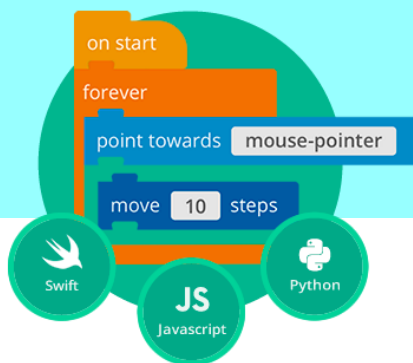


Cùng học lập trình TYNKER



TYNKER

NHỮNG ĐIỀU THÚ VỊ

MỘT SỐ HÌNH ẢNH TIÊU BIỂU



NaNa



Tynker



ĐôĐô



NỘI DUNG TỔNG QUAN

NHỮNG NGƯỜI BẠN TYNKER

#1

Khái niệm nhân vật



Cửa sổ nhân vật: Nó nằm dưới phần Sân khấu, và nó chứa danh sách các nhân vật (hình ảnh động) mà bạn đang sử dụng trong dự án hiện tại của mình.



Mọi kịch bản đều nhằm mục đích điều khiển một đối tượng nào đó trên sân khấu. Một hình ảnh bất kỳ như ảnh nhân vật, con vật, đồ vật, hay chỉ là một ký hiệu,... đều được gọi chung là nhân vật (sprite).

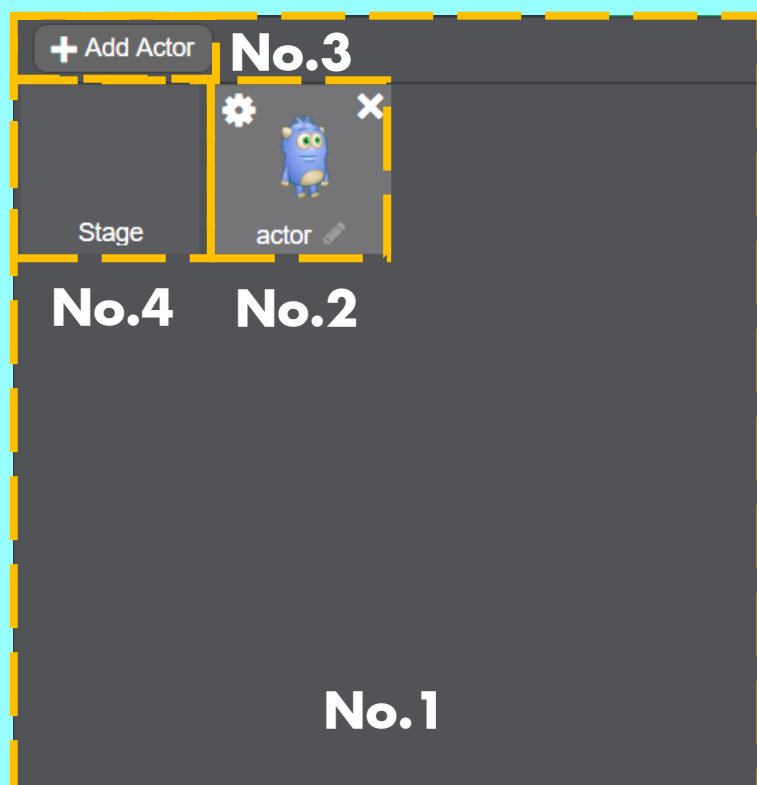


NỘI DUNG TỔNG QUAN

NHỮNG NGƯỜI BẠN TYNKER

#2

Cấu tạo và đặc điểm





NỘI DUNG TỔNG QUAN

NHỮNG NGƯỜI BẠN TYNKER

#2

Cấu tạo và đặc điểm

1. Cấu tạo

No.1 : Nơi chứa danh sách các nhân vật (hình ảnh động) mà bạn đang sử dụng trong dự án hiện tại của mình.

No.2 : Nhân vật (hình ảnh động) đang được sử dụng trong dự án của bạn.

No.3 : Nút Add Actor – thêm nhân vật từ thư viện có sẵn của Tynker hoặc từ máy tính hoặc camera.

No.4 : Stage – thêm hình nền từ thư viện có sẵn của Tynker hoặc từ máy tính hoặc camera.



NỘI DUNG TỔNG QUAN

NHỮNG NGƯỜI BẠN TYNKER

#2

Cấu tạo và đặc điểm

2. Đặc điểm



Trong một dự án phải có ít nhất một đối tượng.



Mỗi đối tượng có những thông tin riêng.



Một đối tượng có thể có một hình dạng (costume) hoặc nhiều hình dạng khác nhau.

<SCRIPT>

Mỗi đối tượng thường có một kịch bản riêng.



Có thể di chuyển vị trí của đối tượng trên sân khấu bằng cách nắm và kéo thả chúng.



NỘI DUNG TỔNG QUAN

NHỮNG NGƯỜI BẠN TYNKER

#3

Các thao tác xử lý



Thêm mới một đối tượng cho dự án.



Thêm mới một hình dạng cho đối tượng.



Thêm mới một đối tượng từ máy tính.



Thêm mới đối tượng bằng hình chụp Camera.