

Bài 30

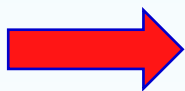
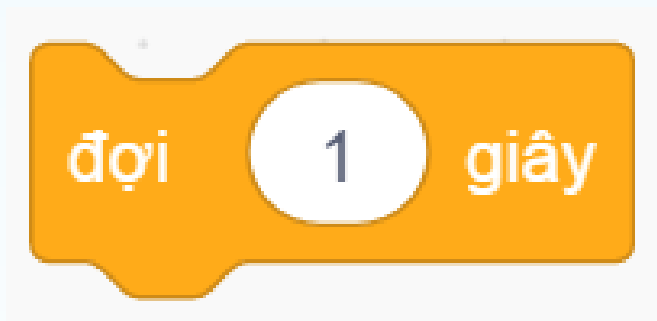
LỆNH ẨN, HIỆN – LỆNH ĐỢI



Em hãy quan sát chương
trình sau đây và cho
nhận xét?



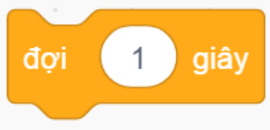
1 LỆNH ĐỢI



Lệnh này có ý nghĩa dừng chương trình lại 1 giây trước khi thực hiện lệnh tiếp theo.

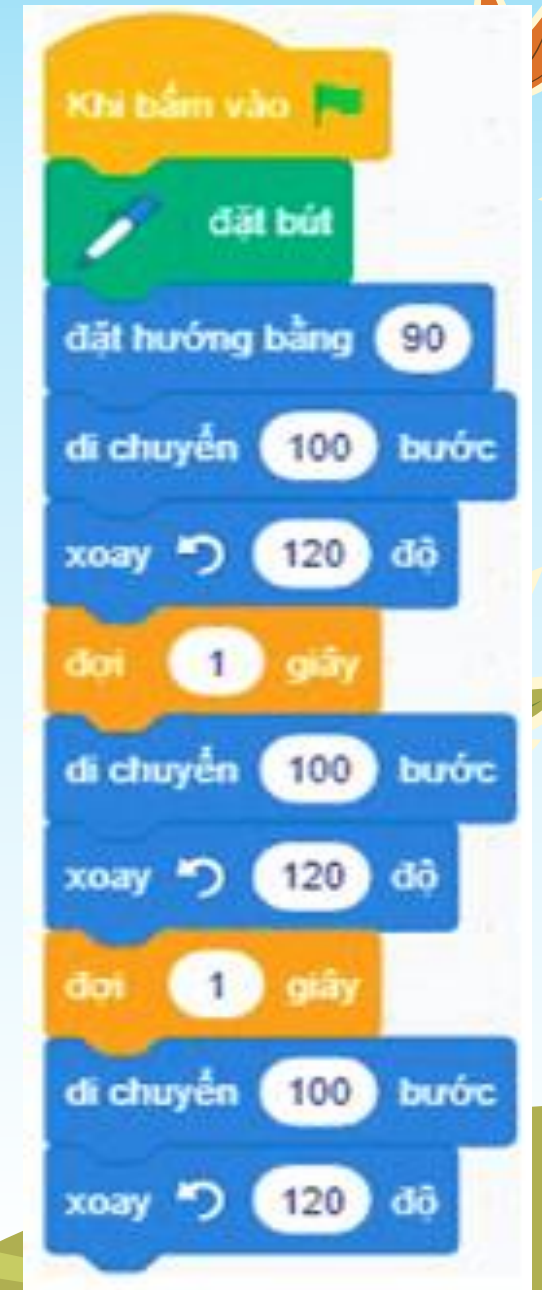
1 LỆNH ĐỢI

❖ Em cùng bạn thực hiện

- Mở tệp **Ve-Hình-TamGiac** (Hình 30.1);
- Thêm lệnh  vào chương trình như hình 30.2;
- Chạy chương trình và quan sát sự thay đổi khi thêm lệnh đợi;
- Thêm vào một số lệnh  để nhìn rõ hơn quá trình bạn mèo vẽ hình.

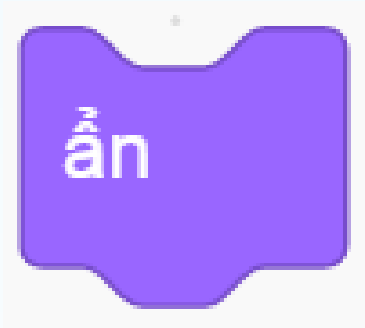


Hình 30.1



Hình 30.2

2 LỆNH ẨN – HIỆN



Lệnh này có ý nghĩa điều khiển nhân vật **ẩn** trên sân khấu.



Lệnh này có ý nghĩa điều khiển nhân vật **hiện** trên sân khấu.

2 LỆNH ẨN – HIỆN

❖ Em cùng bạn thực hiện

- Thêm vào chương trình **Ve-Hình-TamGiac** lệnh  (Hình 30.3);
- Chạy chương trình và quan sát kết quả trên sân khấu.



▲ Hình 30.3. Chương trình thêm lệnh ẩn

3 NHÂN BẢN KHỐI LỆNH

Công việc	Dùng lệnh	Chương trình
Tại A: – Hướng về B – Di chuyển đến B	đặt hướng bằng 90 di chuyển 100 bước	
Tại B: – Hướng về C – Di chuyển đến C	xoay 90 độ di chuyển 100 bước	
Tại C: – Hướng về D – Di chuyển đến D	xoay 90 độ di chuyển 100 bước	
Tại D: – Hướng về A – Di chuyển đến A – Trở về tư thế ban đầu	xoay 90 độ di chuyển 100 bước xoay 90 độ	

HĐN

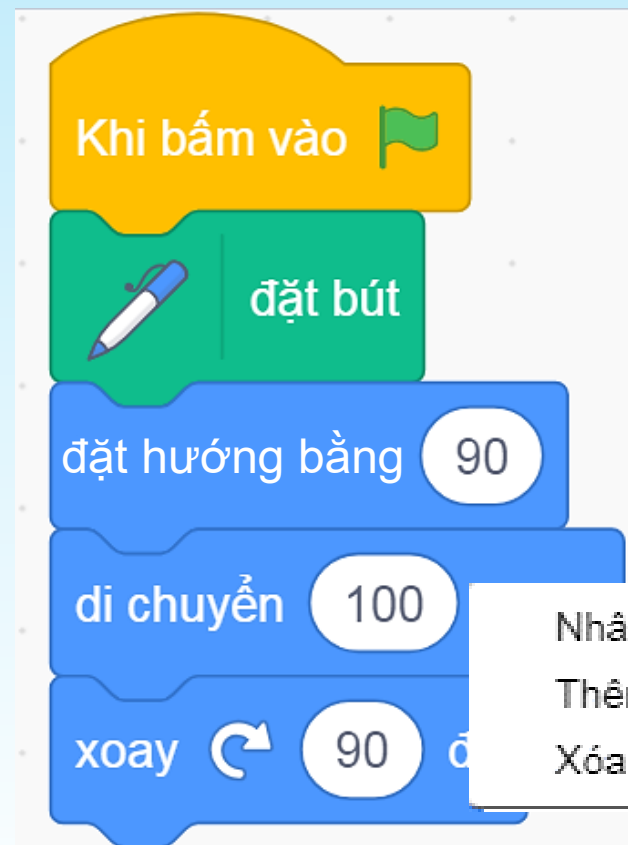
❖ Em hãy cùng bạn tạo chương trình vẽ hình vuông như bảng bên.



3 NHÂN BẢN KHỐI LỆNH

❖ Em cùng bạn thực hiện:

- Tạo khối lệnh như hình 29.2A;
- Nháy chuột phải vào đầu khối lệnh cần nhân bản;
- Nháy chuột chọn **Nhân bản** để thêm một khối lệnh;
- Di chuyển khối lệnh đến vị trí mới, nháy chuột để ghép vào khối lệnh đã có;
- Tiếp tục thao tác nhân bản để hoàn thành chương trình **Ve-Hình-Vuong**.



Hình 29.2A

LUYỆN TẬP

❖ Hãy ghép các **Lệnh** với **Nhóm lệnh** và **Ý nghĩa** của lệnh tương ứng.

Lệnh	Nhóm lệnh	Ý nghĩa
1. 	 A. Điều khiển	a. Dừng chương trình lại 1 giây trước khi thực hiện lệnh tiếp theo.
2. 	 B. Hiển thị	b. Làm mất (ẩn) nhân vật trên sân khấu.
3. 	 C. Chuyển động	c. Làm xuất hiện (hiện) nhân vật trên sân khấu.

ĐÁP ÁN:
1 - B - b
2 - B - c
3 - A - a

VẬN DỤNG

❖ Em cùng bạn thực hiện:

- Khi nháy chuột vào  thì mèo Scratch thực hiện: Nói “Xin chào! Bây giờ tôi sẽ thể hiện tài năng vẽ hình của mình!”; Vẽ hình vuông có cạnh 150 (vẽ chậm để quan sát được quá trình vẽ);
- Khi gõ phím **A** thì mèo ẩn khỏi sân khấu; Khi gõ phím **H** thì mèo xuất hiện trên sân khấu; Khi gõ phím **X** thì xóa hình đã vẽ trên sân khấu;
- Lưu tệp với tên **Ve - HìnhVuong - 2** vào thư mục của em;
- Chạy chương trình.



GHI NHỚ

- Lệnh  dừng chương trình lại 1 giây.
- Lệnh  ẩn nhân vật khỏi sân khấu.
- Lệnh  hiển thị nhân vật trên sân khấu.



**TẠM BIỆT CÁC
EM HỌC SINH!**

