# SIÊU NHÂN LẬP TRÌNH LEVEL 2

**BÀI 8: LÀM GAME CHIẾN BINH KHÔNG GIAN**

1. **MỤC TIÊU**
   1. **Kiến thức:**

* Ôn tập lại kiến thức lập trình hướng đối tượng
* Thực hành ứng dụng lập trình hướng đối tượng để làm game “Chiến binh không gian”

# Kĩ năng:

* Làm việc với ngôn ngữ python, kĩ năng làm việc nhóm.
* Luyện tập kỹ năng thuyết trình qua việc ôn tập cuối buổi học
  1. **Thái độ:** Kích thích sự hứng thú với Python.
  2. **Sản phẩm:** Chương trình game “**Chiến binh không gian**” sử dụng lập trình hướng đối tượng

# CHUẨN BỊ

1. **Giáo viên:**

* Giáo án, laptop kết nối mạng, giáo án điện tử

1. **Học sinh*:*** Workbook

# HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

1. **Ổn định tổ chức**: Kiểm tra sĩ số lớp.

# Kiểm tra bài cũ: Thời gian: 10p

**Hỏi:**

1. Bốn tính chất của lập trình hướng đối tượng là gì?

2. Object và Class có liên quan với nhau như thế nào?

3. Class có những phần nào là chính?

**Đáp án:**

1. Bốn tính chất của lập trình hướng đối tượng là: đóng gói, trừu tượng, đa hình, thừa kế.

2. Object là instance của Class (có thể hiểu object là một sản phẩm từ khuôn Class)

3. Gồm hai phần là thuộc tính và method.

# Giảng bài mới:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **TG** | **Nội dung** | **Hoạt động của Giáo viên** | **Hoạt động của Học sinh** |
| **Hoạt động 1: Hướng dẫn làm game với hướng đối tượng** | | | |
|  | * Hiểu cách lập trình game hướng đối tượng | * *Nhắc lại về quy trình làm game* * *Nếu sự khác biệt giữa làm game lập trình tuần tự và lập trình hướng đối tượng* | * Học sinh chú ý nghe giảng * Học sinh chú ý nghe để hiểu yêu cầu đề bài * Học sinh suy nghĩ và trả lời câu hỏi được yêu cầu. * Học sinh chú ý nghe giảng |
| **30’** | - Giới thiệu game “Chiến binh không gian” và các bước làm | * - *Nêu yêu cầu bài toán ”Sử dụng lập trình hướng đối tượng để làm một game gồm một tàu vũ trụ và quái vật, nếu chạp vào một quái vật thì sẽ tăng điểm lên và con quái đấy sẽ chết và tang điểm lên”.* * Yêu cầu học sinh đưa ra các bước và hướng giải quyết bài toán * Góp ý những điều cần lưu ý, có thể gợi ý nếu như hướng giải quyết của học sinh chưa phù hợp. |
| **10** | Nghỉ giải lao | | |
| **Hoạt động 2: Thực hành lập trình game** | | | |
| **25’** | - Thực hành lập trình game | * - Quan sát học sinh làm, có thể làm cùng học sinh đối chiếu để học sinh có thể tham khảo cách hay hơn, góp ý cho học sinh những chỗ chưa hợp lý | * - Học sinh thực hiện theo yêu cầu của giáo viên. |
| **Hoạt động 4: Thuyết trình** | | | |
| **15’** | * - Hoạt động thuyết trình và tổng kết buổi học. | - Giáo viên tổ chức cho học sinh thuyết trình về sản phầm của mình. Gợi ý các nội dung thuyết trình:   * + Chào giáo viên và các bạn.   + Giới thiệu bản thân.   + Giới thiệu sản phẩm.   + Chào kết thúc.   + Giáo viên nhận xét và đóng góp ý kiến. | * - Học sinh thuyết trình về sản phẩm của mình. |

**IV. RÚT KINH NGHIỆM, BỔ SUNG:**................................................................................................................................................   
................................................................................................................................................   
................................................................................................................................................................................................................................................................................................

|  |  |
| --- | --- |
| **TRƯỞNG BỘ MÔN** | **GIÁO VIÊN THỰC HIỆN** |
| ***(DUYỆT)*** |  |
|  | ***Phạm Ngọc Hòa*** |