## Một số lệnh (hay thao tác )cơ bản trong Scratch

### Sử dụng khối lệnh trong nhóm lệnh Motion

* Khối lệnh ***go to x( ) y( )***
  + Ý nghĩa: Điều khiển đối tượng nhảy đến vị trí có tọa độ xác định (x,y).
* Khối lệnh ***go to[ ]***
  + Ý nghĩa: Điều khiển đối tượng di chuyển theo con trỏ chuột hoặc đối tượng khác.
* Khối lệnh ***glide( ) secs to x() y()***
  + Ý nghĩa: Điều khiển đối tượng di chuyển đến vị trí có tọa độ (x,y) trong khoảng thời gian xác định.
* Khối lệnh ***move () steps***
  + Ý nghĩa: Di chuyển đối tượng với số bước xác định (đơn vị px).
* Khối lệnh **turn left () degrees**
  + Ý nghĩa: Quay trái một góc xác định.
* Khối lệnh**if on edge, bounce**
  + Ý nghĩa: Nếu chạm vào thành/cạnh của sân khấu thì quay/bật ngược lại
* Khối lệnh ***set rotation style [ ]***
  + Ý nghĩa: Quy định kiểu quay/lật của đối tượng (có 3 tham số tùy chọn kiểu quay)
* Khối lệnh ***point in direction ()***
  + Ý nghĩa: Quy định hướng di chuyển của đối tượng (trên/dưới/trái/phải)
* Khối lệnh ***set x to ()***
  + Ý nghĩa: Đặt tọa độ theo trục x cho đối tượng.
* Khối lệnh ***change x by ()***
  + Ý nghĩa: Thay đổi tọa độ theo trục x cho đối tượng.
* Khối lệnh**mouse x**
  + Báo cáo vị trí con trỏ chuột theo trục x

### Sử dụng khối lệnh trong nhóm lệnh LOOK:

* Khối lệnh ***say [ ] for () secs***
  + Ý nghĩa: Hiển thị đoạn văn bản hoặc kết quả của khối lệnh báo cáo trong khoảng thời gian xác định.
* Khối lệnh ***say [ ]***
  + Ý nghĩa: Hiển thị đoạn văn bản hoặc kết quả của khối lệnh báo cáo.
* Khối lệnh ***think [ ]***
  + Ý nghĩa: Hiển thị đoạn văn bản hoặc kết quả của khối lệnh báo cáo.
* Khối lệnh ***switch backdrop to [ ]***
  + Ý nghĩa: Chuyển đổi ảnh nền đã xác định của sân khấu
* Khối lệnh ***clear graphic effect***
  + Ý nghĩa: Xóa hiệu ứng đồ họa của đối tượng.
* Khối lệnh ***change size by ()***
  + Ý nghĩa: Thay đổi kích thước của đối tượng với mức độ xác định.
* Khối lệnh ***hide***
  + Ý nghĩa: Ẩn đối tượng.
* Khối lệnh ***show***
  + Ý nghĩa: Hiện (trình diễn) đối tượng.

### Sử dụng khối lệnh trong nhóm lệnh SOUND:

* Khối lệnh ***play sound [ ]***
  + Ý nghĩa: Phát âm thanh.
* Khối lệnh ***stop all sound***
  + Ý nghĩa: Dừng tất cả âm thanh đang phát
* Khối lệnh ***volume***
  + Ý nghĩa: Báo cáo âm lượng hiện hành.

### Sử dụng khối lệnh trong nhóm lệnh EVENT:

* Khối lệnh ***when click***
  + Ý nghĩa: Chạy dự án Scratch.
* Khối lệnh ***when [ ] key pressed***
  + Ý nghĩa: Tương tác qua bàn phím, khi một phím được nhấn thì kịch bản sẽ chạy.
* Khối lệnh ***when this sprite clicked***
  + Ý nghĩa: Khi click chuột vào đối tượng thì kịch bản hoạt động
* Khối lệnh ***broadcast [ ]***
  + Ý nghĩa: Truyền thông điệp cho một đối tượng xác định.

### Sử dụng khối lệnh trong nhóm lệnh CONTROL:

* Khối lệnh ***forever***
  + Ý nghĩa: Lặp mãi mãi một việc gì đó.
* Khối lệnh ***repeat < >***
  + **Ý nghĩa: Lặp lại một việc gì đó với số lần lặp xác định.**
* Khối lệnh ***repeat until < >***
  + Ý nghĩa: Lặp lại đến khi nào thỏa mãn điều kiện.
* Khối lệnh**if < > then**
  + Ý nghĩa: Nếu điều kiện đúng thì thực hiện câu lệnh này.
* Khối lệnh ***if < > then else***
  + **Ý nghĩa: Nếu điều kiện đúng thì thực hiện câu lệnh này, nếu điều kiện sai thì thực hiện else**
* Khối lệnh ***create clone of [ ]***
  + **Ý nghĩa: Nhân bản(sao chép) đối tượng.**
* Khối lệnh ***delete this clone***
  + **Ý nghĩa: Xóa bản sao.**

### Sử dụng khối lệnh trong nhóm lệnh OPERATOR:

* Khối lệnh: ***Cộng, trừ, nhân, chia***
  + **Ý nghĩa: Thực hiện phép tính cộng, trừ, nhân, chia.**
* Khối lệnh ***So sánh***
  + **Ý nghĩa: So sánh**
* Khối lệnh ***< > and < >***
  + Ý nghĩa: Trả lại giá trị ĐÚNG khi cả hai biểu thức đều ĐÚNG, các trường hợp còn lại thì trả lại giá trị SAI.
* Khối lệnh ***< > or < >***
  + Ý nghĩa: Trả lại giá trị SAI khi cả hai biểu thức đều SAI, các trường hợp còn lại thì trả lại giá trị ĐÚNG.
* Khối lệnh ***not < >***
  + Ý nghĩa: Trả lại giá trị ĐÚNG khi giá trị biểu thức SAI và ngược lại.

### Sử dụng khối lệnh trong nhóm lệnh SENSING:

* Khối lệnh ***touching [ ]***
  + Ý nghĩa: Nếu chạm vào .... thì sẽ xảy ra việc gì đó!
* Khối lệnh ***key [ ] pressed***
  + Ý nghĩa: Khi phím ... được nhấn xuống thì thực hiện khối lệnh ...
* Khối lệnh ***distance to [ ]***
  + Ý nghĩa: Là khối lệnh báo cáo, giúp xác định khoảng cách từ đối tượng này đến đối tượng khác.
* Khối lệnh ***mouse down***
  + Ý nghĩa: Khi chuột được nhấn xuống thì ... thực hiện khối lệnh ...
* Khối lệnh ***[ ] of [ ]***
  + Ý nghĩa: Báo cáo giá trị các thuộc tính của đối tượng: Vị trí tọa độ, hướng, ...
* Khối lệnh ***reset timer***
  + Ý nghĩa: Đặt lại thời gian về 0.

### Sử dụng biến trong Sratch:

* Khối lệnh ***set [ ] to ( )***
* Khối lệnh ***change [ ] by ( )***
* Khối lệnh ***show variable [ ]***
* Khối lệnh ***hide variable [ ]***