



# ALICE

*Say mê và  
sáng tạo*



**Giáo viên hướng dẫn**

❖ Trần Phúc Minh Khoa

❖ Nguyễn Võ Phi Long

# *Bài tập về biến*

## **Lập trình hoàn chỉnh trò chơi Tìm vật**

- Sử dụng lại file sao\_hoa.a3p
- Lập trình tính điểm
  - Tạo một biến tính điểm có giá trị ban đầu bằng 0.
  - Lập trình biến tính điểm: Khi gọi đến thủ tục tên tinhdiem thì biến tính điểm sẽ tăng lên 1.
- Lập trình tính thời gian
  - Tạo một biến thời gian có giá trị ban đầu bằng 180.
  - Lập trình biến tính thời gian: Thời gian khi chương trình bắt đầu chạy sẽ giảm dần, khi thời gian kết thúc thì hiện chữ “game over” và điểm của người chơi đã tìm được bao nhiêu vật.
- Một số lập trình khác cho trò chơi:
  - Ở màn hình 3D đã kéo sẵn xe thăm dò (redRover), bạn hãy lập trình khi người dùng nhấn chuột vào xe sẽ xuất hiện các vật cần tìm: soccerBall, biplane, treehouse.
  - Lập trình khi người dùng nhấn vào các vật: soccerBall, biplane, treehouse thì tăng điểm lên 1 (gợi ý: gọi thủ tục tinhdiem)
  - Khi người chơi tìm được hết vật thì màn hình hiện lên chữ “Bạn tìm đủ tất cả các vật. Chúc mừng bạn!”
  - Lập trình cho childperson di chuyển sang trái, sang phải, di chuyển về phía trước, di chuyển lùi về sau.

Lưu ý: Nhớ lưu lại bài. Nộp lại project sao\_hoa.a3p.