



ALICE

*Say mê và
sáng tạo*



Giáo viên hướng dẫn

❖ Trần Phúc Minh Khoa

❖ Nguyễn Võ Phi Long

Đồ án

Đề bài: Các bạn đã từng được chơi trò chơi “Cá lớn ăn cá bé”. Các bạn hãy thiết kế một trò chơi tương tự như trò “Cá lớn ăn cá bé” bằng Alice.

Hướng dẫn nộp bài:

Đặt tên project: **DoAn_hovaten.a3p**

Ví dụ: DoAn_NguyenVanA.a3p

Nơi nộp bài:

<https://drive.google.com/drive/folders/15ZmoKOhLBixQnaOJkhJE4IXAHeIUQKhG?usp=sharing>

Yêu cầu:

- Có màn hình thông báo bắt đầu và kết thúc trò chơi.
- Cá điều khiển bằng bàn phím (mũi tên trái di chuyển sang trái, mũi tên phải di chuyển sang phải, mũi lên di chuyển cá về phía trước, mũi tên xuống lùi cá về phía sau, phím X sẽ hướng cá di chuyển lên trên, phím Z sẽ hướng cá di chuyển xuống đáy).
- Các chú cá xung quanh sẽ xuất hiện ngẫu nhiên (cá trong trò chơi ít nhất là 10 chú cá)
- Các động tác bơi của cá phải tự nhiên
- Có tính thời gian và điểm cho trò chơi (thời gian 2 phút).
- Có tính sáng tạo trong trò chơi.

Đánh giá:

	Tốt	Khá	Chưa đạt yêu cầu	Điểm
Điều khiển cá	Cá di chuyển đúng, nhịp nhàng, không bị giật khi cá di chuyển.	Cá di chuyển đúng	Cá di chuyển không đúng	2
Động tác di chuyển của cá	Cá xung quanh bơi giống tự nhiên.	Có lập trình động tác của cá	Không lập trình động tác của cá	2
Số lượng cá	Đủ hoặc nhiều hơn 10 chú cá		Ít hơn 10 chú cá	2

Lập trình tính thời gian và điểm cho trò chơi	Biết cách lập trình thời gian và điểm cho trò chơi	Lập trình được thời gian, lập trình điểm còn chút sai sót.	Không lập trình được thời gian và điểm cho trò chơi	2
Lập trình cho cá xuất hiện liên tục	Biết cách lập trình cho cá xuất hiện liên tục (có kích thước khác nhau khi xuất hiện)	Biết cách lập trình cho cá xuất hiện.	Không làm cho cá xuất hiện.	1

Lưu ý:

- Không có màn hình thông báo bắt đầu và kết thúc: -1 điểm
- Có tính sáng tạo: + 1 điểm
- Nộp bài không đúng thời gian, không đúng cách đặt tên: Trừ nửa số điểm.