



# ALICE

*Say mê và  
sáng tạo*



**Giáo viên hướng dẫn**

❖ Trần Phúc Minh Khoa

❖ Nguyễn Võ Phi Long

## Phần 2: Phân tích trò chơi

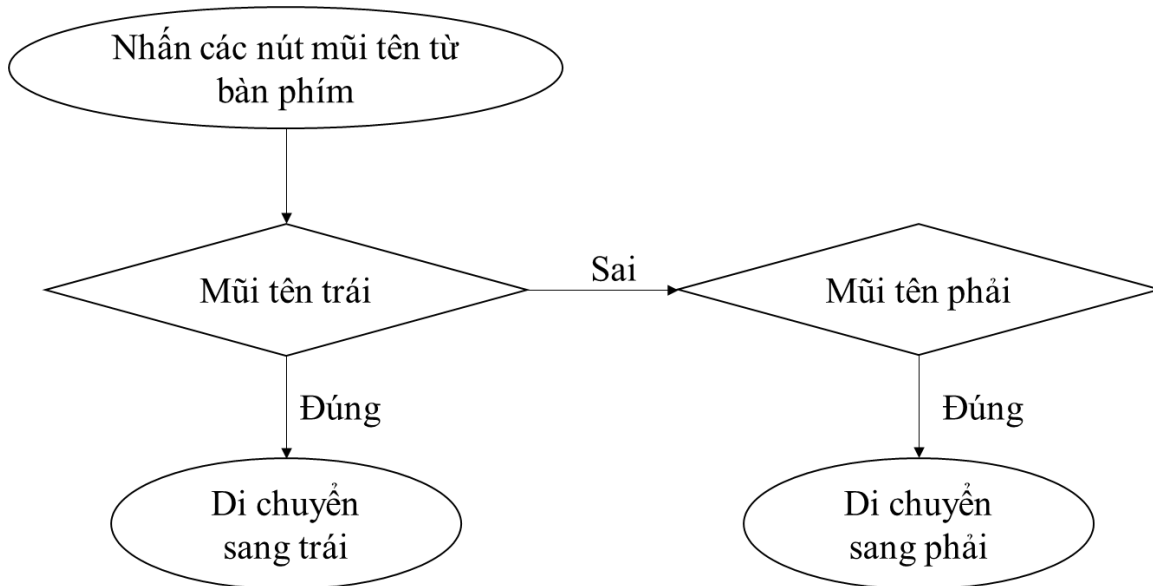
### Phân tích: Trò chơi Khỉ hủng dừa

#### Phân tích trò chơi:

- Ta thấy trò chơi được điều khiển từ bàn phím (Sử dụng các nút mũi tên)
- Khi chiếc rô chạm trúng trái dừa thì điểm sẽ tăng thêm 1
- Khi thời gian bằng 0 thì trò chơi kết thúc.

#### Thuật toán:

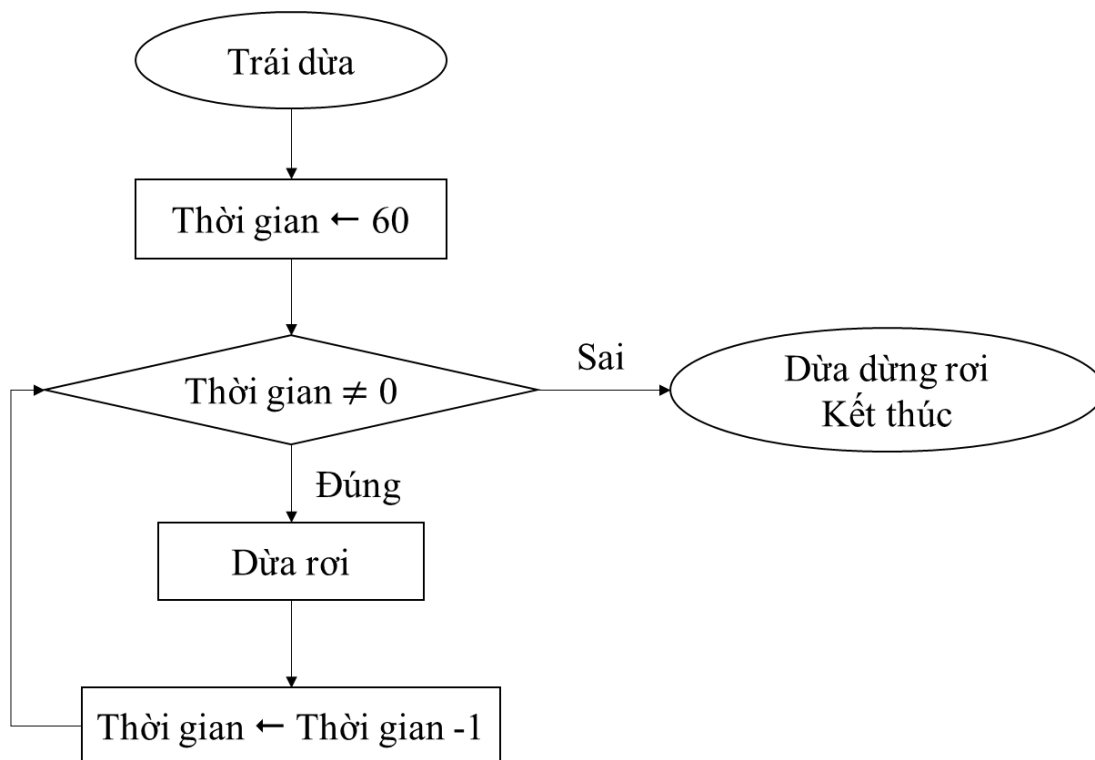
##### 1. Điều khiển từ bàn phím: (Hình 2)



Hình 2: Sơ đồ khối điều khiển chú khỉ từ bàn phím

**Lưu ý:** Để hiểu rõ hơn cách lập trình, xem bài 5

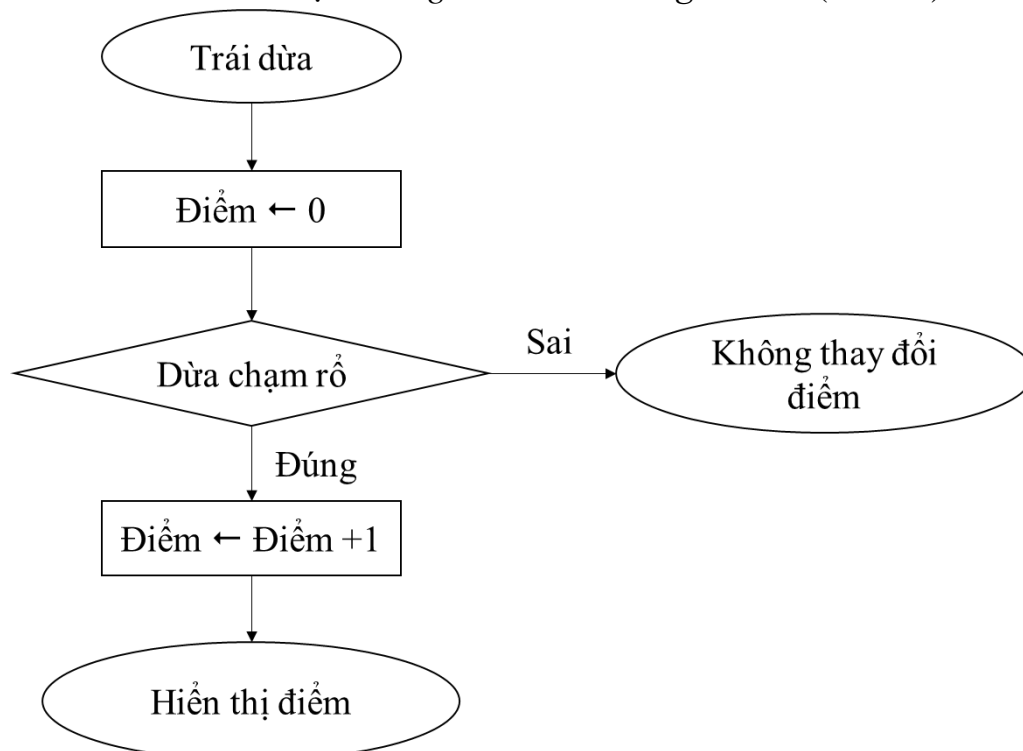
##### 2. Lập trình trái dừa rơi liên tục, khi thời gian bằng 0 thì dừa ngừng rơi (Hình 3)



Hình 3: Sơ đồ khối lập trình trò chơi kết thúc khi trái dứa dừng lại

**Lưu ý:** Để hiểu rõ hơn cách lập trình, xem bài 6

3. Khi trái dứa chạm trúng rổ thì điểm tăng 1 điểm (Hình 4)



Hình 4: Sơ đồ khối lập trình tính điểm

**Lưu ý:** Để hiểu rõ hơn cách lập trình, xem bài 7

**Vận dụng:** Các em hãy phân tích trò chơi Máy bay né tránh.