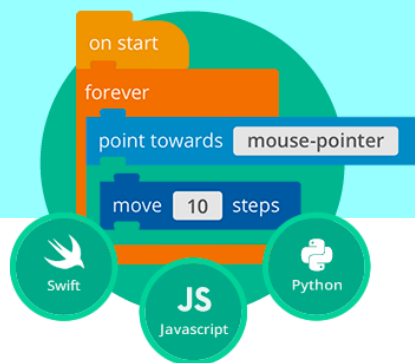


Cùng học lập trình TYNKER



TYNKER

NHỮNG ĐIỀU THÚ VỊ

MỘT SỐ HÌNH ẢNH TIÊU BIỂU



NaNa



Tynker



ĐôĐô



NỘI DUNG TỔNG QUAN

KHỐI LỆNH KỲ DIỆU

#1

Khái niệm khối lệnh



Khối lệnh trong Tynker là những hình khối đã được gắn sẵn với một nhiệm vụ thực thi công việc nào đó.



Đối với **ngôn ngữ lập trình Tynker**, mọi yếu tố phức tạp của quy tắc, luật lệ nghiêm ngặt đều được ẩn đi trong những khối lệnh (block) có hình dạng và màu sắc lôi cuốn.



NỘI DUNG TỔNG QUAN

KHỐI LỆNH KỲ ĐIỀU

#2

Cấu tạo và đặc điểm



No.1

No.2



NỘI DUNG TỔNG QUAN

KHỐI LỆNH KỲ ĐIỀU

#2

Cấu tạo và đặc điểm

1. Cấu tạo

No.1 : Khu vực các thẻ lệnh trong Tynker như Events, Control, Looks,...

No.2 : Khu vực các câu lệnh cụ thể trong từng thẻ lệnh

+ Events: on start, when actor clicked, ...

+ Control: if then, if then else, ...

+ Motion: move, go to, change x, ...

+ Looks: say, think, show, ...

+ ...



NỘI DUNG TỔNG QUAN

KHỐI LỆNH KỲ DIỆU

#2

Cấu tạo và đặc điểm

2. Đặc điểm



Những khối lệnh (block) có hình dạng và màu sắc lôi cuốn.



Phân loại khối lệnh Tynker theo hình dạng.



Phân loại khối lệnh Tynker theo chức năng.



Nhiệm vụ của mỗi khối lệnh đã được định nghĩa vì vậy người dùng chỉ việc hiểu nhiệm vụ của mỗi khối lệnh và mang chúng lắp ghép lại với nhau.



NỘI DUNG TỔNG QUAN

KHỐI LỆNH KỲ DIỆU

#3

Các thao tác xử lý

1. **Khối lệnh sự kiện** (Hình chiếc mũ – Hat Blocks)
2. **Khối lệnh thực thi** (Khối xếp chồng - Stack blocks)
3. **Khối lệnh Logic** (Boolean blocks)
4. **Khối lệnh báo cáo** (Reporter blocks)
5. **Khối lệnh điều khiển** (Hình chữ C - C blocks)
6. **Khối lệnh hủy bỏ** (Hình chiếc nắp đậy - Cap blocks)