

Bài 15: BÓNG BAY LÊN TỪ VỊ TRÍ NGẪU NHIÊN

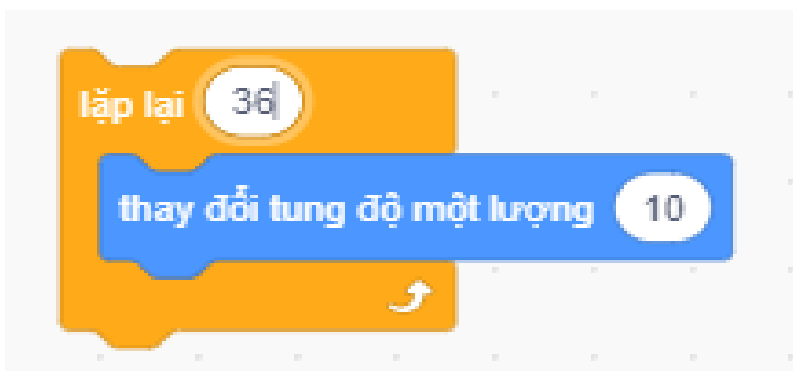
I. Vòng lặp lồng nhau:

Khối lệnh điều khiển quả bóng bay lên gồm 2 phần:

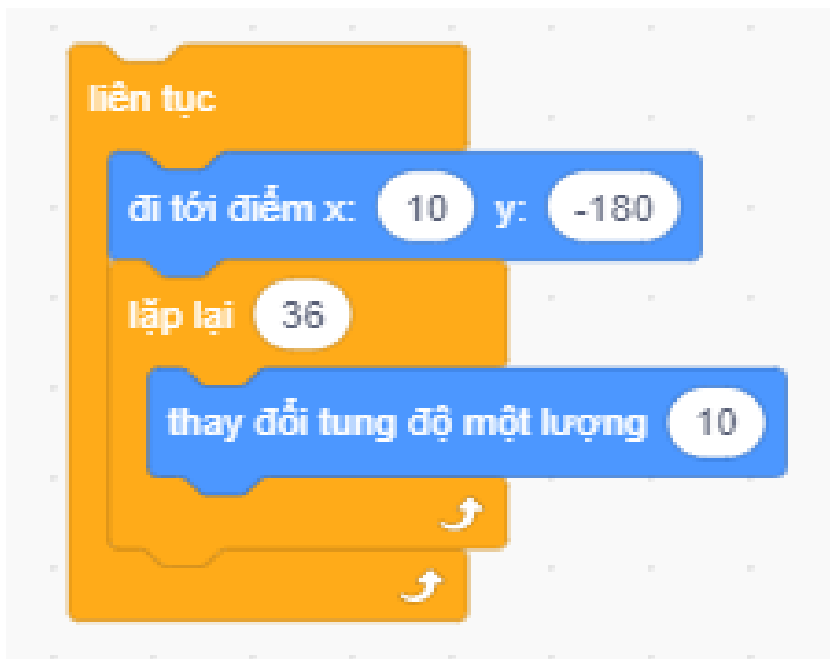
- Đi tới điểm điều khiển vị trí quả bóng: chọn khối lệnh **chuyển động**, chọn:



- Điều khiển quả bóng bay lên: chọn khối lệnh **chuyển động** và **điều khiển** (chiều dài sân khấu 360, lặp đi lặp lại 36 lần, mỗi lần bay lên 10)



❖ Sử dụng khối lệnh **liên tục** điều khiển quả bóng bay lên từ vị trí mới và lặp đi lặp lại (**vòng lặp lồng nhau**)



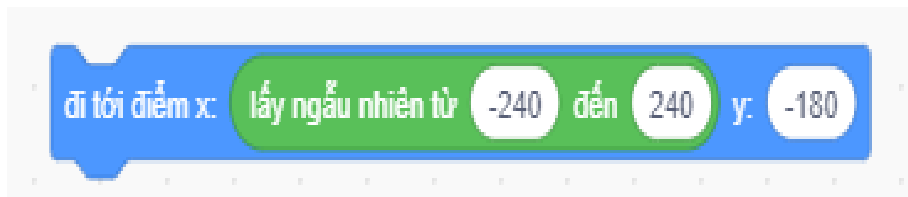
II. Lấy giá trị ngẫu nhiên:

- Khi vị trí x (hoành độ) thay đổi, vị trí theo phương ngang của nhân vật thay đổi

- Vị trí theo phương ngang (trục x) giới hạn -240 đến 240
- Thay đổi hoành độ một cách ngẫu nhiên bằng cách chọn **các phép toán**, chọn:



- Vị trí theo phương ngang bất kỳ: ghép khối lệnh lấy ngẫu nhiên vào vị trí x của khối lệnh đi tới điểm



❖ Đoạn khối lệnh hoàn chỉnh bóng bay từ vị trí ngẫu nhiên

