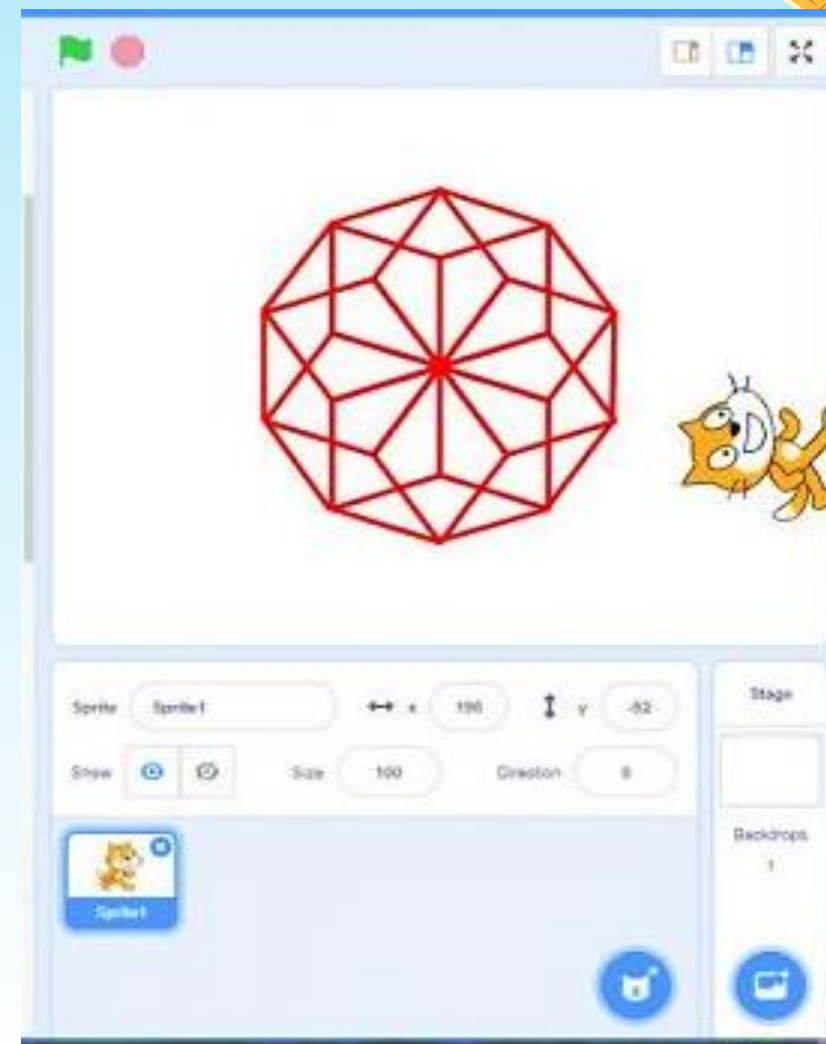
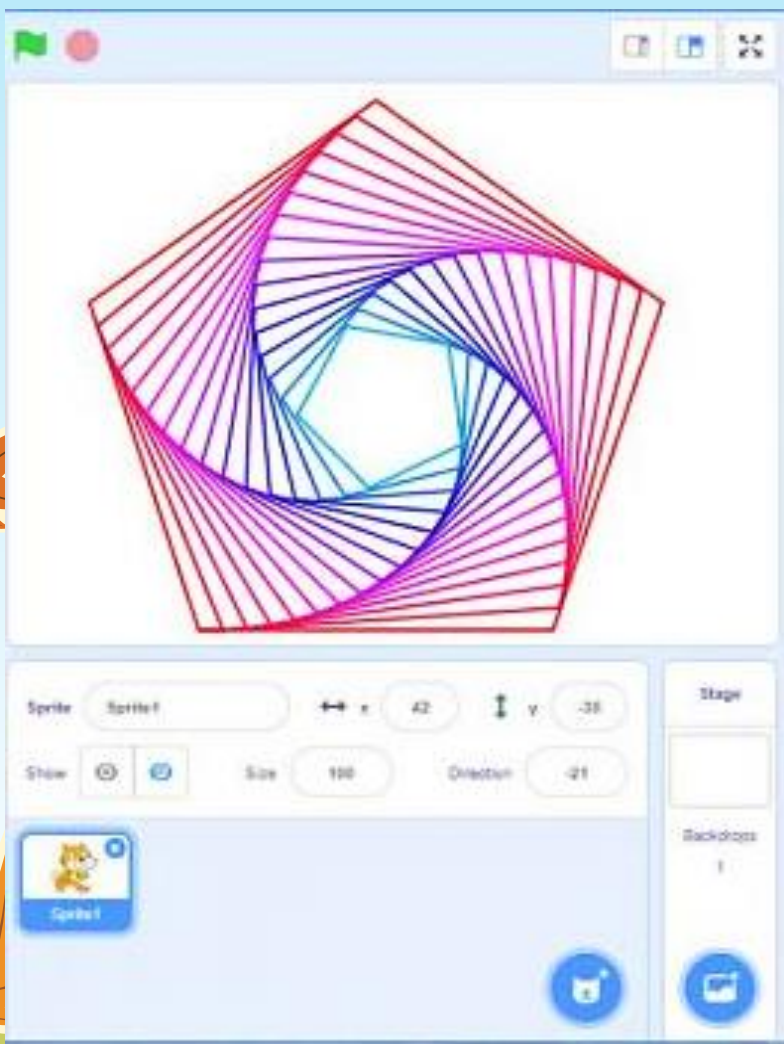


# Bài 28

## NHÓM LỆNH BÚT VẼ



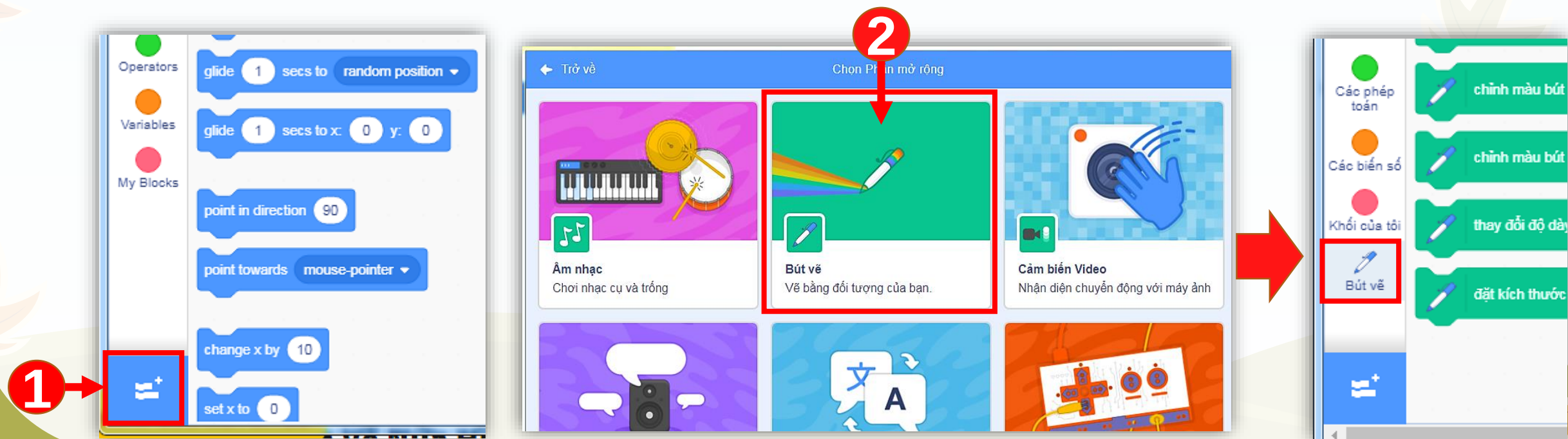


# 1 NHÓM LỆNH BÚT VẼ

❖ Để thêm nhóm lệnh bút vẽ ta thực hiện:

[1] Nháy chuột vào lệnh  ở vùng các nhóm lệnh. Cửa sổ **Chọn Phần mở rộng** xuất hiện;

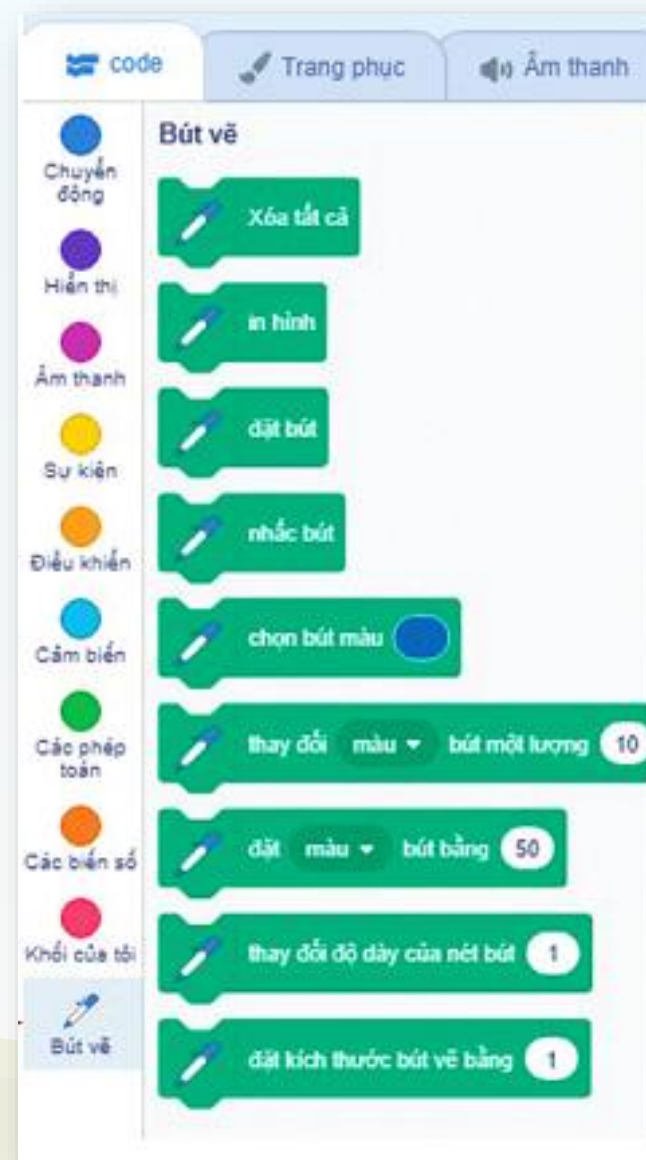
[2] Nháy chuột chọn nhóm lệnh **Bút vẽ**.



# 1 NHÓM LỆNH BÚT VẼ

## Hoạt động nhóm

- ❖ Em cùng bạn thảo luận và thực hiện: Quan sát các lệnh trong nhóm **Bút vẽ**, dự đoán ý nghĩa của một số lệnh.



## 2 SỬ DỤNG NHÓM LỆNH BÚT VẼ

❖ Em cùng bạn thực hiện:



- Mở tệp **DieuKhien-BanPhim1**;
- Thêm vào ba khối lệnh như hình 28.2.
- Lưu tệp vào thư mục của em với tên **Lenh-But-Ve**.



## 2 SỬ DỤNG NHÓM LỆNH BÚT VẼ

### ❖ Em cùng bạn thực hiện:

- Lần 1: Dùng phím mũi tên trên bàn phím điều khiển nhân vật di chuyển trên sân khấu.
- Lần 2: Gõ phím số **1**, dùng phím mũi tên trên bàn phím điều khiển nhân vật di chuyển trên sân khấu.
- Lần 3: Gõ phím số **0**, dùng phím mũi tên trên bàn phím điều khiển nhân vật di chuyển trên sân khấu.
- Quan sát và so sánh kết quả ba lần chạy chương trình. Hãy cho biết tại sao có sự khác nhau đó?
- Gõ phím **X** và quan sát kết quả.



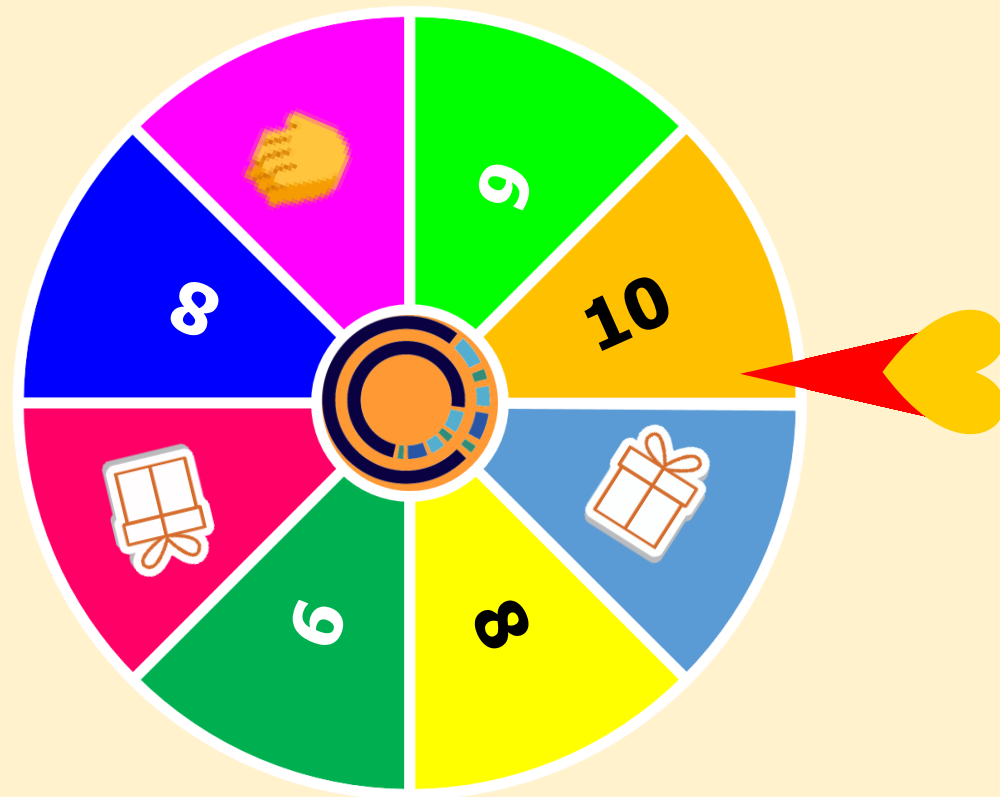
# LUYỆN TẬP

**VÒNG QUAY  
MAY MẮN**

**1**

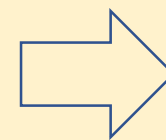
**2**

**3**



**STOP**

**QUAY**



Câu 1. Để mở cửa sổ **Chọn Phần mở rộng**, em chọn phương án nào dưới đây?

A. Nháy chuột vào



B. Nháy chuột vào



C. Nháy chuột vào



D. Nháy chuột vào



QUAY VỀ

Câu 2. Trong cửa sổ **Chọn Phần mở rộng**, để thêm nhóm **lệnh bút vẽ** em chọn phương án nào sau đây?

A. Nháy chuột vào



B. Nháy chuột vào



C. Nháy chuột vào



D. Nháy chuột vào



QUAY VỀ

### Câu 3. Ghép khối lệnh ở dòng trên với ý nghĩa của khối lệnh ở dòng dưới:



1. **Khi** bấm phím X **thì** xóa tất cả những gì đã vẽ.

2. **Khi** bấm phím số 1 **thì** nhân vật đặt bút (vẽ).

3. **Khi** bấm số 0 **thì** nhân vật nhấc bút (không vẽ).

QUAY VỀ

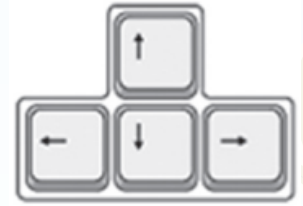
**Đáp án:**

**A - 2; B - 0; C - 1**

# VẬN DỤNG

## ❖ Em cùng bạn thực hiện:

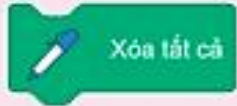
- Tạo chương trình điều khiển chú bọ rùa Beetle di chuyển trên sân khấu bằng các phím mũi tên
- Thêm vào chương trình các lệnh bút vẽ sao cho khi di chuyển Beetle để lại dấu vết trên đường đi.



# GHI NHỚ

Thêm nhóm lệnh vẽ:



Lệnh  **đặt bút**: đặt bút (vẽ) khi nhân vật di chuyển; lệnh  **nhấc bút**: nhấc bút (không vẽ) khi nhân vật di chuyển; lệnh  **Xóa tất cả**: xóa tất cả những gì đã vẽ trong vùng sân khấu.



**TẠM BIỆT CÁC  
EM HỌC SINH!**

