



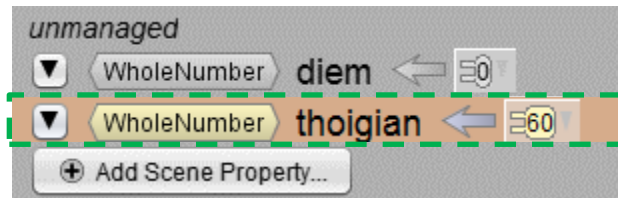
ALICE

*Say mê và
sáng tạo*

● **Giáo viên hướng dẫn**
❖ Trần Phúc Minh Khoa
❖ Nguyễn Võ Phi Long

Lập trình tính thời gian cho trò chơi khi hứng dừa

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



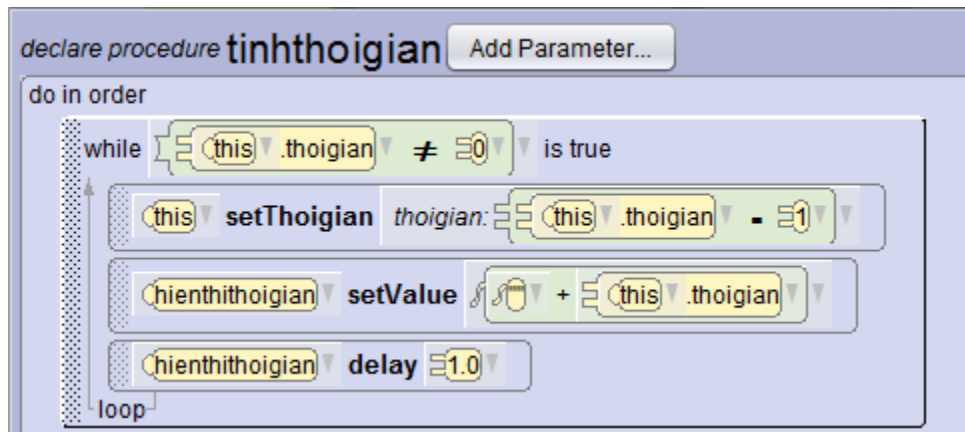
Hình 1: Tạo một biến thoigian

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



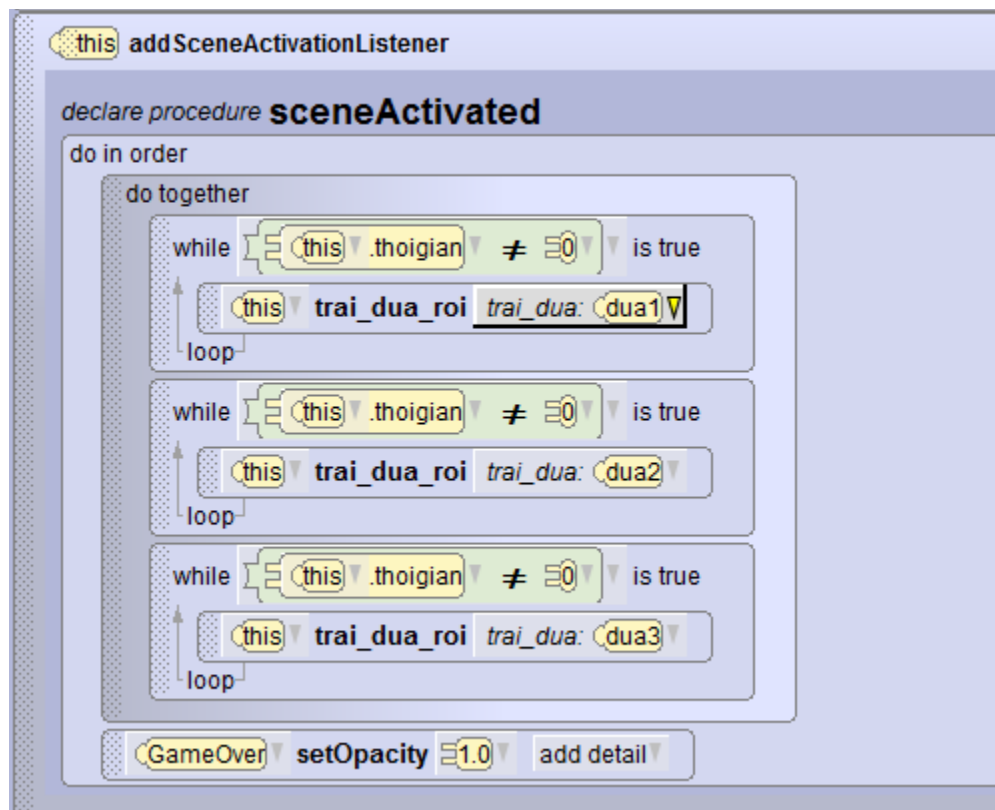
Hình 2: Tạo thủ tục tinhthoigian

Khi biến **thoigian** khác 0 thì ta sẽ thực hiện trừ liên tục biến **thoigian** cho 1. Tuy nhiên khi chạy chương trình vòng lặp sẽ chạy trừ biến rất nhanh nên khi chạy chương trình lập tức thời gian sẽ thành số 0. Vì thế nên ta cần một đoạn dừng, ta sẽ sử dụng **delay** với giá trị 1. (Hình 3)



Hình 3: Lập trình thủ tục *tinhthoigian*

Bên trong thủ tục **initializeEventListeners** ta cần xét thêm điều kiện cho trái dừa rơi liên tục. Để trái dừa rơi liên tục thì biến *thoigian* phải khác 0. Nếu biến **thoigian** = 0 thì chữ **GameOver** sẽ hiện lên, đồng thời trái dừa sẽ không rơi nữa. (Hình 5)



Hình 5: Thêm điều kiện để trái dừa rơi liên tục

Để thời gian giảm liên tục khi chương trình bắt đầu, ta sẽ tạo thêm một sự kiện Khởi động sự kiện (**addSceneActivationListener**) và kéo thủ tục này **tinhthoigian** vào bên trong sự kiện này. (Hình 6)



Hình 6: Tạo một sự kiện và thêm thủ tục vào bên trong sự kiện