



# ALICE

*Say mê và  
sáng tạo*



**Giáo viên hướng dẫn**

❖ Trần Phúc Minh Khoa

❖ Nguyễn Võ Phi Long

## Lập trình điểm và nhiên liệu

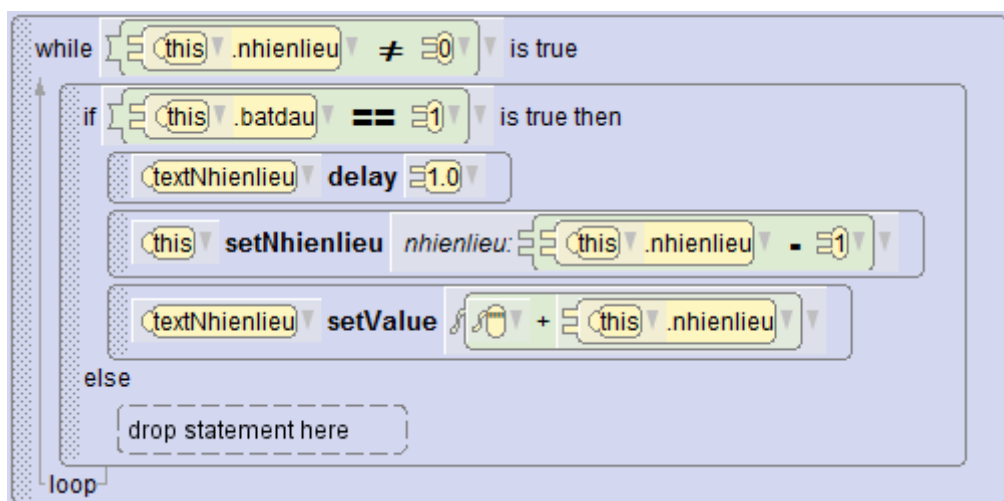
### I. Lập trình nhiên liệu cho trò chơi

Tạo một thủ tục mới tên “nhienlieu” (Hình 1)



Hình 1: Thủ tục nhienlieu

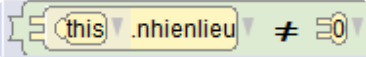
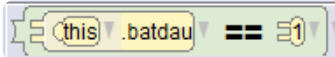
Lập trình biến nhienlieu (Hình 2) tương tự như biến thời gian trong trò chơi khi hứng dừa



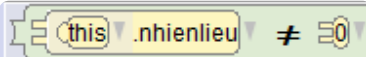
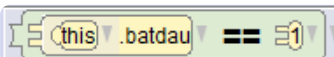
Hình 2: Lập trình biến nhienlieu

**Giải thích:** Tại sao ta lại để 2 điều kiện riêng nhau mà không gộp lại vào trong điều kiện vòng lặp?


Vì nếu ta đặt hai điều kiện làm điều kiện của vòng lặp, sẽ có 2 trường hợp:

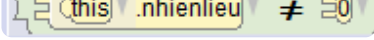
1. Sử dụng AND: BOTH  AND 

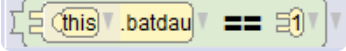
Thì khi vào chương trình chạy, sự kiện sceneActivated sẽ được thực hiện sẽ kiểm tra điều kiện trong vòng lặp. Vì điều kiện không thỏa nên lập tức thoát ra khỏi vòng lặp và di chuyển ngay đến màn hình kết thúc trò chơi

2. Sử dụng OR: EITHER  OR 

Thì khi vào chương trình chạy, sự kiện sceneActivated sẽ được thực hiện sẽ kiểm tra điều kiện trong vòng lặp. Vì 1 trong điều kiện đúng (điều kiện đúng)

 ) thì vòng lặp sẽ chạy, nên máy bay ảo sẽ di chuyển về phía trước trong khi người dùng chưa nhấn nút bắt đầu.

Còn ở đây sử dụng while, điều kiện của while  là luôn đúng, nhưng máy bay ảo sẽ không thể di chuyển khi điều kiện if chưa đúng

 .

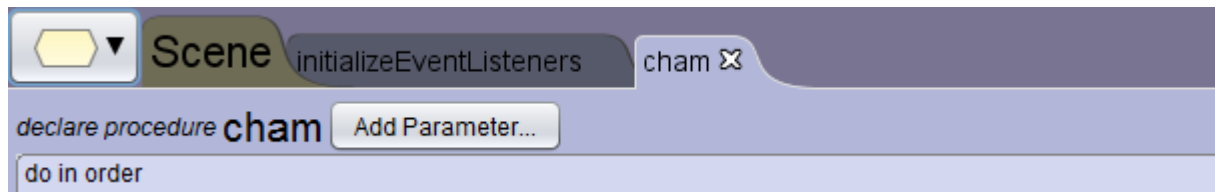
Để chạy được thủ tục, ta sẽ đặt thủ tục bên trong sự kiện sceneActivated (Hình 3)



Hình 3: Đặt thủ tục vào trong sự kiện sceneActivated

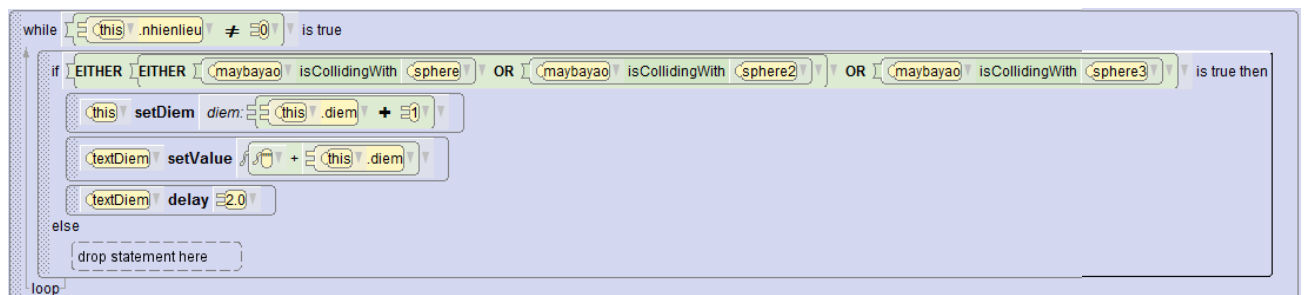
## II. Lập trình tính điểm cho trò chơi

Tạo một thủ tục mới tên “cham” (Hình 4)



Hình 4: Thủ tục “cham”

Điểm sẽ tăng khi máy bay chạm trúng bóng (Hình 5)



Hình 5: Lập trình tăng điểm khi chạm trúng bóng

Để chạy được thủ tục, ta sẽ đặt thủ tục bên trong sự kiện sceneActivated (Hình 6)



*Hình 6: Đặt thủ tục vào trong sự kiện sceneActivated*