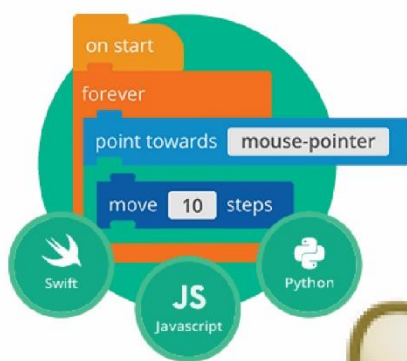


# CODING IN TYNKER GAMES



# TYNKER – THẾ GIỚI TRONG MƠ



Nội dung: Khám phá lập trình trò chơi với Tynker



Độ tuổi: Học sinh Tiểu học



Điều kiện để học: Không cần kiến thức lập trình

## HỌC SINH HỌC ĐƯỢC GÌ?

### Phát triển Tư duy và Khái niệm

- Chuyển dịch thói quen chơi Game, nghiện Game sang làm Game.
- Tư duy xử lý mã lệnh nâng cao; Có khái niệm tư duy thiết kế tổng thể và khái niệm cơ bản của sản xuất Game, hoàn thiện đóng gói sản phẩm.
- Xây dựng ý tưởng, cốt truyện; Thiết kế đồ họa nhân vật, bối cảnh với hiệu ứng hoạt họa 2D
- Hoàn thiện kịch bản người chơi, nhiều màn chơi, độ khó của Game.

### Kiến thức

- Lập trình đối tượng để di chuyển, đổi hướng và ứng biến theo hoàn cảnh, điều kiện.
- Xử lý logics Nếu – Thì; Tạo biến & Toán tử, Tạo và gọi hàm chức năng.
- Các kiến thức STEAM với các chủ đề khoa học, xã hội, toán học, vật lý, nghệ thuật.

# KHÓA HỌC

# **TYNKER – THẾ GIỚI TRONG MƠ**

Một trong những ngôn ngữ lập trình cho trẻ em phổ biến nhất thế giới

## **Thông tin chính**

- Tên bài học: Kịch bản vi diệu
- Thời lượng: 60'
- Thiết bị: Laptop hoặc Desktop, mạng Internet

## **Mục tiêu bài học**

### **Kiến thức**

- Hiểu được khái niệm kịch bản trong Tynker là gì.
- Nhận biết cấu tạo và một số đặc điểm của kịch bản trong Tynker.
- Thành thạo các thao tác xử lý đối với kịch bản trong Tynker.

### **Kỹ năng**

- Kỹ năng lập trình kéo thả.

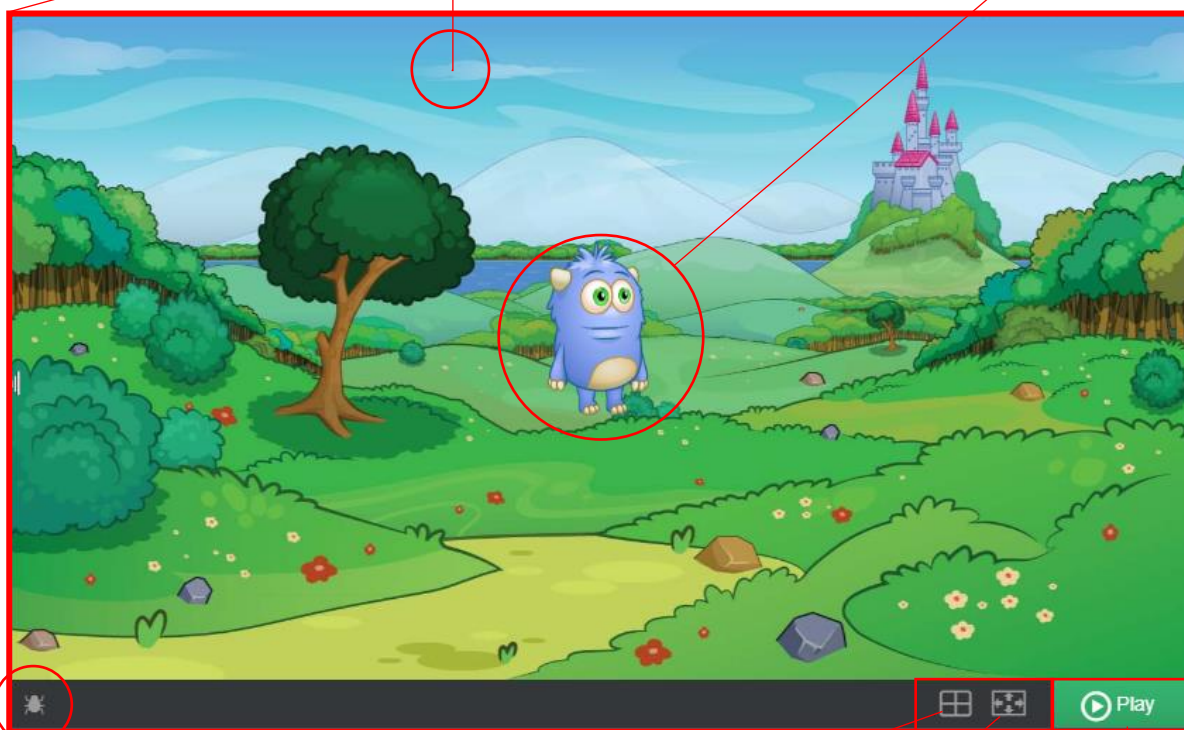
### **Dự án**

- Hoàn thiện dự án **"Kịch bản vi diệu"**

Khu vực sân khấu

Hình nền

Nhân vật



Chú bọ thông tin

Bật/tắt lưới

Phóng to/thu nhỏ

Bắt đầu trò chơi



Khu vực các thẻ lệnh

Kéo – thả các câu lệnh sang phần xây dựng kịch bản.

Khu vực thể hiện  
kết quả của kịch bản