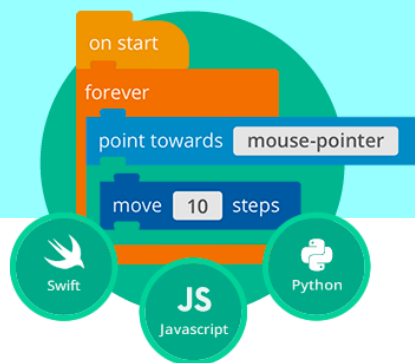


# Cùng học lập trình TYNKER



## TYNKER

# NHỮNG ĐIỀU THÚ VỊ

### MỘT SỐ HÌNH ẢNH TIÊU BIỂU



NaNa



Tynker



ĐôĐô



## NỘI DUNG TỔNG QUAN

# SÂN KHẤU MỘNG MƠ

### #1

## Khái niệm sân khấu



Sân khấu là nơi để xem kết quả của dự án, nơi bạn xem những dòng mã lập trình của mình hoạt động.



Đây là phần chữ nhật màu trắng lớn ở góc trên cùng bên phải, nơi tất cả hình ảnh động, cũng chính là preview sản phẩm sau cùng sẽ xảy ra. Để bắt đầu chạy chương trình của bạn, bạn sẽ nhấp vào nút Play màu xanh.

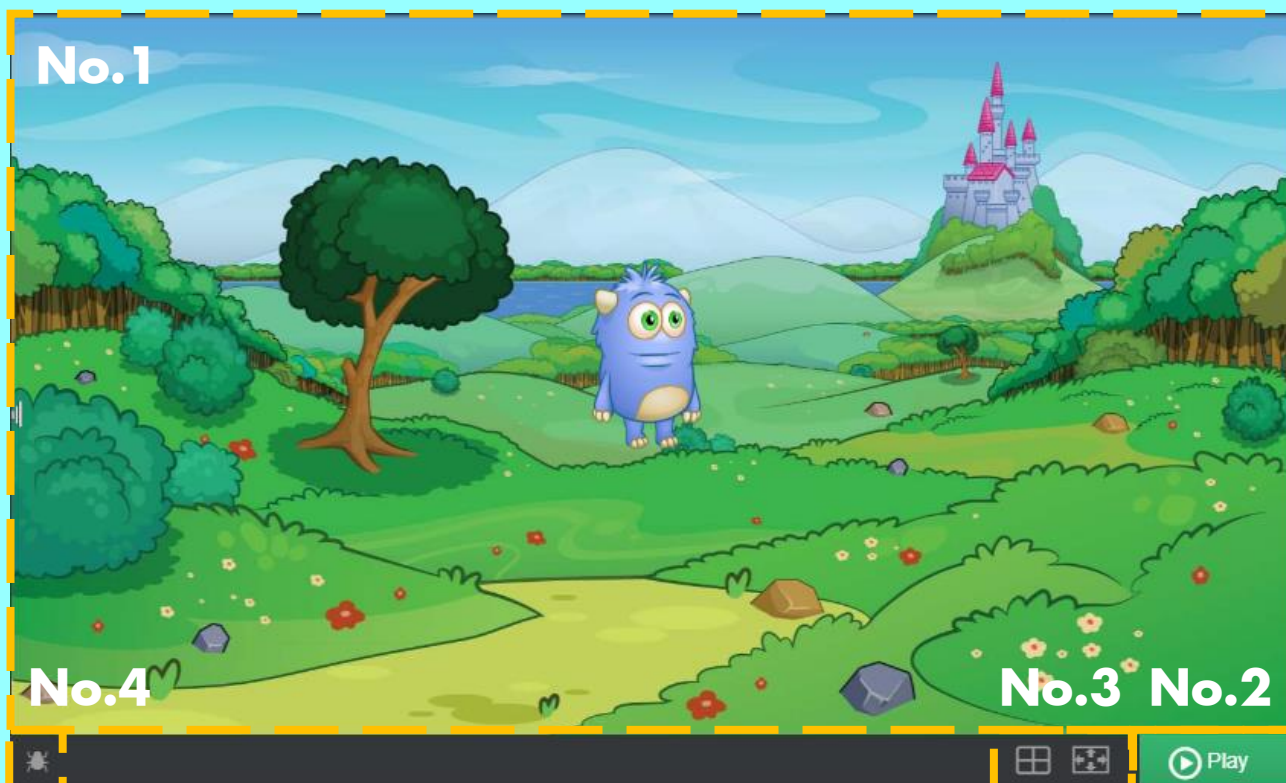


# NỘI DUNG TỔNG QUAN

## SÂN KHẤU MỘNG MƠ

#2

Cấu tạo và đặc điểm







# NỘI DUNG TỔNG QUAN

## SÂN KHẤU MỘNG MƠ

### #2

## Cấu tạo và đặc điểm

### 1. Cấu tạo

**No.1** : Sân khấu – là khu vực hiển thị kết quả của dự án.

**No.2** : Nút Play – chạy dự án.

**No.3** : Nút Zoom – phóng to toàn màn hình.

Nút Grid – hiện lưới kích thước sân khấu.

**No.4** : Con bộ - thể hiện các thuộc tính nhân vật.



## NỘI DUNG TỔNG QUAN

# SÂN KHẤU MỘNG MƠ

## #2

## Cấu tạo và đặc điểm

### 2. Đặc điểm

- **Kích thước chuẩn** : Rộng 1364 px, Cao 768 px
- **Kích thước toàn màn hình** : phụ thuộc vào kích thước màn hình máy tính.
- **Đơn vị đo** : được tính bằng Pixel, ký hiệu là px.
- **Sân khấu** : là một hệ trục tọa độ hai chiều, có trục x và trục y. Điểm chính giữa của sân khấu có tọa độ  $(x=0, y=0)$  gọi là gốc tọa độ. Với hệ trục tọa độ thì có phần - và phần +.



## NỘI DUNG TỔNG QUAN

# SÂN KHẤU MỘNG MƠ

### #3

## Các thao tác xử lý



Thêm mới ảnh nền cho sân khấu từ thư viện của Tynker.



Thiết kế, xóa và chỉnh sửa ảnh nền trong sân khấu.



Thêm mới một ảnh nền cho sân khấu từ máy tính.



Thêm mới ảnh nền cho sân khấu bằng hình chụp Camera.