

Bài 1:

XIN CHÀO TYNKER

Biên soạn:

Bùi Thế Bình

Nguyễn Minh Anh Khôi

Khởi động

Theo các em, công đoạn nào sau đây đóng vai trò quan trọng để trò chơi có thể hoạt động được suôn sẻ.



Công đoạn
thiết kế đồ
họa



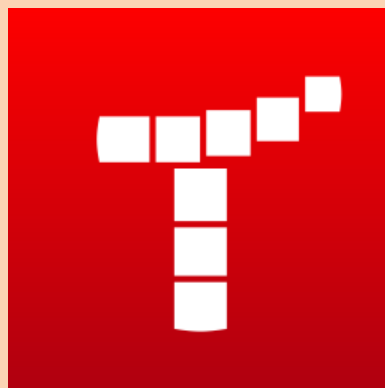
Công đoạn
thiết lập trình
cho trò chơi



Công đoạn
thiết lên ý
tưởng

I. Lập trình là gì?

- Lập trình là việc lập ra một chương trình hoạt động cho máy tính thông qua công cụ mà ta gọi là ngôn ngữ lập trình. Nhờ vậy cuộc sống được thoải mái và tiện lợi hơn. Ta có hiểu đơn giản rằng, lập trình là việc phiên dịch hoạt động mà ta muốn máy tính thực hiện thông qua ngôn ngữ mà máy tính hiểu được.
- Các ngôn ngữ lập trình trực quan nổi tiếng phải kể đến như: Scratch, Alice, Tynker



II. Tynker là gì?

a) Khái niệm

- Tynker là ngôn ngữ lập trình trực quan với thư viện các câu đa dạng được phân loại theo màu sắc cụ thể, phong cách lập trình theo dạng kéo – thả và sắp các câu lệnh theo thứ tự phù hợp.



II. Tynker là gì?

Tynker là một công cụ lập trình hoàn toàn miễn phí để sử dụng, thân thiện với người dùng.

Hệ thống câu lệnh đa dạng, phong phú.

Các câu lệnh được phân loại theo màu sắc cụ thể

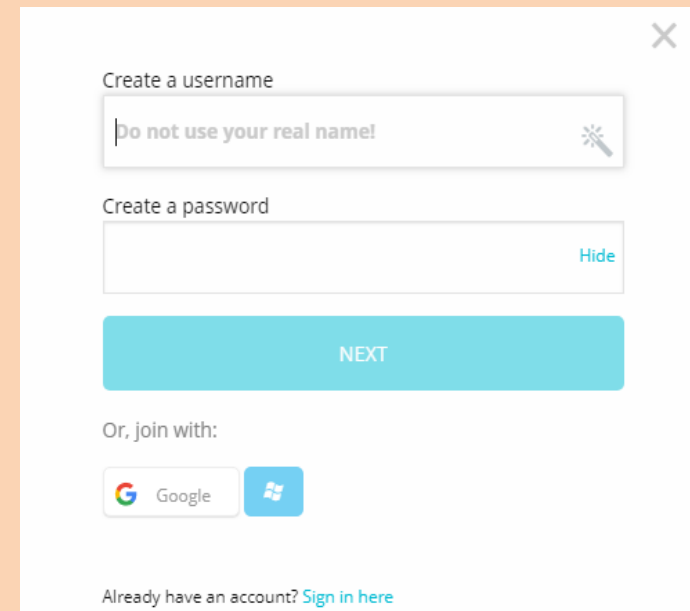
Hệ thống bài tập để làm quen, gợi ý phát triển ý tưởng phong phú.

Hệ thống tăng cấp bậc theo số lượng chương trình của người dùng.

III. Tạo tài khoản Tynker



Bước 1: Chọn đối tượng

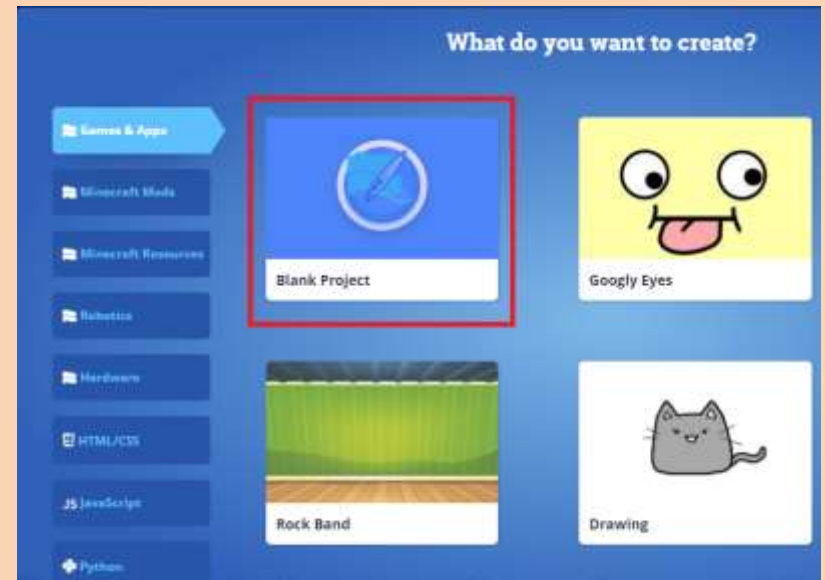
A screenshot of the Tynker website's account creation page, specifically the "Create a username" and "Create a password" section. The page has a white background. At the top right, there is a close button (X). Below the title "Create a username", there is a text input field with the placeholder text "Do not use your real name!". Below the username field, there is a "Create a password" section with a password input field and a "Hide" button. Below the password field, there is a large blue button labeled "NEXT". Below the "NEXT" button, there is a section titled "Or, join with:" with two buttons: "Google" and "Windows". At the bottom of the page, there is a link that says "Already have an account? Sign in here".

Bước 2: Khai báo thông tin

IV. Khởi đầu cùng Tynker

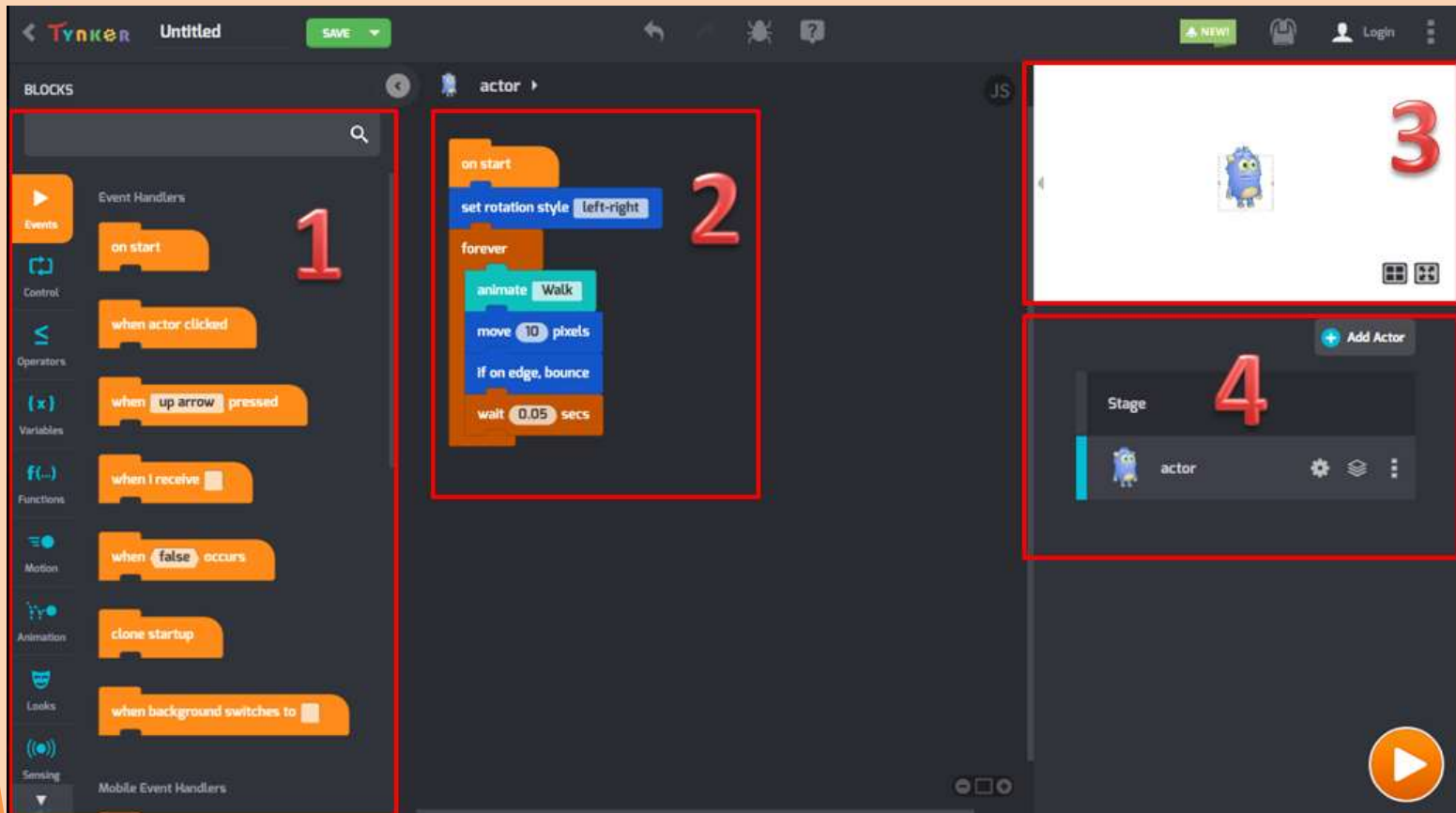


Bước 1: Chọn Create



Bước 2: Chọn Blank Project

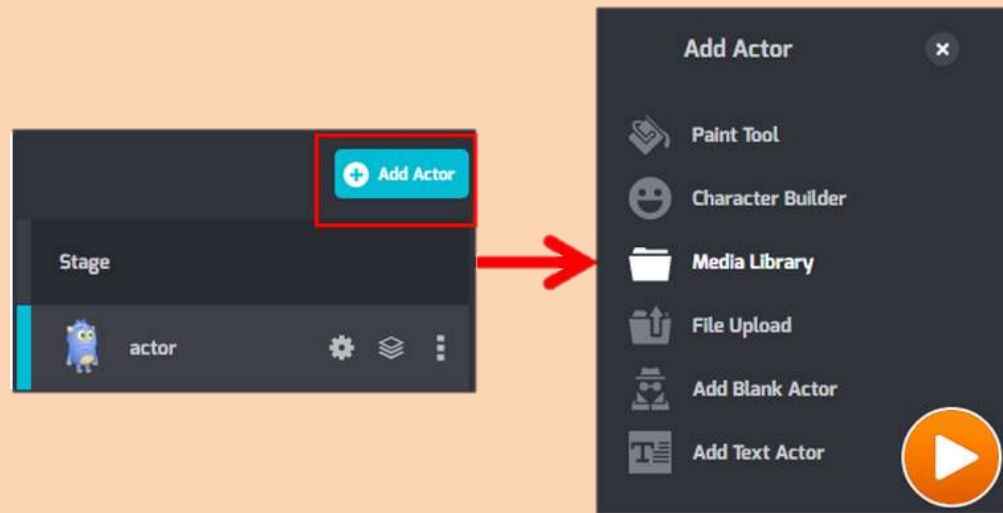
IV. Phân chia bố cục trong Tynker



IV. Phân chia bố cục trong Tynker

- Vùng số 1: Là vùng câu lệnh, nơi mà ta sử dụng để lập trình cho nhân vật của mình. Nói cách khác là nơi ta sẽ “kéo” câu lệnh ra
- Vùng số 2: Là vùng lập trình, nơi chúng ta sắp xếp các câu lệnh theo thứ tự hợp lý để chương trình hoạt động.
- Vùng số 3: Là sân khấu, nơi ta sẽ được trải nghiệm trực tiếp thành quả lập trình của bản thân thông qua việc được nhìn thấy nhân vật hành động theo các câu lệnh đã được lập trình, từ đó rút kinh nghiệm để sửa lỗi và phát triển chương trình.
- Vùng số 4: Là vùng tương tác, ta thay đổi phong cảnh và thêm nhân vật, đối tượng.

IV. Nói “Xin chào” cùng Tynker



Bước 1: Thêm nhân vật

IV. Nói “Xin chào” cùng Tynker



Bước 2: Cho nhân vật nói “Xin chào”

IV. Nói “Xin chào” cùng Tynker



Bước 3: Sáng tạo và hoàn thiện sản phẩm