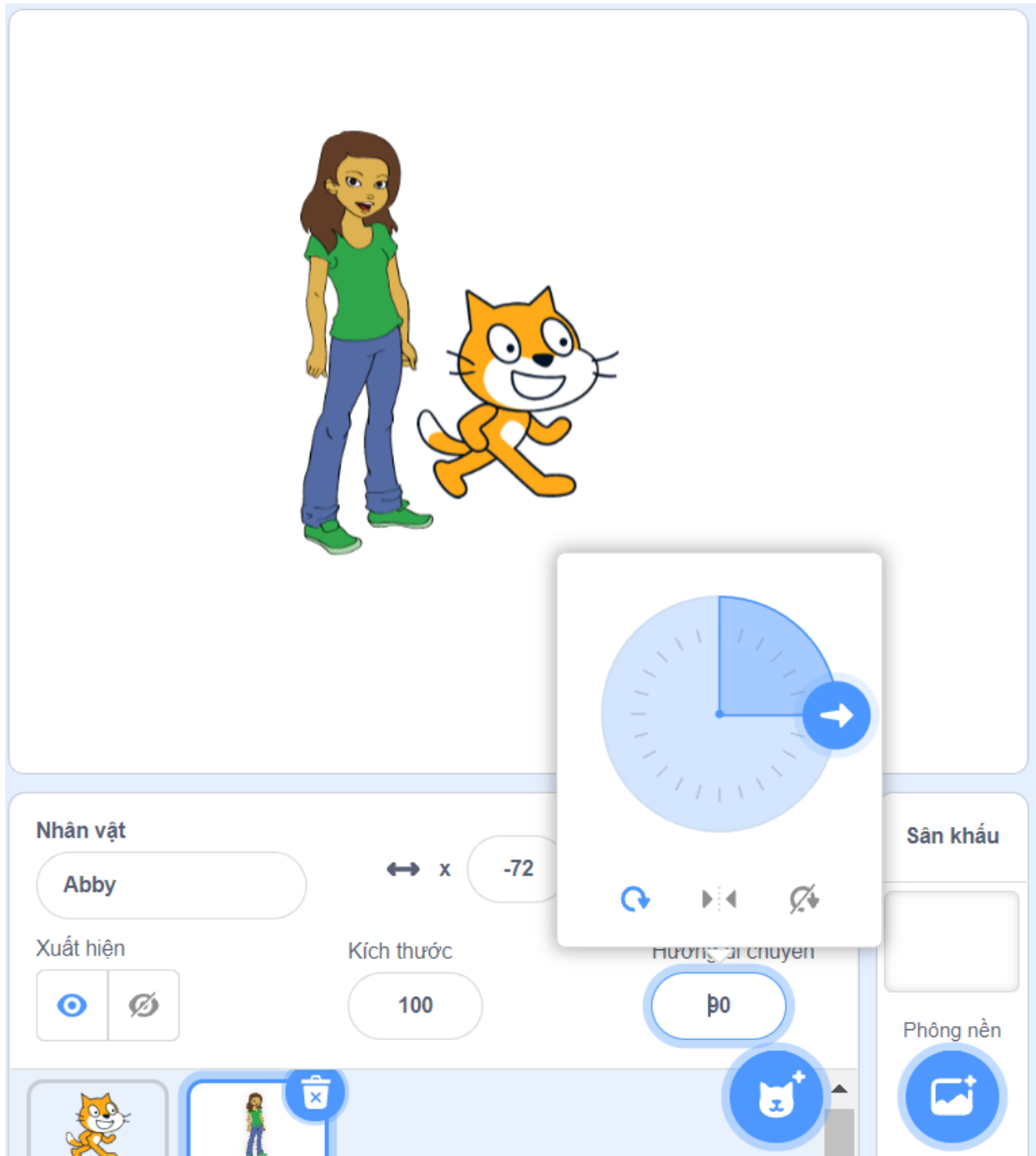


Bây giờ, trong phần "Nhân vật", bạn sẽ thấy hai nhân vật.

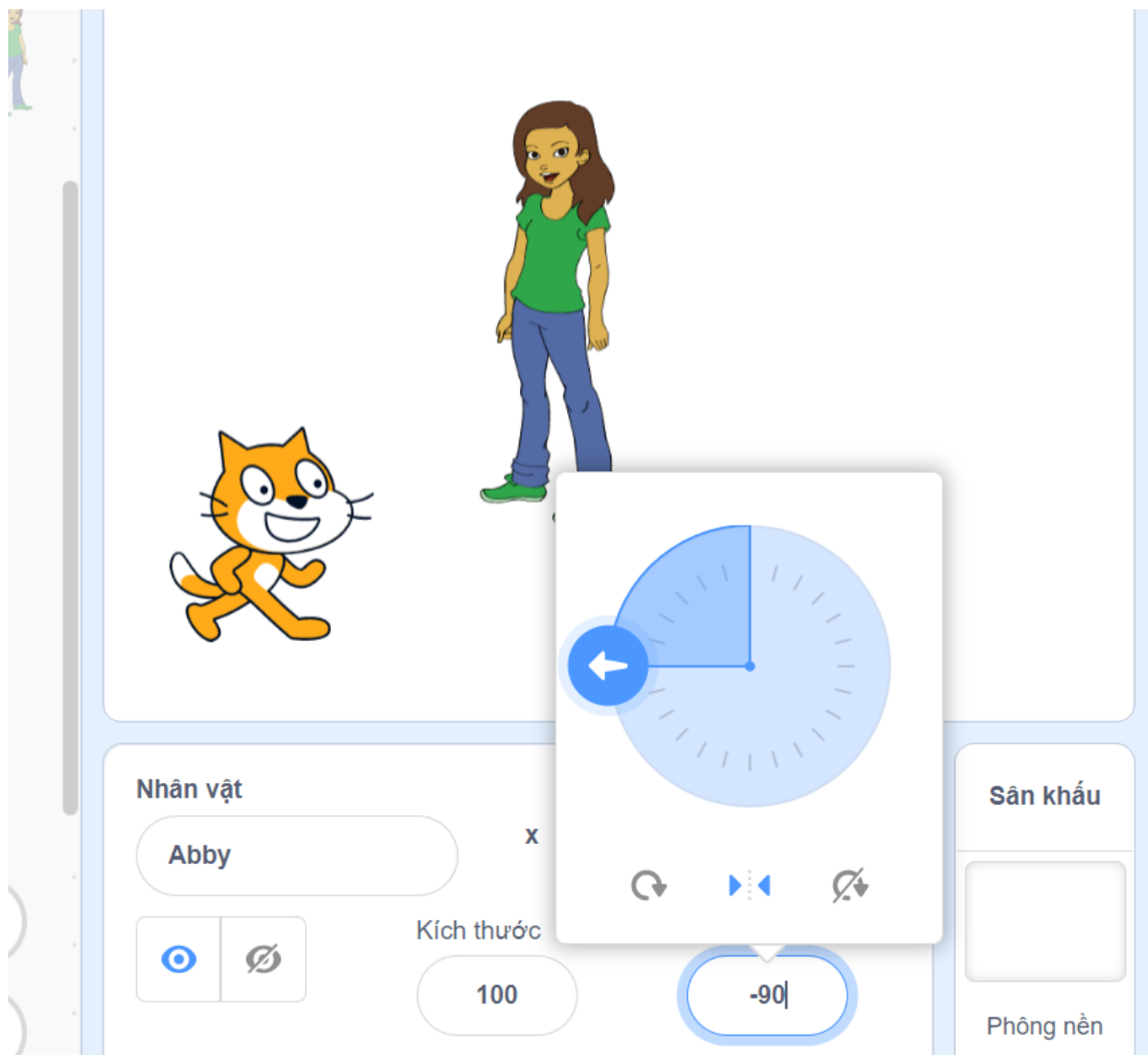
► English version

Bạn sẽ nhận thấy rằng Abby được chọn vì biểu tượng của cô ấy có viền dày màu xanh lam. Chúng ta phải lật cô ấy để cô ấy quay mặt về hướng tây. Nhấp vào "Hướng di chuyển" và thay đổi hướng của mũi tên để nó hướng về phía tây. Ngoài ra, hãy nhấp vào biểu tượng "đầu mũi tên" ở giữa. Trên trang tiếp theo, tôi đã đưa ra hình ảnh trước và sau khi thực hiện để tránh bất kỳ sự nhầm lẫn nào.

► English version



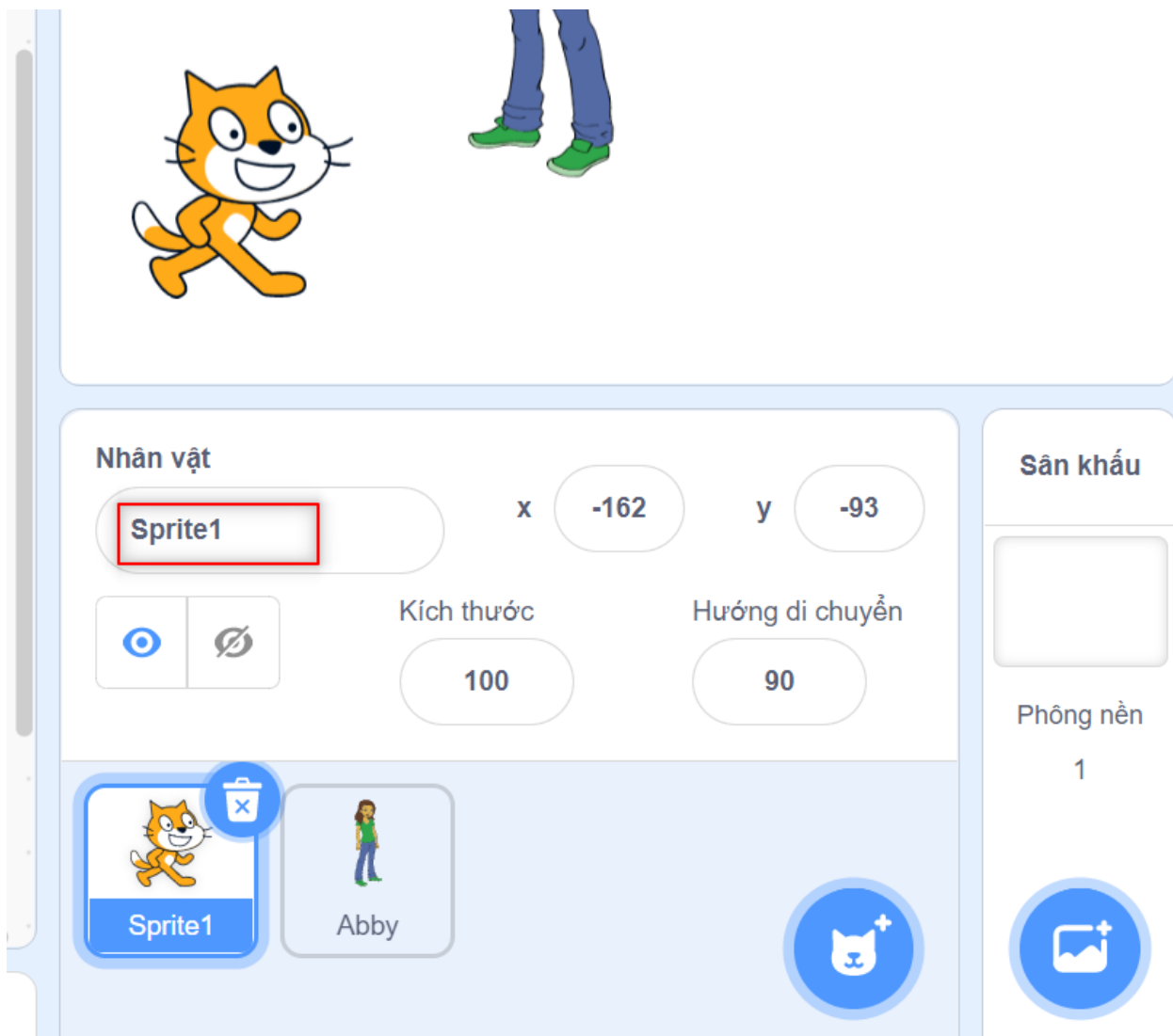
trước



*sau*

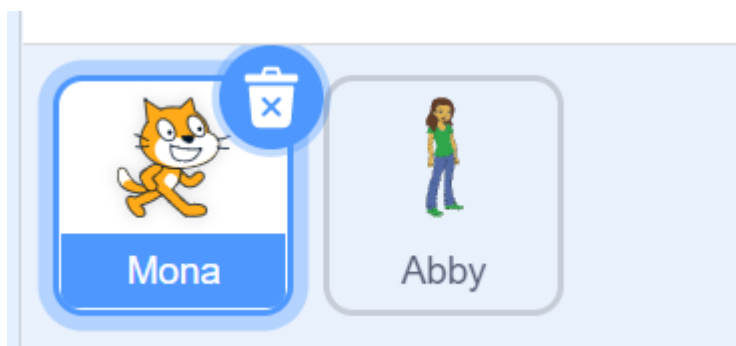
Chúng ta cũng phải đổi tên con mèo của mình

► English version



Trong phần “Nhân vật”, hãy nhấp vào biểu tượng con mèo để nó được đánh dấu. Trong trường có nội dung “Nhân vật”, hãy thay đổi ‘Sprite1’ thành Mona (Nhấn phím ENTER trên bàn phím của bạn sau khi bạn nhập Mona để thay đổi có hiệu lực). Sau khi chỉnh sửa, hai nhân vật sẽ trông như thế này.

► English version

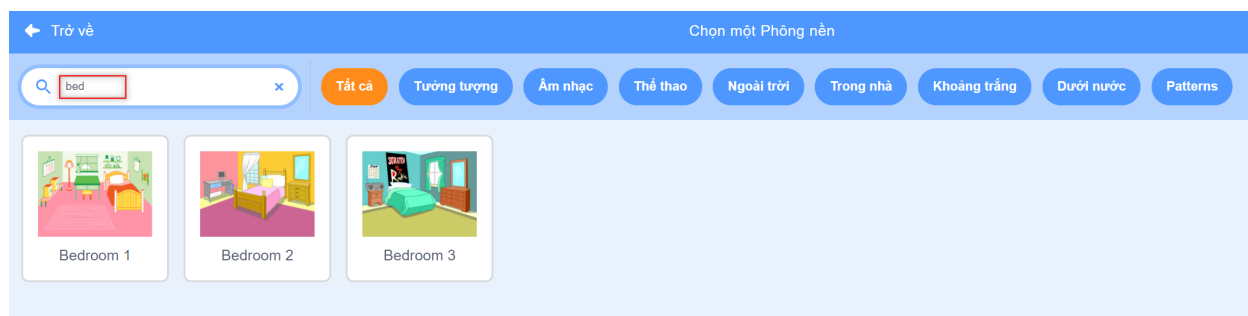
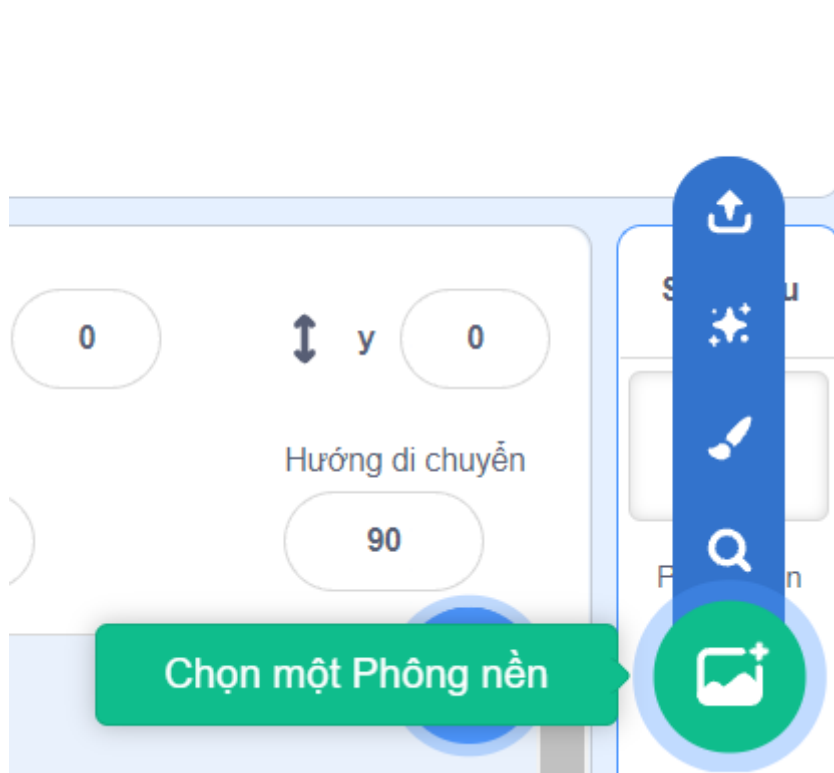


Chúng ta cũng cần thay đổi phông nền. Về phía góc dưới cùng bên phải của màn hình, trong phần “Phông nền”, di chuột vào biểu tượng trông giống như biểu tượng hình ảnh (nó sẽ cho biết “Chọn một Phông nền”) và một dải màu xanh lam sẽ trượt lên. Chọn biểu tượng đầu tiên từ dưới cùng trông giống như một kính lúp.

► English version

Bạn sẽ thấy một cửa sổ mới với rất nhiều phong nền. Chọn một cái có ghi "Bedroom 1".

► English version

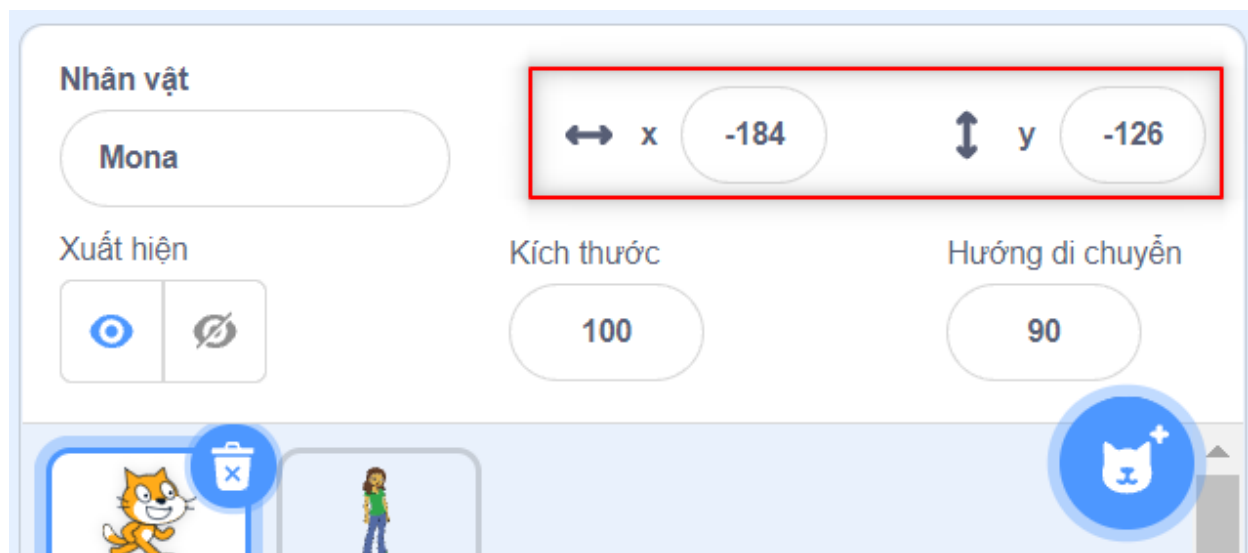


Một điều cuối cùng chúng ta cần làm là di chuyển các nhân vật đến các vị trí chính xác.

► English version

Nhấp vào Mona, và trong ô "x", nhập -184. Trong ô "y", nhập -126.

► English version



Nhấp vào Abby, sau đó nhập 29 vào ô "x" và nhập -76 vào ô "y". Xong việc, Sân khấu sẽ trông như thế này:

► English version



Nhân vật

Abby

↔ x 29

↕ y -76

Xuất hiện

☒
☐

Kích thước

100

Hướng di chuyển

-90

Sân khấu

Phông nền

Bây giờ, đã đến lúc đưa ra hướng dẫn cho Mona bằng cách sử dụng các khối để nó có thể di chuyển về phía Abby và đòi ăn.

#### ► English version

Trong phần "Nhân vật", hãy đảm bảo rằng Mona đang được chọn. Từ tab code, hãy

chọn tùy chọn "Sự kiện". Bạn sẽ thấy khối có nội dung "Khi bấm vào" . Kéo nó vào không gian làm việc. Trong cuốn sách của chúng ta, hầu hết mọi dự án sẽ bắt đầu với khối này. Nó cho phép dự án chạy khi chúng ta nhấp vào lá cờ màu xanh lá cây trên màn hình Scratch.

#### ► English version



code

Trang phục

Âm thanh

Chuyển  
động

Hiện thị

Âm thanh

Sự kiện

Điều khiển

Cảm biến

Các phép  
toán

Các biến số

Khối của tôi

## Sự kiện

Khi bấm vào



khi bấm phím

phím trắng ▼

Khi bấm vào nhân vật này

khi thông nền chuyển thành

backdrop1 ▼

khi

độ ồn ▼

>

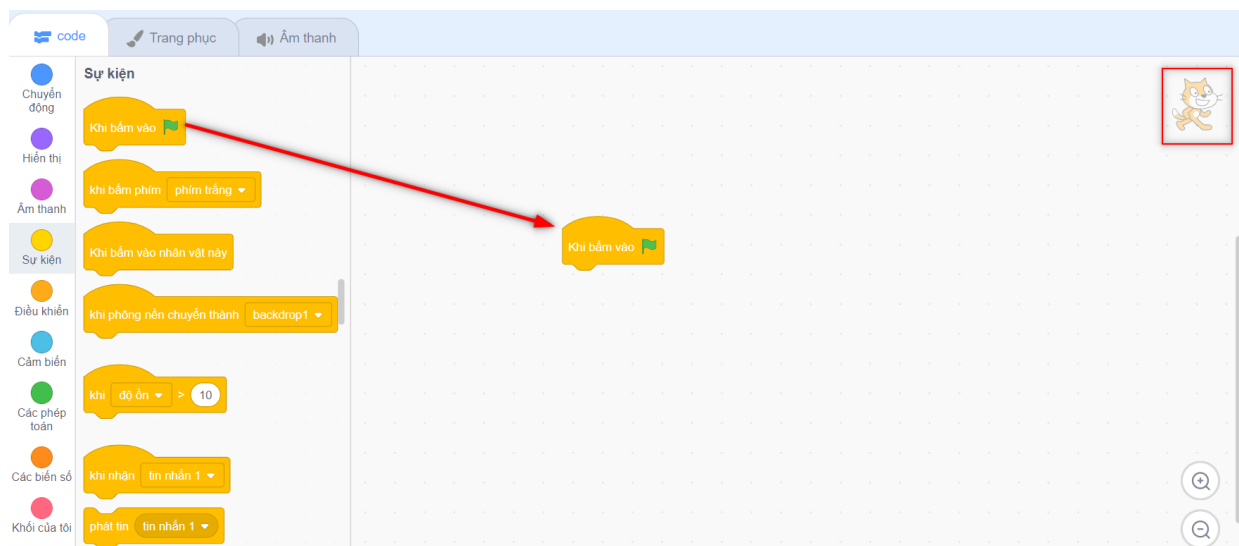
10

khi nhận

tin nhắn 1 ▼

phát tin

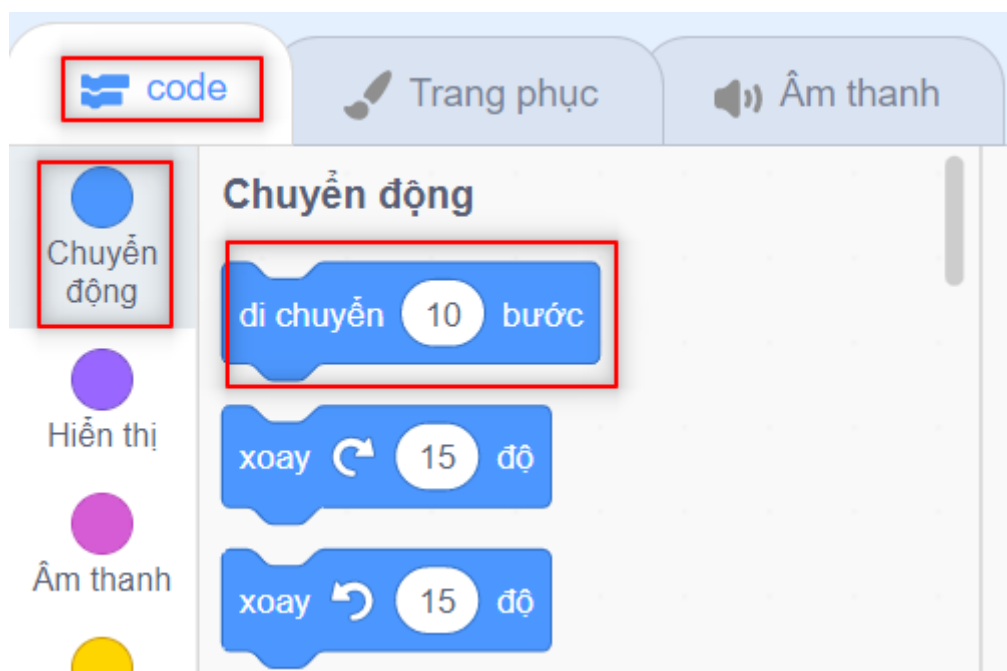
tin nhắn 1 ▼



*Biểu tượng chú mèo mờ mờ nằm trong không gian làm việc cho chúng ta biết rằng chúng ta đang làm việc với Nhân vật chú mèo Mona*

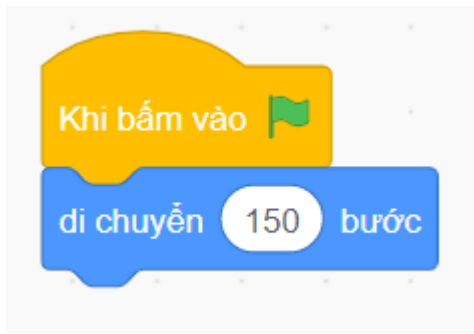
Bây giờ, hãy chọn tùy chọn "Chuyển động" trong tab code. Bạn sẽ có thể thấy khối "di chuyển 10 bước".

► English version



Kéo khối này vào không gian làm việc để nó xếp chồng xuống dưới khối trước đó. Nhấp vào khối màu xanh lam có ghi "10" và thay đổi thành "150" bước. Các khối của bạn bây giờ sẽ trông như thế này.

► English version

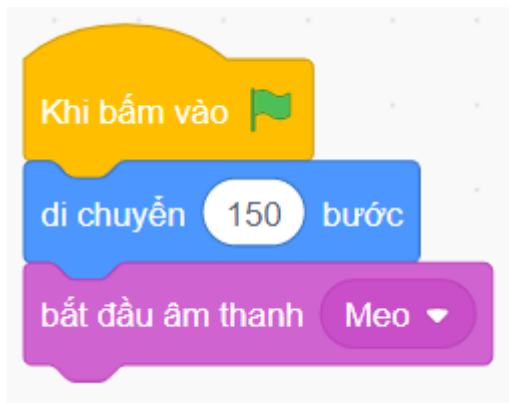


Liên kết các khối như thế này có nghĩa là chúng sẽ được chạy lần lượt.

Bây giờ, chúng ta thêm tiếng nói cho Mona. Chọn tùy chọn "Âm thanh" trong tab code, sau đó kéo khối "bắt đầu âm thanh Meo" và xếp nó với các khối còn lại.

Các khối sẽ trông như thế này.

► English version



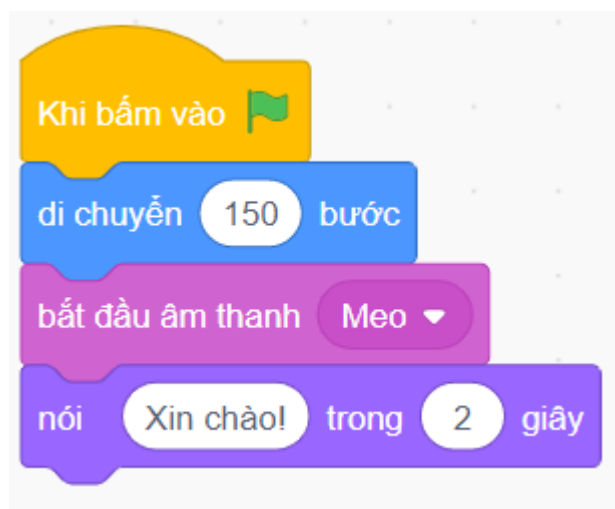
Chúng ta cần thêm văn bản để mọi người có thể biết "Meo" nghĩa là gì. Hãy chuyển đến tùy chọn "Hiển thị" trong tab code và kéo nút "nói xin chào trong 2 giây" để liên kết với các khối khác.

► English version



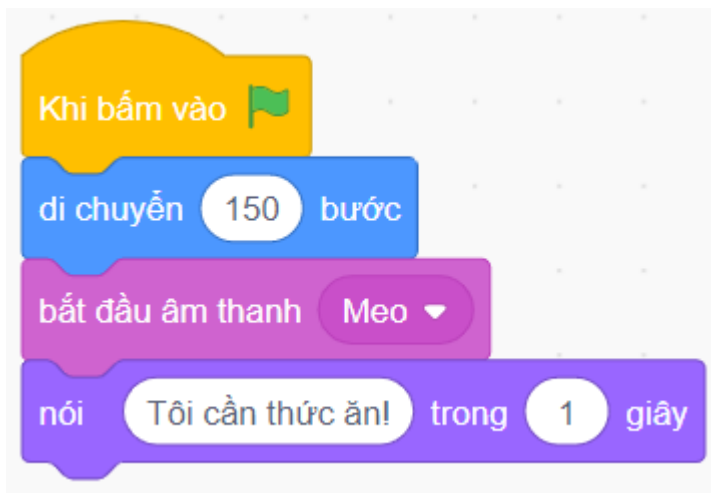
Các khối sẽ trông như thế này.

► English version



Chúng ta cũng cần thay đổi cài đặt của khối cuối cùng (khối màu tím). Nhấp vào nơi có nội dung "Xin chào!" và thay đổi văn bản thành "Tôi cần thức ăn!". Thay đổi giây "2" thành "1". Sau khi bạn hoàn thành, các khối sẽ trông như thế này.

► English version



Dự án của chúng ta đã hoàn thành. Chúng ta chỉ cần lưu nó và chạy nó. Nhấp vào "Tập tin" trên thanh menu và chọn tùy chọn lưu. Đặt tên cho tệp dự án là "Dự án đầu tiên". Nếu Scratch yêu cầu thay thế một tập tin khác có cùng tên, hãy làm điều đó.

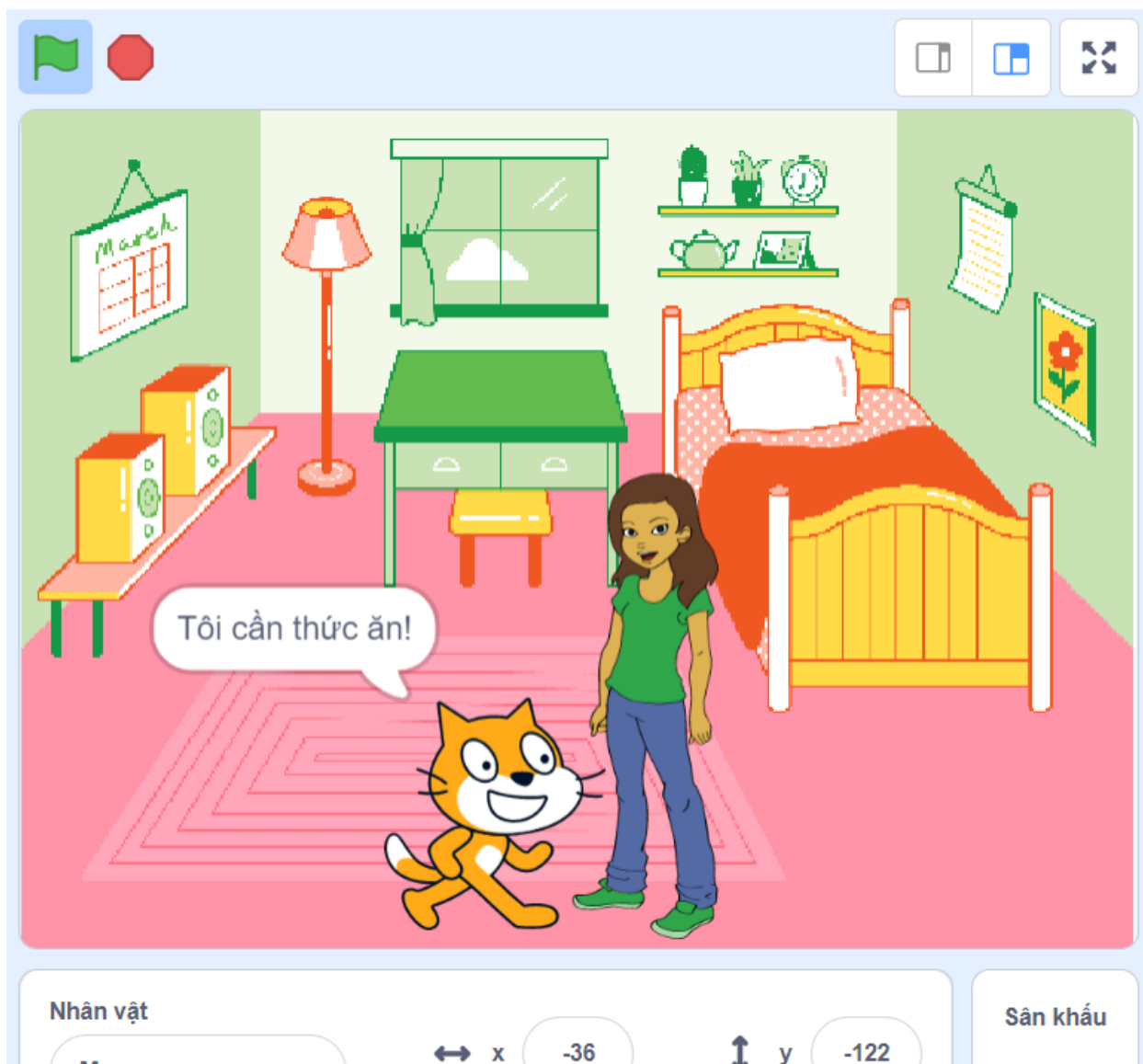
Bạn đã sẵn sàng để xem thành quả tuyệt vời của mình chưa? Tìm tôi đập rộn ràn. Hãy nhấp vào lá cờ màu xanh lá cây bên cạnh dấu hiệu màu đỏ.

► English version



Con mèo sẽ tiến lại gần Abby, kêu meo và nói: "Tôi cần thức ăn!"

► English version



Chúng ta đã hoàn thành dự án đầu tiên của mình! Thật tuyệt vời, phải không? Con mèo Mona của chúng ta đã thành công khi nói với Abby rằng nó đói và Abby là một cô gái ngoan, vì vậy cô ấy sẽ lấy cho Mona một ít thức ăn ngay lập tức. Mọi người đều thắng!

Trong chương này, chúng ta đã học cách cài đặt và thiết lập Scratch. Chúng ta đã tìm hiểu về các phần khác nhau của màn hình Scratch và chúng ta cũng đã thực hiện dự án dễ thương đầu tiên của mình. Peter Pan, đã đến lúc cho thứ lớn lao tiếp theo của chúng ta: hộp công cụ.

► English version

## Liên kết hữu dụng

- [Mục lục](#)
- [Trang trước](#) - Chương 2: Legos kỹ thuật số
- [Trang kế](#) - Chapter 3: Start Scratching