



TỔNG KẾT BÀI HỌC

Xin chúc mừng các em đã hoàn thành bài học số 3, trong bài này, các em cần chú ý những nội dung sau:

1. Module là cách mà chúng ta phân hóa chương trình ra các **nhánh nhỏ** cho **dễ quản lý** và gọi lại chúng khi nào cần, như thế chương trình của chúng ta sẽ có tính tái sử dụng và dễ chỉnh sửa khi cần.
2. Câu lệnh **import**: Để sử dụng 1 module, chúng ta sử dụng câu lệnh **import**.
3. Câu lệnh **from ... import**: Câu lệnh “*from ... import*” cho phép ta import thuộc tính, hàm từ một module.
4. Câu lệnh **from ... import ***: Câu lệnh *from ... import ** cho phép ta import tất cả các thuộc tính, hàm, class của một module
5. Để định danh cho module sử dụng từ khóa
as: import *tên_module* **as** *tên _định _danh*
hoặc đối với from import
from *tên_module* **import** *hàm as* *tên _định _danh*
6. Modul random: Là module chứa các hàm giúp ta tạo các số ngẫu nhiên hoặc 1 dãy số ngẫu nhiên với các hàm: **randrange()** , **randint()** , **uniform()** , ...

The Next Step



Nội dung bài học tiếp theo: **Turtle Graphics**

Turtle là một thư viện đồ họa trong Python, giúp chúng ta tạo các ứng dụng, game với giao diện đồ họa đẹp mắt.



BÀI TẬP

Bài 1. Dòng nào **SAI** khi mô tả về module?

- A. Khi tạo ra một module, ta phải để file đó cùng với thư mục với file chương trình muốn sử dụng module đó.
- B. Các hàm được định nghĩa trong module đều phải có return.
- C. Muốn sử dụng module phải viết chính xác tên module đó sau từ khóa import.
- D. Gọi hàm một hàm trong module cần phải có tên module, dấu chấm và sau đó mới đến tên hàm.

Lựa chọn đáp án:

Bài 2. Câu lệnh nào sẽ tạo ra một số ngẫu nhiên từ 1 đến 10 :

- A. Num = random.randint(1,100)%10
- B. Num = randint(1,10)
- C. Num = random.int(1,100)
- D. Num = random.int(1,10)

Lựa chọn đáp án:

Bài 3. Các em hãy cho biết kết quả của chương trình sau:

```
1 import random
2 num = random.randint(1,100)
3 i = 0
4 while True:
5     guessNum = int(input("Enter your guessing number: (1-->100)"))
6     i += 1
7     if guessNum == num:
8         print("You guessed right")
9         print("Try time number: ",i)
10        break
11    elif guessNum < num:
12        print("Try higher")
13    else:
14        print("Try lower")
```

Bài 4. TRÒ CHƠI CHIẾC NÓN KỲ DIỆU

Em hãy viết chương trình chiếc nón kỳ diệu, yêu cầu tạo 2 file: diem.py và my_main.py.

1. **Module:** *diem.py*, trong module này chứa các hàm điểm mà người chơi quay được, ví dụ:

```
1  def one():
2      print("""
3          1111111
4          1:::1
5          1:::1
6          111:::1
7          1:::1
8          1:::1
9          1:::1
10         1:::1
11         1:::1
12         1:::1
13         1:::1
14         1:::1
15         111:::111
16         1:::1111
17         1:::1111
18         1111111111
19         """)
20
```

```
21 def two():
22     print("""
23         22222222222222
24         2:::111111111111
25         2:::111111111111
26         22222222  2:::1111
27         2:::1111  2:::1111
28         2:::1111  2:::1111
29         222222:::1111
30         222222:::1111
31         22:::1111111111
32         2:::1111111111
33         2:::1111
34         2:::1111
35         2:::1111  222222
36         2:::1111111111111111
37         2:::1111111111111111
38         222222222222222222
39         """)

```

...

```
181 def ten():
182     print("""
183         1111111  00000000
184         1:::1  00:::111111
185         1:::1  00:::111111
186         111:::1  0:::1111111111
187         1:::1  0:::111111  0:::1111
188         1:::1  0:::1111  0:::1111
189         1:::1  0:::1111  0:::1111
190         1:::1  0:::1111  0:::1111
191         1:::1  0:::1111  0:::1111
192         1:::1  0:::1111  0:::1111
193         1:::1  0:::1111  0:::1111
194         1:::1  0:::1111  0:::1111
195         111:::1110:::1111111111
196         1:::1111111  00:::111111
197         1:::1111111  00:::111111
198         11111111111  00000000
199         """)

```

2. Trong file chương trình: *my_main.py* sẽ **import** *diem.py*; trước khi đưa câu hỏi trắc nghiệm, người chơi phải quay điểm; sau đó, cho người chơi sẽ phải trả lời câu hỏi trắc nghiệm. Nếu trả lời đúng tính điểm, trả lời sai không tính điểm. Mỗi người chơi sẽ phải trả lời 3 câu trắc nghiệm. kết thúc đưa ra tổng điểm mà người chơi đạt được.

Gợi ý: Sử dụng module random để tạo điểm ngẫu nhiên từ 1-10. Để tạo sự hiệu ứng đẹp mắt, tương ứng với điểm quay được sẽ gọi hàm tương ứng trong module: *diem.py*

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

BÀI TẬP VỀ NHÀ

Các em hãy phát triển bài tập 4 ở trên, để tăng hiệu ứng trò chơi các em hãy thêm module âm thanh khi quay điểm và trả lời câu hỏi. Nếu trả lời đúng 1 âm thanh xuất hiện, nếu trả lời sai 1 âm thanh báo sai xuất hiện.

Gợi ý: Sử dụng module âm thanh winsound

chèn module âm thanh trong python

import winsound

chơi 1 bản nhạc được copy vào cùng thư mục file chương trình

winsound.PlaySound('Home_Run.wav', winsound.SND_FILENAME)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....