

Bài 31

TẠO CHƯƠNG TRÌNH CHO NHIỀU NHÂN VẬT



Em hãy quan sát chương
trình sau đây và cho biết
có bao nhiêu nhân vật
trên sân khấu?



1 CÂU CHUYỆN VÀ KỊCH BẢN



Câu chuyện

Ở một vùng biển nước trong vắt, nhìn rõ những cây san hô, rong biển và cả ánh nắng chiếu xuống đáy biển, có hai bạn cá 🐠 và sứa 🪼 nói chuyện với nhau về cuộc sống của chúng ở nơi đây.

Em cùng bạn hãy xây dựng kịch bản cho câu chuyện về cuộc sống tuyệt vời ở nơi này của hai bạn cá và sứa.





1

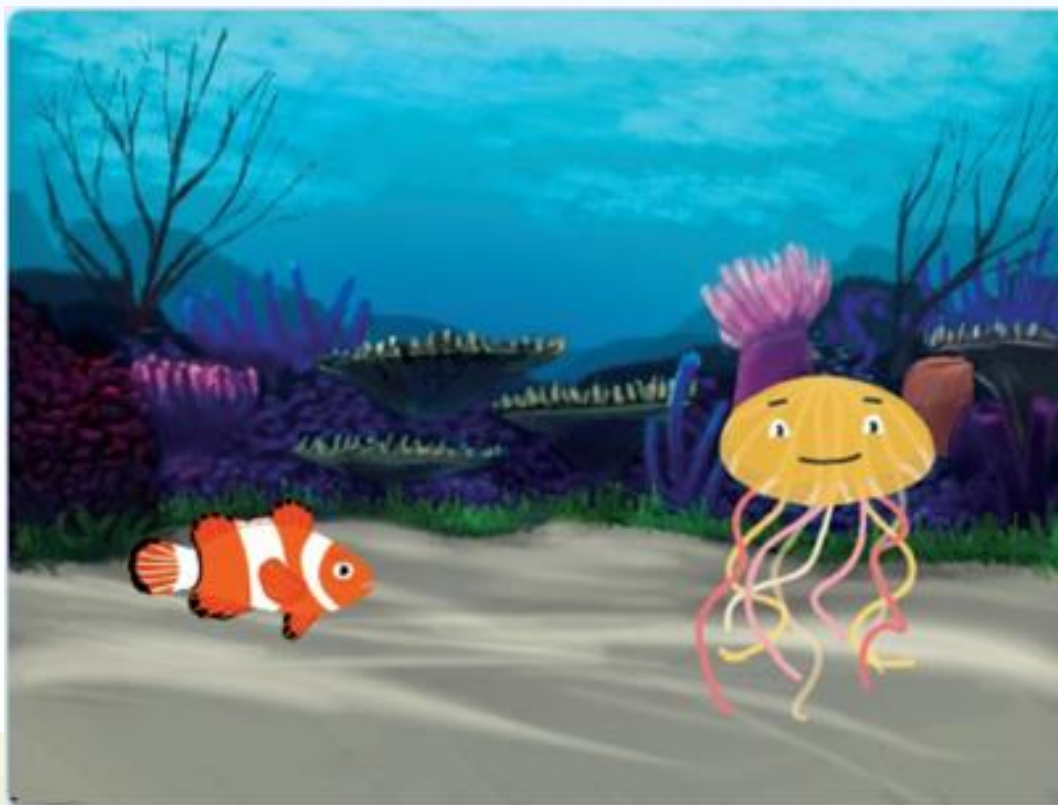
CÂU CHUYỆN VÀ KỊCH BẢN

Kịch bản gợi ý:

- (1) **Fish:** Chào bạn! Bạn khỏe không?
- (2) **Jellyfish:** Chào bạn! Mình vẫn khỏe.
- (3) **Fish:** Cuộc sống của bạn thế nào?
- (4) **Jellyfish:** Cuộc sống nơi đây thật tuyệt, môi trường trong sạch.
- (5) **Fish:** Nơi đây con người rất thân thiện và có ý thức bảo vệ môi trường.
- (6) **Jellyfish:** Chúng mình cùng bảo vệ môi trường mãi sạch đẹp nhé!

KỊCH BẢN GỢI Ý

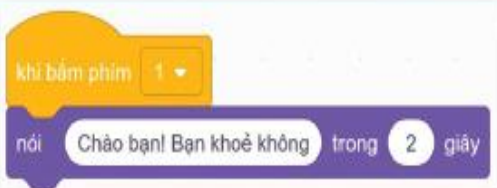
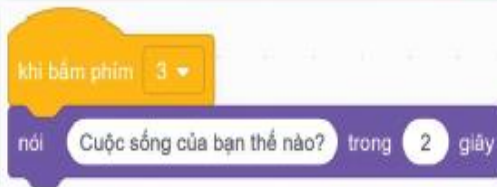
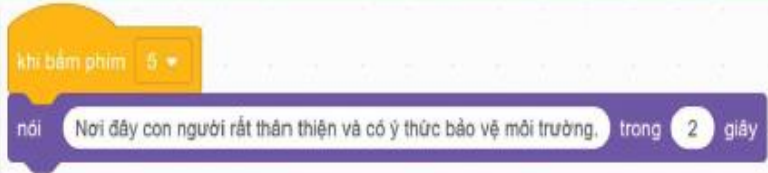
- ❖ Chọn Phong nền, nhân vật phù hợp



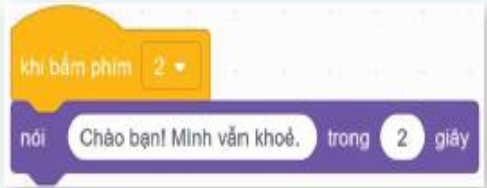
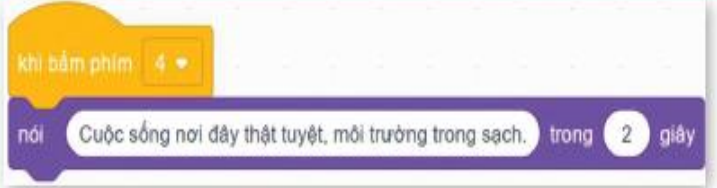
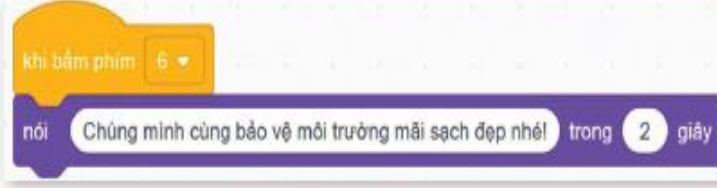
KỊCH BẢN GỢI Ý

- ❖ Chọn Phong nền, nhân vật phù hợp
- ❖ Để hai bạn nói đúng thứ tự các lời thoại của câu chuyện, chương trình cần được điều khiển bằng bàn phím.

▼ Bảng 31.1. Điều khiển nhân vật Fish

Công việc	Lệnh
Khi gõ phím 1 Nói lời thoại (1)	
Khi gõ phím 3 Nói lời thoại (3)	
Khi gõ phím 5 Nói lời thoại (5)	

▼ Bảng 31.2. Điều khiển nhân vật JellyFish

Công việc	Lệnh
Khi gõ phím 2 Nói lời thoại (2)	
Khi gõ phím 4 Nói lời thoại (4)	
Khi gõ phím 6 Nói lời thoại (6)	

2 TẠO CHƯƠNG TRÌNH

- Nháy chuột chọn nhân vật **Fish** (Hình 31.2);
- Tạo chương trình cho nhân vật **Fish** (gồm các khối lệnh như trong bảng 31.1);



▲ Hình 31.2

- Nháy chuột chọn nhân vật **JellyFish** (Hình 31.3);
- Tạo chương trình cho nhân vật **JellyFish** (gồm các khối lệnh như trong bảng 31.2);
- Lưu tệp vào thư mục của em với tên:
Chuyen-ca-va-sua.



▲ Hình 31.3

3 CHẠY CHƯƠNG TRÌNH

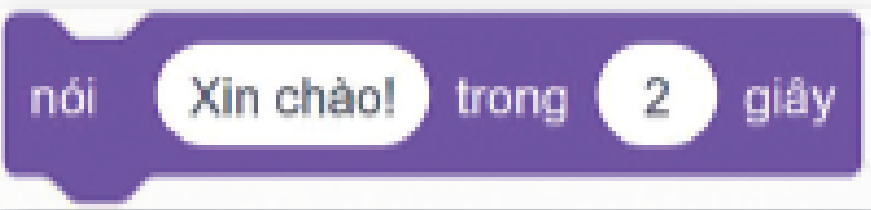
❖ Em hãy cùng bạn thực hiện:

- Nhấn vào hình lá cờ để chạy chương trình
- Lần lượt gõ các phím số: 1, 2, 3, 4, 5, 6; quan sát câu chuyện của hai bạn cá và sứa.
- Thay đổi tham số thời gian trong các lệnh để thời gian hiển thị các lời thoại được hợp lí.



LUYỆN TẬP

1. Hãy ghép các **Lệnh** với **Nhiệm vụ** của lệnh trong chương trình.

Lệnh	Tạo lệnh
1. 	a. Hiển thị lời thoại.
2. 	b. Điều khiển thứ tự các lời thoại.

The diagram shows two columns. The left column, titled 'Lệnh', contains two Scratch blocks. The first block is yellow and says 'khi bấm phím' (when a key is pressed) followed by 'phím trắng' (spacebar). The second block is purple and says 'nói' (say) followed by 'Xin chào!' (Hello!) and 'trong 2 giây' (for 2 seconds). The right column, titled 'Tạo lệnh' (Create command), contains two options: 'a. Hiển thị lời thoại.' (Display speech bubble) and 'b. Điều khiển thứ tự các lời thoại.' (Control the order of speech bubbles). A red 'X' is drawn across the table, indicating that the blocks do not match the tasks.

2. Khi tạo chương trình có nhiều nhân vật em cần lưu ý điều gì?

VẬN DỤNG

❖ Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

Xây dựng kịch bản và tạo chương trình thể hiện kịch bản về câu chuyện của hai bạn chó và mèo chung sống vui vẻ trong một căn nhà.



GHI NHỚ

Khi tạo chương trình có nhiều nhân vật phải nháy chuột chọn nhân vật trước khi tạo chương trình cho nhân vật đó.



**TẠM BIỆT CÁC
EM HỌC SINH!**

