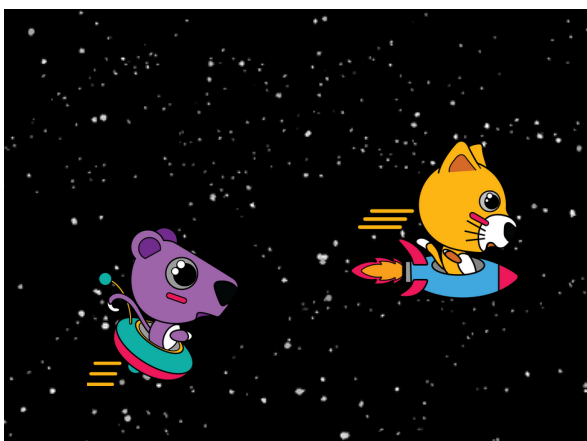


Hướng dẫn dự án: Mèo đuổi chuột trong vũ trụ

1. Mô tả trò chơi / Luật chơi
2. Trò chơi mẫu (Link đến Phiên bản cơ bản)
3. Hướng dẫn lập trình
 - 3.1 Phối lại dự án
 - 3.2 Lập trình các nhân vật Miu
 - 3.3 Lập trình nhân vật Tí
 - 3.4 Lập trình thắng thua cho hai nhân vật
 - 3.5 Lập trình sân khấu

1. Mô tả trò chơi



Hướng dẫn

- Nhấn phím space để bắt đầu
- Hãy dùng các phím mũi tên để điều khiển Miu di chuyển.
- Hãy dùng các phím A,W,S,D để điều khiển Chuột di chuyển
- Miu dành chiến thắng khi chạm vào đường vẽ của Tí và ngược lại

2. Trò chơi mẫu

Game cơ bản: https://bit.ly/3T_session3_coban

3. Hướng dẫn lập trình

3.1 Phối lại dự án

- **Bước 1:** Đăng nhập vào tài khoản Scratch
- **Bước 2:** Truy cập vào đường link https://bit.ly/3T_session3_cotmoc0
- **Bước 3:** Bạn sẽ thấy tên dự án là "Mèo đuổi chuột" và nút **Phối lại** ở bên cạnh. Bấm vào nút **Phối lại** để tạo được 1 phiên bản của riêng mình

[FA21] Mèo đuổi chuột - Cột mốc 0
by STEAMVNOfficial

Chỉ dẫn

Đây là cột mốc đầu tiên của Bài học số 4 - Mèo đuổi chuột.
Các em hãy nhấn nút Remix (Phối lại) để áp dụng cột mốc từ các thầy cô nhé!

Chú thích và Dẫn nguồn

Bản quyền chương trình thuộc về STEAM for Vietnam ©

Như vậy dự án đã được tạo mới. Bây giờ, bạn có thể lập trình trên phiên bản này.

3.2 Lập trình nhân vật Miu

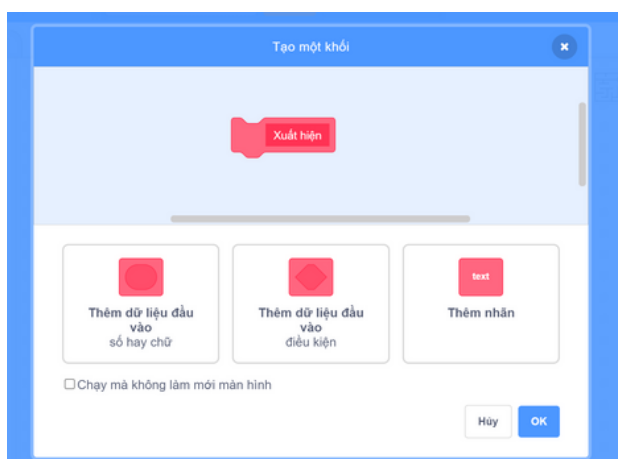
Chúng ta xác định được để lập trình nhân vật Miu, chúng ta sẽ cần lập trình 4 hành động. Đó là:

- Miu xuất hiện
- Miu tự động di chuyển
- Miu thay đổi hướng theo phím mũi tên
- Miu vẽ đường đi



a) Lập trình nhân vật Miu xuất hiện

Chúng ta cần cho nhân vật Miu xuất hiện với kích thước nhỏ ở góc dưới bên phải màn hình, và quay mặt về phía bên trái.



- **Bước 1:** Chọn nhân vật Miu. Vào nhóm lệnh "**Sự kiện**", chọn khối "**Khi bấm vào lá cờ**"
- **Bước 2:** Tạo khối lệnh xuất hiện:
 - Vào nhóm lệnh "**khối của tôi**" chọn "**tạo một khối**".
 - Gõ tên khối lệnh là "**Xuất hiện**" sau đó nhấn phím OK.
 - Nối khối lệnh "**Xuất hiện**" vào bên dưới khối "**Khi bấm vào lá cờ**"

- **Bước 3:** Hoàn thành phần định nghĩa cho khối "**Xuất hiện**"
 - Hiển thị toàn màn hình: Vào nhóm lệnh "**hiển thị**", chọn khối "**đặt kích thước thành %**". Kéo câu lệnh vào khối "**định nghĩa xuất hiện**" và đặt kích thước thành **25%**
 - Xuất hiện chính giữa màn hình: Vào nhóm lệnh "**chuyển động**", chọn khối "**đi tới điểm x... y...**". Nối câu lệnh vào ngay sau khối "**đặt kích thước thành %**". Đặt toạ độ **x=180, y=-120**
 - Để Miu quay mặt về phía bên trái, trong nhóm lệnh "**chuyển động**", chọn khối "**đặt hướng bằng**" và chọn hướng là **-90**
 - Để Miu chỉ có thể quay sang trái-phải (không bị xoay vòng tròn), trong nhóm lệnh "**chuyển động**", chọn khối "**đặt kiểu xoay**" và chọn kiểu xoay là "**trái-phải**"



Hình ảnh minh họa phần lập trình Miu xuất hiện

b) Lập trình nhân vật Miu tự động di chuyển

- **Bước 1:** Vào nhóm lệnh "**Điều khiển**", chọn khối "**Liên tục**". Nối khối "**Liên tục**" vào sau khối "**xuất hiện**"
- **Bước 2:** Tạo khối lệnh "**di chuyển**":
 - Vào nhóm lệnh "**khối của tôi**" chọn "**tạo một khối**".
 - Gõ tên khối lệnh là "**di chuyển**" sau đó nhấn phím OK.
- **Bước 3:** Sử dụng khối "**di chuyển**": Kéo khối lệnh "**di chuyển**" vào bên trong khối "**Liên tục**"
- **Bước 4:** Hoàn thành phần định nghĩa cho khối "**di chuyển**"
 - Vào nhóm lệnh "**di chuyển**", chọn khối "**di chuyển 10 bước**". Nối câu lệnh vào dưới khối "**định nghĩa di chuyển**" và đặt thành **di chuyển 5 bước**.
 - Để Miu bật lại khi chạm vào cạnh của sân khấu, trong nhóm lệnh "**chuyển động**" chọn "**bật lại nếu chạm cạnh**" và đặt nó vào bên dưới khối "**di chuyển 5 bước**"



Hình ảnh minh họa các bước làm để Miu tự động di chuyển

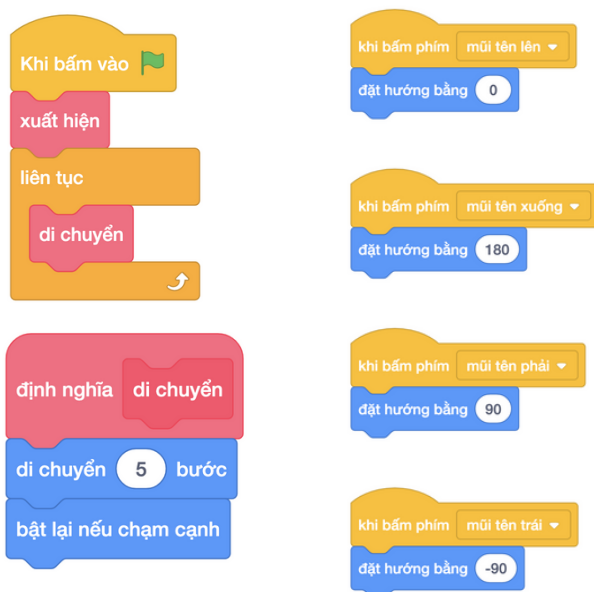
c) Lập trình nhân vật Miu thay đổi hướng

Chúng ta cần cho nhân vật Miu thay đổi hướng khi người chơi nhấn phím mũi tên.

- **Bước 1:** Vào nhóm lệnh "Sự kiện", chọn khối "khi bấm phím..." và đổi thành "khi bấm phím mũi tên lên"
- **Bước 2:** trong nhóm lệnh "chuyển động", chọn khối "đặt hướng bằng" và chọn hướng là 0. Di chuyển khối vào sau khối lệnh "khi bấm phím mũi tên lên"



- **Bước 3:** Thực hiện tương tự với các hướng còn lại



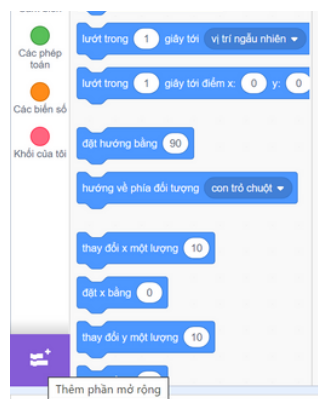
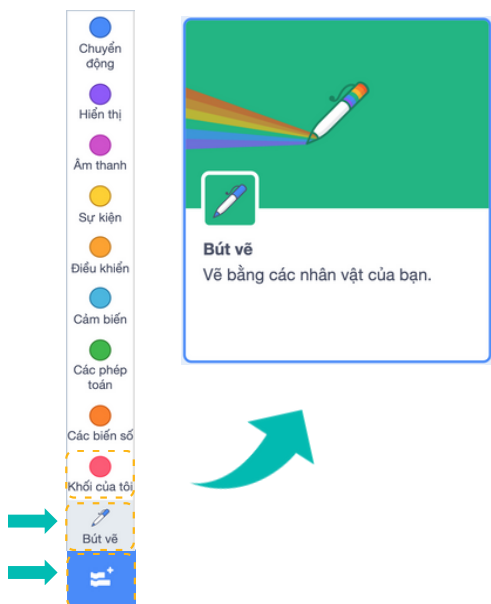
Kiểm tra kết quả!!!



Hình ảnh sau khi hoàn thành bước
c) lập trình nhân vật Miu thay đổi hướng

d) Lập trình nhân vật Miu vẽ

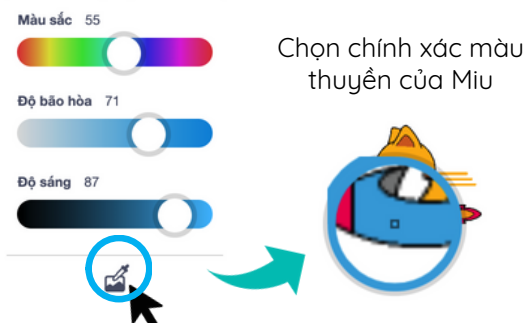
- **Bước 1:** Tại phía cuối khu vực thanh công cụ, bấm vào **thêm phần mở rộng**
- **Bước 2:** Sau khi vào phần mở rộng, chọn **Bút vẽ**. Lúc này bạn sẽ thấy biểu tượng bút vẽ hiện ra trên thanh công cụ



- **Bước 3:** Tạo khối lệnh để Miu vẽ:
 - Vào nhóm lệnh "**khối của tôi**" chọn "**tạo một khối**".
 - Gõ tên khối lệnh là "**thiết lập bút**" sau đó nhấn phím OK. Kéo khối lệnh "**thiết lập bút**" vào bên dưới khối "**xuất hiện**".

- **Bước 4:** Hoàn thành phần định nghĩa cho khối "**thiết lập bút**":

- Tại nhóm lệnh **bút vẽ**, chọn khối lệnh "**chọn bút màu...**" và di chuyển vào dưới khối "**định nghĩa thiết lập bút**"
- Chọn màu cho nét vẽ của Miu bằng cách bấm vào ô màu bên cạnh khối lệnh "**chọn bút màu...**" và giao diện như hình bên hiện ra.
- Chọn màu trùng với màu trên thuyền của Miu bằng cách bấm vào biểu tượng bức tranh ở cuối. Di chuyển con chuột đến Miu. Một chiếc kính lúp hiện ra và bạn hãy bấm đúng vào vị trí **thuyền của Miu** như hình bên.



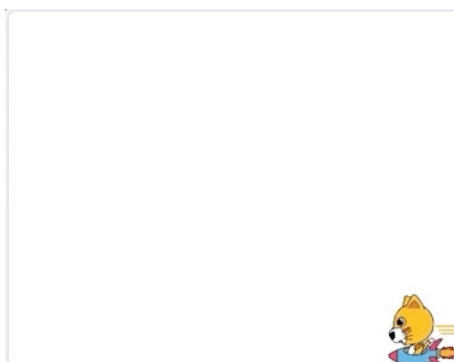
Như vậy bạn đã thiết lập được màu cho bút vẽ

- Đặt kích thước cho nét vẽ: Trong nhóm lệnh "**bút vẽ**" chọn khối lệnh "**đặt kích thước bút vẽ bằng...**" và nối vào bên dưới khối lệnh "**chọn bút màu**". Chọn "**kích thước bút vẽ là 5**".
- Để Miu vẽ chọn khối lệnh "**đặt bút**" và đặt vào bên dưới khối "**chọn kích thước bút vẽ bằng 5**"



Kiểm tra kết quả!!!

Sau khi hoàn thành cả 4 bước lập trình cho Miu, bạn có được kết quả như hình bên



3.3 Lập trình nhân vật Tí

Để lập trình nhân vật Tí, chúng ta sẽ cần bốn hành động. Đó là:

- Tí xuất hiện
- Tí tự động di chuyển
- Tí thay đổi hướng theo phím mũi tên
- Tí vẽ đường đi

Chúng ta thấy các hành động của nhân vật Tí đều giống của nhân vật Miu vì vậy ta có thể sử dụng chức năng nhân bản để có thể sử dụng lại các phần code của Miu thay vì phải code lại tất cả các bước.

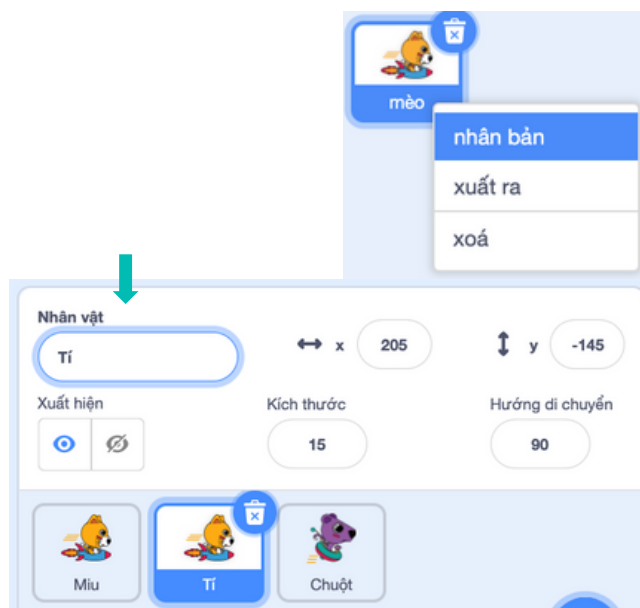
Lưu ý: Chức năng nhân bản trong Scratch sẽ cho phép chúng ta nhân bản cùng lúc hình ảnh nhân vật và code. Do đó, chúng ta sẽ nhân bản Miu để được hai nhân vật Miu sau đó sửa nhan vật Miu thứ hai thành Tí.

a) Tạo nhân vật Tí

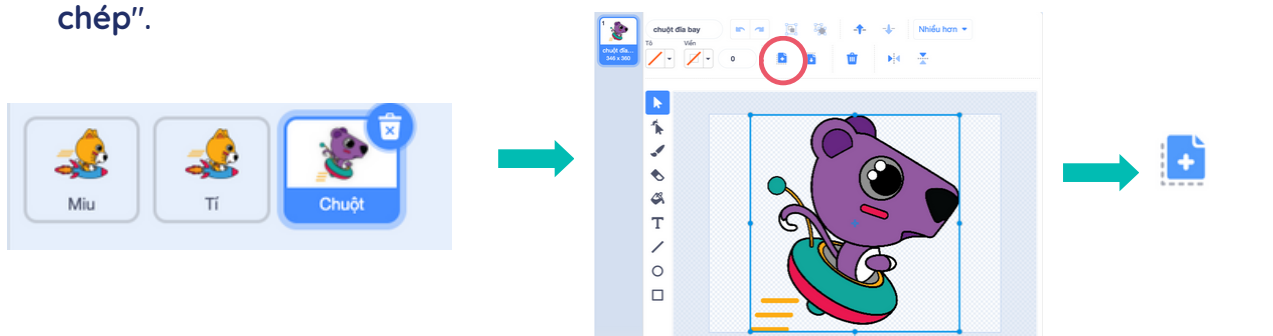
Chúng ta có thể nhân bản nhân vật Miu để có thể sử dụng lại toàn bộ phần code của nhân vật Miu cho nhân vật Tí.

- **Bước 1:** Bấm chuột phải vào nhân vật Miu, chọn **Nhân bản**. Hành động này giúp ta sao chép hình ảnh và code của nhân vật Miu
- **Bước 2:** Đổi tên nhân vật mới vừa tạo thành **Tí** tại vị trí **"Nhân vật"**

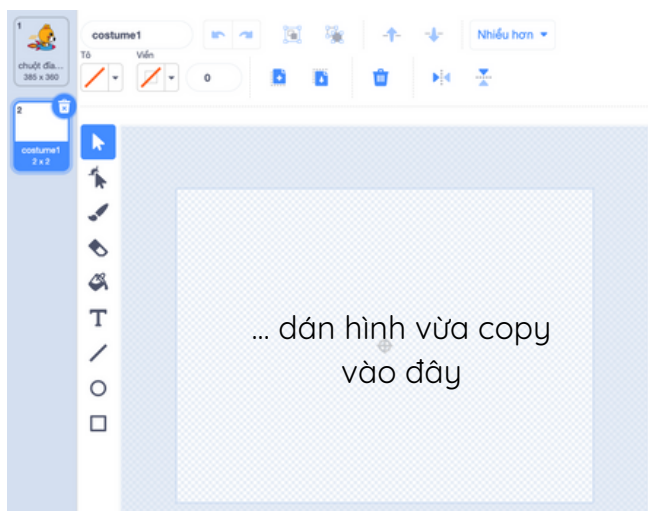
Sau hai bước, ta có được nhân vật Tí nhưng mang trang phục của nhân vật Miu. Vậy nên ta cần đổi trang phục cho Tí



- **Bước 3:** Sao chép trang phục của nhân vật **Chuột**: Chọn nhân vật **Chuột**, ấn vào cửa sổ **Trang phục** ở trang góc trên bên trái. Sau đó nhấn vào biểu tượng "sao chép".



- **Bước 4:** Sửa trang phục của nhân vật **Tí**: Chọn nhân vật **Tí**, ấn vào biểu tượng hình con mèo ở góc dưới bên trái màn hình. Chọn chức năng vẽ có biểu tượng **cây cọ "Vẽ"**.
- **Bước 5:** Dán trang phục nhân vật **Tí** vừa sao chép vào ô bên dưới



Bạn có thể sử dụng nút **Ctrl + V** hoặc nút dán



Như vậy chúng ta đã có nhân vật **Tí** mặc đúng trang phục của mình. Tiếp theo ta cần sửa code của nhân vật **Tí**. (Chúng ta cũng có thể xóa nhân vật **Chuột** bị thừa.)

Chúng ta nhận thấy sự khác biệt trong code của nhân vật Miu và nhân vật Tí ở các điểm là (1) Phím điều khiển, (2) Vị trí xuất hiện và (3) Màu vẽ.

Chính vì vậy, ta sẽ cần phải lần lượt sửa lại các chi tiết trên trong phần code của Tí

- **Bước 1:** Nhân vật Tí xuất hiện ở góc trên bên trái, hướng sang phải. Vì vậy chúng ta sửa "đặt hướng bằng 90" và "đi tới điểm "x: -180 y=-120"
(Hãy lưu ý rằng toạ độ x của Tí có dấu trừ)

The image shows a Scratch code editor window. On the left, the stage displays two characters: Miu (a purple bear) at the top left with a purple callout box containing "Hướng về bên phải (90)" and "X = -180, Y = 120", and Tí (a yellow cat) at the bottom right with a yellow callout box containing "Hướng về bên trái (-90)" and "X = 180, Y = -120". On the right, the code blocks are: a red 'when green flag clicked' block with a 'show' block, a purple 'set size to 25%' block, a blue 'set direction to 90' block, a blue 'go to x: -180 y: 120' block, and a blue 'set rotation' block set to 'left-right'.

- **Bước 2:** Chỉnh các phím để Tí di chuyển: Trong khối lệnh "khi bấm phím" chọn chữ cái tương ứng với các phím mũi tên

The image shows four 'when key pressed' blocks with corresponding direction settings: 'w' key set to 0, 'a' key set to -90, 's' key set to 180, and 'd' key set to 90. To the right, a keyboard layout diagram shows the arrow keys (up, down, left, right) being mapped to the keys W, A, S, and D respectively.

Lưu ý: Hãy tắt bộ gõ tiếng việt để có thể dùng phím w điều khiển Tí đi lên.
Như vậy chúng ta đã lập trình xong nhân vật Tí

3.3 Lập trình thắng thua cho Miu và Tí

- Nếu Miu bắt được Tí, Miu sẽ reo lên rồi Miu xuất hiện ở vị trí người chiến thắng còn Tí thì biến mất.
- Nếu Tí bắt được Miu, Tí sẽ reo lên rồi Tí xuất hiện ở vị trí người chiến thắng còn Miu thì biến mất.

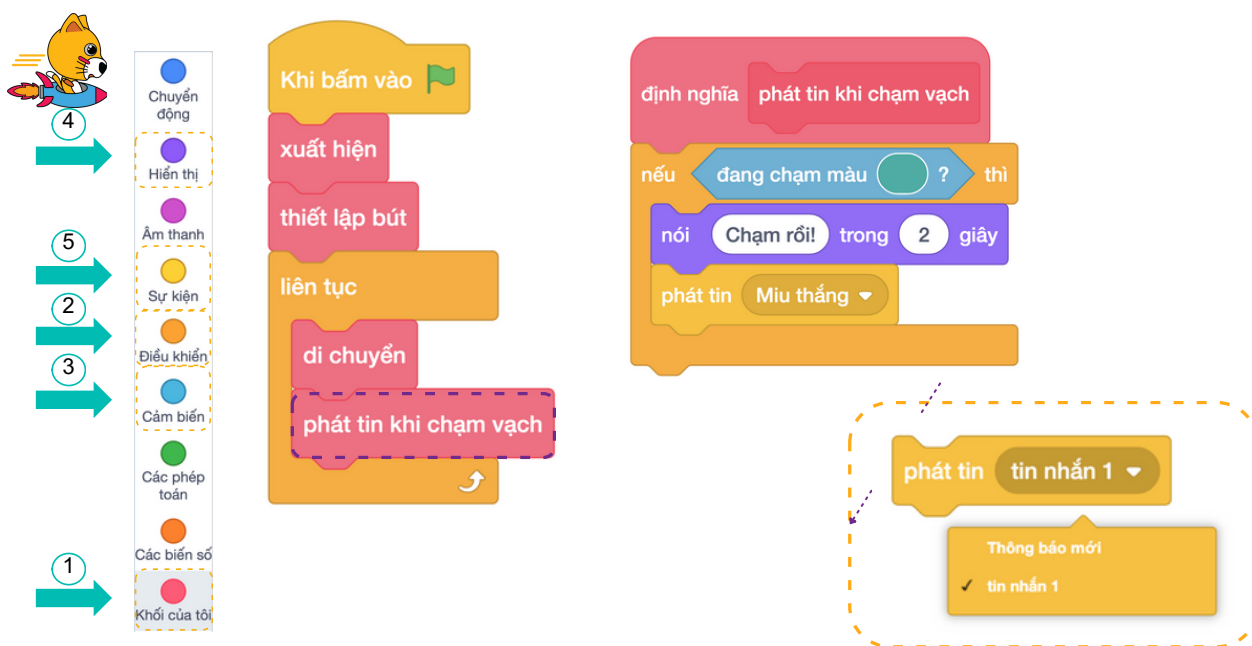


a) Tình huống 1: Miu thắng

Khi Miu thắng, Miu reo lên “**chạm rồi!**” khi chạm vào nét vẽ của Tí. Sau đó Miu xuất hiện ở giữa sân khấu còn Tí thì biến mất.

- **Bước 1: Tạo khối “phát tin khi chạm vạch”**
 - Tạo một khối để Miu nói khi chạm vạch: Vào nhóm lệnh “**khối của tôi**” chọn “**tạo một khối**”.
 - Gõ tên khối lệnh là “**phát tin khi chạm vạch**” sau đó nhấn phím OK. Kéo khối lệnh “**phát tin khi chạm vạch**” vào bên trong khối “**Liên tục**”
- **Bước 2: Định nghĩa cho khối “phát tin khi chạm vạch”**
 - Vào nhóm lệnh “**điều khiển**” chọn khối “**nếu-thì**” và nối vào bên dưới khối “**định nghĩa phát tin khi chạm vạch**”
 - Khi Miu chạm vào vạch màu xanh của Tí thì sẽ chiến thắng. Vậy nên ta vào nhóm lệnh “**cảm biến**” chọn khối lệnh “**đang chạm màu**” và đặt nó vào khối lệnh “**nếu**”. Chính màu thành màu thuyền của Tí tương tự như lúc chỉnh màu **bút vẽ**.
 - Miu nói “**chạm rồi!**”: Vào nhóm lệnh “**hiển thị**” chọn khối lệnh “**nói trong 2 giây**”. Di chuyển khối lệnh vào trong khối “**nếu-thì**” và chỉnh thành “**nói Chạm rồi! trong 2 giây**”
 - Thông báo về việc Miu đã thắng: vào nhóm lệnh “**sự kiện**” chọn khối lệnh “**phát tin**”. Nhấn vào phím mũi tên của khối lệnh, chọn “**thông báo mới**” và đặt tên là “**Miu thắng**”

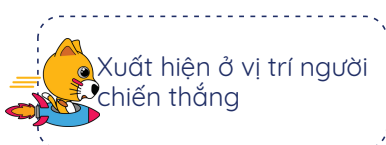




Hình ảnh minh họa các bước lập trình nhân vật Miu khi Miu thắng

Khi nhận được tin Miu thắng, nhân vật Miu và nhân vật Tí sẽ có những hành động riêng.

- Nhân vật Miu: Xuất hiện ở vị trí người chiến thắng
- Nhân vật Tí: Biến mất



Ở bước tiếp theo, chúng ta sẽ lập trình cho hành động của mỗi nhân vật khi nhận được tin



Nhân vật Miu

- **Bước 1:** Vào nhóm lệnh "**Sự kiện**", chọn khối "**khi nhận tin nhắn 1**". Di chuyển khối lệnh ra khu vực lập trình và chuyển thành "**khi nhận Miu thắng**"
- **Bước 2:** Lập trình Miu di chuyển ra giữa sân khấu: Vào nhóm lệnh "**chuyển động**" chọn khối "**đi tới điểm**" và cho Miu "**đi tới điểm x:0 y:0**"

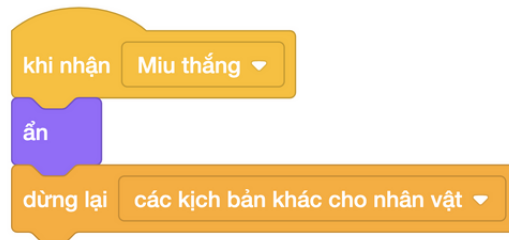


Bước 3: để tắt cả các nhân vật dừng lại khi trò chơi kết thúc, bạn vào nhóm lệnh "**điều khiển**", chọn "**dừng lại tất cả**" và chuyển thành "**dừng lại các kịch bản khác cho nhân vật**" Di chuyển khối lệnh đến dưới khối "**đi tới điểm x:0 y:0**".



Nhân vật Tí

- **Bước 1:** Vào nhóm lệnh "**Sự kiện**", chọn khối "**khi nhận tin nhắn 1**". Di chuyển khối lệnh ra khu vực lập trình và chuyển thành "**khi nhận Miu thắng**".
- **Bước 2:** Lập trình Tí biến mất: Vào nhóm lệnh **hiển thị**, chọn khối lệnh "**ẩn**".
- **Bước 3:** để tất cả các nhân vật dừng lại khi trò chơi kết thúc, bạn vào nhóm lệnh "**điều khiển**", chọn "**dừng lại tất cả**".



b) Tình huống 2: Chuột Tí thắng

Tương tự như với lập trình Miu thắng.

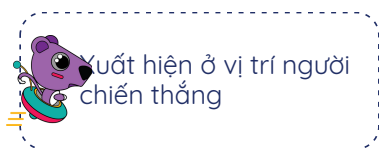
- **Bước 1:** Tạo một khối để Tí nói khi chạm vạch:
 - Vào nhóm lệnh "**khối của tôi**" chọn "**tạo một khối**". Gõ tên khối lệnh là "**phát tin khi chạm vạch**" sau đó nhấn phím OK.
 - Kéo khối lệnh "**phát tin khi chạm vạch**" vào bên trong khối "**Liên tục**".
- **Bước 2:** định nghĩa cho khối "**phát tin khi chạm vạch**"
 - chọn khối "**nếu-thì**" và di chuyển vào dưới khối "**định nghĩa phát tin khi chạm vạch**".
 - vào nhóm lệnh "**cảm biến**" chọn khối lệnh "**đang chạm màu**" và di chuyển đến cạnh khối lệnh "**nếu**". Chỉnh màu thành **màu thuyền của Miu**.
 - Tí nói "**chạm rồi**": chọn khối lệnh "**nói trong 2 giây**". Di chuyển khối lệnh vào trong khối "**nếu-thì**" và chỉnh thành "**nói Chạm rồi! trong 2 giây**".
 - Thông báo về việc Miu đã thắng: chọn khối lệnh "**phát tin**". Nhấn vào phím mũi tên của khối lệnh, chọn "**thông báo mới**" và đặt tên là "**Tí thắng**".



Hình ảnh minh họa các bước lập trình Tí khi Tí thắng

Khi nhận được tin Tí thắng, nhân vật Miu và nhân vật Tí sẽ có những hành động riêng.

- Nhân vật Tí: Xuất hiện ở vị trí người chiến thắng
- Nhân vật Miu: Biến mất



Ở bước tiếp theo, chúng ta sẽ lập trình cho hành động của mỗi nhân vật khi nhận được tin



Nhân vật Tí

- **Bước 1:** Vào nhóm lệnh "**Sự kiện**", chọn khối "**khi nhận tin nhắn 1**". Di chuyển khối lệnh ra khu vực lập trình và chuyển thành "**khi nhận Tí thắng**"
- **Bước 2:** Lập trình Tí di chuyển ra giữa sân khấu: Vào nhóm lệnh "**chuyển động**" chọn khối "**đi tới điểm**" và cho Tí "**đi tới điểm x:0 y:0**"

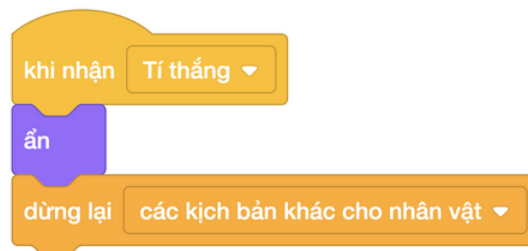


Bước 3: để tắt cả các nhân vật dừng lại khi trò chơi kết thúc, bạn vào nhóm lệnh "**điều khiển**", chọn "**dừng lại tất cả**". Di chuyển khối lệnh đến dưới khối "**đi tới điểm x:0 y:0**".



Nhân vật Miu

- **Bước 1:** Vào nhóm lệnh "**Sự kiện**", chọn khối "**khi nhận tin nhắn 1**". Di chuyển khối lệnh ra khu vực lập trình và chuyển thành "**khi nhận Tí thắng**"
- **Bước 2:** Lập trình Miu biến mất: Vào nhóm lệnh hiển thị, chọn khối lệnh "**ẩn**".
- **Bước 3:** để tắt cả các nhân vật dừng lại khi trò chơi kết thúc, bạn vào nhóm lệnh "**điều khiển**", chọn "**dừng lại tất cả**".



Như vậy bạn đã hoàn thành việc lập trình thắng thua cho nhân vật Miu và Tí

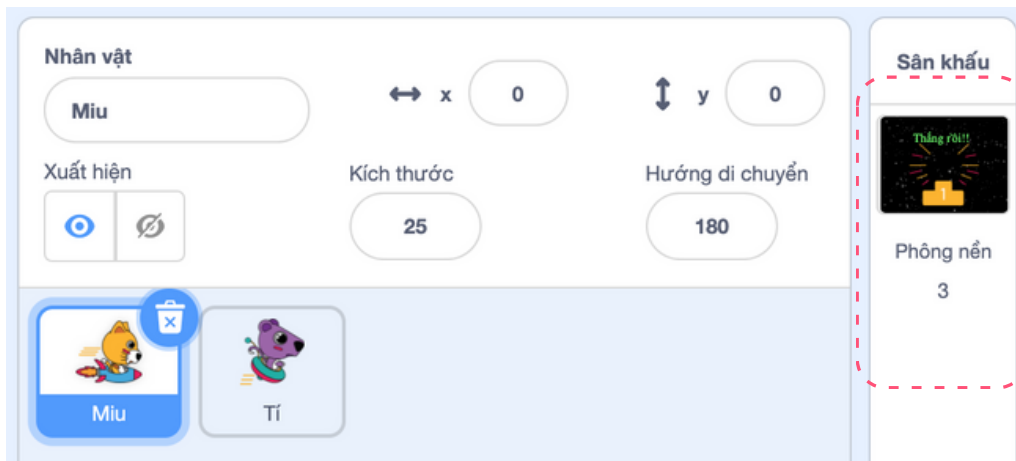
3.4 Lập trình sân khấu

Để lập trình sân khấu, chúng ta cần thực hiện 2 bước

- thay đổi phong nền
- xoá nét vẽ của nhân vật Miu và Tí khi nét vẽ xuất hiện được một thời gian

a) Thay đổi phong nền

Bấm chọn vào đối tượng sân khấu trước khi bắt đầu các bước lập trình.



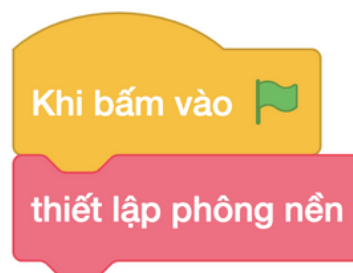
Bạn đã được chuẩn bị sẵn ba phong nền là:

- trời sao
- hướng dẫn
- kết thúc

Khi bắt đầu trò chơi, phong nền hướng dẫn sẽ hiện ra. Sau đó khi trò chơi bắt đầu phong nền trời sao sẽ xuất hiện. Khi trò chơi kết thúc xuất hiện phong nền kết thúc.

Thay đổi phong nền hướng dẫn thành phong nền trời sao:

- **Bước 1:** Vào nhóm lệnh "**Sự kiện**", chọn khối "**Khi bấm vào lá cờ**"
- **Bước 2:** Tạo khối "**thiết lập phong nền**"
 - Vào nhóm lệnh "**khối của tôi**" chọn "**tạo một khối**".
 - Gõ tên khối lệnh là "**thiết lập phong nền**" sau đó nhấn phím OK. Nối khối lệnh "**thiết lập phong nền**" vào khối "**Khi bấm vào lá cờ**"



- **Bước 3:** Hoàn thành phần định nghĩa cho khối "**thiết lập phong nền**"
 - Vào nhóm lệnh "**hiển thị**" chọn câu lệnh "**đổi phong nền thành**" và chuyển thành "**đổi phong nền thành hướng dẫn**"
 - Khi người chơi bấm phím trắng, phong nền hướng dẫn sẽ được chuyển sang phong nền trời sao. Vậy nên ta vào nhóm lệnh "**điều khiển**" và nối câu lệnh "**đợi đến khi**" vào câu lệnh "**đổi phong nền thành**". Vào nhóm lệnh "**cảm biến**" và chọn "**khi phím trắng được bấm**", đặt vào trong câu lệnh "**đợi đến khi**"

- chọn câu lệnh "đổi phong nền thành" và chuyển thành "đổi phong nền thành trời sao"



Khi bấm vào 

thiết lập phong nền

định nghĩa thiết lập phong nền

đổi phong nền thành hướng dẫn ▾

đợi đến khi phím phím trắng ▾ được bấm?

đổi phong nền thành trời sao ▾



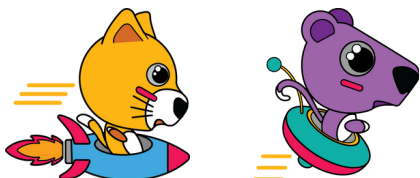

= Đổi thành hình nền "hướng dẫn"


= Đợi cho đến khi người dùng ấn phím cách

= Đổi thành hình nền "trời sao"

Hình ảnh minh họa các bước chuyển phong nền hướng dẫn sang trời sao

- **Bước 4:** Ta cần sửa code cho Miu và Tí chỉ chuyển động khi người chơi bấm phím trắng. Tại code lập trình nhân vật Miu, tạo khối "đợi đến khi phím trắng được bấm" như vừa tạo với sân khấu
- **Bước 5:** Tương tự với nhân vật Tí



Khi bấm vào 

xuất hiện

thiết lập bút

đợi đến khi phím phím trắng ▾ được bấm?

liên tục

di chuyển

phát tin khi chạm vạch

Thay đổi phong nền trời sao sang phong nền trao thưởng

- **Bước 1:** Tạo khối "định nghĩa dừng trò chơi"
- **Bước 2:** Định nghĩa cho khối "dừng trò chơi"
 - Vào nhóm lệnh "bút vẽ" (thao tác như với Miu) và di chuyển khối "xóa tất cả" vào sau khối định nghĩa
 - chọn câu lệnh "đổi phong nền thành" và chuyển thành "đổi phong nền thành kết thúc"
 - ta muốn dừng lại khi trò chơi kết thúc. Vào nhóm lệnh "điều khiển" chọn khối "dừng lại tất cả"

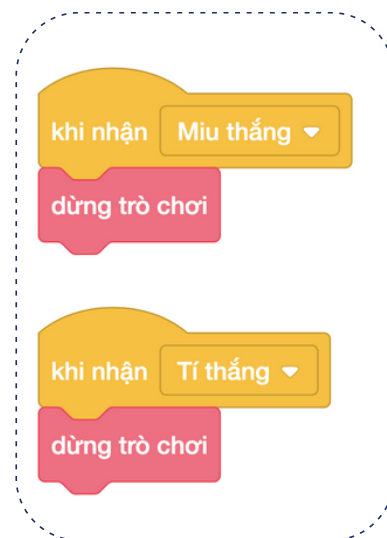
định nghĩa dừng trò chơi

Xóa tất cả

đổi phong nền thành kết thúc ▾

dừng lại tất cả ▾

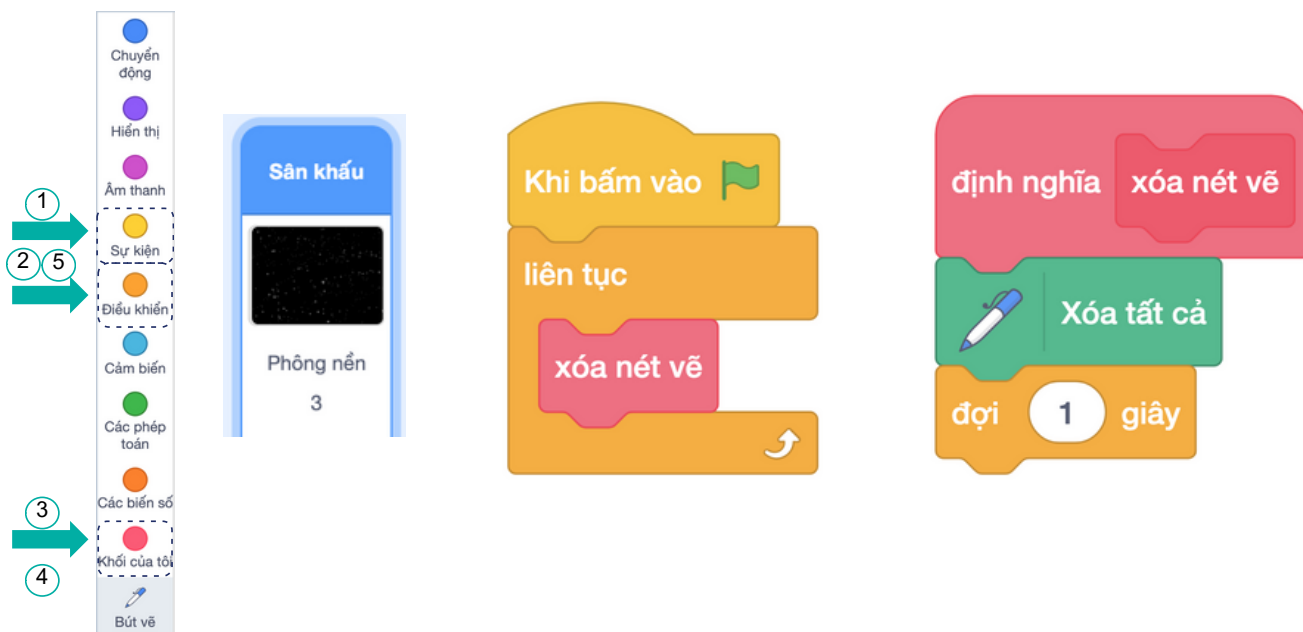
- **Bước 3:** sân khấu sẽ chuyển sang phong nền kết thúc khi nhận được tin Miu thắng hoặc Tí thắng. Vậy nên ta vào khối lệnh "sự kiện", chọn "khi nhận" và chuyển thành "khi nhận Miu thắng"
- **Bước 4:** trò chơi sẽ dừng lại khi Miu thắng hoặc Tí thắng. Vậy nên ta di chuyển khối "dừng trò chơi" vào sau khối "Khi nhận Miu thắng"
- **Bước 5:** tương tự với nhân vật Tí



b) Xoá nét vẽ sau 1 giây

Để nét vẽ biến mất, sân khấu sẽ xoá nét vẽ sau 1 giây.

- **Bước 1:** Nối khối "liên tục" vào dưới khối "khi bấm vào lá cờ".
- **Bước 2:** tạo khối định nghĩa "xoá nét vẽ". Và di chuyển khối "xoá nét vẽ" vào trong khối "liên tục"
- **Bước 4:** Định nghĩa cho khối "xoá nét vẽ"
 - Vào nhóm lệnh "bút vẽ" chọn khối lệnh "xoá tất cả"
 - Nét vẽ được hiển thị trong 1 giây. Vậy nên sử dụng câu lệnh "đợi ... giây" trong nhóm lệnh "điều khiển" và đổi thành 1 giây.



Như vậy, bạn đã lập trình xong dự án "mèo đuổi chuột trong vũ trụ". Chúc bạn thành công!