



ALICE

*Say mê và
sáng tạo*



Giáo viên hướng dẫn

❖ Trần Phúc Minh Khoa

❖ Nguyễn Võ Phi Long

Bài tập về cấu trúc lặp

Bài 1: Kéo một chú cáo (fox) trong gallery vào màn hình làm việc 3D (chỉnh sửa kích thước: Width 0.4, Height 0.96, Depth 2.17) . Lập trình cho chú cáo di chuyển sang trái, phải, di chuyển về phía trước, lùi về phía sau một cách ngẫu nhiên. (Lưu ý: Lập trình cho 4 chân chú cáo di chuyển giống thực tế)

Hướng dẫn:

- Tạo một biến cho giá trị chạy ngẫu nhiên từ 1 đến 4. Nếu biến bằng 1 thì chú cáo di chuyển sang trái, nếu bằng 2 thì chú cáo di chuyển sang phải, nếu bằng 3 thì chú cáo di chuyển về phía trước, nếu bằng 4 thì chú cáo di chuyển lùi về phía sau
- Cho vòng lặp chạy liên tục thực hiện lặp lại các bước trên.
- Lập trình cho 4 chân chú cáo di chuyển: Sử dụng các khớp trong Alice và sử dụng các chuyển động sao cho hợp lí. Lặp đi lặp lại quá trình di chuyển này.

Lưu ý: Nộp bài với tên bai1.a3p

Bài 2: Kéo thả một biplane trong gallery vào màn hình làm việc 3D, hãy lập trình:

- Cánh quạt máy bay xoay liên tục.
- Máy bay di chuyển về phía trước.
- Cho phép người dùng điều khiển máy quay qua trái, qua phải, di chuyển lên, xuống.

Yêu cầu:

- Máy bay di chuyển mượt
- Cánh quạt bay đều không bị ngắt quãng

Lưu ý: Nộp bài với tên bai2.a3p