



ALICE

*Say mê và
sáng tạo*



Giáo viên hướng dẫn

❖ Trần Phúc Minh Khoa

❖ Nguyễn Võ Phi Long

Bài tập thực hành

Sử dụng file project MadHatterGreeting.a3p

Câu 1: Tạo một thủ tục tên Greeting trong lớp MadHatter. Bên trong thủ tục Greeting thực hiện:

1. Cho MadHatter nói “Welcome to the Party” với tốc độ là 1
2. Chọn getMouth lập trình
 - Turn forward với giá trị 0.125
 - Turn backward với giá trị 0.125

Lưu ý: 2 câu lệnh này đặt trong do in order

Lưu ý: Đặt 1 và 2 bên trong do together

Câu 2: Lập trình tương tự giống câu 1 cho tất cả các nhân vật trong màn hình 3D.

Câu 3: Kéo tất cả các thủ tục vừa tạo vào thủ tục MyFirstMethod và chạy chương trình.

Câu 4: Lập trình cho lớp Biped. Tạo một thủ tục mới tên Salutations cho lớp Biped. Lập trình:

1. Nói “Hellp MadHatter!” với tốc độ là 1
2. Chọn getMouth lập trình
 - Turn forward với giá trị 0.125
 - Turn backward với giá trị 0.125

Lưu ý: 2 câu lệnh này đặt trong do in order

Lưu ý: Đặt 1 và 2 bên trong do together

Câu 5: Chọn MadHatter và kéo thủ tục Salutations vào trong thủ tục myFirstMethods. Chạy chương trình.

Lưu ý: Ấn tất cả các lệnh bên trong myFirstMethods, sau đó kéo thủ tục này vào.

Lưu ý: Nộp lại file project **MadHatterGreeting.a3p**