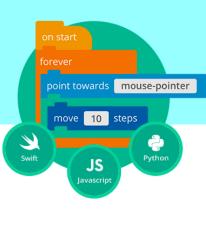


Cùng học lập trình TYNKER







TYNKER TRƯỜNG HỌC VUI

MỘT SỐ HÌNH ẢNH TIÊU BIỂU









#1

Khái niệm Motion



Khối **Motion** di chuyển nhân vật xung quanh khung hình.



Khối **Motion** bao gồm các câu lệnh như move, change x, set y, point in direction,



#2

Cấu tạo và đặc điểm

Animation Looks Sensing Sound Operators Pen Physics AR Hardwa Variables Functions Movement move 10 pixels go to x: 0 y: 0 go to mouse-pointer	ire
Physics AR Hardway Variables Functions Movement move 10 pixels go to x: 0 y: 0	
Movement move 10 pixels go to x: 0 y: 0	
Movement nove 10 pixels	
move 10 pixels	L A
go to x: 0 y: 0	2
go to mouse-pointer	
glide 1 secs to x: 0 y: 0	ı
if on edge, bounce	ľ
Position	ı
change x by 10 pixels	
set x to 0	
change y by 10 pixels	

No. I



#2 Cấu tạo và đặc điểm

1. Cấu tạo

No.1: Motion – thẻ lệnh màu xanh dương đậm.

No.2: Các thẻ lệnh liên quan trong thẻ lệnh Motion được chia theo từng mục như **Movement**: move; go to; ..., **Position**: change x; set y; ..., **Rotation**: turn; set rotation style; ...



#2 Cấu tạo và đặc điểm

2. Đặc điểm

- Khối Motion có màu xanh dương đậm.
- Motion là một nhóm lệnh mà trong nó chứa các khối lệnh chuyên điều khiển các nhân vật (sprites) chuyển động trên sân khấu (stage).