



Ấm lên Bài tập dự án



Hoàn thành chương trình đào tạo Python

- Chúng tôi gần như đã sẵn sàng để bạn bắt đầu tạo ra một chương trình Python tương tác đầy đủ.
- Đối với dự án quan trọng sắp tới của mình, bạn sẽ tạo một trò chơi Tic Tac Toe tương tác!



Hoàn thành chương trình đào tạo Python

- Để “khởi động” cho dự án này, chúng tôi sẽ viết mã cùng với một số bài tập để bạn biết cách sử dụng mã Python như sau:
 - Lấy thông tin đầu vào của người dùng
 - Thao tác một biến dựa trên đầu vào
 - Trả về biến đã điều chỉnh



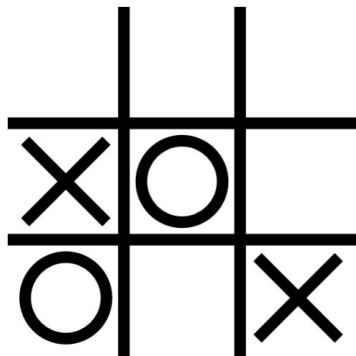
Hoàn thành chương trình đào tạo Python

Thị giác
đại diện



Hoàn thành chương trình đào tạo Python

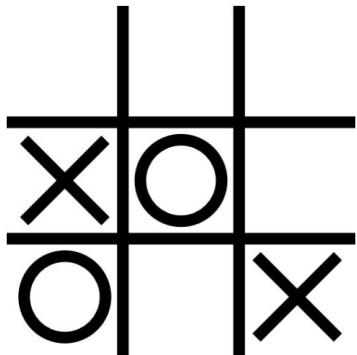
Thị giác
đại diện





Hoàn thành chương trình đào tạo Python

Thị giác
đại diện

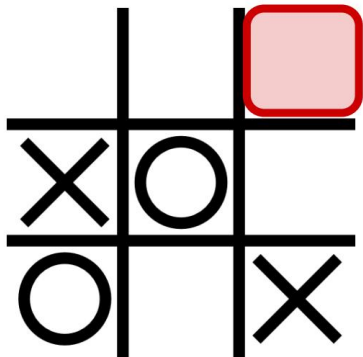


Đầu vào của người dùng



Hoàn thành chương trình đào tạo Python

Thị giác
đại diện

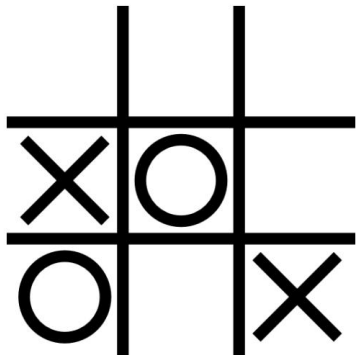


Đầu vào của người dùng



Hoàn thành chương trình đào tạo Python

Thị giác
đại diện

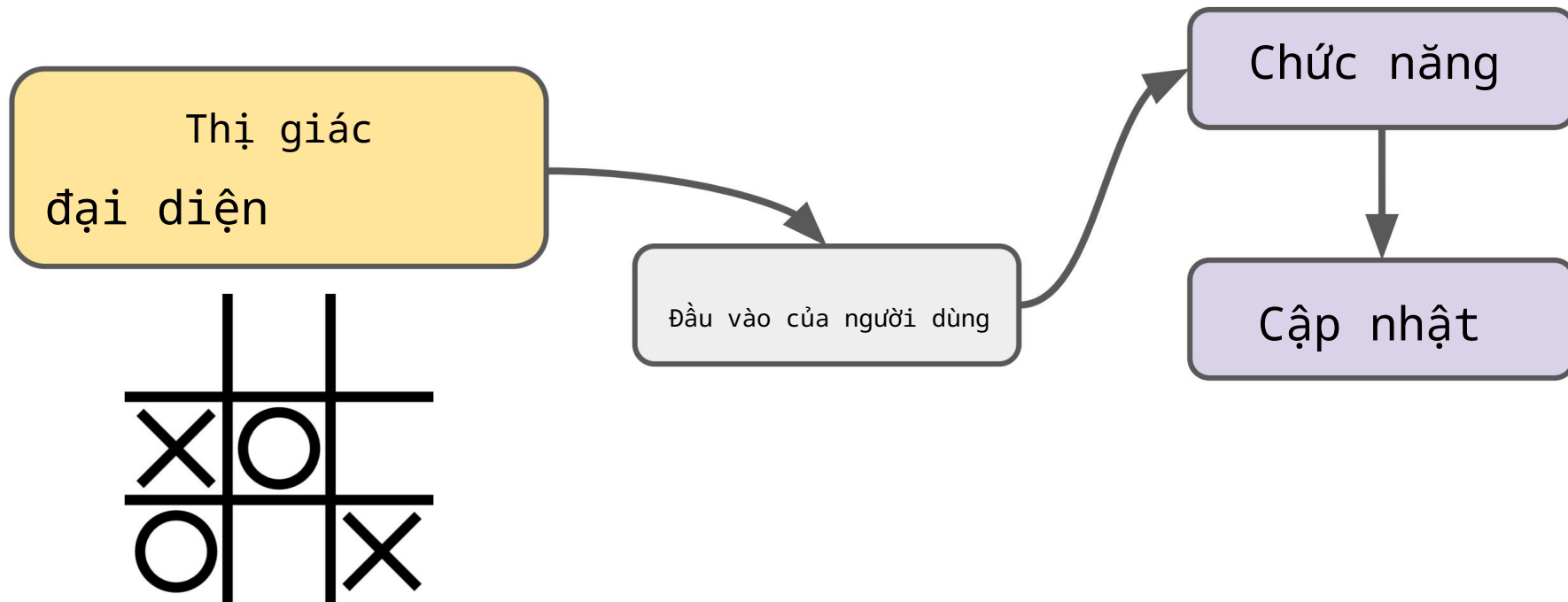


Đầu vào của người dùng

Chức năng

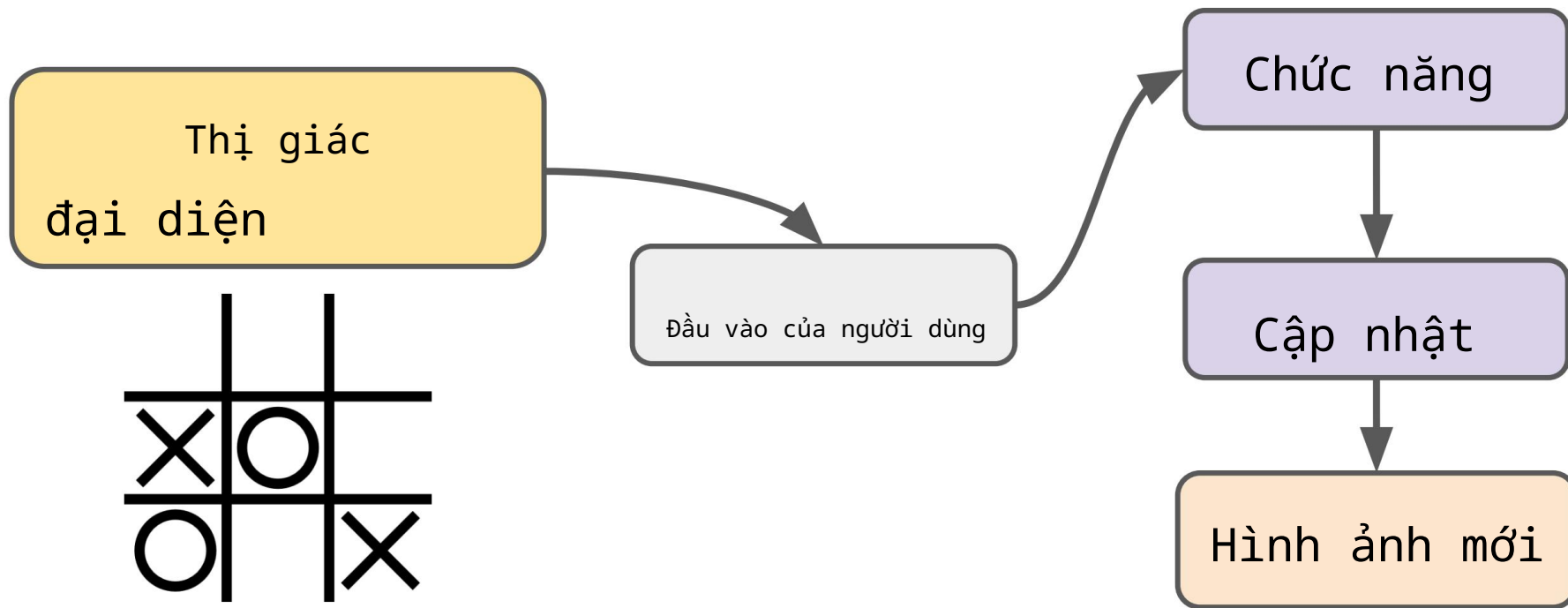


Hoàn thành chương trình đào tạo Python



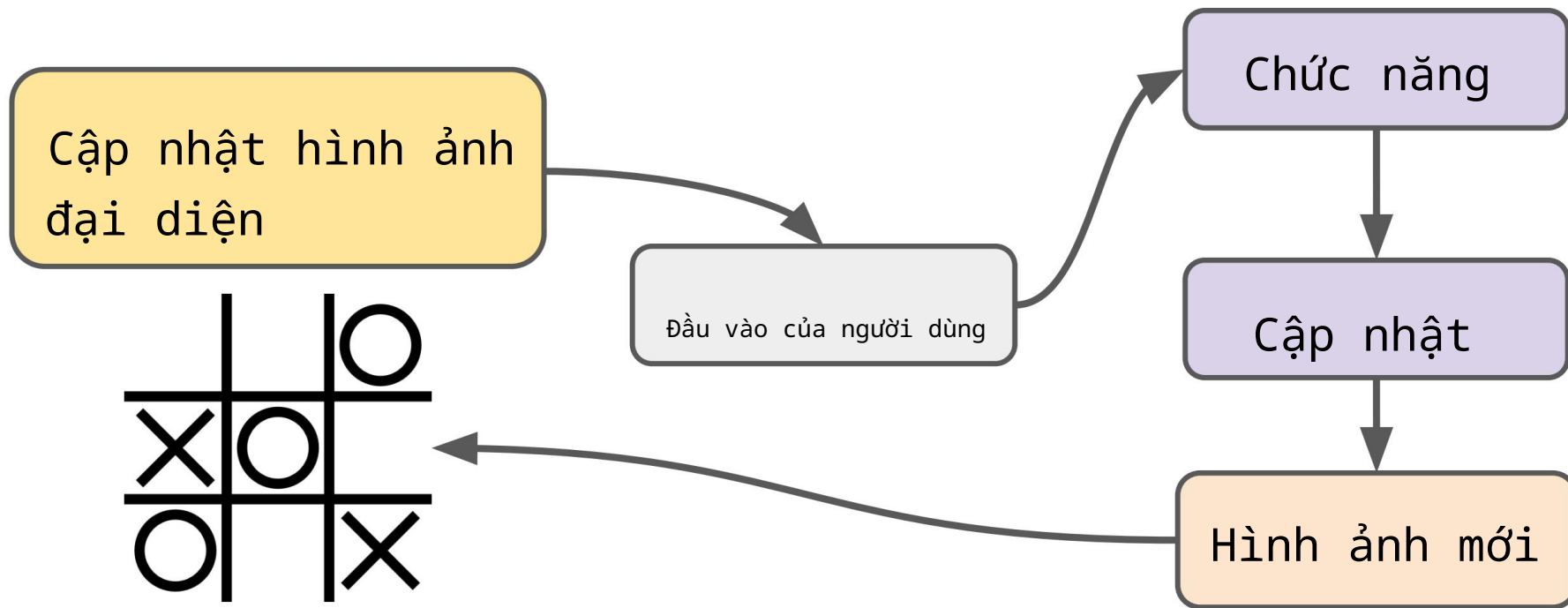


Hoàn thành chương trình đào tạo Python





Hoàn thành chương trình đào tạo Python





Hoàn thành chương trình đào tạo Python

- Hầu hết các chương trình tương tác đều hoạt động dựa trên ý tưởng rất đơn giản này.
 - Hiển thị nội dung trực quan cho người dùng
 - Cho phép người dùng cập nhật thông qua tương tác
 - Cập nhật các biến trong chương trình
 - Hiển thị hình ảnh cập nhật



Hoàn thành chương trình đào tạo Python

- Trong loạt bài giảng ngắn tiếp theo, chúng tôi sẽ hướng dẫn bạn qua các ví dụ về cách thực hiện các tác vụ này với Python.
- Hãy nhớ rằng có rất nhiều cách khác nhau cách thực hiện cùng một nhiệm vụ, vì vậy đừng cảm thấy bị hạn chế bởi các ví dụ chúng tôi trình bày ở đây.



Đang hiển thị
Thông tin



Chấp nhận

Đầu vào của người dùng



Đang xác thực

Đầu vào của người dùng



Hoàn thành chương trình đào tạo Python

- Chúng ta đã biết cách sử dụng `input()` để tương tác với người dùng và cách chuyển đổi kiểu dữ liệu chuỗi thành một kiểu khác, chẳng hạn như số nguyên.
- Bây giờ chúng ta hãy khám phá cách xác thực thêm thông tin đầu vào của người dùng để tránh lỗi đối với các chuyển đổi không hợp lệ.



Người dùng đơn giản Sự tương tác



Hoàn thành chương trình đào tạo Python

- Để kết hợp mọi thứ lại với nhau, hãy tạo một chương trình tương tác đơn giản.
- Chương trình sẽ
 - Hiển thị danh sách
 - Yêu cầu người dùng chọn vị trí chỉ mục và giá trị đầu vào
 - Thay thế giá trị tại vị trí chỉ mục bằng giá trị đầu vào do người dùng chọn



Hoàn thành chương trình đào tạo Python

- Hãy xem trò chơi hoàn thiện trông như thế nào và sau đó tự xây dựng trò chơi đó bằng cách sử dụng các chức năng mà chúng tôi đã tạo!



Dự án cột mốc 1

Tổng quan



Hoàn thành chương trình đào tạo Python

- Đến bây giờ chắc hẳn bạn đã hoàn thành dự án “khởi động”, bao gồm:
 - Hiển thị thông tin
 - Chấp nhận và xác thực đầu vào
 - Tương tác người dùng đơn giản



Hoàn thành chương trình đào tạo Python

- Bây giờ bạn đã đủ kiến thức để tạo một chương trình thực sự!
- Đối với dự án quan trọng đầu tiên của mình, bạn sẽ tạo trò chơi Tic Tac Toe cho 2 người chơi.
- Hãy mô tả trò chơi sẽ như thế nào...



Hoàn thành chương trình đào tạo Python

- 2 người chơi có thể chơi trò chơi (cả hai đều ngồi trên cùng một máy tính)
- Bảng phải được in ra mọi lúc
một người chơi thực hiện một động thái
- Bạn có thể chấp nhận đầu vào của vị trí của người chơi và sau đó đặt một biểu tượng lên bảng



Hoàn thành chương trình đào tạo Python

Chúng ta sẽ sử dụng “numpad” để khớp các số với lưới trên bảng tic tac toe:





Hoàn thành chương trình đào tạo Python

Chúng ta sẽ sử dụng “numpad” để khớp các số với lưới trên bảng tic tac toe:

7 8 9	
4 5 6	
1 2 3	



Hoàn thành chương trình đào tạo Python

Chúng ta sẽ sử dụng “numpad” để khớp các số với lưới trên bảng tic tac toe:

7	8	9	
4	5	6	
1	2	3	



Hoàn thành chương trình đào tạo Python

Chúng ta sẽ sử dụng “numpad” để khớp các số với lưới trên bảng tic tac toe:

1		



Hoàn thành chương trình đào tạo Python

Chúng ta sẽ sử dụng “numpad” để khớp các số với lưới trên bảng tic tac toe:

X		



Hoàn thành chương trình đào tạo Python

Chúng ta sẽ sử dụng “numpad” để khớp các số với lưới trên bảng tic tac toe:

	số 8	
X		



Hoàn thành chương trình đào tạo Python

Chúng ta sẽ sử dụng “numpad” để khớp các số với lưới trên bảng tic tac toe:

	Ồ	
X		



Hoàn thành chương trình đào tạo Python

- Việc tạo chương trình đầy đủ đầu tiên của bạn luôn là một bước nhảy vọt lớn, nhưng cuối cùng bạn sẽ trở thành một lập trình viên giỏi hơn nhiều!
- Chúng tôi đã thiết lập một sổ ghi chép hướng dẫn để giúp bạn hướng dẫn bạn thực hiện các chức năng mà bạn sẽ cần tạo.



Hoàn thành chương trình đào tạo Python

- Hãy cùng khám phá trò chơi sẽ trông như thế nào một khi nó được thực hiện
- Chúng tôi cũng sẽ đề cập đến một số chức năng hữu ích và xem qua sổ tay hướng dẫn.
- Hãy bắt đầu!



Dự án cột mốc 1

Giải pháp cho Workbook