



SCRATCH

**Xin chào các
em đến với bài
học hôm nay**

TÌNH HUỐNG

Chào Tâm

Chào An



TÌNH HUỐNG

Hôm nay có tiết tin học rồi! Tớ rất muốn lập một chương trình Scratch theo ý tưởng của mình

Tớ cũng thế! Nhưng không biết sẽ phải bắt đầu như thế nào?



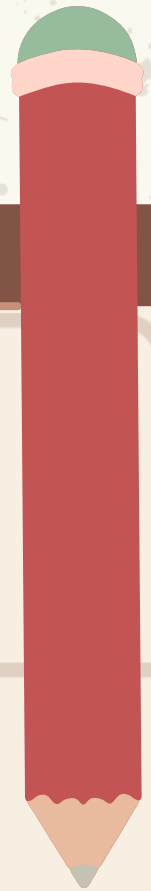


Theo em ai bạn cần làm gì và phải thực hiện những bước cơ bản nào để lập được chương trình thể hiện đúng yêu cầu hay ý tưởng?”



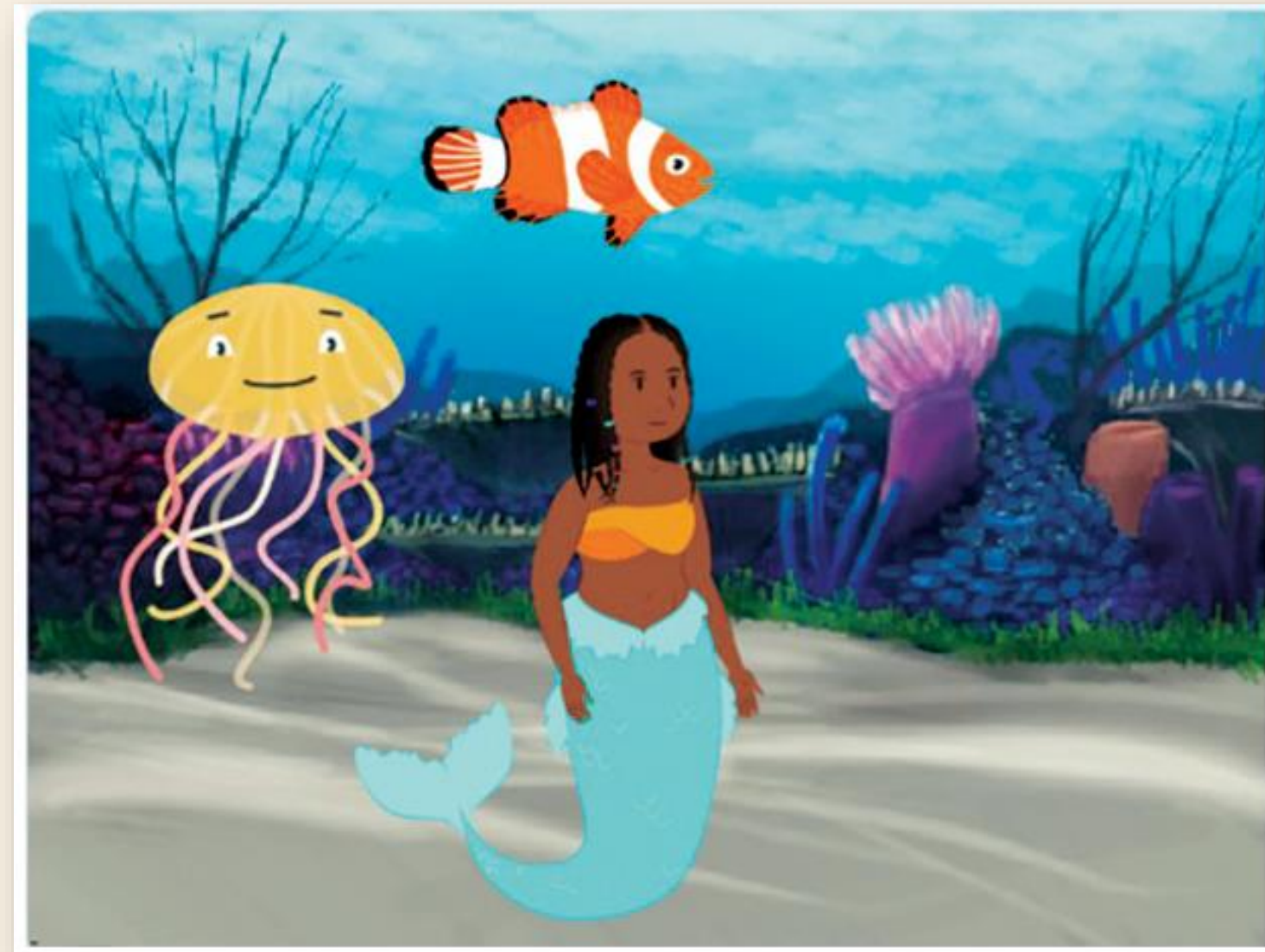
BÀI 31

KỊCH BẢN CHƯƠNG TRÌNH CHẠY THỬ CHƯƠNG TRÌNH



Ý tưởng

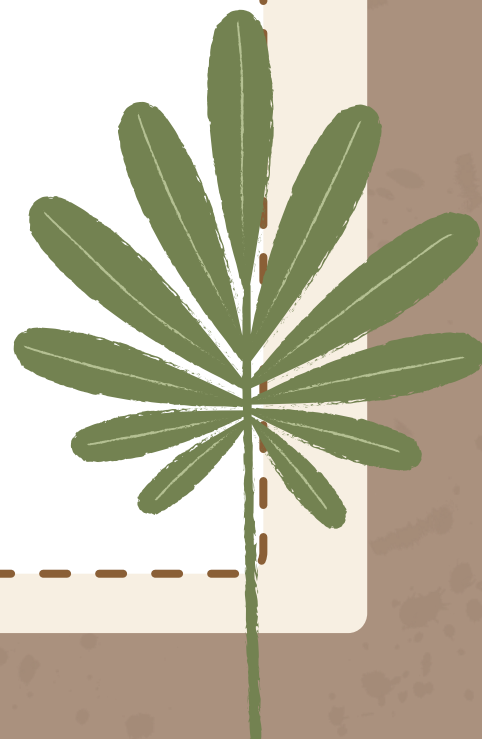
- Ở một vùng biển nước trong, nhìn rõ những cây san hô, rong biển; có cá, sứa và nàng tiên cá cùng nhau bơi lội.
- Nếu sứa cách xa cá thì nó gọi “Bạn cá ơi” và đợi cá đến, nếu không thì nó bơi tự do.
- Nếu cá nghe sứa gọi thì quay lại và nói “Tôi đây” rồi bơi đến với sứa, nếu không thì bơi theo nàng tiên cá.



1. Xây dựng kịch bản

❖ Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- a. Cho biết, theo ý tưởng bối cảnh của chương trình là gì, chương trình có những nhân vật nào?
- b. Mô tả bối cảnh và hành động của mỗi nhân vật.





So sánh câu trả lời của nhóm em với kết quả sau:

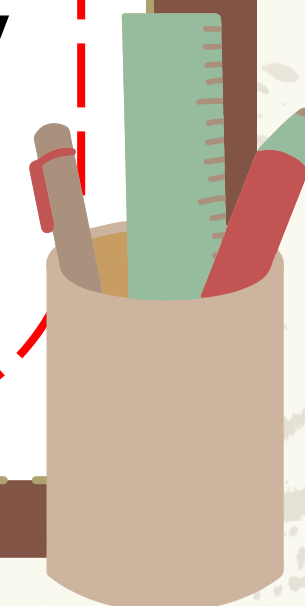
Bối cảnh: Vùng biển nước trong, có cá, sứa và nàng tiên cá cùng nhau bơi lội.

Hoạt động của mỗi nhân vật:

(1) Jellyfish: Khi bơi, nếu khoảng cách tới Fish lớn hơn 300 thì gọi “Bạn Fish ơ” trong 2 giây và đợi bạn đến trong 3 giây, nếu không thì bơi tự do.

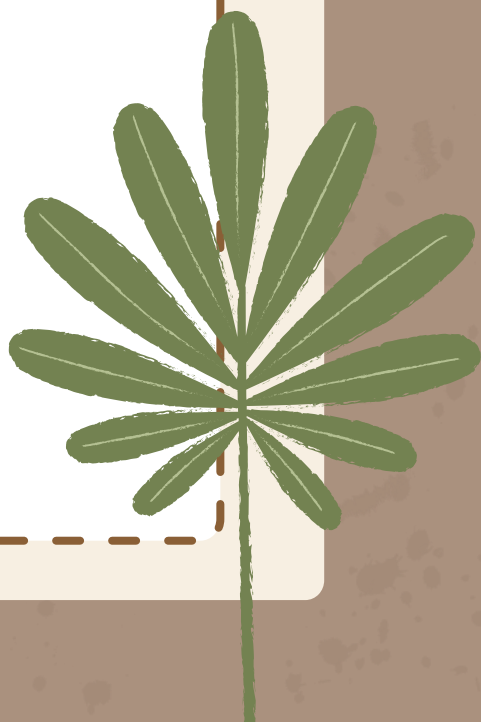
(2) Fish: Khi bơi, nếu Jellyfish gọi thì quay lại và nói: “Tôi đây” trong 1 giây rồi bơi đến đó và dừng lại 3 giây; nếu không thì bơi theo Mermaid.

(3) Mermaid: Bơi tự do.



1. Xây dựng kịch bản

- ✓ Mô tả chương trình được gọi là kịch bản chương trình.
- ✓ Kịch bản chương trình cho biết bối cảnh (sân khấu) là gì, có những nhân vật nào với những hành động gì.
- ✓ Nhờ có kịch bản, em có thể tạo được chương trình đúng yêu cầu hay ý tưởng đặt ra.



2. Lập chương trình

a. Hãy lập chương trình theo yêu cầu kịch bản sau:

Bối cảnh: Vùng biển nước trong, có cá, sứa và nàng tiên cá cùng nhau bơi lội.

Hoạt động của mỗi nhân vật:

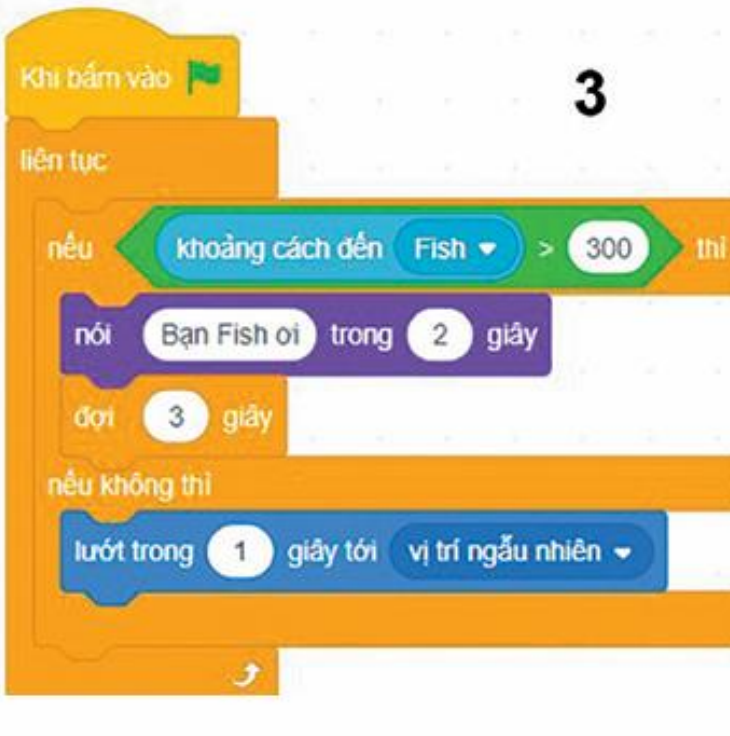
(1) Jellyfish: Khi bơi, nếu khoảng cách tới Fish lớn hơn 300 thì gọi “Bạn Fish ơ” trong 2 giây và đợi bạn đến trong 3 giây, nếu không thì bơi tự do.

(2) Fish: Khi bơi, nếu Jellyfish gọi thì quay lại và nói: “Tôi đây” trong 1 giây rồi bơi đến đó và dừng lại 3 giây; nếu không thì bơi theo Mermaid.

(3) Mermaid: Bơi tự do.



b. Ghép nhân vật với chương trình thực hiện kịch bản ở trên.

A 	1 	2 
B 	3 	
C 		

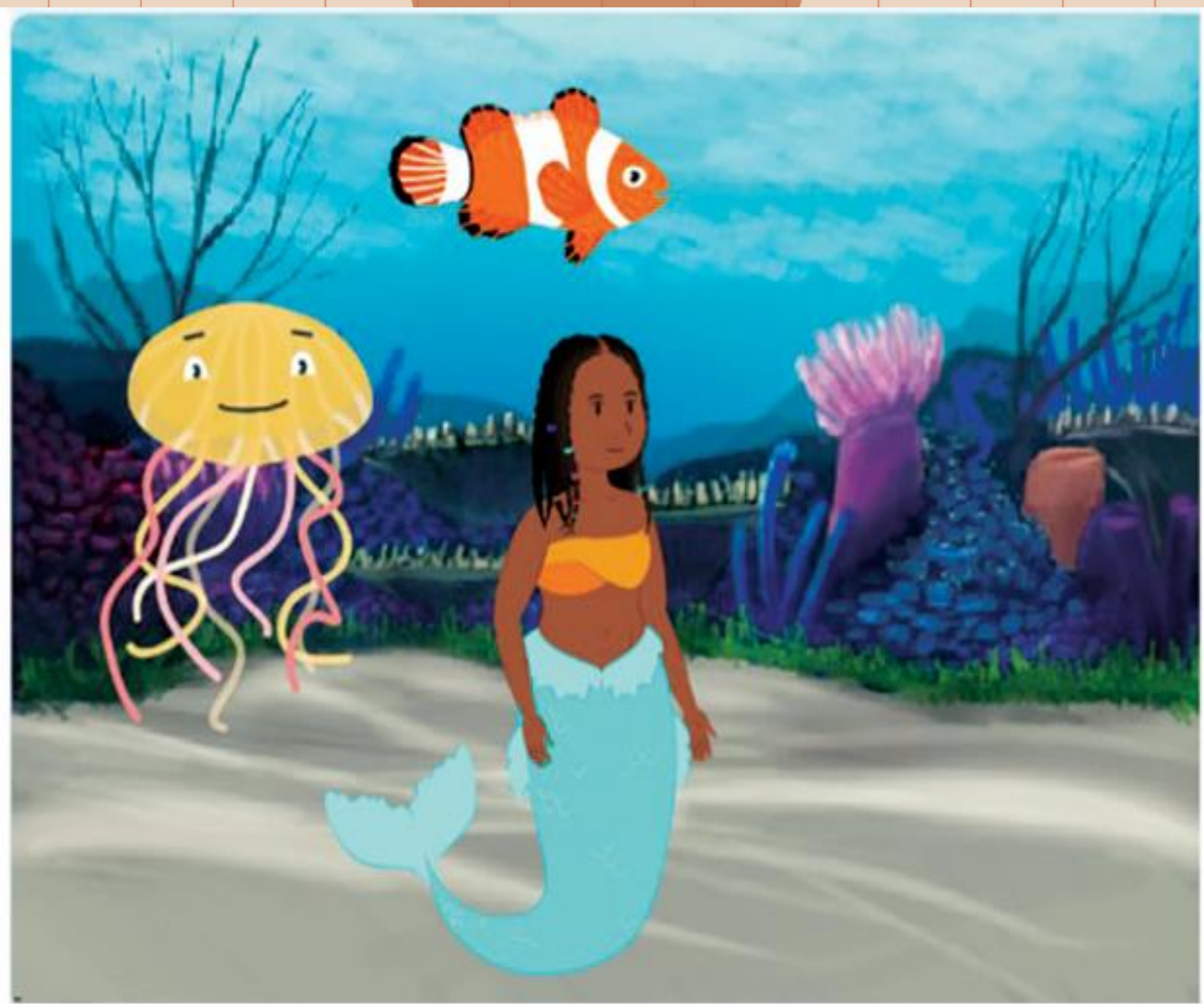
ĐÁP ÁN: A – 3; B – 1; C - 2

3. Chạy thử chương trình

Các em hãy chạy thử chương trình và cho biết:

- a. Chương trình đã chạy đúng với yêu cầu của tình huống đã nêu chưa?
- b. Khi chạy có lỗi gì không? Nếu có thì sửa lỗi.





Hãy thảo luận và cho biết:

- a. Có thể cải tiến chương trình cho hay hơn được không?
- b. Nếu có, em hãy cùng các bạn nêu những cải tiến.

LUYỆN TẬP

CẢM ƠN CÁC BẠN ĐÃ GIÚP MÌNH TÌM
ĐƯỢC CÁC LOẠI HẠT GIỐNG NHÉ!

Ấm vào chậu để ra câu hỏi.
Ấm vào số để ra loại hạt giống
Ấm mũi tên để chuyển nội dung

HẠT GIỐNG DIỆU KÌ



Kịch bản là bản mô tả chương trình, nó cho biết trong chương trình có những nhân vật nào, hoạt động của chúng ra sao.

ĐÚNG hay SAI?



ĐÚNG



Không cần xây dựng kịch bản
chương trình.

ĐÚNG hay SAI?

SAI



Xây dựng kịch bản càng cụ thể, chi tiết thì việc tạo chương trình càng dễ dàng, thuận lợi.

ĐÚNG hay SAI?



ĐÚNG



Chạy thử chương trình là để kiểm tra xem chương trình đã chạy đúng với yêu cầu chưa.

ĐÚNG hay SAI?

ĐÚNG



Chạy thử chương trình là để kiểm tra
xem khi chạy chương trình có xuất hiện
lỗi gì không? Sửa các lỗi đó (nếu có).

ĐÚNG hay SAI?



ĐÚNG



Chạy thử chương trình là để xem có
thể cải tiến chương trình không.

ĐÚNG hay SAI?



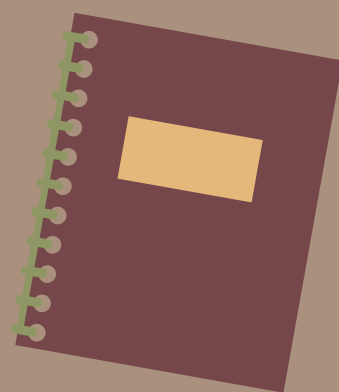
ĐÚNG



Vận dụng

❖ Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- Thêm chương trình liên tục thực hiện lệnh  vào vùng lập trình cho sửa.
- Chạy chương trình.
- Lưu tệp với tên **Hoat-canh** vào thư mục của em.



Ghi nhớ

- Kịch bản chương trình cho biết bối cảnh (sân khấu), nhân vật và hoạt động của từng nhân vật trên sân khấu.
- Chạy thử chương trình để kiểm tra và sửa lỗi (nếu có).

**Cảm ơn các con đã
lắng nghe!**

