



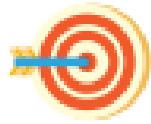
Chân trời sáng tạo

Tin học

**CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI
SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH**

**Bài 14. Điều khiển nhân vật
chuyển động sân khấu
(3 tiết)**

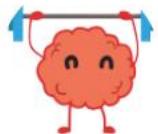
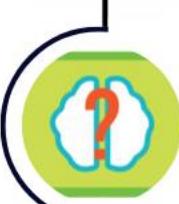




Mục tiêu

- Tạo được chương trình đơn giản điều khiển một nhân vật chuyển động trên sân khấu.





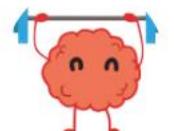
QUAN SÁT CHƯƠNG TRÌNH SAU



Em đã biết ở Bài 12, 13 có nhân vật chú mèo. Vậy em có biết cách thay đổi nhân vật chú mèo bằng nhân vật khác như chú bọ hay chưa?
Làm thế nào để điều khiển nhân vật ấy di chuyển?



1. Tạo chương trình điều khiển nhân vật di chuyển trên sân khấu



Đọc thông tin SGK/ trang 76

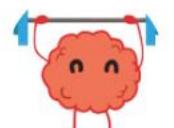
Quan sát hình 1a, 1b, 1c

+ Em hãy nêu các bước xóa và thêm
di chuyển nhân vật chú mèo thành cô
bợ cánh cứng?



Đại diện thực hiện xóa và thêm nhân vật Scratch trên máy chủ





Đọc thông tin SGK/ trang 77

Quan sát Bảng 1

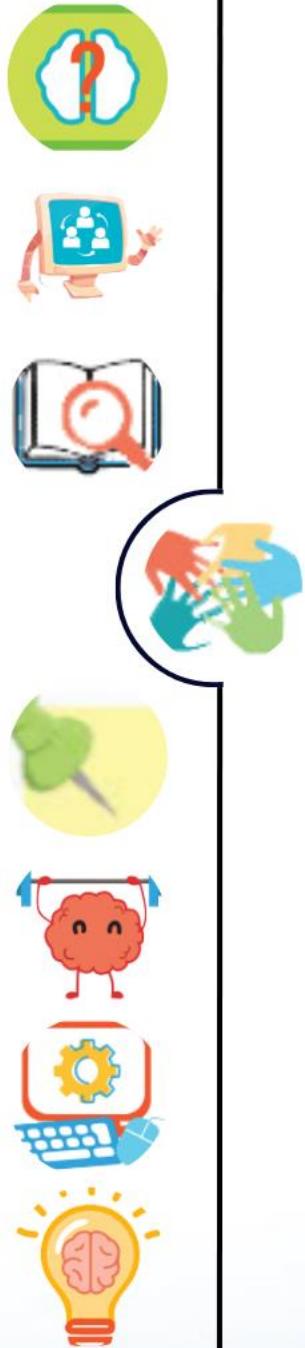
Thực hiện chương trình điều khiển cô bọ trên máy nhóm



COPYRIGHT (2023) BẢN QUYỀN THUỘC VỀ GIA SƯ TẬN TÂM PHAN THIẾT (0899010822)



**Đại diện thực hiện
chương trình điều
khiển cô bọ
trên máy chủ**





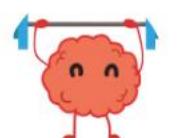
Để nhân vật dừng lại rồi mới
di chuyển tiếp để giúp chúng
ta quan sát quá trình di
chuyển của nhân vật



1. Em hãy ghép các câu lệnh ở cột bên trái với ý nghĩa tương ứng ở cột bên phải.

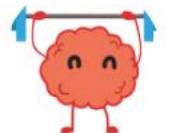
Câu lệnh
1) di chuyển 100 bước
2) xoay ⌂ 90 độ
3) xoay ⌂ 90 độ

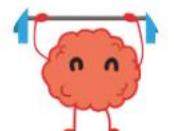
Ý nghĩa
a) Tiến thẳng về phía trước 100 bước.
b) Xoay theo chiều kim đồng hồ (xoay phải) 90°.
c) Xoay ngược chiều kim đồng hồ (xoay trái) 90°.



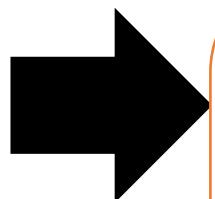
2. Em hãy hoàn thiện chương trình ở
Bảng 1 để điều khiển cô Bọ di chuyển
theo cạnh hình vuông.

Đại diện thực hiện
trên máy chủ





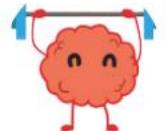
2. Trong chương trình em vừa hoàn thiện, nếu thay các lệnh  thành  thì cô bé sẽ di chuyển như thế nào?



cô bé sẽ di chuyển xuống
dưới rồi trở về vị trí xuất
phát theo các cạnh của
hình vuông



- Xoá nhân vật: Nháy chuột vào nút lệnh  để xoá nhân vật hiện tại.
- Thêm nhân vật: Nháy chuột vào nút lệnh  , trong cửa sổ **Chọn một Nhân vật** mở ra, nháy chuột chọn một nhân vật.
- Một số lệnh trong nhóm **Chuyển động**:
 - Di chuyển: ví dụ di chuyển 100 bước 
 - Xoay phải: ví dụ xoay phải 90° 
 - Xoay trái: ví dụ xoay trái 90° 



2. Tạo chương trình điều khiển chú cá bơi dưới nước





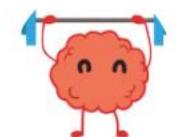
Mời nhóm đại diện thực hiện
trên máy chủ



Đọc thông tin SGK/ trang 79

Quan sát hình 4

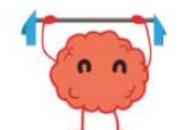
Mời nhóm đại diện thực hiện trên
máy chủ

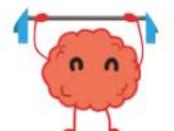


Đọc thông tin SGK/ trang 80

Quan sát bảng 2

Mời nhóm đại diện thực hiện trên
máy chủ





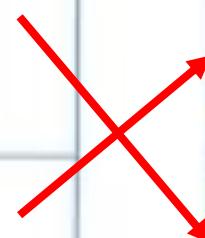
Câu 1: Em hãy ghép các câu lệnh ở cột bên trái với ý nghĩa tương ứng ở cột bên phải.

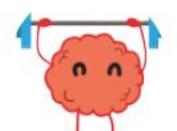
Lệnh

- 1) luồn trong 1 giây tới vị trí ngẫu nhiên
- 2) bắt lại nếu chạm cạnh

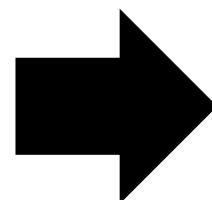
Ý nghĩa

- a) Nếu chạm vào cạnh sân khấu thì bắt lại.
- b) Di chuyển trong một giây đến vị trí ngẫu nhiên.





Câu 2: Ở Bảng 2, chú cá chỉ di chuyển một lần, sau đó dừng lại. Để chú cá di chuyển nhiều lần (như đang bơi), theo em lệnh nào cần được thêm nhiều lần vào chương trình?



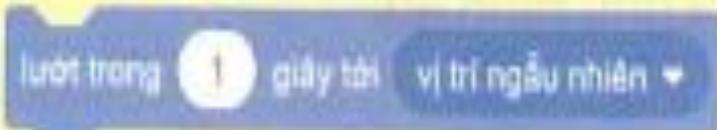
Ta cần thêm khối lệnh
nhiều lần

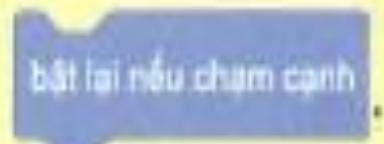


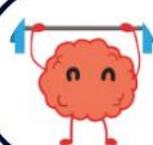
- Chọn phông nền sân khấu: Nháy chuột vào nút lệnh  , trong cửa sổ

Chọn một Phông nền được mở ra, nháy chuột chọn phông nền.

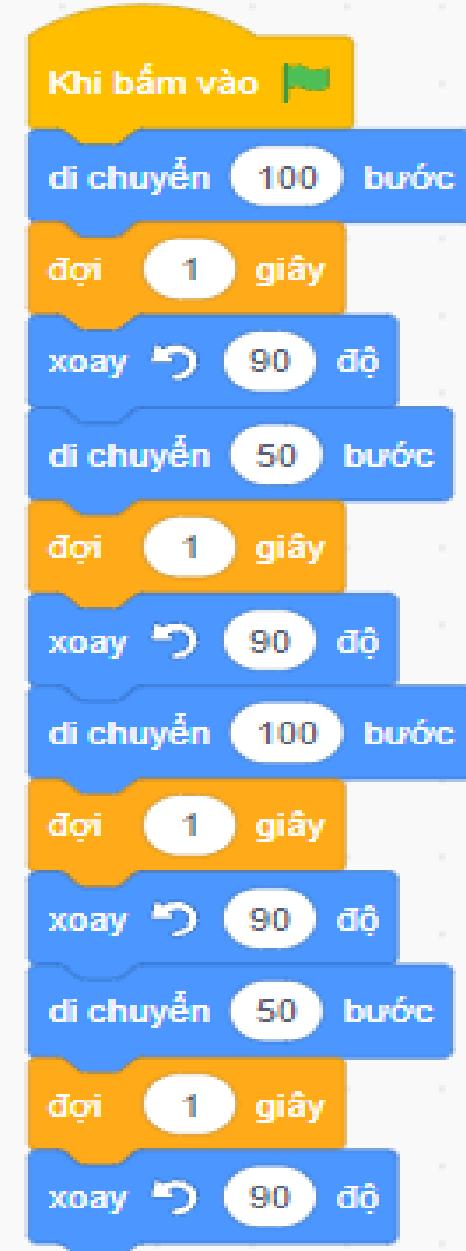
- Một số lệnh trong nhóm **Chuyển động**:

- Di chuyển trong một giây đến vị trí ngẫu nhiên: 

- Nếu gặp cạnh sân khấu thì quay lại: 



1. Hãy nêu các việc cần làm thực hiện để
tạo chu kỳ cánh cùn
dưới rồi các c



cần thực hiện để
ều khiển cô bọ
n hướng xuống
xuất phát (theo
h chữ nhật)

2. Hãy nêu các việc cần thực hiện để tạo chương trình điều khiển chú cá bơi dưới nước.

Chọn, lắp ghép lệnh

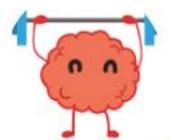
- ① Chọn nhóm lệnh **Sự kiện**, kéo thả lệnh  vào cửa sổ lệnh.
- ② Chọn nhóm lệnh **Chuyển động**, lần lượt kéo thả, lắp ghép các lệnh ,  vào khu vực chương trình để tạo chương trình.

Chương trình Scratch

Di chuyển trong 1 giây
tới vị trí ngẫu nhiên.



Nếu chạm vào cạnh
sân khấu thì bắt lại.

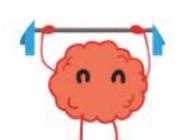


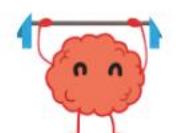
1. Thực hiện theo các yêu cầu sau:

- a) Tạo và chạy chương trình điều khiển cò bọ cánh cứng di chuyển trên sân khấu theo hướng dẫn ở mục 1 phần Khám phá.
- b) Điều chỉnh sửa để điều khiển cò bọ cánh cứng di chuyển hướng xuống dưới rồi trở về vị trí xuất phát (theo các cạnh của hình chữ nhật)



**2.Thực hành tạo và chạy chương
trình điều khiển chú cá bơi dưới nước
theo hướng dẫn ở mục 2 của phần
Khám phá**





Cùng với bạn lựa chọn nhân vật
và điều khiển nhân vật di chuyển
trên sân khấu (ví dụ: cô bướm
bay trong vườn hoặc chú chó
chạy trong vườn)

