



# ALICE

*Say mê và  
sáng tạo*



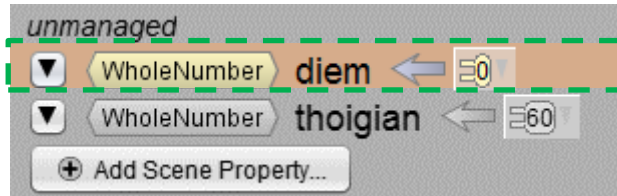
**Giáo viên hướng dẫn**

❖ Trần Phúc Minh Khoa

❖ Nguyễn Võ Phi Long

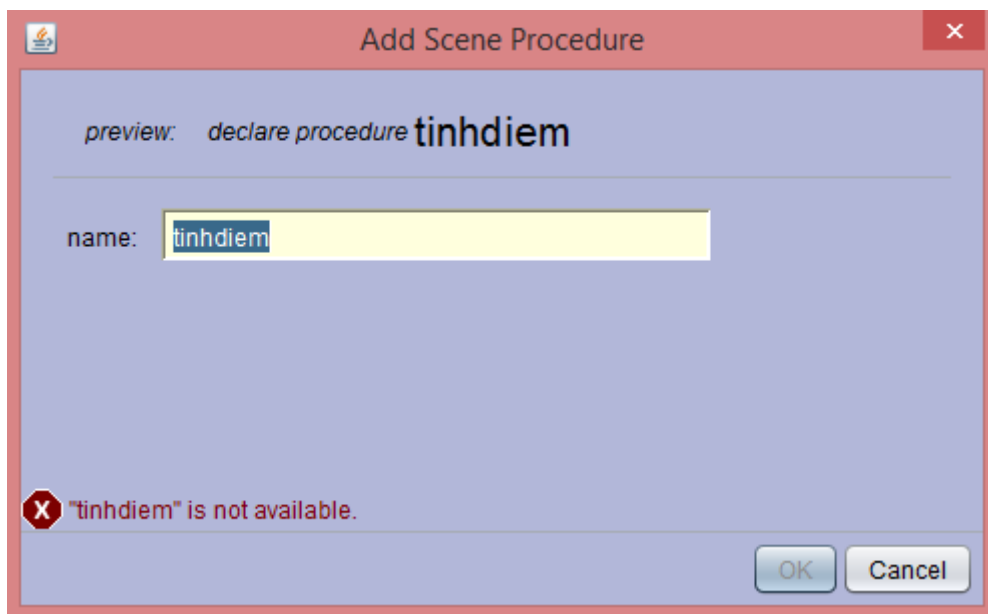
## Lập trình điểm cho trò chơi khỉ hủng dừa

Tạo một biến tính điểm tên **diem** (kiểu dữ liệu WholeNumber) cho trò chơi (Hình 1)



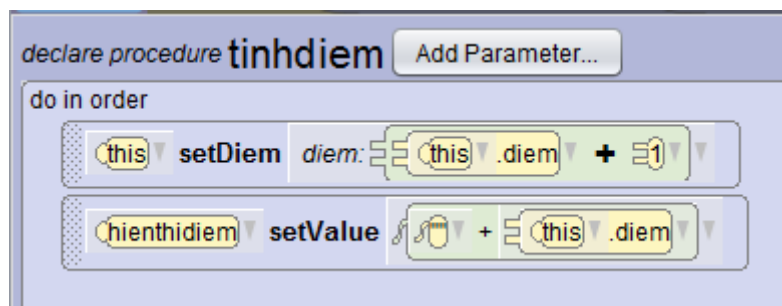
Hình 1: Tạo một biến diem

Tạo một thủ tục mới tên **tinhdien** (Hình 2)



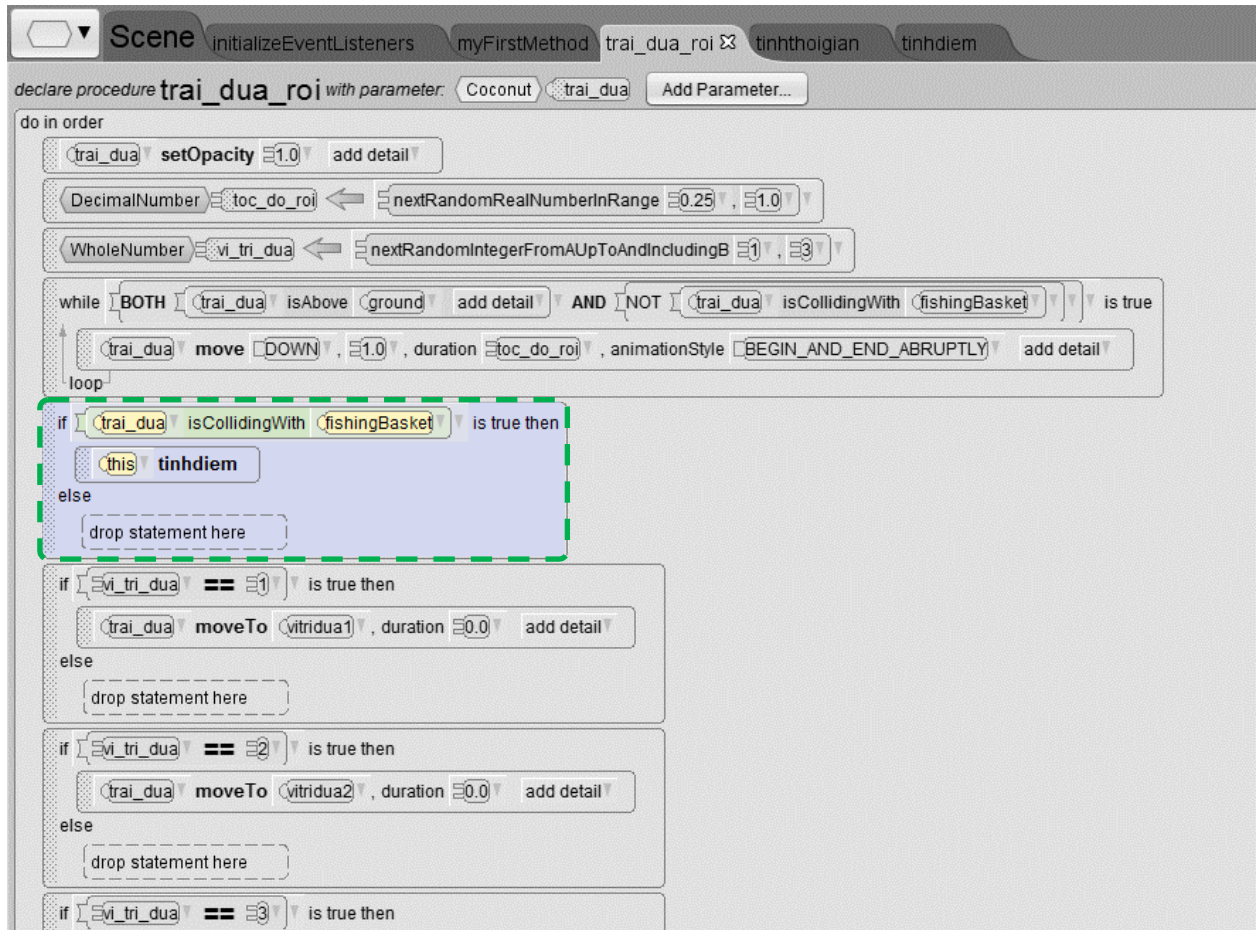
Hình 2: Tạo thủ tục tinhdien

Lập trình bên trong thủ tục **tinhdien**: Biến **diem** sẽ tăng khi thủ tục này được gọi và sẽ hiển thị điểm lên màn hình thông qua TextModel **hienthidiem** (Hình 3)



Hình 3: Lập trình thủ tục tinhdien

Để tăng biến điểm thì trái dừa phải chạm rỗ. Vì thế để tính điểm thì ta phải đặt thủ tục **tinhdien** sau vòng lặp. Tuy nhiên điều kiện để thoát khỏi vòng lặp là trái dừa chạm đất hoặc trái dừa chạm rỗ, mà ta chỉ tính điểm khi dừa chạm rỗ nên ta phải xét điều kiện dừa chạm rỗ thì sẽ thực hiện thủ tục **tinhdien**. (Hình 4)



Hình 4: Đặt thủ tục **tinhdien** bên trong thủ tục **traidua\_roi**