




Trong mùa Giáng sinh, bạn và bé có thể trở lại với loại trò chơi mô phỏng, không có "thắng thua" chi hết, mà vẫn rất vui. Cụ thể, ta hãy tạo cây thông có đèn nhấp nháy, cho tuyết rơi rơi và đọng lại trên nhánh cây, tạo cảm giác lạnh lẽo mà... ấm áp. Một khi đã bắt đầu, bạn và bé sẽ có thêm nhiều ý tưởng. Đây không phải là việc "làm xong cho rồi". Cần nhiều ý tưởng, càng nhiều niềm vui.

Trước hết, cần có cây thông thật "xịn". Bạn có thể lấy hình cây thông tại địa chỉ <http://www.ciker.com/cipart-12398.html>. Tập tin hình mà bạn nhận được là tập tin ở dạng thức PNG có nền trong suốt. Nhờ vậy, bạn dễ dàng đặt cây thông lên cảnh nền tùy ý. Bạn chú ý: hình ở dạng thức JPG (rất phổ biến trên mạng) không thể có nền trong suốt.

Bạn nên hướng dẫn bé tự vẽ cảnh nền. Trong của sổ Scratch, bé chọn **Sân khấu** trong khung nhân vật; chọn mục **Các hình nền** phía trên khung kịch bản. Hình nền hiện có chỉ là một "màn tuyết trắng xóa". Bé bấm nút **Sơn thảo** của hình nền đó để mở của sổ **Mời trường vẽ**, "nắm lấy" cọ vẽ , chọn cỡ cọ to to một chút (cho dễ vẽ), chọn màu xanh da trời và vẽ một đường "lẻ lửng" ngang qua miền vẽ, chia miền vẽ thành hai phần (hình 1).

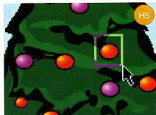
Tiếp theo, bé chọn "thùng sơn"  và bấm vào phần trên miền vẽ. Phần trên được tô bằng màu xanh triton (hình 2). Bé chọn dải màu dọc , rồi lại bấm vào phần trên miền vẽ. Dải màu xanh-trắng tô kín phần trên miền vẽ và lập tức cho bạn và bé cảm giác về bầu trời mùa đông lạnh cóng (hình 3).

Để đặt cây thông lên cảnh nền, bé bấm nút **Nhập**, tìm chọn tập tin hình cây thông mà bạn đã tải xuống từ mạng (trong thư mục nào đó) rồi bấm **OK**. Hình cây thông xuất hiện trong miền vẽ. Bé trở vào cây thông, kéo nó đến vị trí giữa miền vẽ (hình 4) và bấm **OK** (đóng của sổ **Mời trường vẽ**).



Bạn có thể gắn bóng đèn trên cây thông bằng cách tạo nhân vật mới từ quá cầu thủy tinh có sẵn ở hình cây thông. Bạn bấm-phải vào sân khấu, chọn mục **Kéo chọn vùng màn hình cho nhân vật mới**, càng khung chọn bao quanh một quả cầu (hình 5). Khi thả phím chuột, bạn có ngay nhân vật mới mang tên **Nhân vật 1**. Ta sẽ làm cho **Nhân vật 1** trở thành bóng đèn.

Bạn chọn mục **Hình dạng**, bấm nút **Sơn thảo** để mở của sổ **Mời trường vẽ** và hướng dẫn bé dùng cục tẩy  xóa sạch màu bao quanh quả cầu của **Nhân vật 1**, để có được quả cầu trên nền trong suốt. Nếu muốn bóng đèn có dạng nhỏ hơn các quả cầu có sẵn, bé có thể bấm nút **Có hình**  một vài lần.



Bấm nút **OK** để đóng của sổ **Mời trường vẽ**, bạn hướng dẫn bé lập trình cho **Nhân vật 1** (bóng đèn) như hình 6. Hiệu ứng màu ở mức 25 làm cho bóng đèn chuyển qua màu sáng hơn. Hiệu ứng màu ở mức -25 làm cho bóng đèn không sáng nữa. Vòng lặp mãi mãi khiến bóng đèn chớp tắt liên tục. Bé gõ phím **Enter** (hoặc bấm nút có xanh) để "cắm điện" cho bóng đèn. Dù đèn đang chớp tắt, bé vẫn có thể dùng chuột di chuyển bóng đèn đến chỗ tùy ý trên cây thông.

Bé bấm-phải vào bóng đèn đang chớp tắt, chọn mục **Tạo bản sao** trên trình đơn vừa hiện ra, rồi bấm vào chỗ nào đó trên cây thông để gắn bóng đèn mới. Cứ thế, bé tha hồ gắn thêm nhiều bóng đèn nữa.

Để các bóng đèn mới cũng nhấp nháy như bóng đèn đầu tiên, bạn phải bấm nút **Dừng toàn bộ** , rồi bấm nút có xanh  để khởi động lại chương trình. Bạn chú ý: thời gian bóng đèn sáng hoặc tắt được lấy ngẫu nhiên để các bóng đèn chớp tắt khác nhau, không cùng nhịp với nhau, làm cho cây thông trở nên lấp lánh.

Bé có thể áp dụng "công nghệ" vừa nêu để làm cho ngôi sao gần ở đỉnh cây thông cũng nhấp nháy luôn.



(Phần 1)

HOÀNG NGỌC G

