

# Giới thiệu Scratch

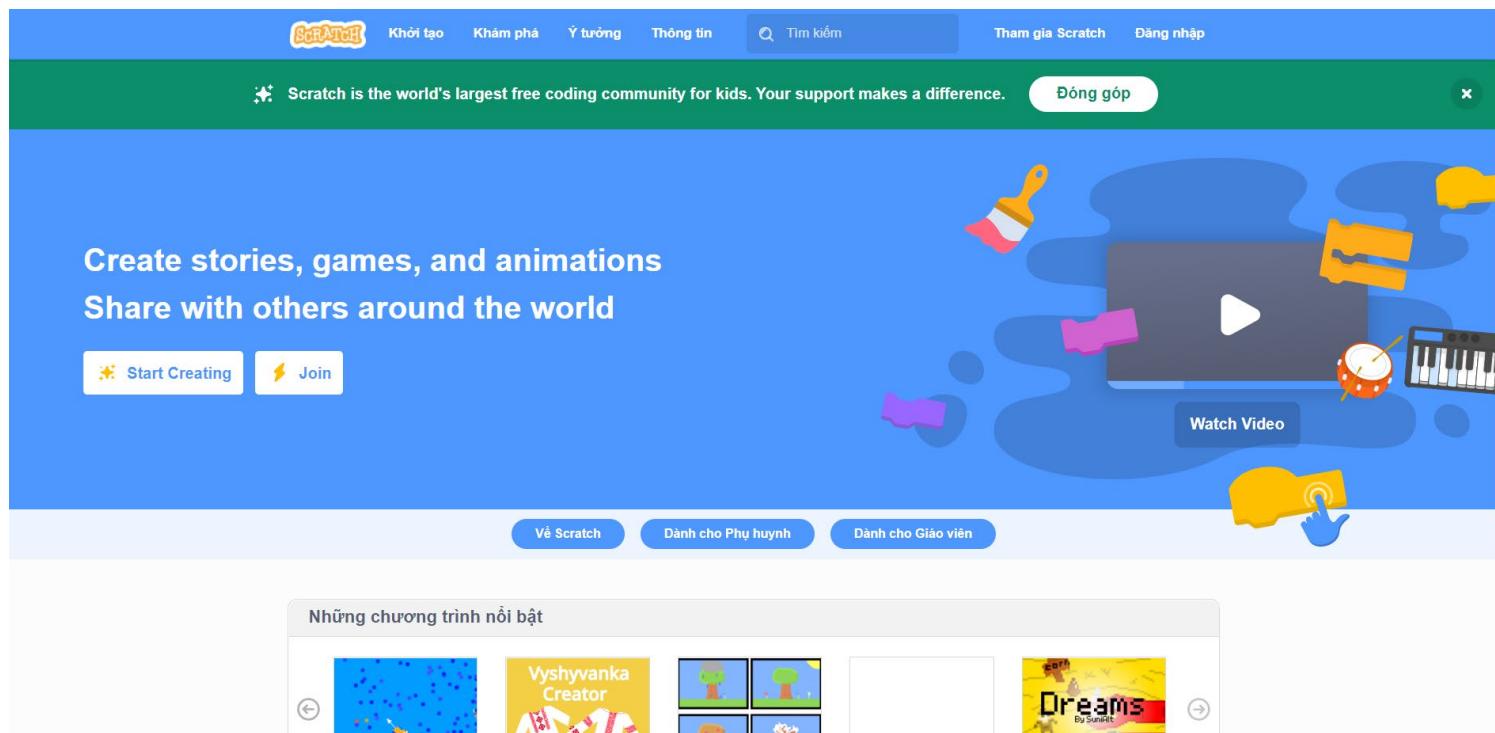
# Nội dung chính

1. Khởi động Scratch
2. Tạo tài khoản
3. Thay đổi ngôn ngữ của Scratch
4. Tạo một dự án
5. Một dự án đơn giản
  - 5.1. Sân khấu
  - 5.2. Nhân vật
6. Lưu một dự án

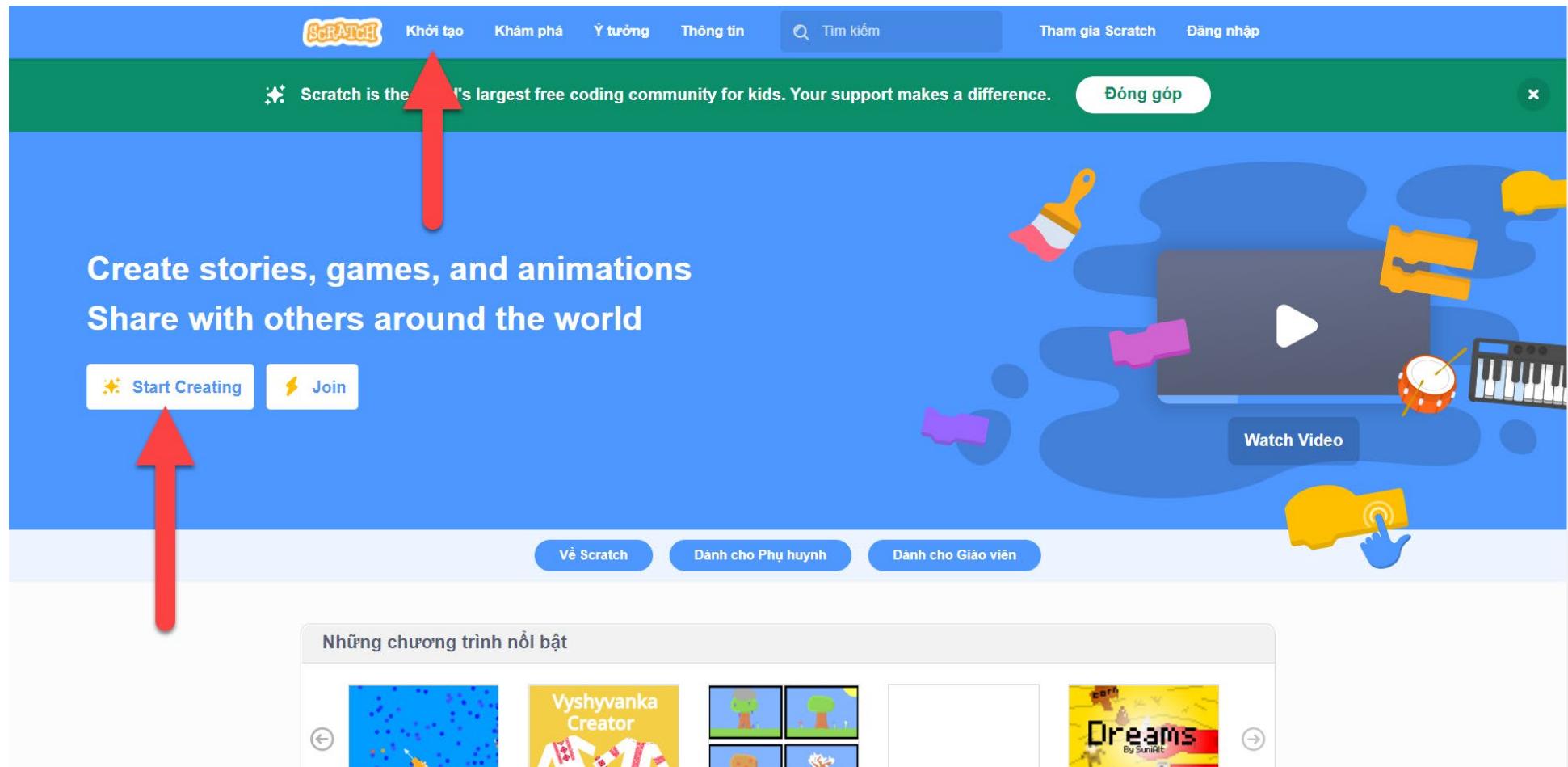
# 1. Khởi động Scratch

- Truy cập địa chỉ

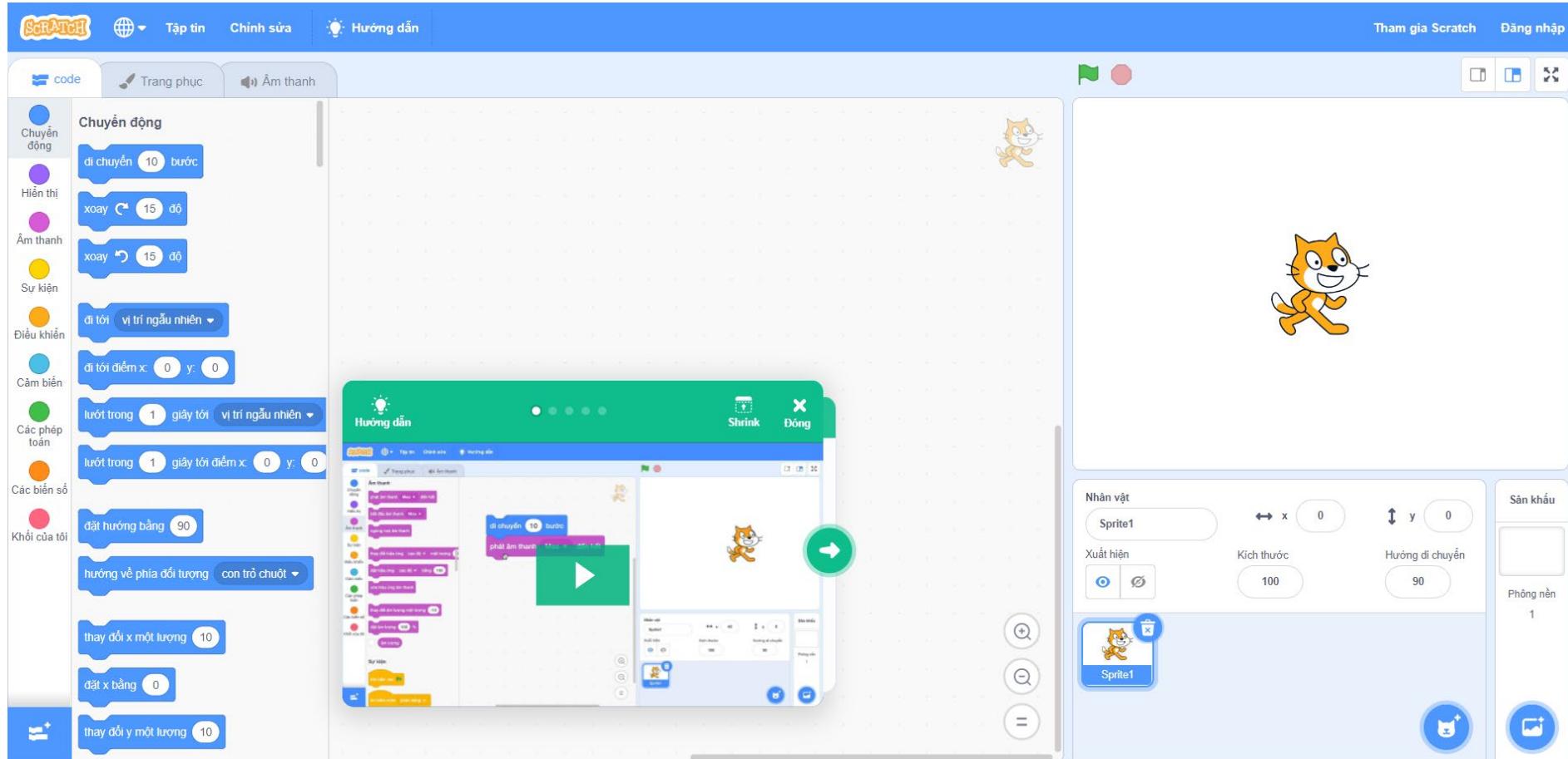
<https://scratch.mit.edu/>



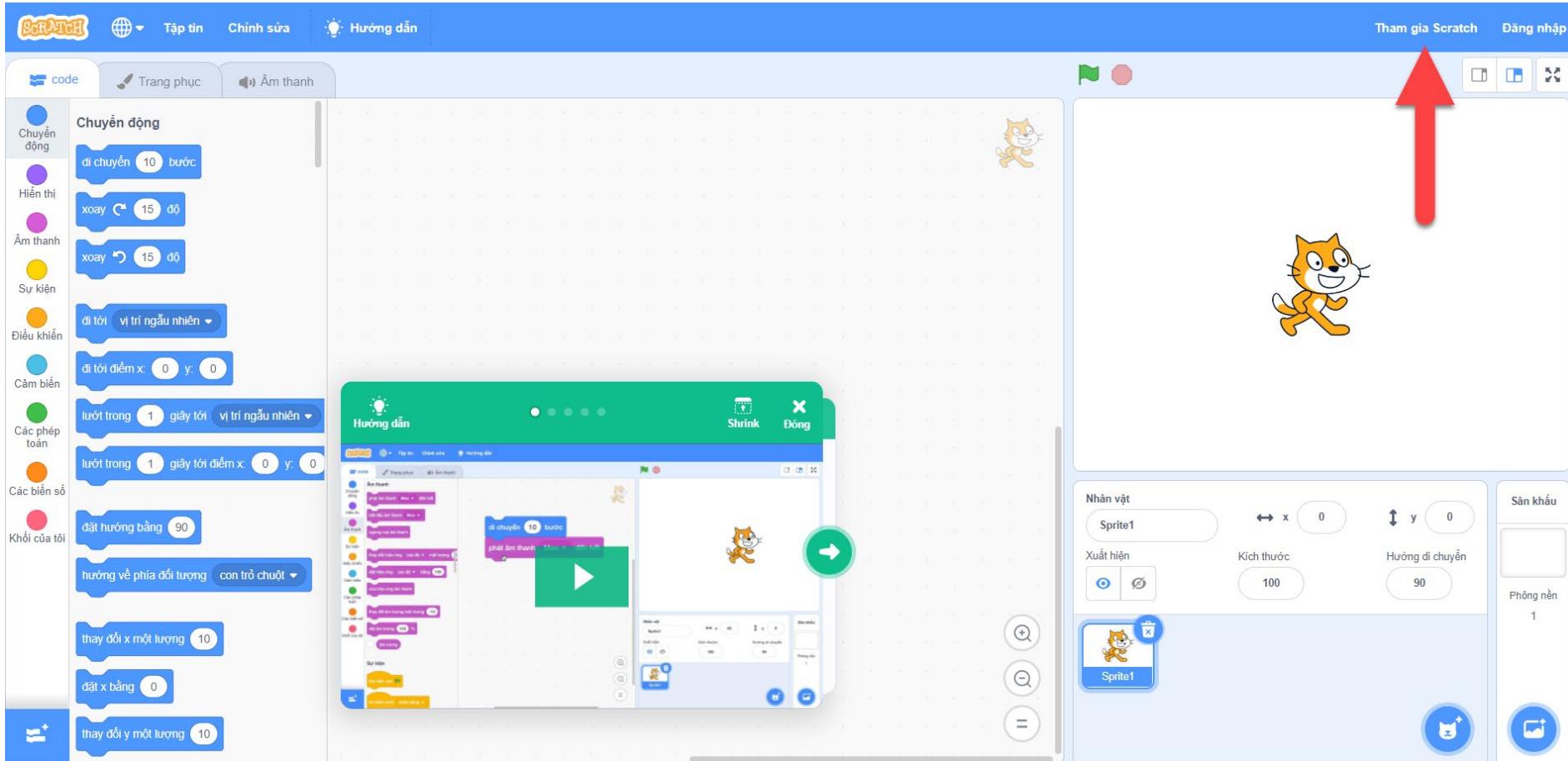
# 1. Khởi động Scratch



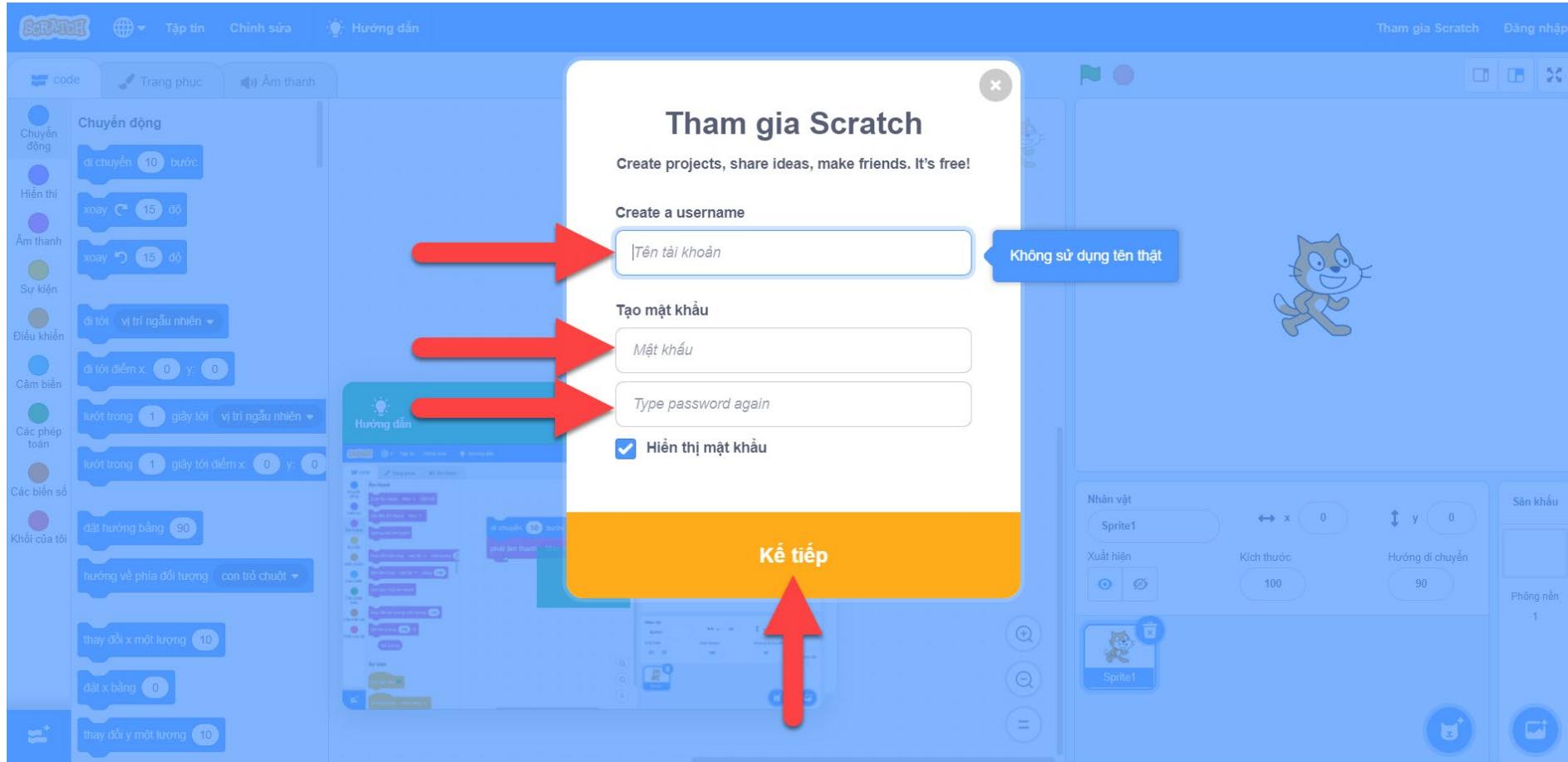
# 1. Khởi động Scratch



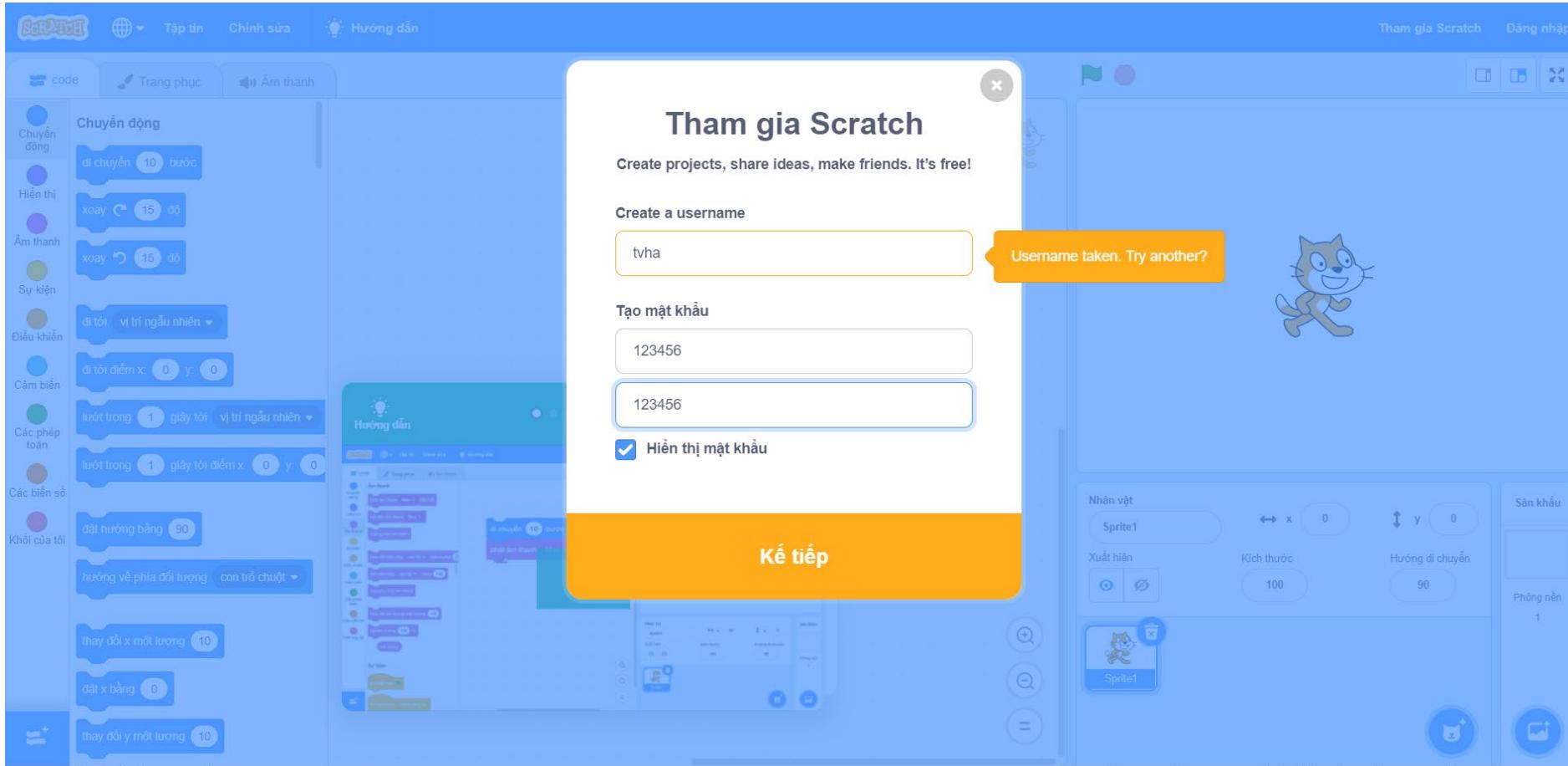
## 2. Tạo tài khoản Scratch (Tham gia Scratch)



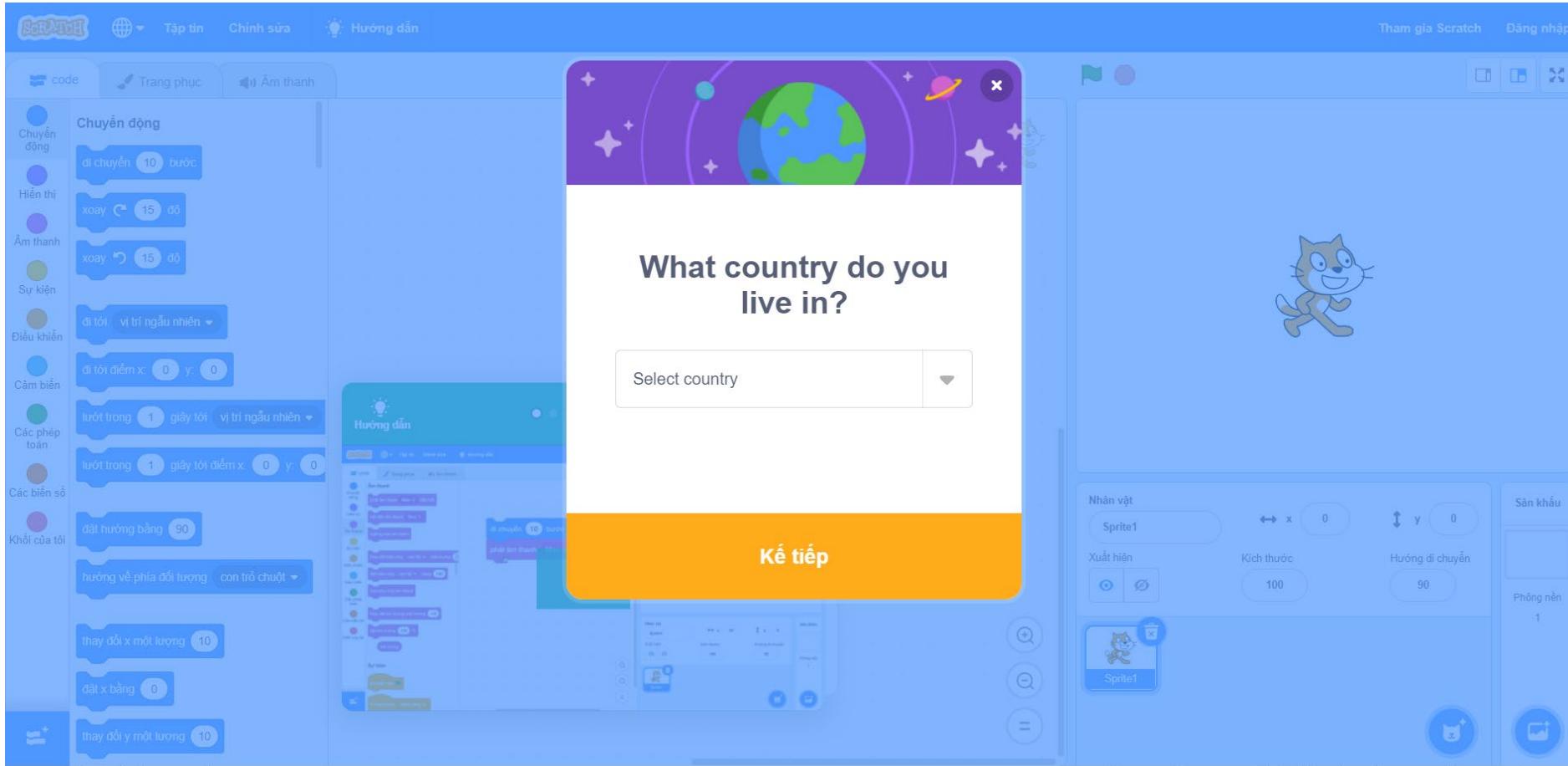
## 2. Tạo tài khoản Scratch (Tham gia Scratch)



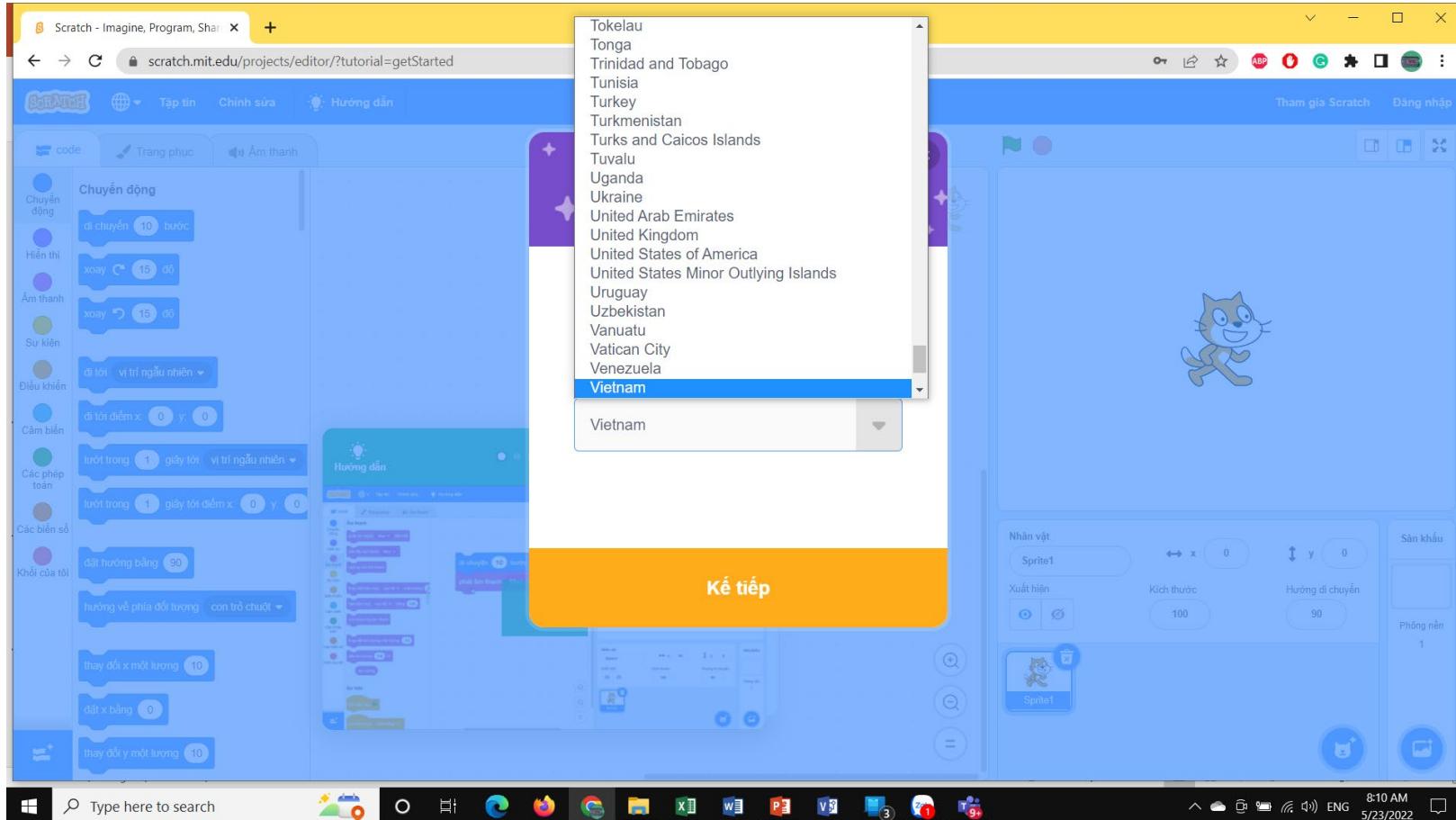
## 2. Tạo tài khoản Scratch (Tham gia Scratch)



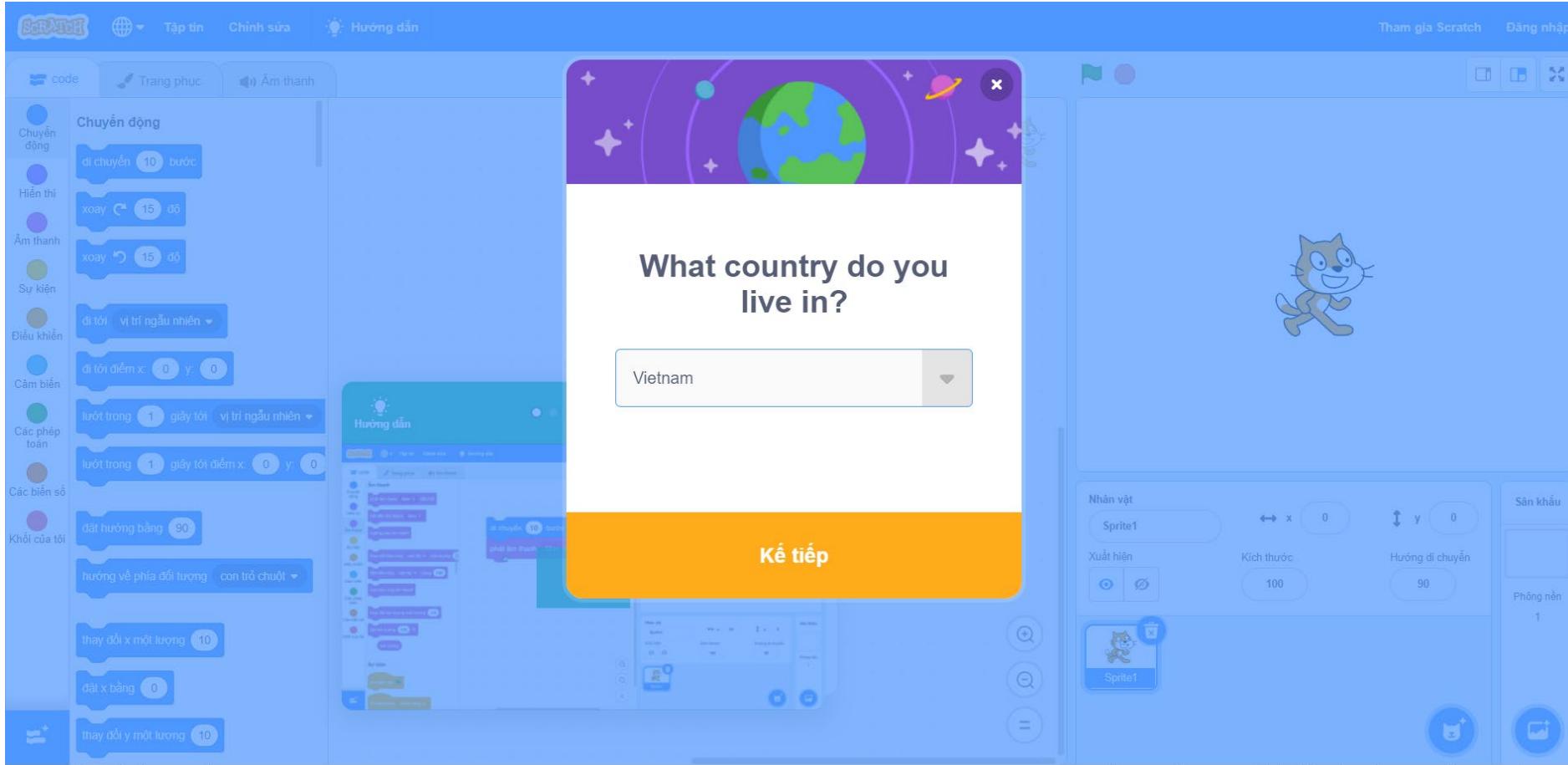
## 2. Tạo tài khoản Scratch (Tham gia Scratch)



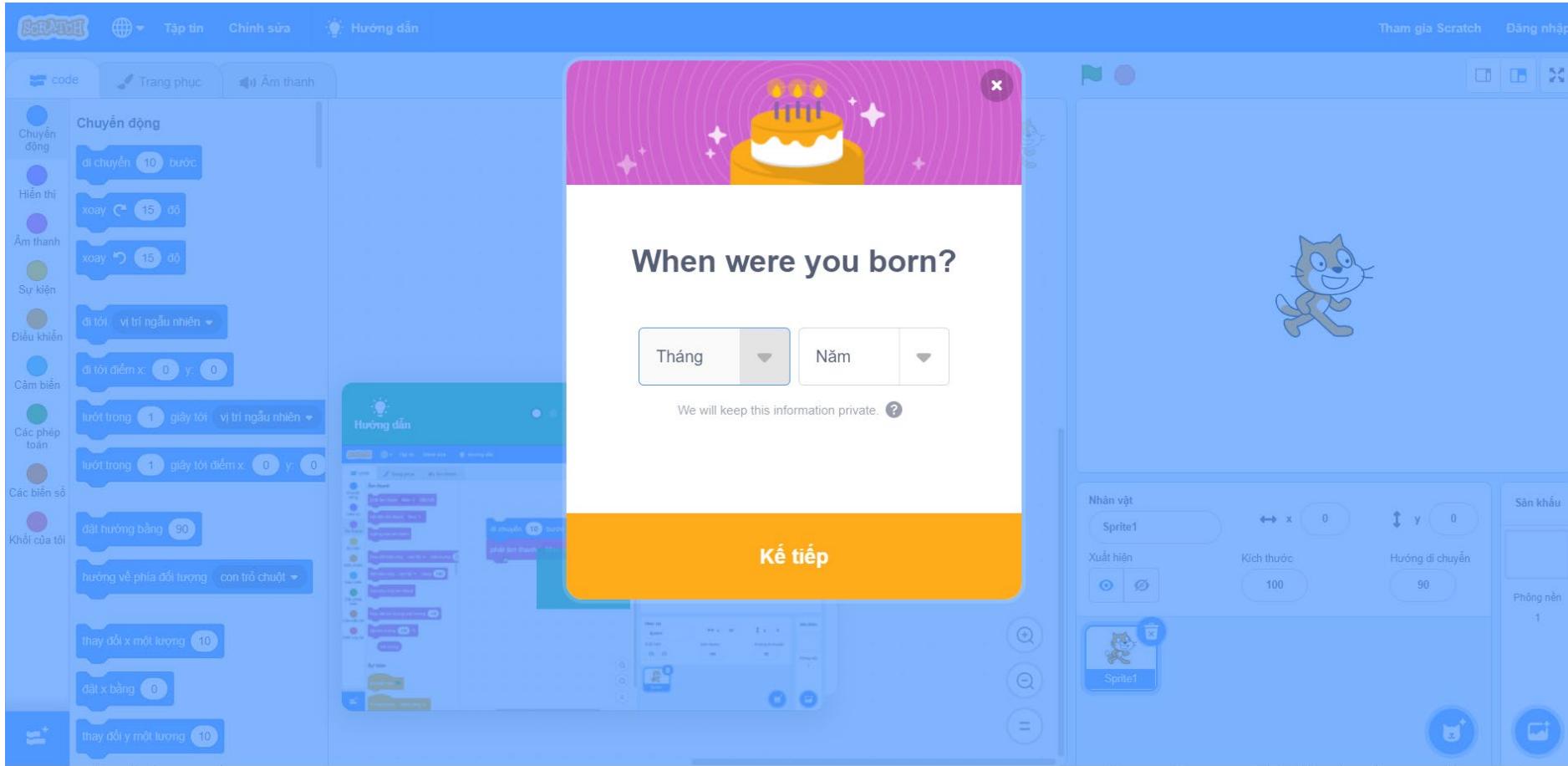
## 2. Tạo tài khoản Scratch (Tham gia Scratch)



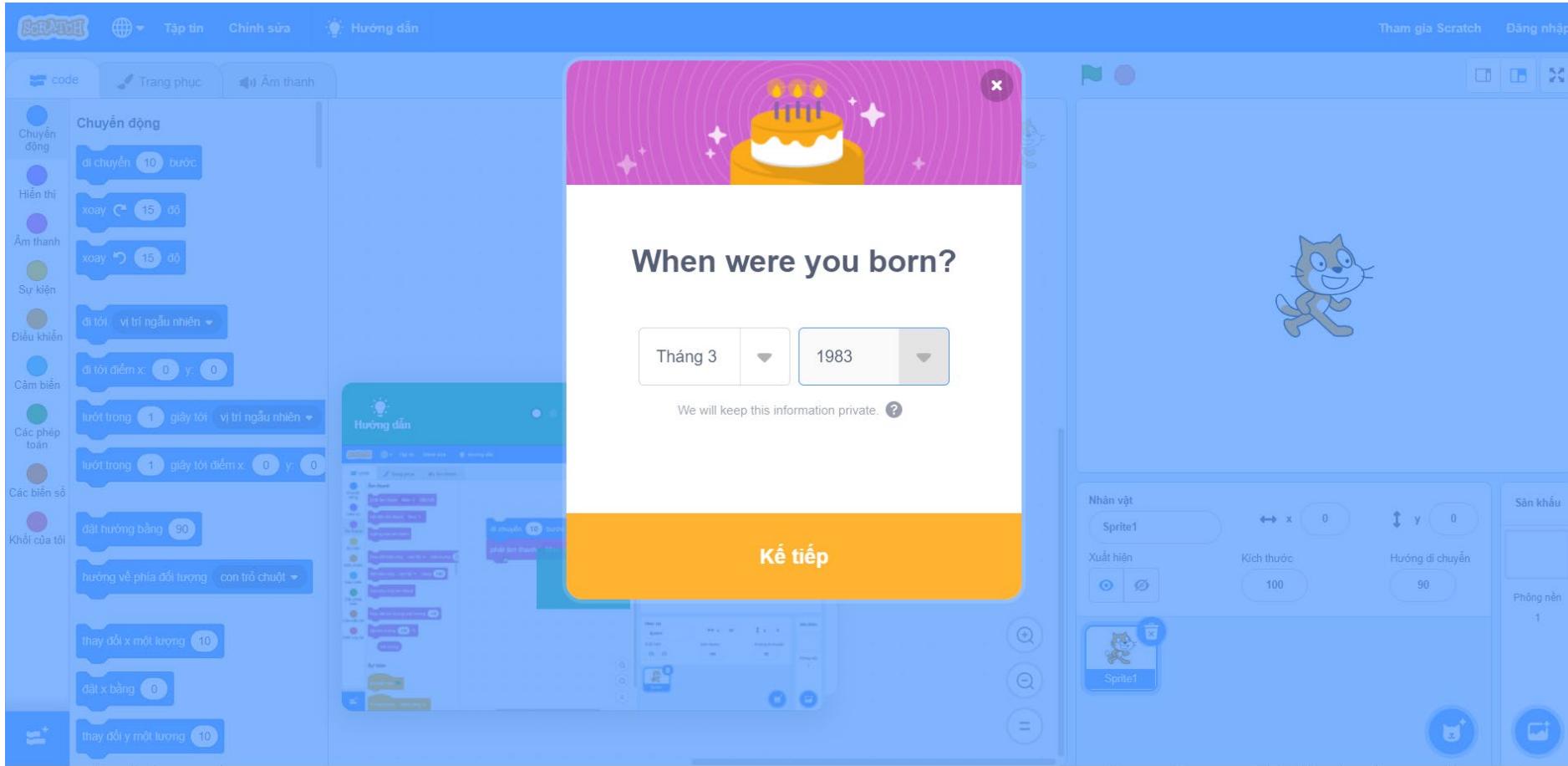
## 2. Tạo tài khoản Scratch (Tham gia Scratch)



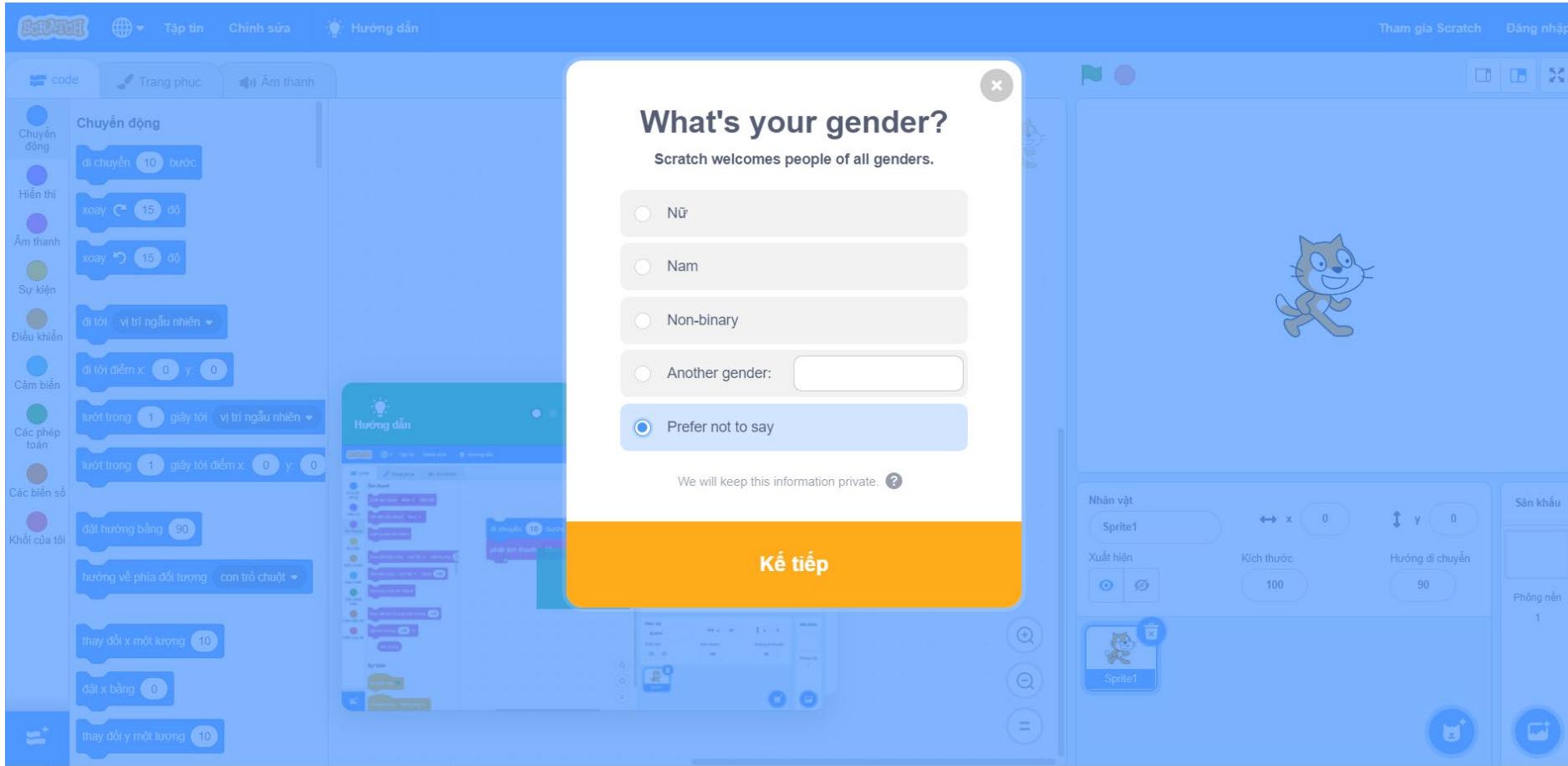
## 2. Tạo tài khoản Scratch (Tham gia Scratch)



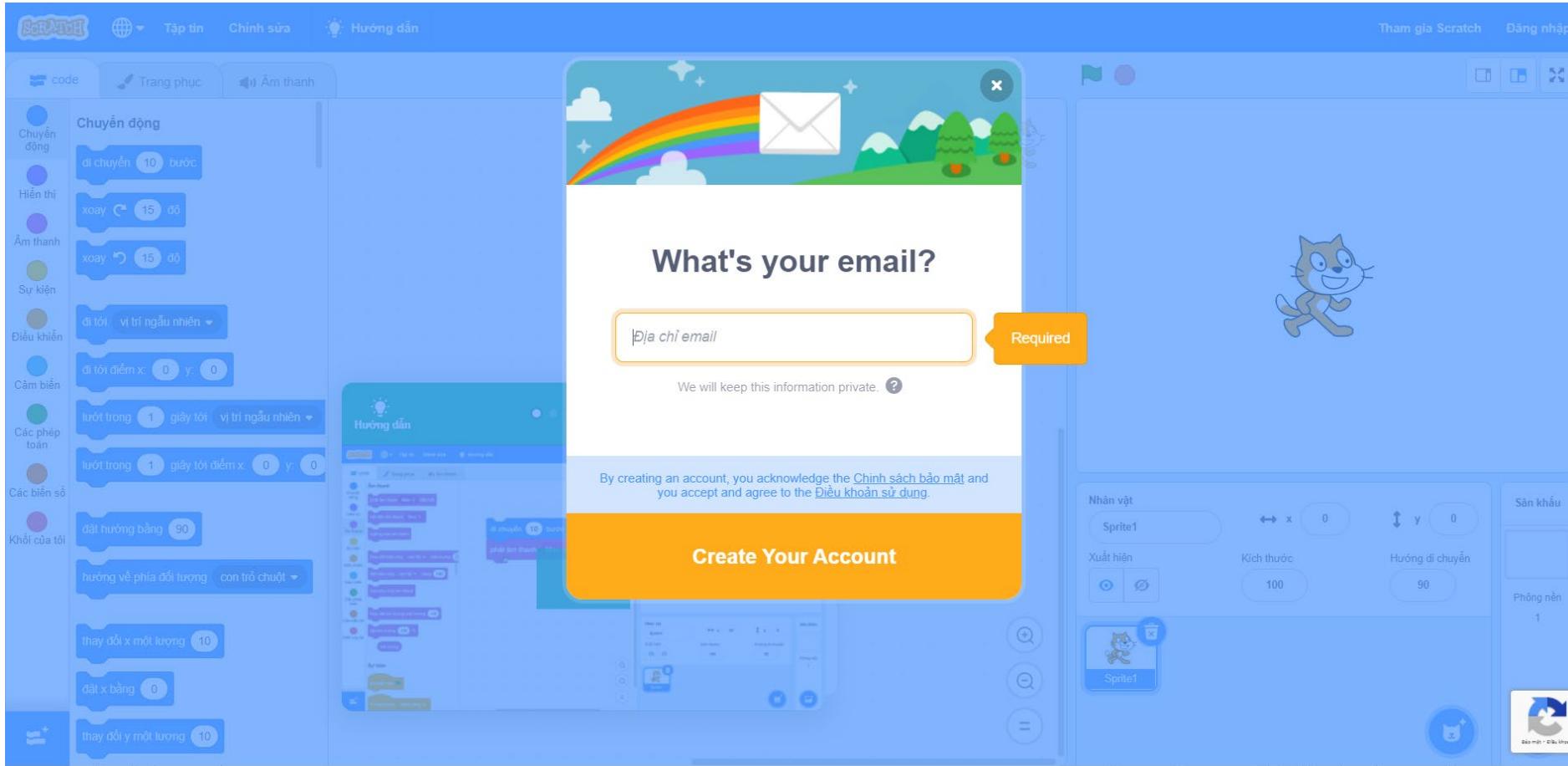
## 2. Tạo tài khoản Scratch (Tham gia Scratch)



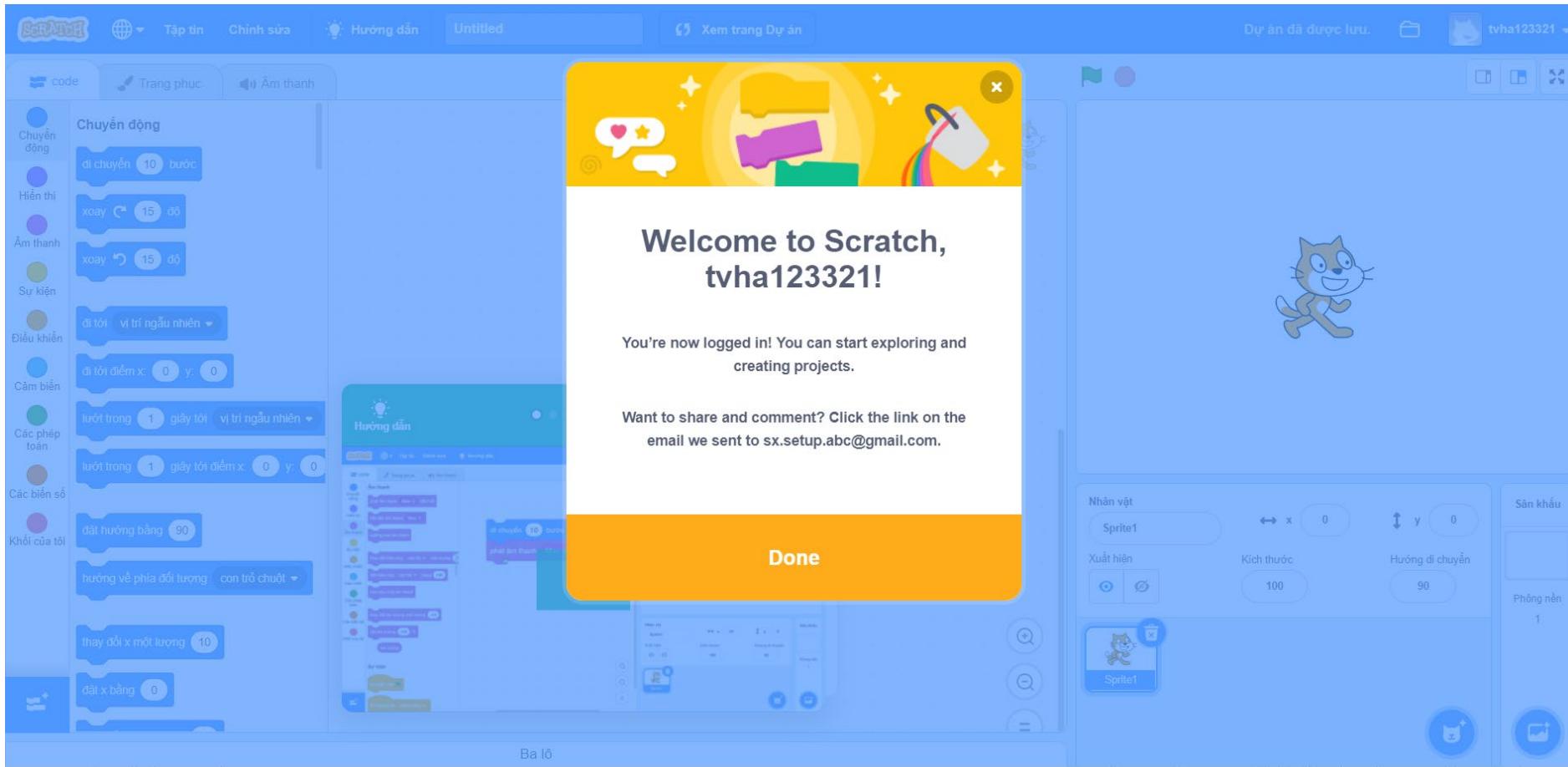
## 2. Tạo tài khoản Scratch (Tham gia Scratch)



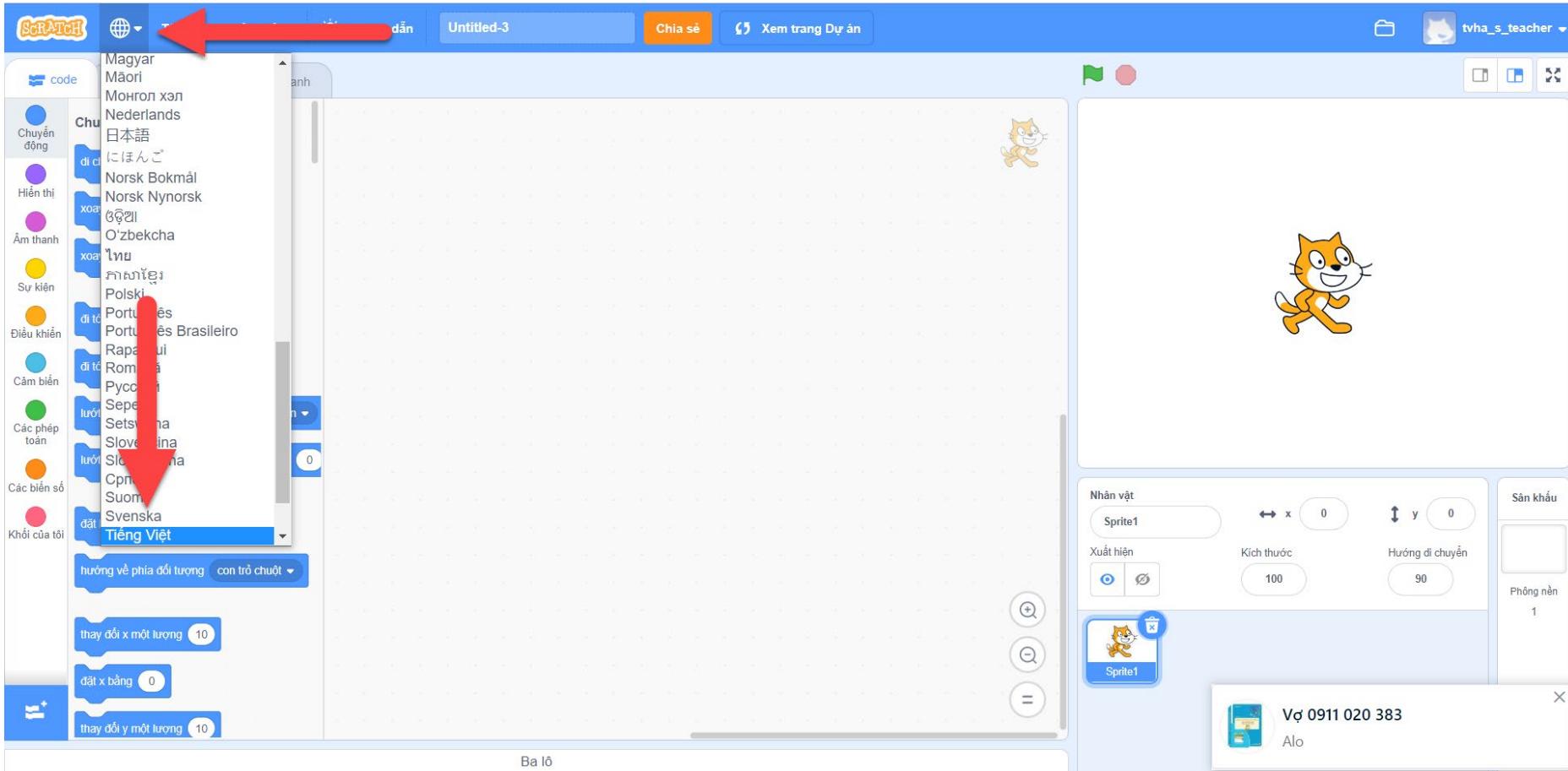
## 2. Tạo tài khoản Scratch (Tham gia Scratch)



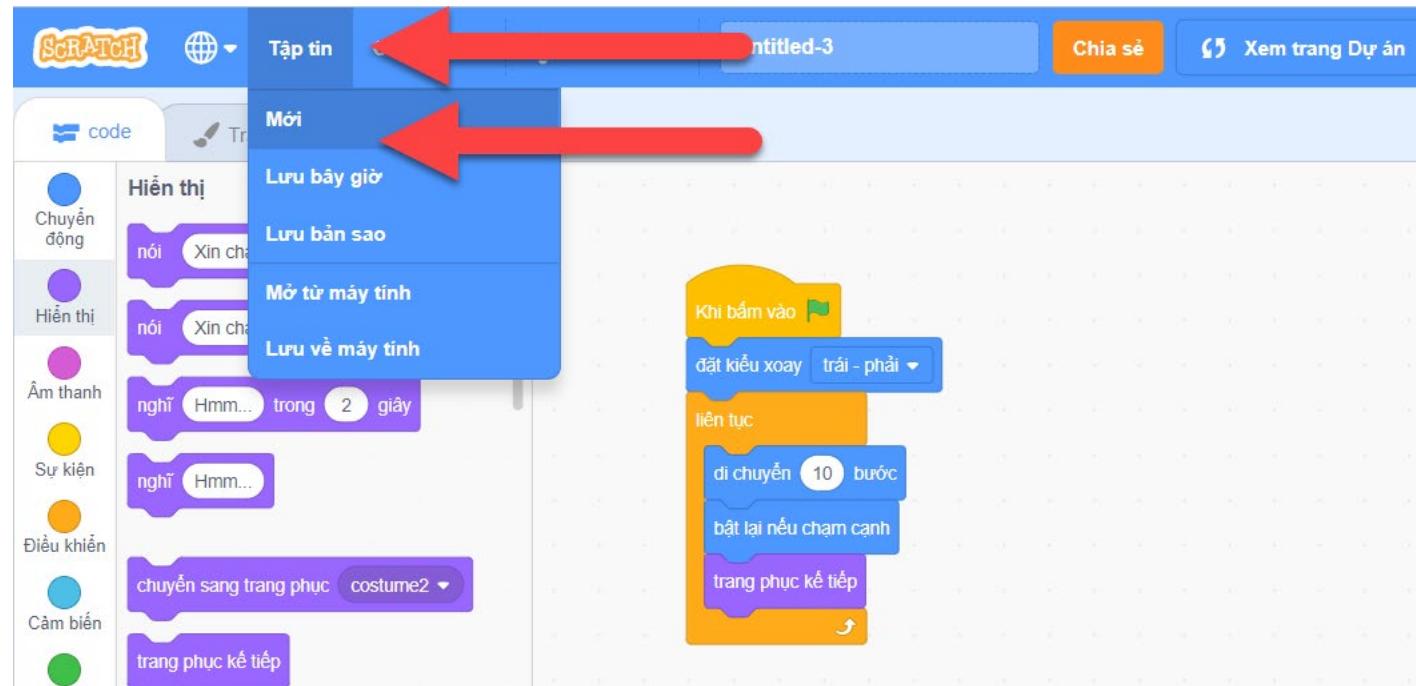
## 2. Tạo tài khoản Scratch (Tham gia Scratch)



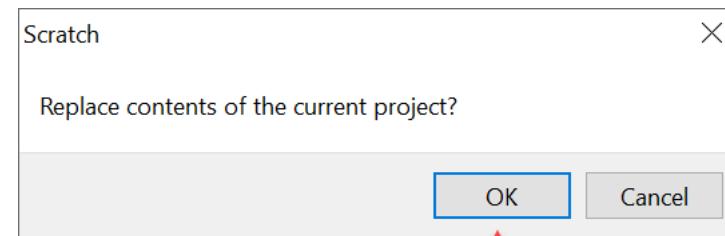
### 3. Thay đổi ngôn ngữ của Scratch



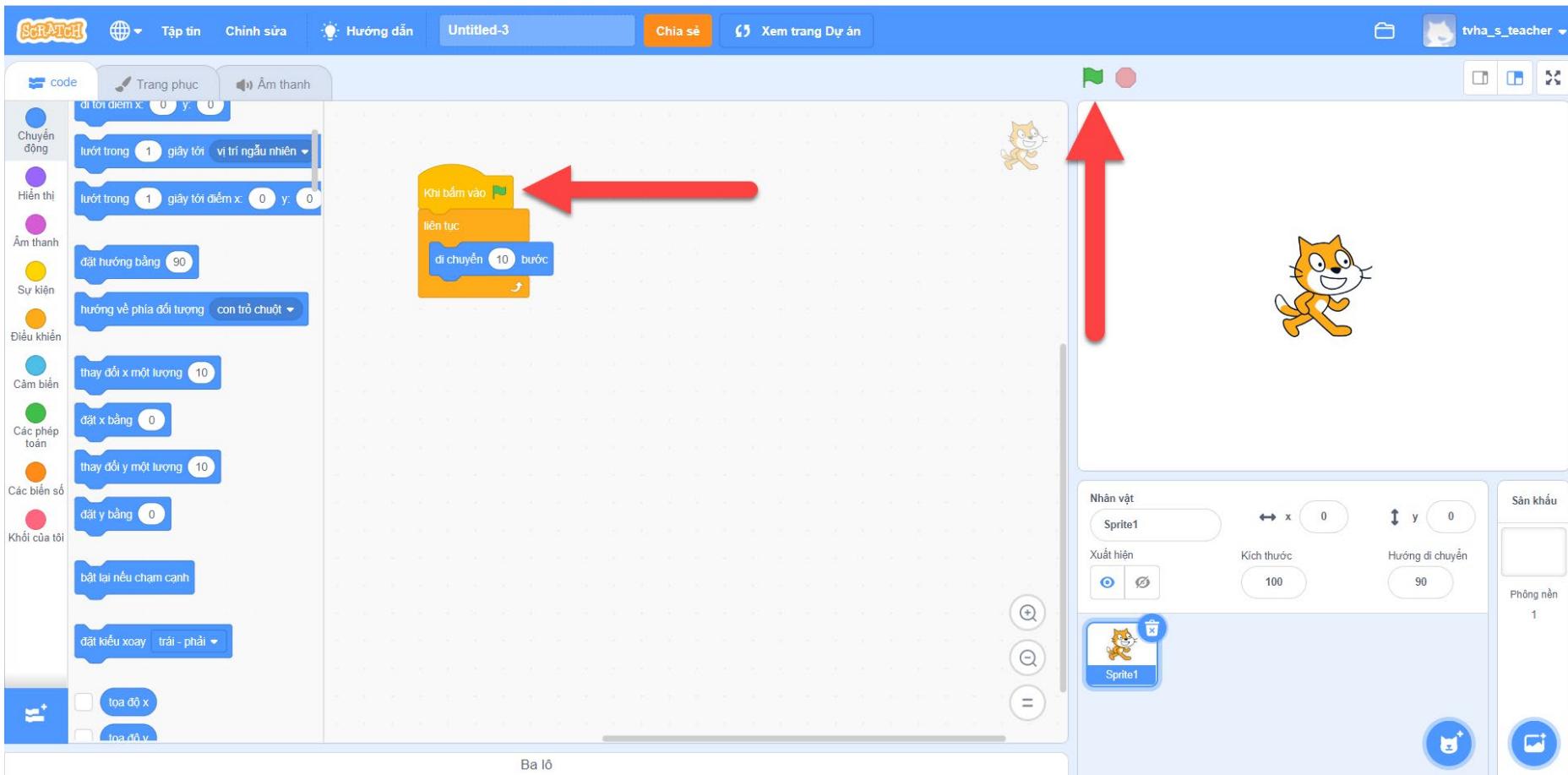
# 4. Tạo một dự án (chương trình)



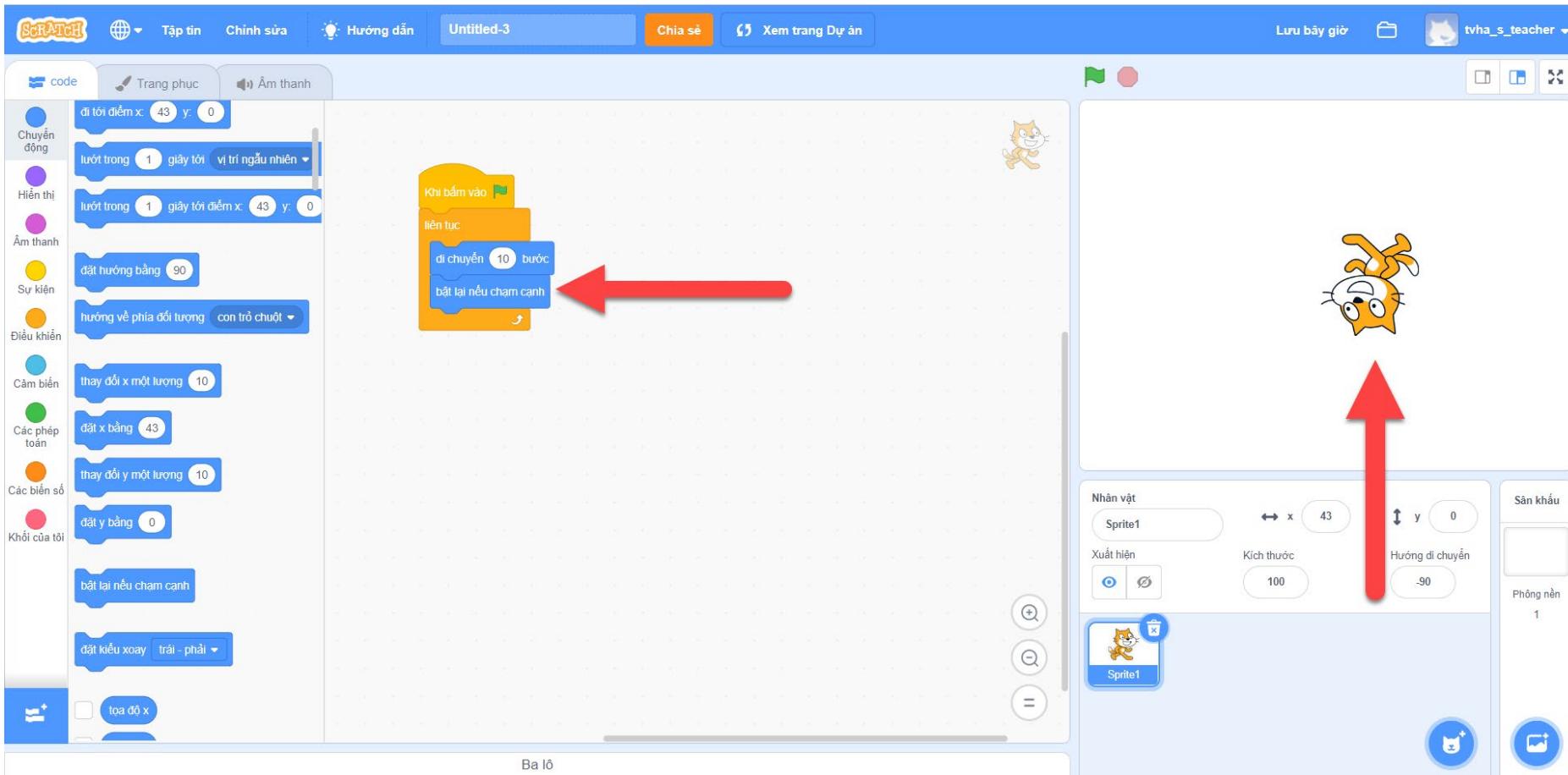
## 4. Tạo một dự án (chương trình)



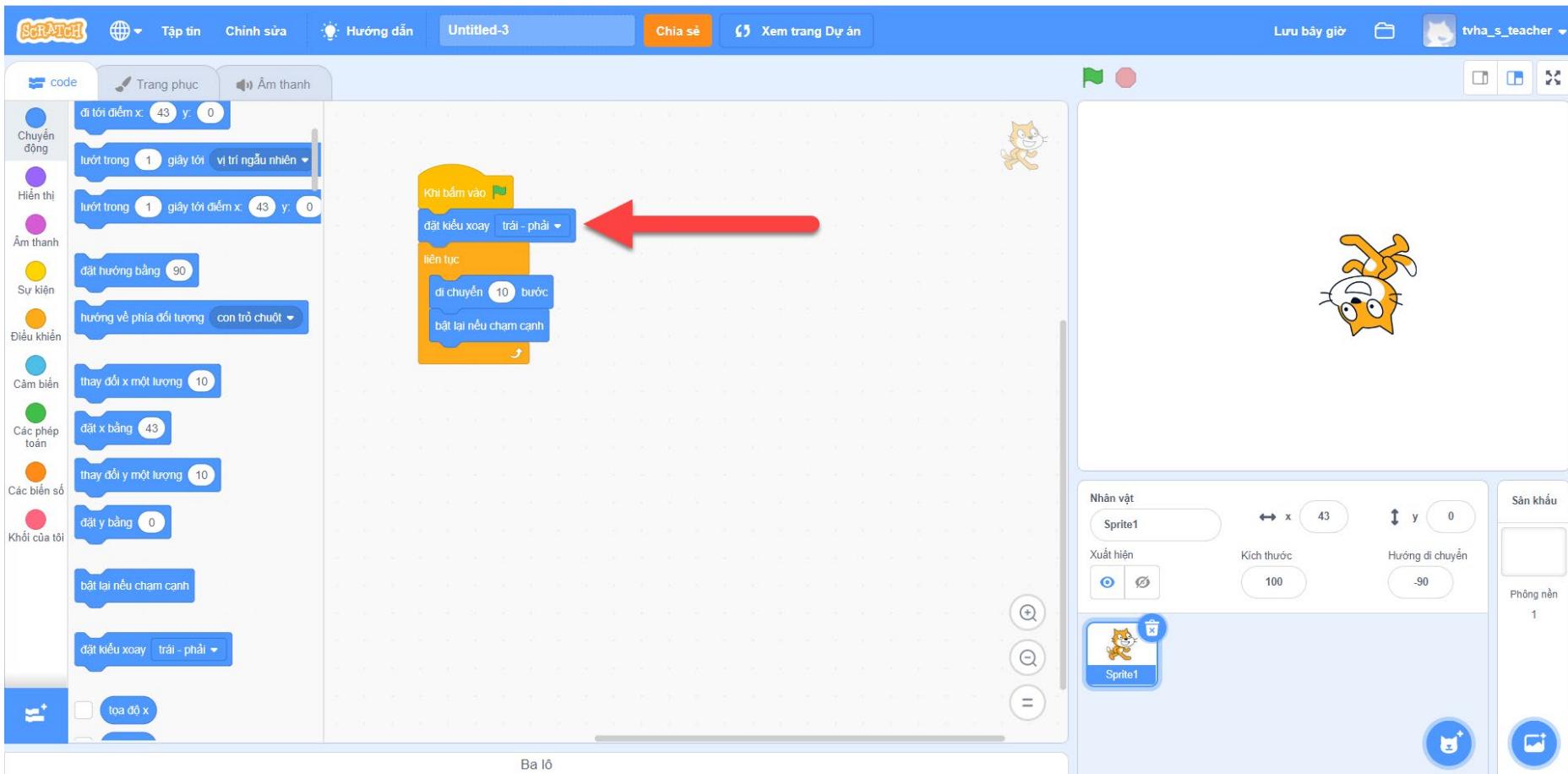
# 5. Một dự án đơn giản



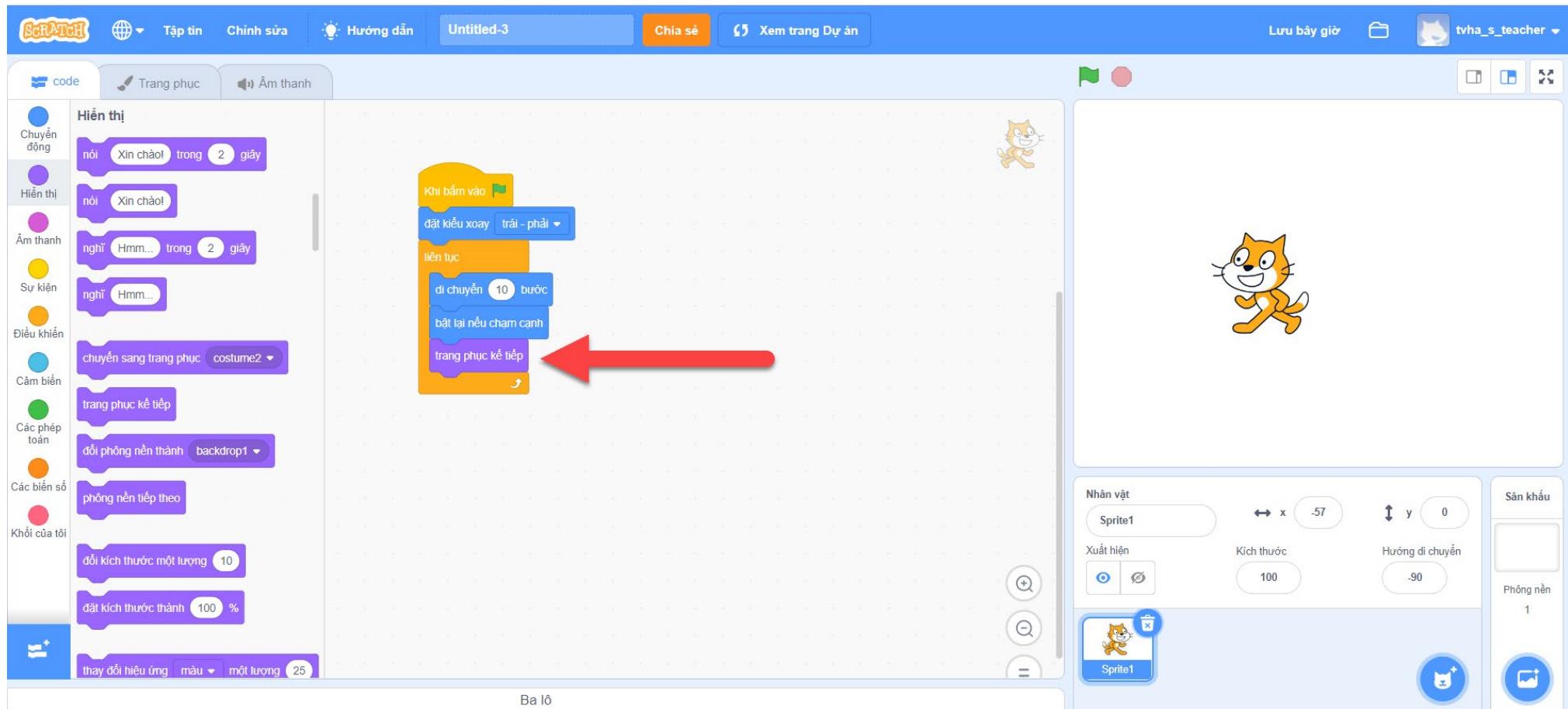
# 5. Một dự án đơn giản



# 5. Một dự án đơn giản

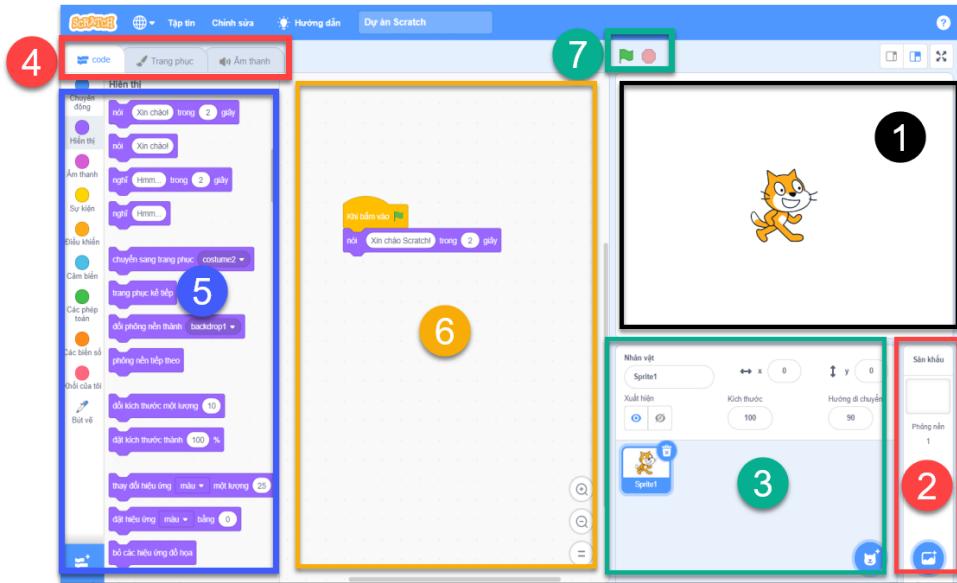


# 5. Một dự án đơn giản



# 5. Một dự án đơn giản

## Giao diện chính của Scratch



1 Sân khấu: nơi các nhân vật hoạt động

3 Quản lý các nhân vật trong chương trình

5 Toàn bộ Code mà Scratch cung cấp cho người dùng

7 Nút "Đi" hình lá cờ màu xanh thường dùng để bắt đầu chương trình

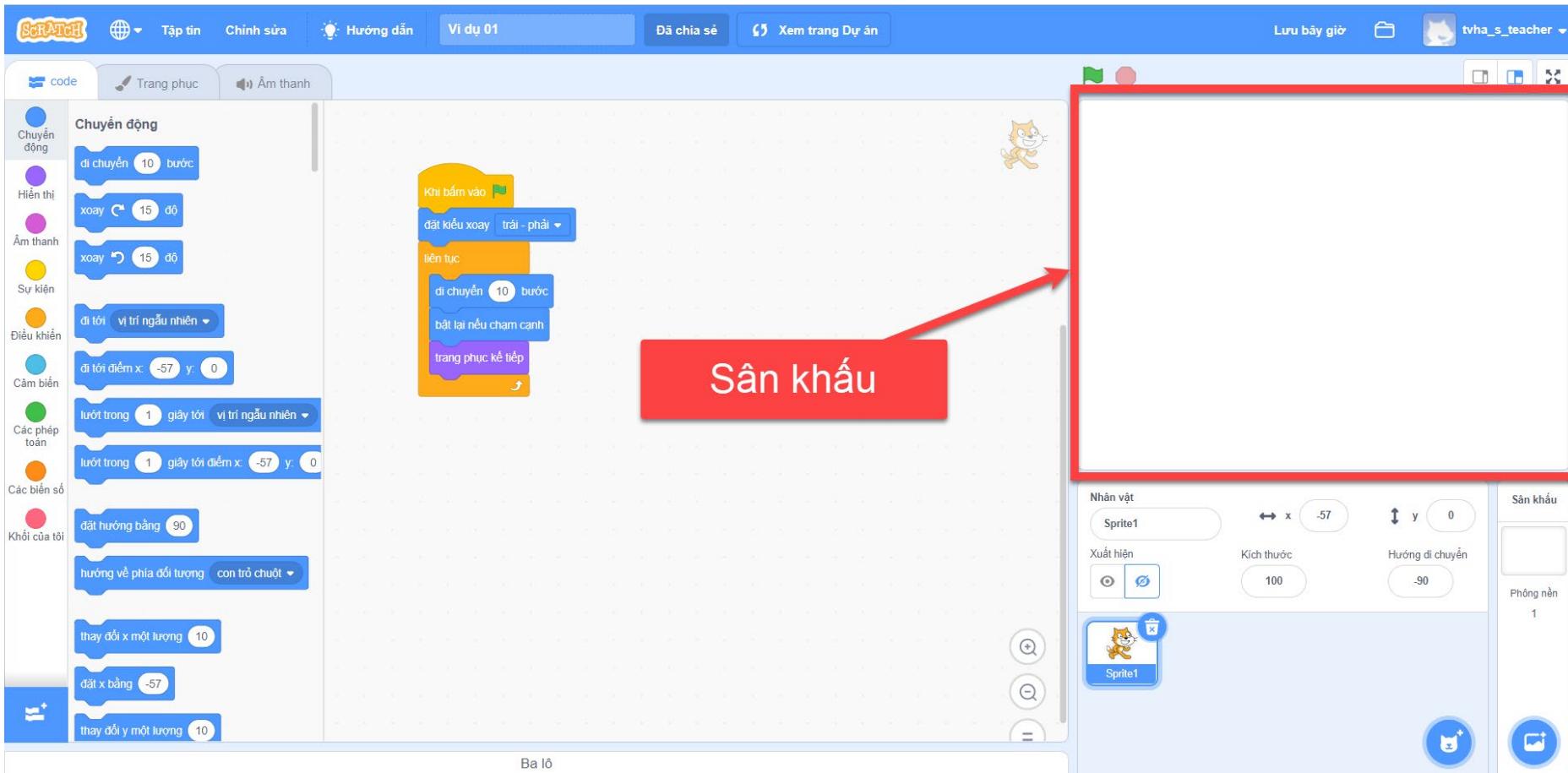
2 Quản lý phông nền của sân khấu

4 Quản lý code (lệnh), trang phục và âm thanh của nhân vật

6 Code (các lệnh) của riêng nhân vật hiện tại (nhân vật đang chọn trong khung số 3)

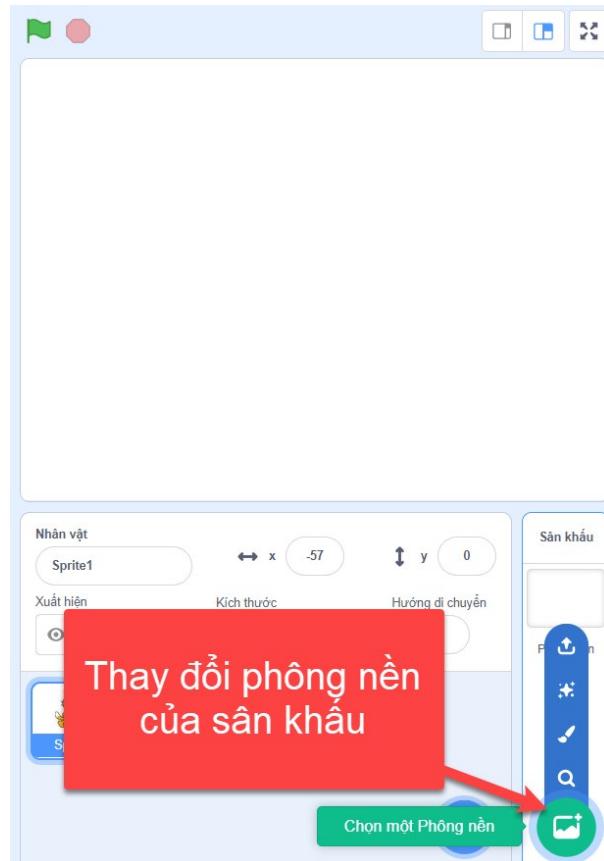
7 Nút "Dừng lại" (màu đỏ) để dừng toàn bộ chương trình

# 5.1. Sân khấu (stage)



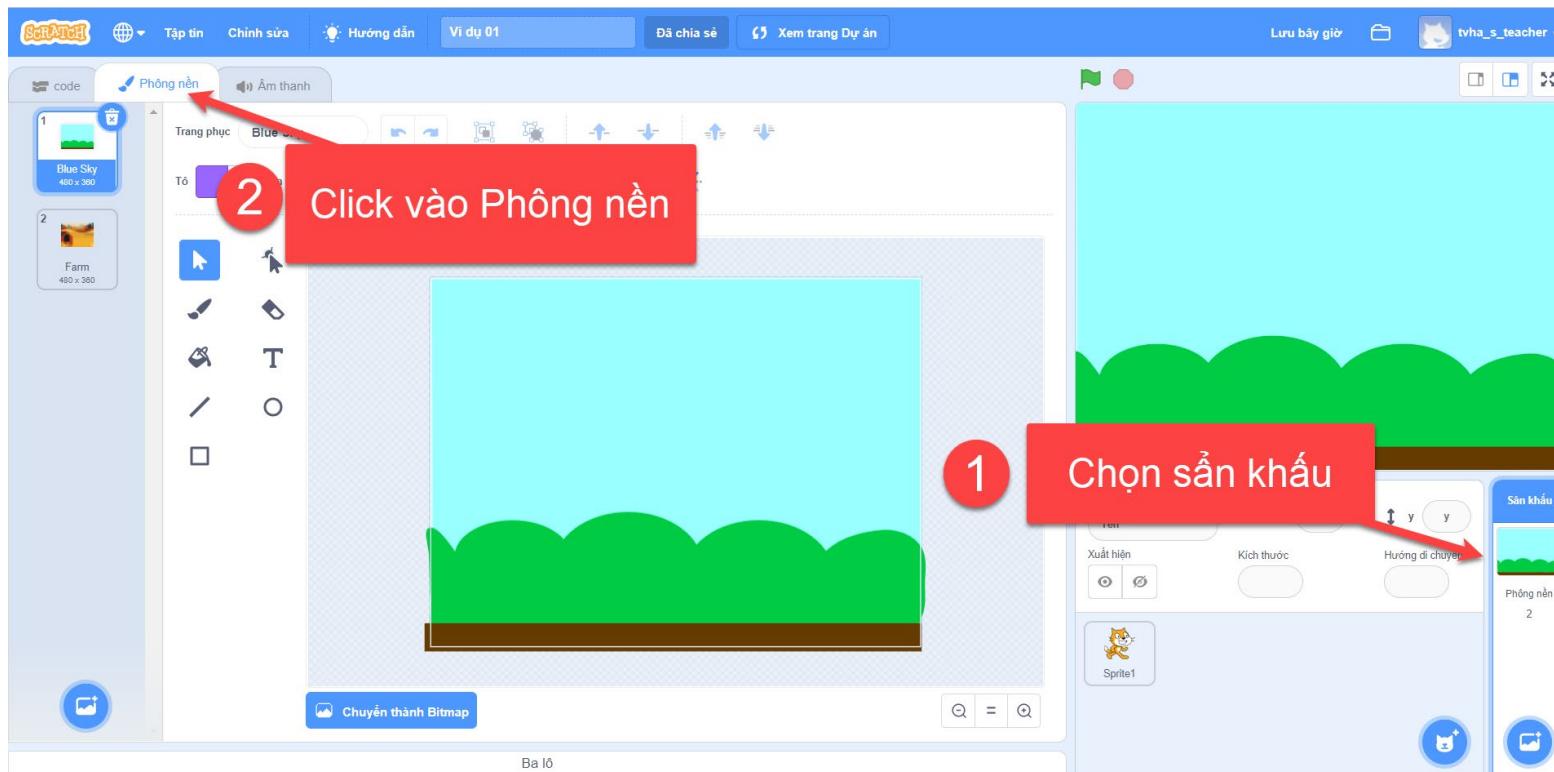
## 5.1. Sân khấu (stage)

- Thêm phông nền cho sân khấu

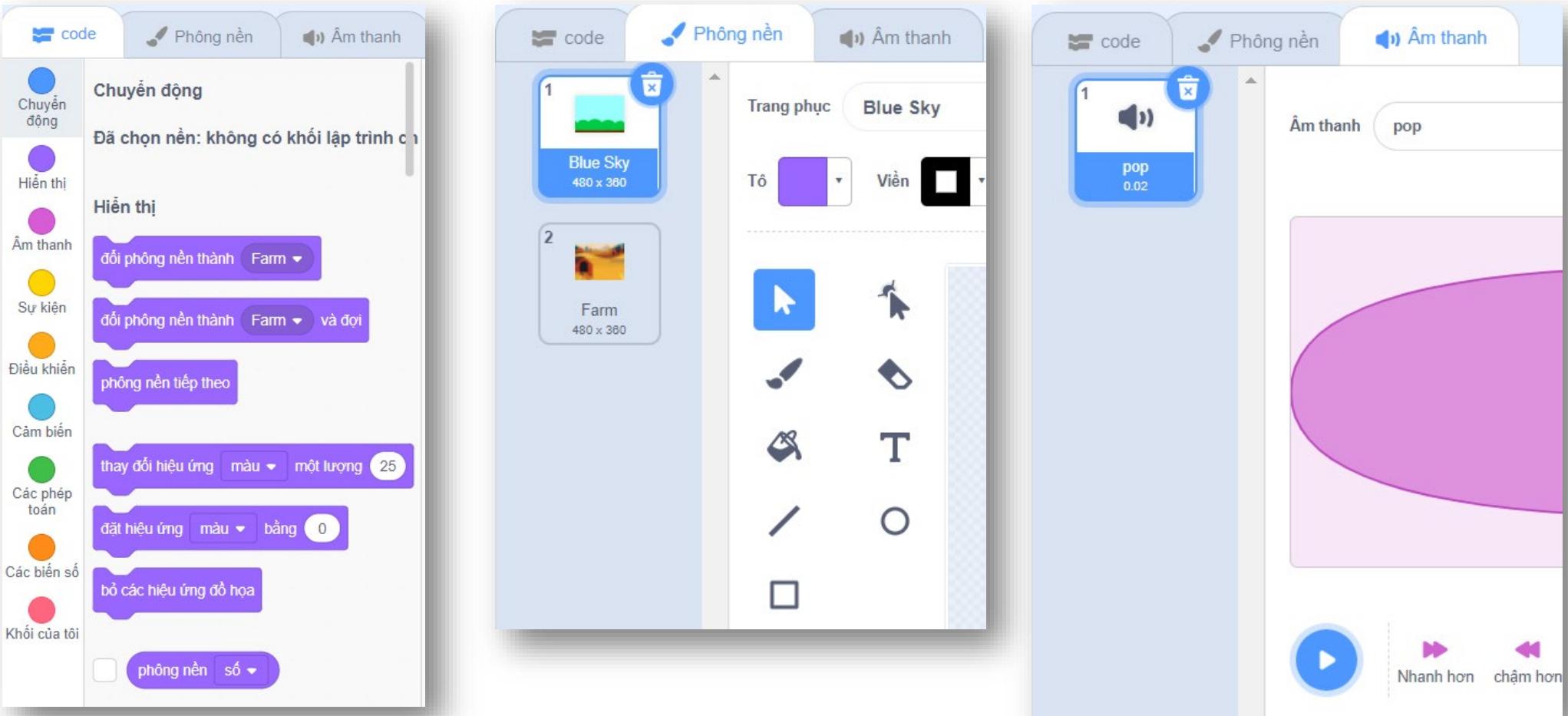


# 5.1. Sân khấu (stage)

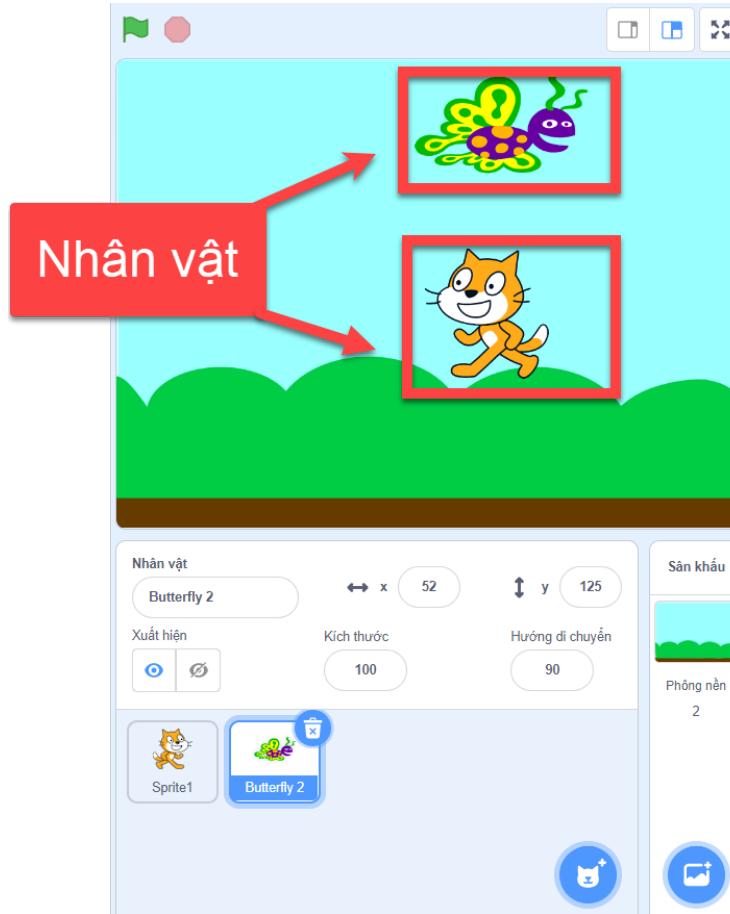
- Quản lý phông nền của sân khấu



# 5.1. Sân khấu (stage)

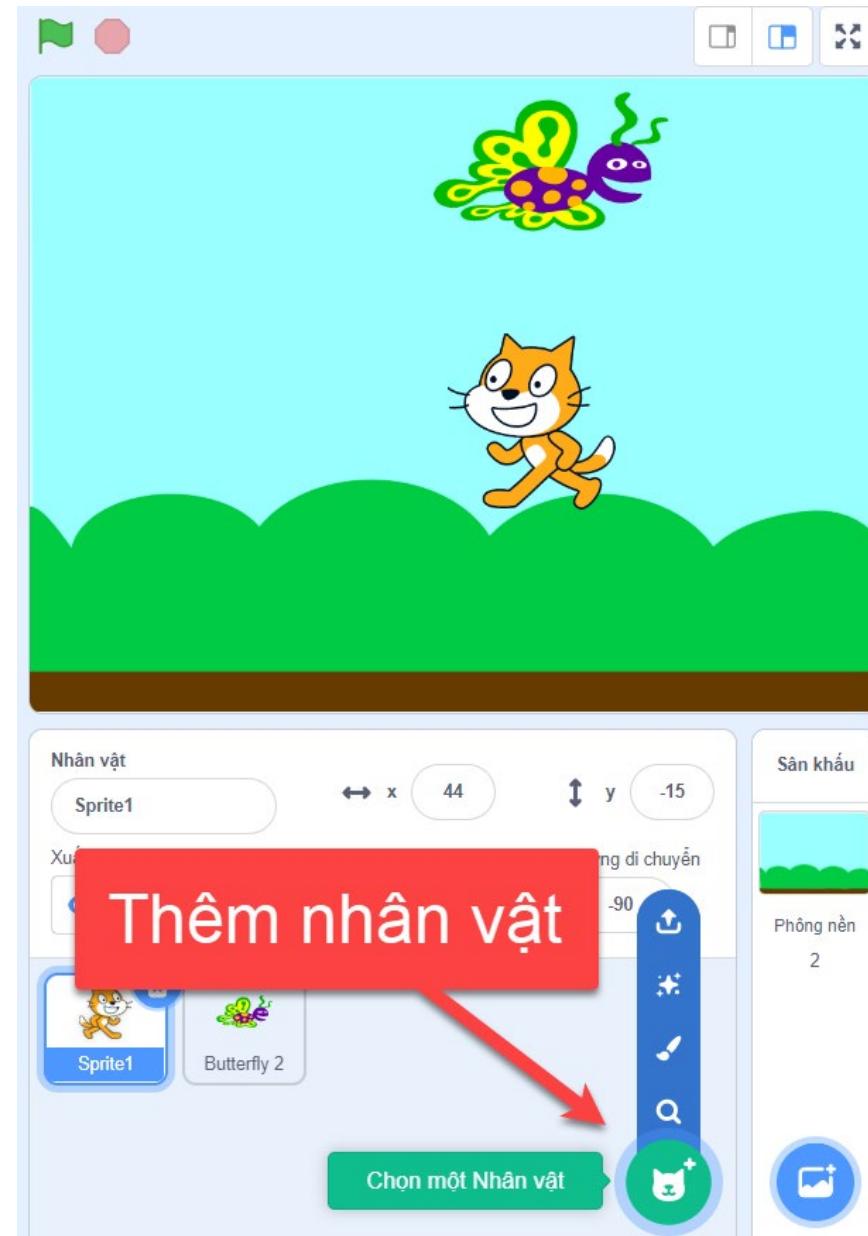


## 5.2. Nhân vật (sprite)



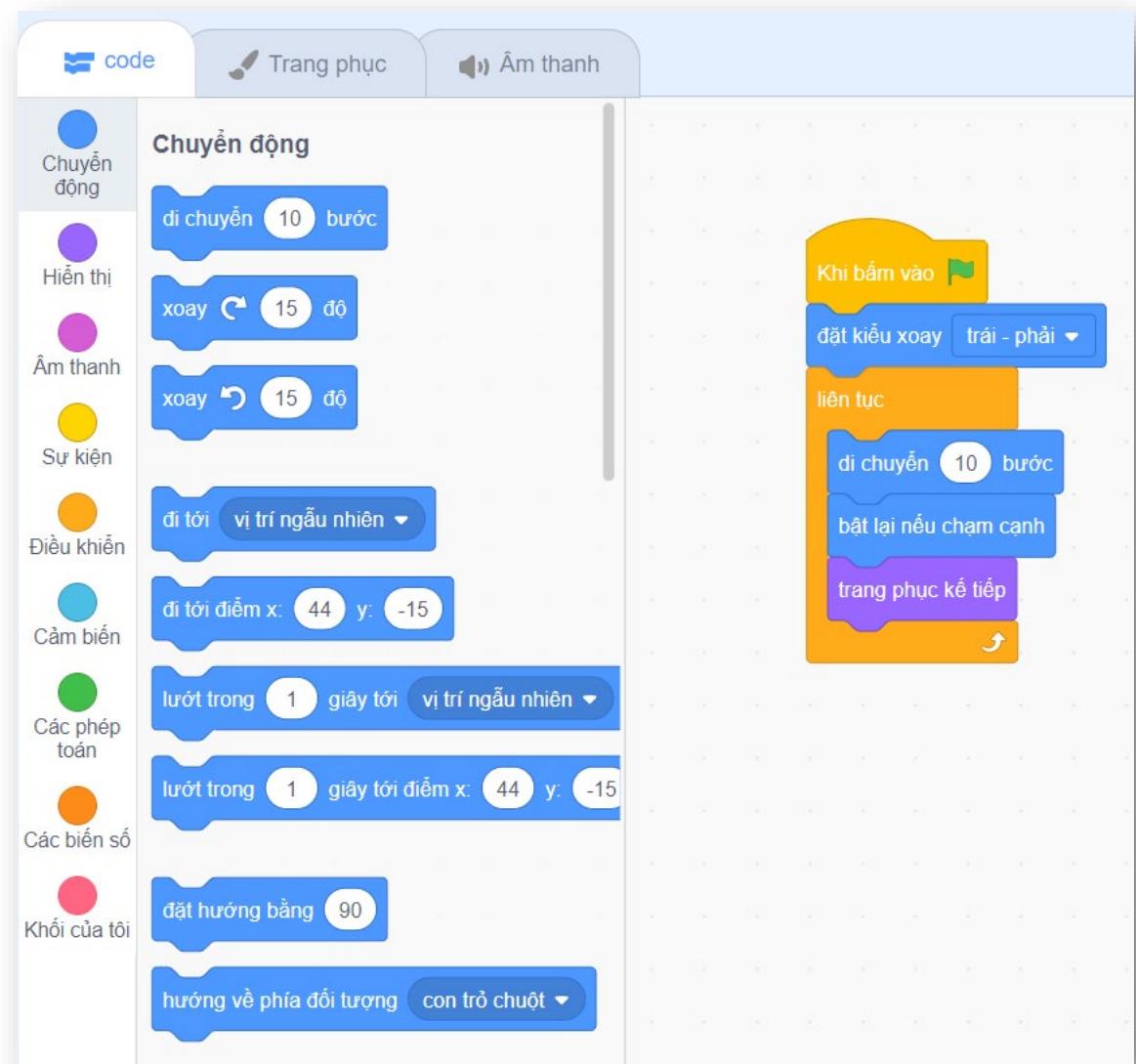
## 5.2. Nhân vật (sprite)

- Thêm nhân vật



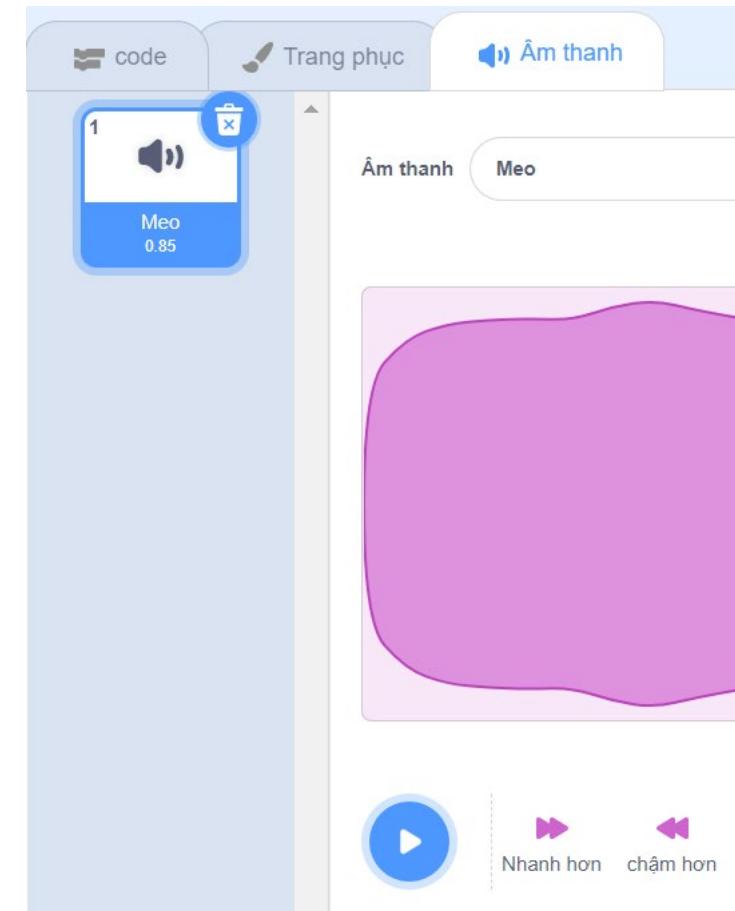
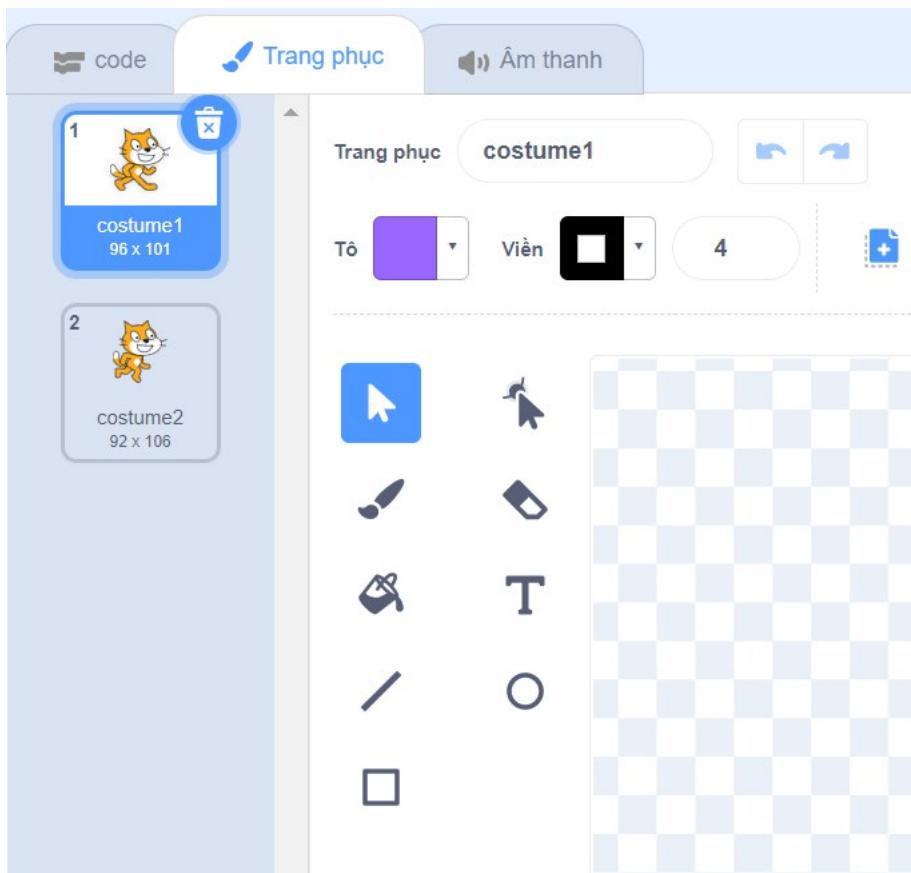
## 5.2. Nhân vật (sprite)

- Mỗi nhân vật có



## 5.2. Nhân vật (sprite)

- MỖI nhân vật có

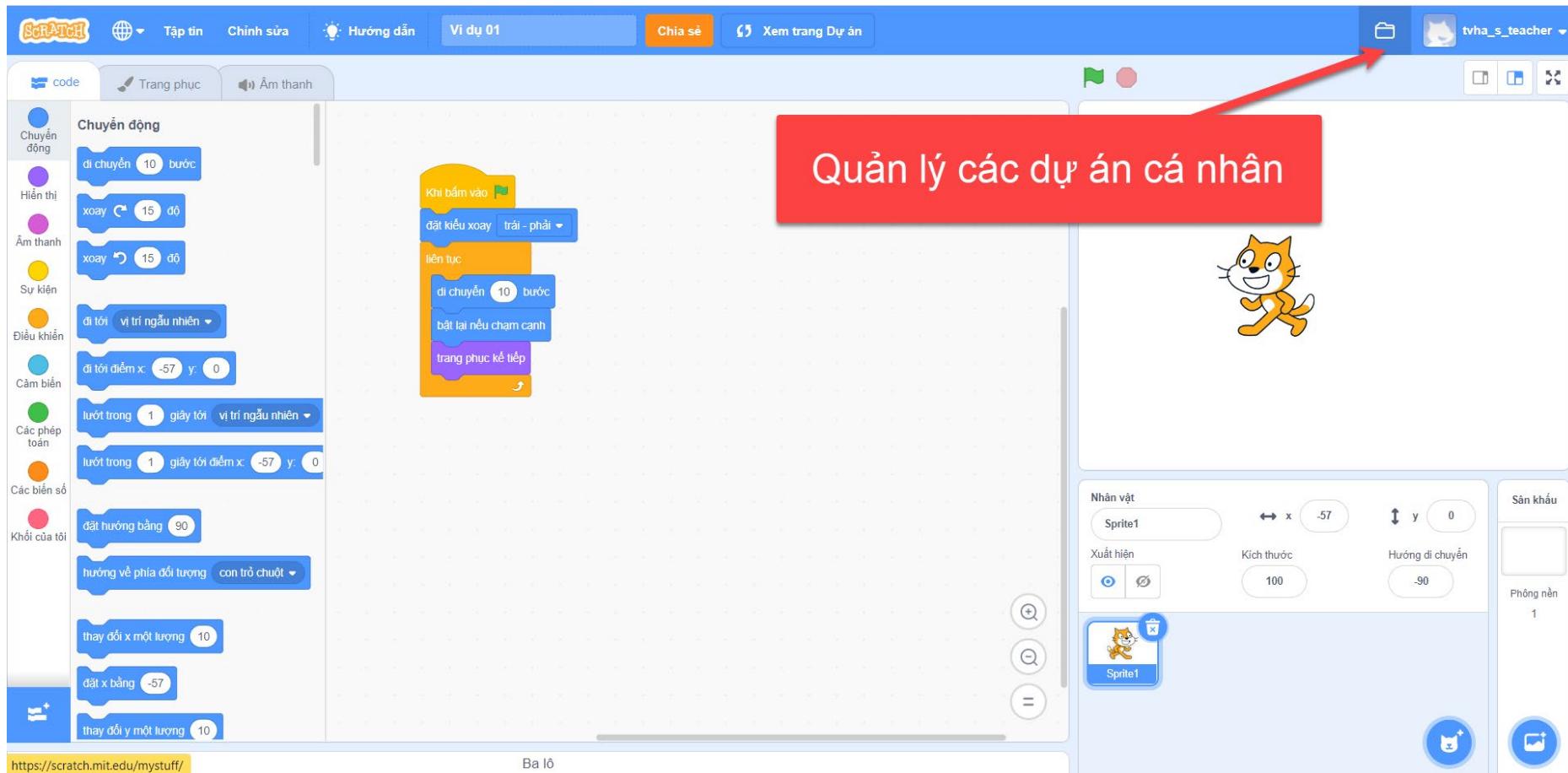


Chương trình = sân khấu + các nhân vật

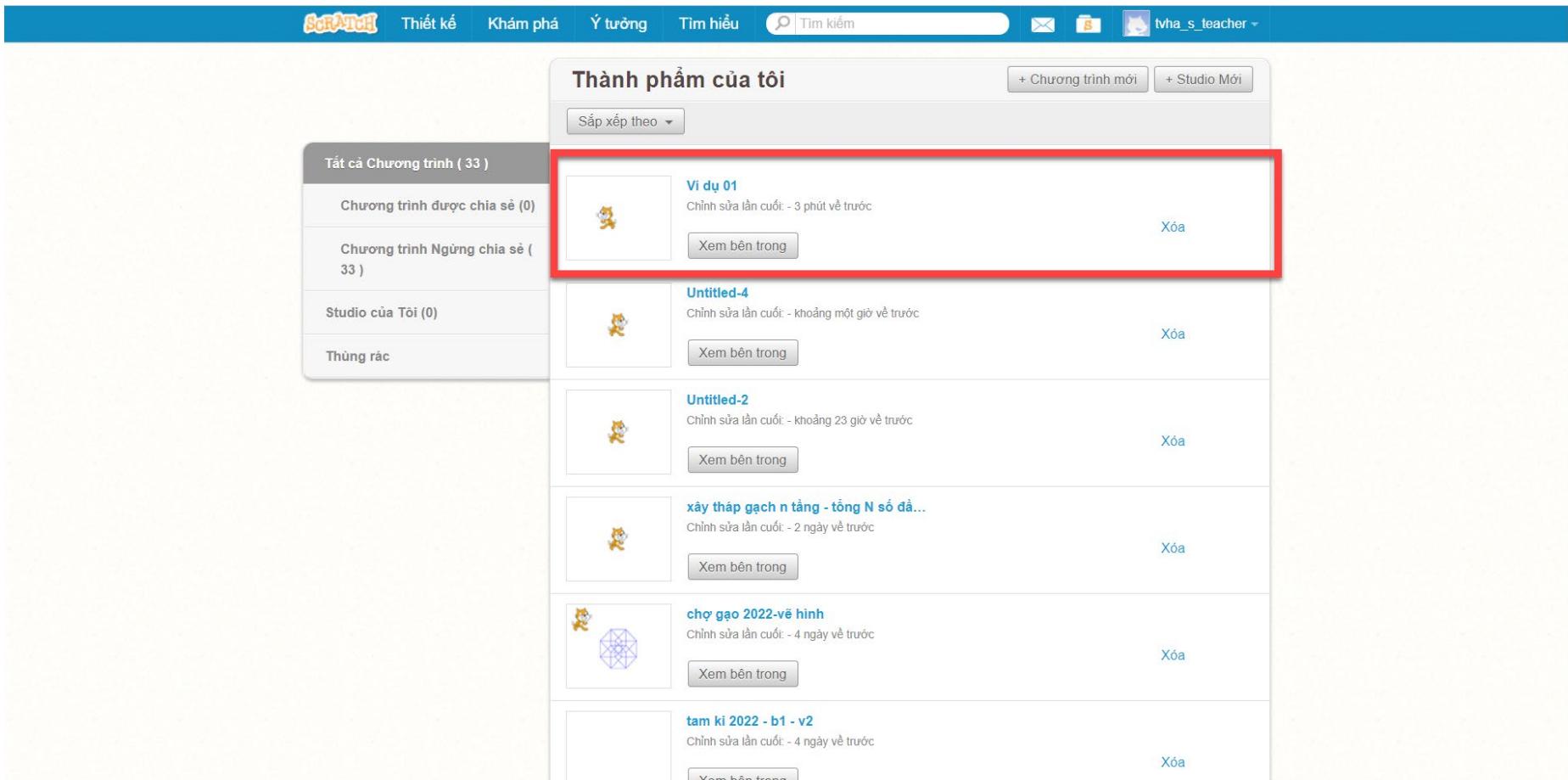
# 6. Lưu một dự án



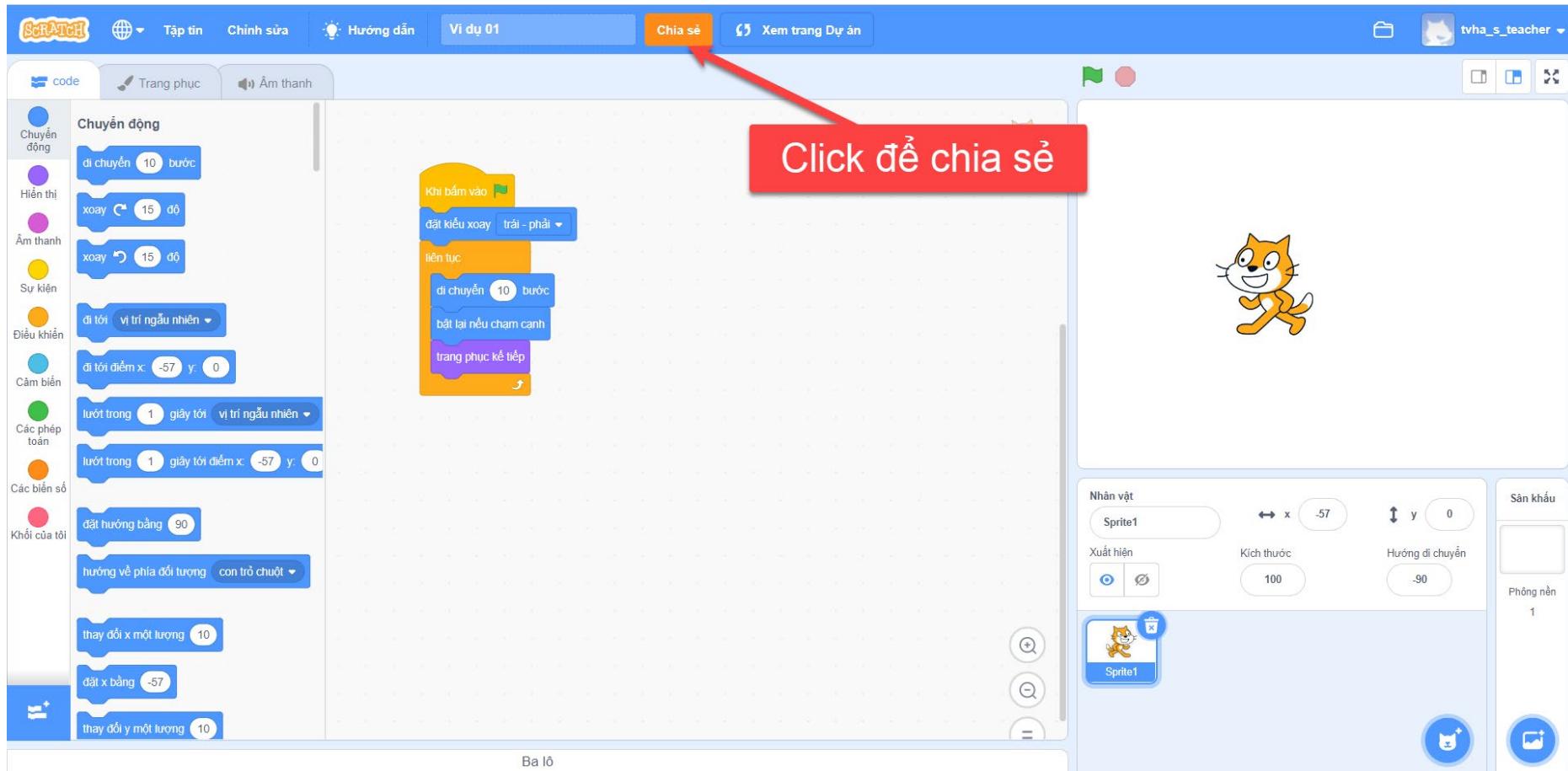
# 6. Lưu một dự án



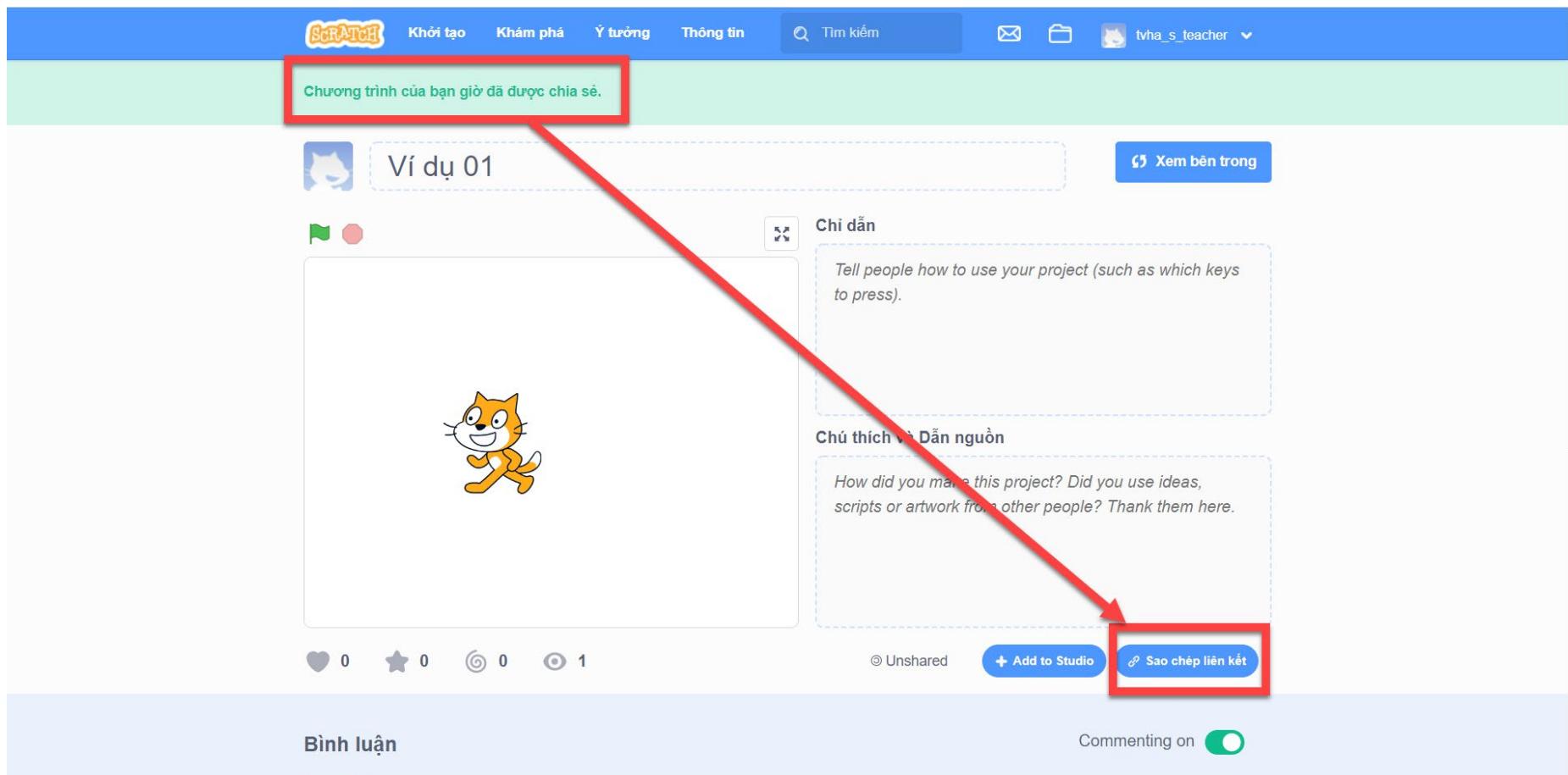
# 6. Lưu một dự án (các dự án đã lưu)



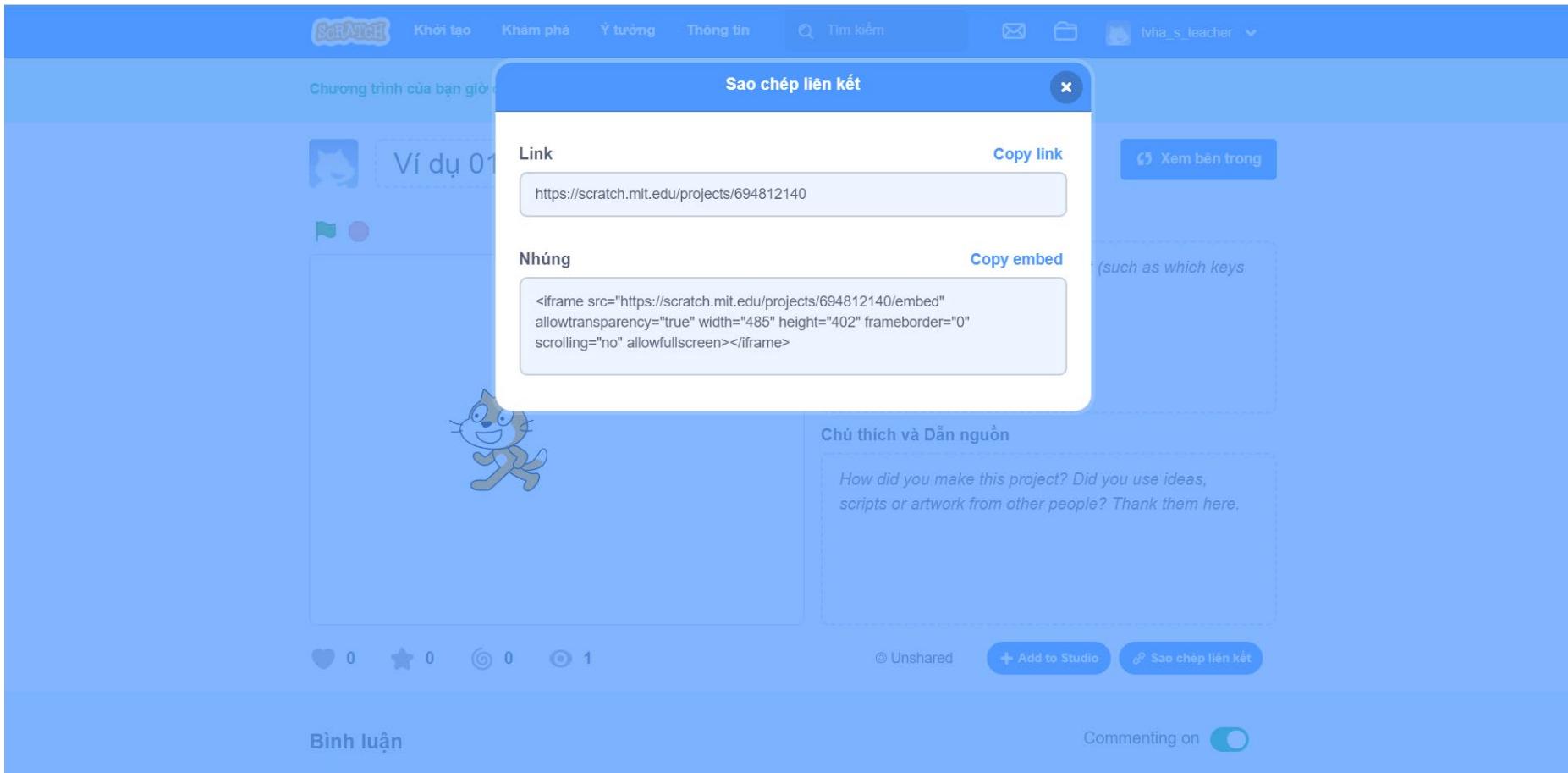
# 6. Lưu một dự án (chia sẻ dự án)



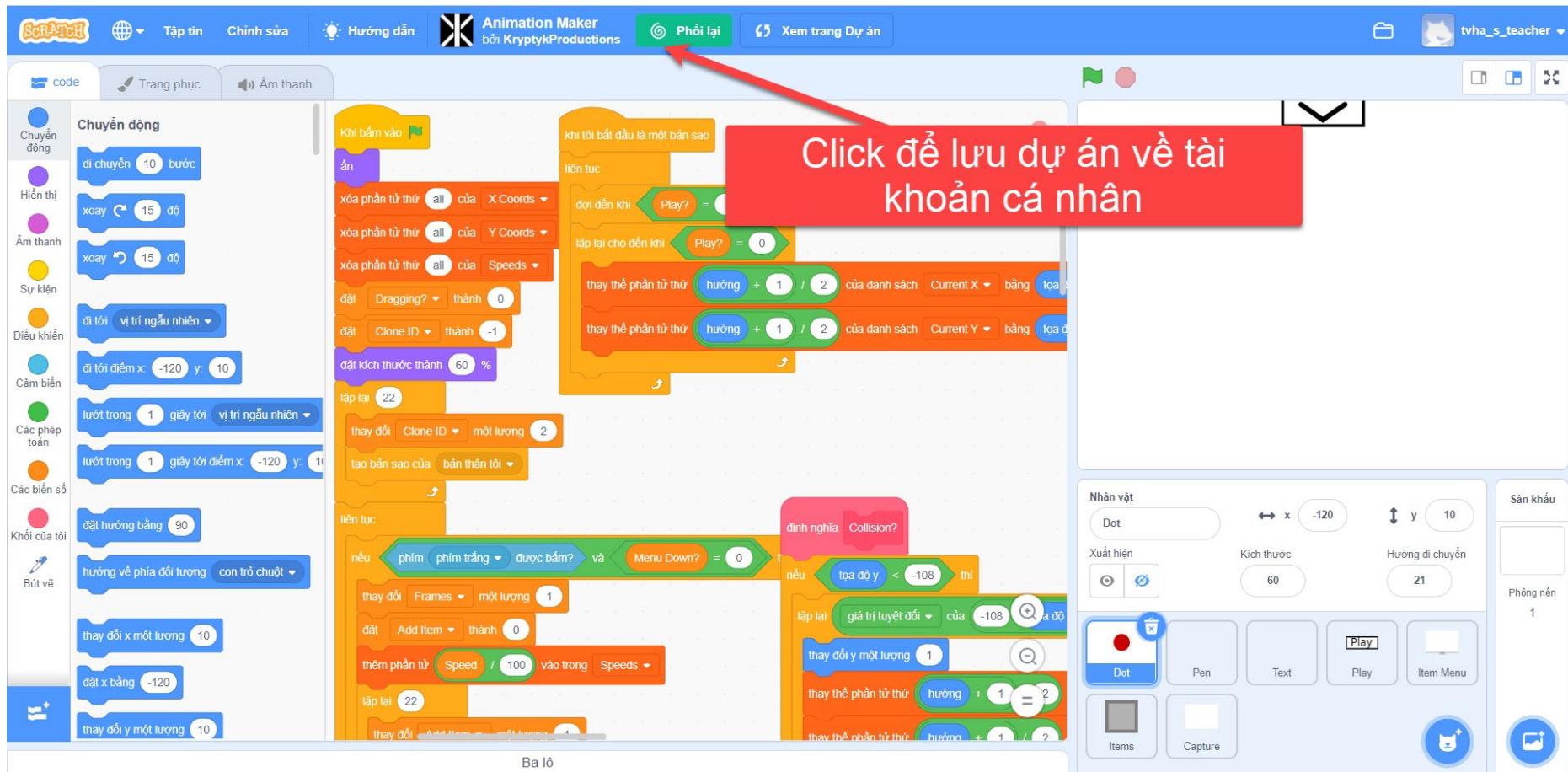
# 6. Lưu một dự án (Chia sẻ dự án)



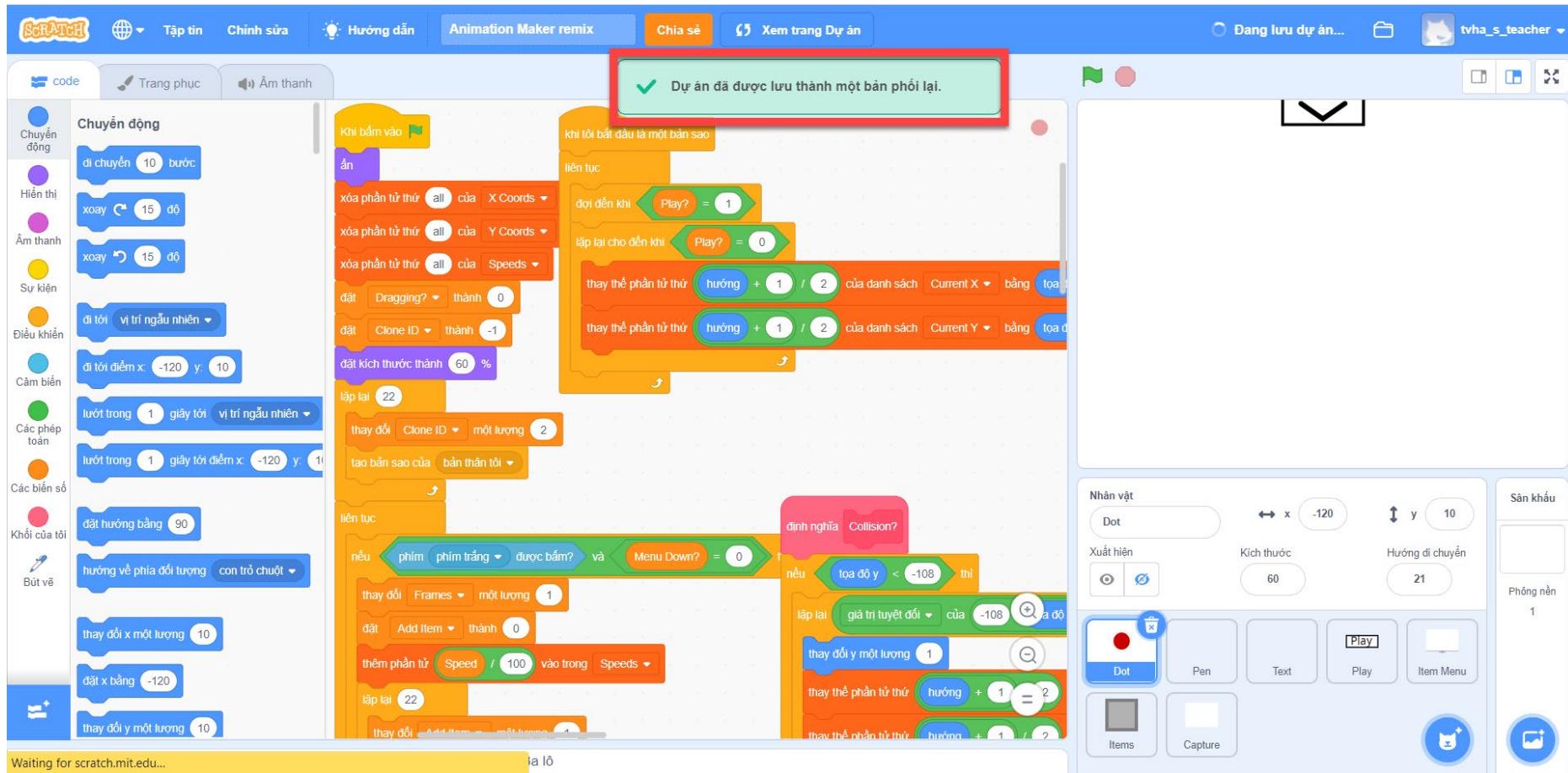
# 6. Lưu một dự án



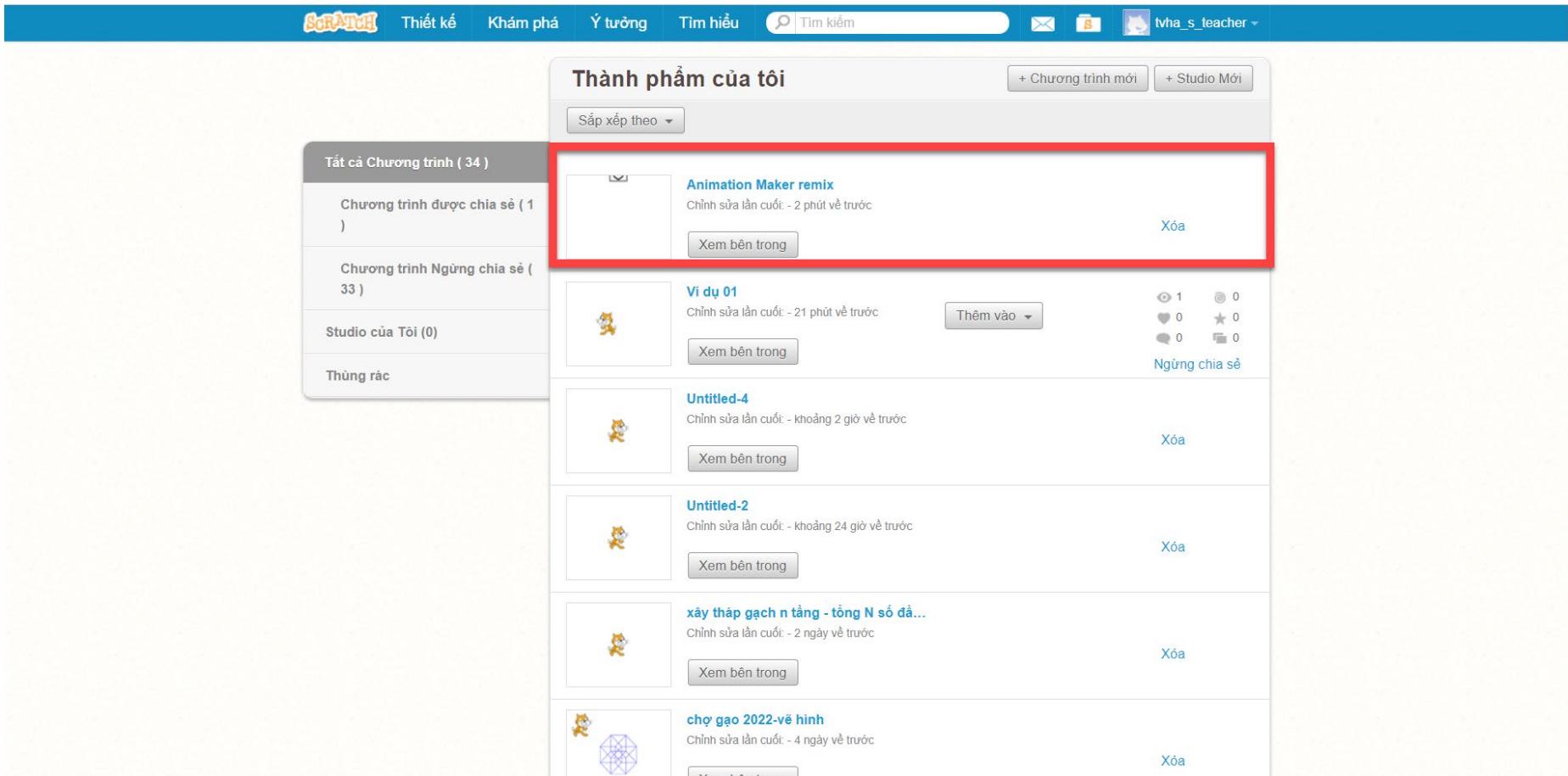
# 6. Lưu một dự án (Phối lại/remix)



# 6. Lưu một dự án (Phối lại/remix)



# 6. Lưu một dự án (Phối lại/remix)



# Bài tập

- Hoàn thành tất cả nội dung của bài học
- Cài đặt ứng dụng Scratch để có thể chạy offline

# Bài tập

- Khám phá các bài thực thành trong phần Hướng dẫn

