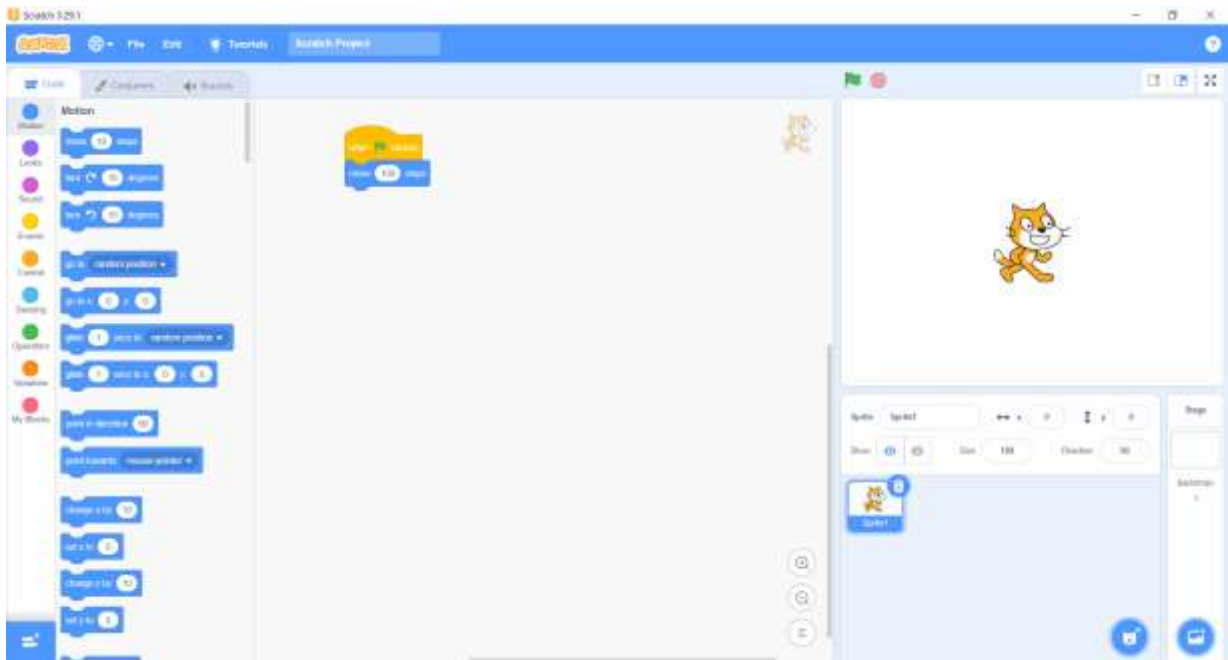


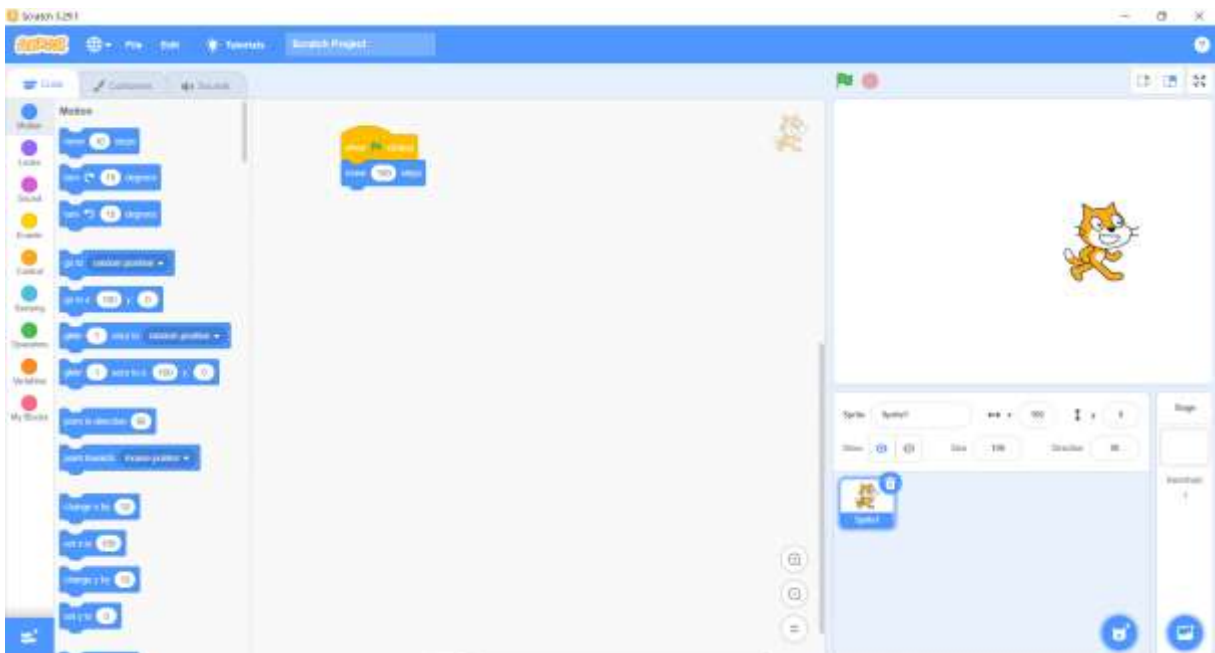
NHÓM LỆNH EVENTS (SỰ KIỆN)

I/ TÌM HIỂU NHÓM LỆNH EVENTS:

- Nhóm lệnh Events chứa các lệnh dùng để bắt đầu một đoạn một đoạn chương trình.
- Bạn hãy xem hai hình ảnh dưới đây:









hình 1



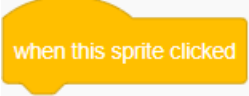
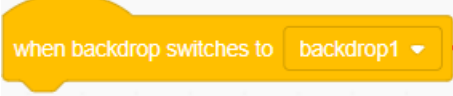
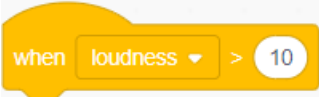





hình 2

- Nhận xét:

- Ở hình 1 ta có hai khối lệnh  và .
- Khối lệnh  sẽ bắt đầu đoạn script (code) khi ta nhấp vào nút .
- Khối lệnh  sẽ được chạy sau khi nhấp vào nút .
- Ở hình 2 ta thấy nhân vật đã có sự thay đổi vị trí so với hình 1. Đó là chương trình của chúng ta sau khi chạy xong.

II/ LÀM QUEN VỚI CÁC LỆNH TRONG NHÓM EVENTS:

	— Bắt đầu chương trình khi nhấp vào lá cờ màu lục
	— Bắt đầu chương trình khi ấn phím cách (có thể tùy chỉnh thành các phím khác)
	— Bắt đầu chương trình khi nhấp chuột vào nhân vật
	— Bắt đầu chương trình khi nền chuyển thành backdrop1 (có thể tùy chỉnh)
	— Bắt đầu chương trình khi âm thanh lớn hơn 10 (có thể tùy chỉnh)
	— Bắt đầu chương trình khi nhận được sự kiện message1 (có thể tùy chỉnh)
	— Phát sự kiện message1 (có thể tùy chỉnh)
	— Phát sự kiện message1 (có thể tùy chỉnh) và chờ

Vậy là bạn đã biết hết các lệnh trong nhóm Events và bài học đến đây là kết thúc. Bắt đầu bài kế tiếp nào.