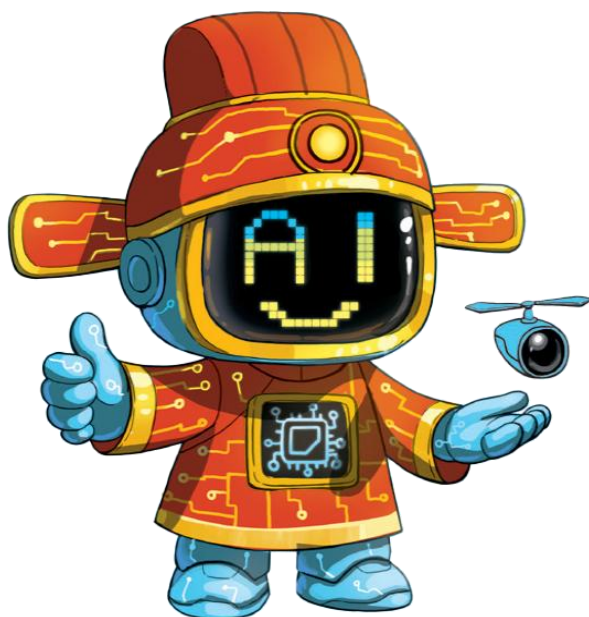


HƯỚNG DẪN SỬ

BLOCK STUDIO



CÔNG TY CP ĐẦU TƯ VÀ PHÁT TRIỂN TRÍ TUỆ NHÂN TẠO AIDIA

Địa chỉ: Tầng 12 Tòa nhà CTM Complex Số 139 Cầu Giấy, Hà Nội

Email: contact@aidia.vn

Website: aidia.vn

MỤC LỤC

1. ĐĂNG NHẬP VÀ CÀI ĐẶT HỆ THỐNG	3
1.1. Đăng nhập hệ thống.....	3
1.2. Quên mật khẩu đăng nhập	4
1.3. Cập nhật thông tin cá nhân và cài đặt tính năng trong AI Buddy	5
1.4. Đăng xuất tài khoản	9
2. BLOCK STUDIO.....	9
2.1. Truy cập Block Studio	9
2.3. Tạo mới dự án.....	11
2.4. Tìm kiếm dự án.....	12
2.5. Nhập, xuất, lưu dự án	13
2.6. Hộp công cụ.....	14
2.7. Vị trí, nhân vật và sân khấu.....	20
2.8. Quản lý trang phục.....	25
2.9. Quản lý âm thanh.....	27

AI Buddy là một người bạn đồng hành ảo được xây dựng bằng trí tuệ nhân tạo (AI), giúp người dùng vừa học tập, vừa sáng tạo, vừa tương tác một cách tự nhiên. Ứng dụng này không chỉ cho phép người dùng trò chuyện trực tiếp với AI, mà còn cung cấp những công cụ mạnh mẽ để người dùng khám phá và trải nghiệm:

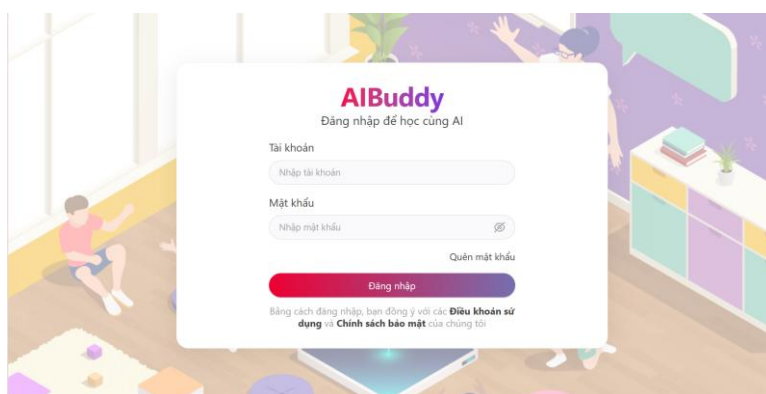
- **AI Buddy (Trò chuyện cùng AI):** trò chuyện và trao đổi với AI như một người bạn đồng hành thông minh, thân thiện.
- **Block Studio (Lập trình trực quan):** lập trình trực quan bằng các khối lệnh, giúp người dùng dễ dàng xây dựng kịch bản hoặc tính năng mới.
- **Sense Learner (Học AI qua huấn luyện mô hình):** huấn luyện AI và giúp AI xác định được dựa trên mô hình huấn luyện.

Tài liệu này sẽ hướng dẫn người dùng từng bước sử dụng AI Buddy một cách hiệu quả, từ làm quen với các tính năng cơ bản, cho đến khai thác tối đa khả năng sáng tạo mà công cụ mang lại.

1. ĐĂNG NHẬP VÀ CÀI ĐẶT HỆ THỐNG

1.1. Đăng nhập hệ thống

Để đăng nhập vào hệ thống, người dùng cần có tài khoản AI Buddy. Tài khoản này sẽ giúp xác thực thông tin và đảm bảo người dùng có thể trải nghiệm đầy đủ các tính năng mà hệ thống cung cấp.



Người dùng nhập đầy đủ thông tin **Tài khoản - Mật khẩu** đã được cấp và chọn **“Đăng nhập”**.

- Nếu thông tin chính xác, hệ thống sẽ cho phép người dùng đăng nhập và thao tác trên hệ thống theo cấu hình được điều chỉnh sẵn.
- Nếu thông tin không chính xác, hệ thống sẽ báo lỗi “*Tài khoản hoặc mật khẩu không đúng*”. Lúc này, người dùng cần kiểm tra lại Tài khoản/Mật khẩu đã nhập. Trong trường hợp không nhớ mật khẩu, người dùng có thể chọn “**Quên mật khẩu**” để cập nhật lại.

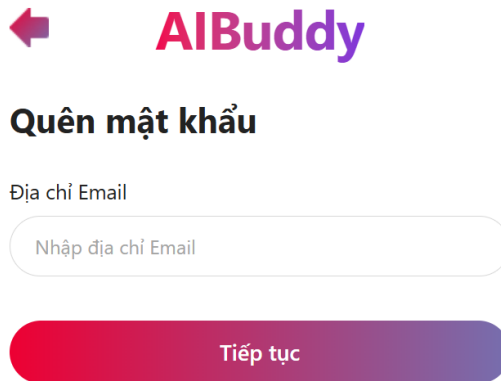
1.2. Quên mật khẩu đăng nhập

Chức năng này được sử dụng trong trường hợp người dùng không nhớ mật khẩu tài khoản của mình và muốn đặt lại mật khẩu khác.

Thực hiện theo các bước như sau:

Bước 1: Chọn “**Quên mật khẩu**”.

Bước 2: Nhập thông tin email và chọn “**Tiếp tục**”.

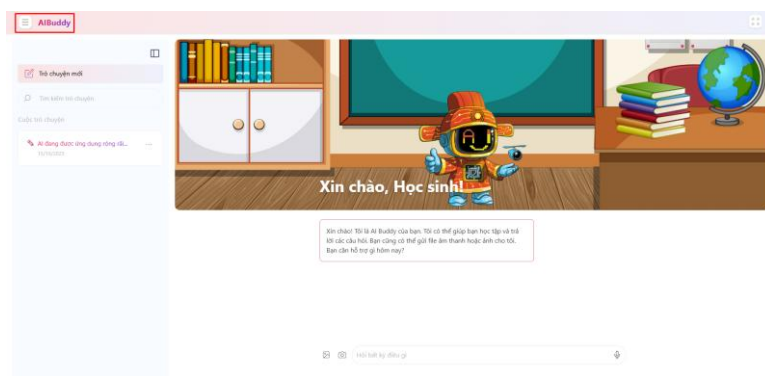


Bước 3: Thông tin cập nhật từ hệ thống sẽ được gửi về email mà người dùng đã nhập. Người dùng click vào link trong email và nhập mật khẩu mới. Sau đó chọn “**Lưu lại**”.

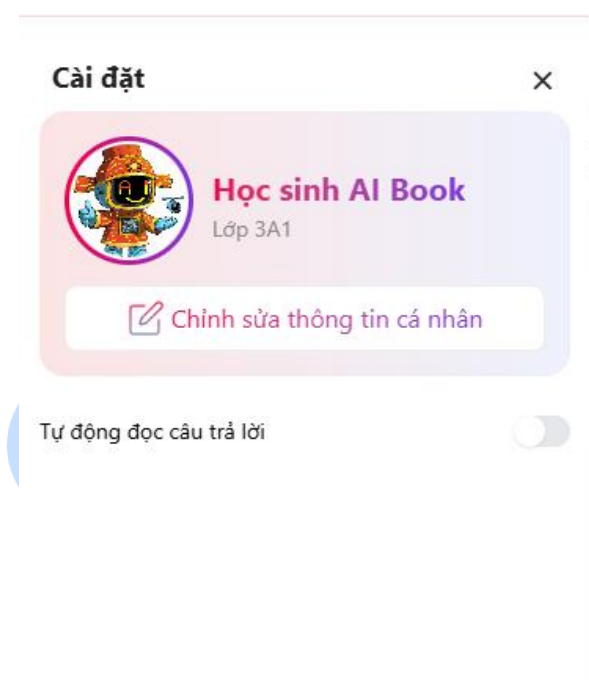
Bước 4: Đăng nhập lại vào hệ thống với mật khẩu mới vừa cài đặt.

1.3. Cập nhật thông tin cá nhân và cài đặt tính năng trong AI Buddy

Người dùng chọn nút  (ở góc trên cùng, bên trái giao diện trang chủ) để mở cài đặt trong AI Buddy.



Giao diện phần “Cài đặt” trên AI Buddy:



a. Chỉnh sửa thông tin cá nhân

Trong phần “Cài đặt”, người dùng chọn “Chỉnh sửa thông tin cá nhân”, thực hiện bổ sung các trường thông tin theo mong muốn và “Lưu thay đổi”.

← Thông tin cá nhân



Tên

Ngày sinh

Lớp học

Giới tính

Email

Số điện thoại

Tên trường

Địa chỉ

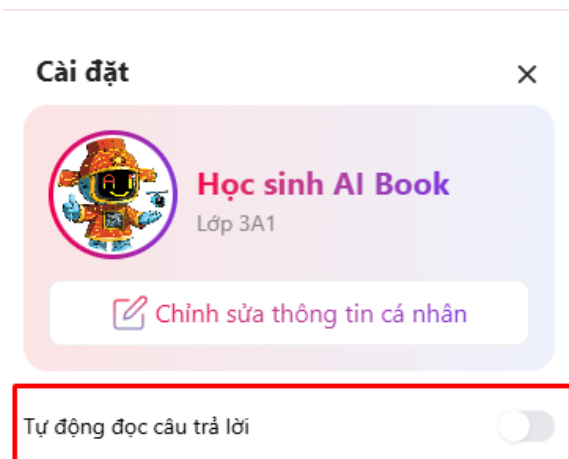
Người dùng có thể chỉnh sửa các thông tin sau:

- Ảnh đại diện
- Tên
- Ngày sinh
- Lớp học
- Giới tính
- Email
- Số điện thoại
- Tên trường
- Địa chỉ
- Mật khẩu



b. Tự động đọc câu trả lời

Tính năng này hỗ trợ tự động đọc khi người dùng nhận câu trả lời từ AI. Người dùng có thể chọn bật/tắt tính năng này tùy theo sở thích.



c. Đổi mật khẩu

Tính năng này hỗ trợ người dùng thay đổi mật khẩu khi cần.



Người dùng mở “Cài đặt” và chọn “Chỉnh sửa thông tin cá nhân”, sau đó chọn “Đổi mật khẩu”



Cài đặt ×

Học sinh AI Book

Ngày sinh
mm/dd/yyyy 📅

Lớp học
3A1

Khối
Khối

Giới tính
Nam ▼

Email
Email

Số điện thoại
Số điện thoại

Tên trường
Tên trường

Địa chỉ
Địa chỉ

Lưu thay đổi

Đổi mật khẩu

Người dùng thực hiện nhập các thông tin và ấn “Lưu thay đổi”

Cài đặt ×

← **Đổi mật khẩu**

Nhập mật khẩu 🗑

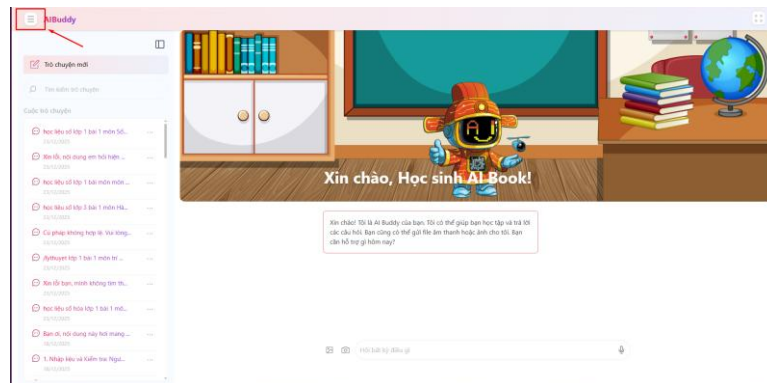
Nhập mật khẩu mới 🗑

Nhập lại mật khẩu mới 🗑

Lưu thay đổi

1.4. Đăng xuất tài khoản

Người dùng chọn nút  (ở góc trên cùng, bên trái giao diện trang chủ) rồi chọn **“Đăng xuất”** để thoát tài khoản. Khi đăng nhập lại để tiếp tục sử dụng AI Buddy, các thông tin cá nhân và cài đặt tính năng của người dùng sẽ không thay đổi.

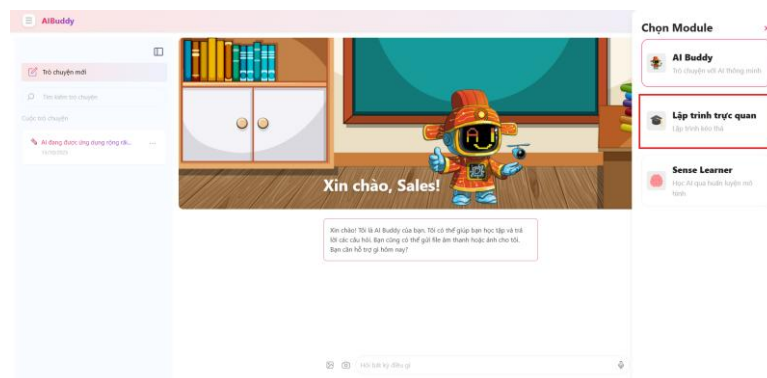


2. BLOCK STUDIO

2.1. Truy cập Block Studio

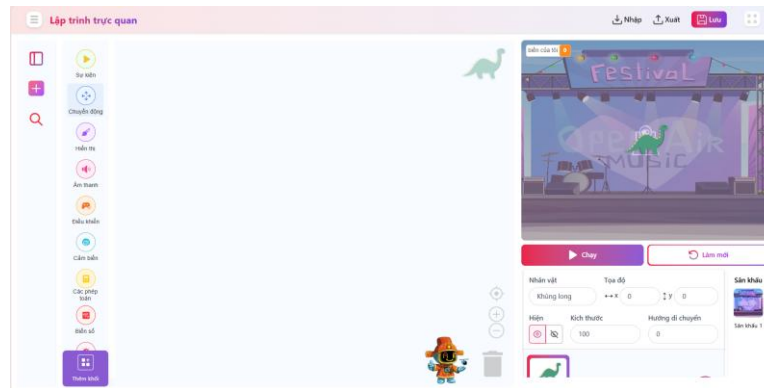
Bước 1: Ở giao diện trang chủ AI Buddy chọn nút  để chọn Module.

Bước 2: Nhấn chọn **“Lập trình trực quan”**.



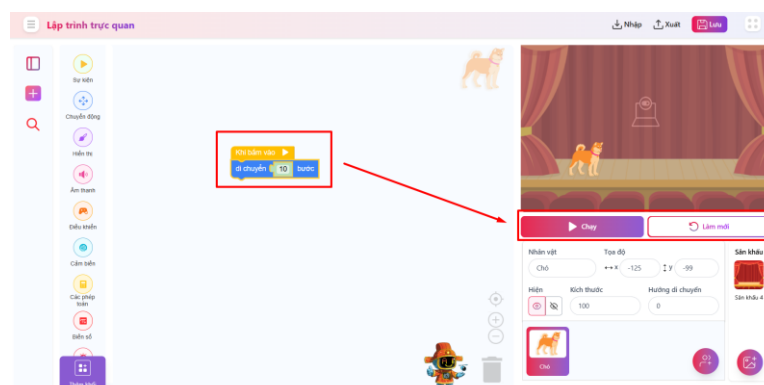
2.2. Tổng quan

Block Studio là một môi trường lập trình trực quan được thiết kế với ngôn ngữ lập trình và giao diện đơn giản, thân thiện.



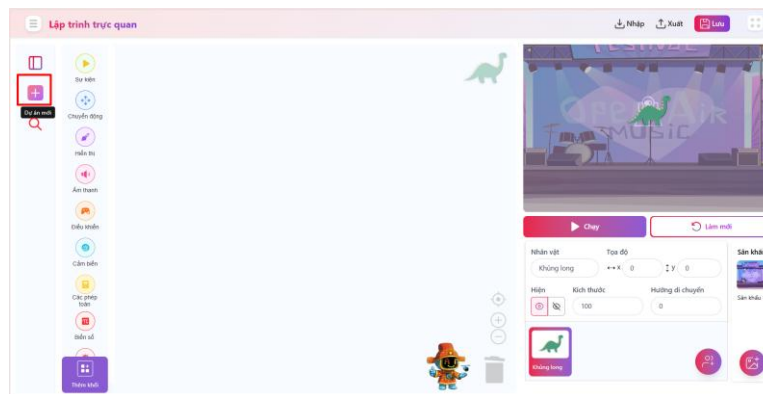
Tại đây, người dùng có thể sáng tạo nên những câu chuyện, trò chơi hoặc hoạt hình sinh động. Công cụ này giúp người dùng phát triển tư duy logic, khả năng giải quyết vấn đề, đồng thời khơi gợi sự sáng tạo, rèn kỹ năng biểu đạt, hợp tác và mở rộng hiểu biết về tin học.

Trong Block Studio, người dùng có thể tạo ra các dự án tương tác như trò chơi, câu chuyện hoạt hình hoặc video. Người dùng sẽ lập trình bằng cách kéo thả các lệnh đầy màu sắc để điều khiển nhân vật hay thay đổi phong nền. Các lệnh này bao gồm: *di chuyển*, *thay đổi hình dạng*, *phát âm thanh* và *tương tác với các đối tượng khác*.... Để nhân vật di chuyển theo khối lệnh đã tạo, người dùng nhấn nút .



2.3. Tạo mới dự án

Bước 1: Người dùng chọn nút  ở thanh bên trái màn hình để tạo dự án mới:

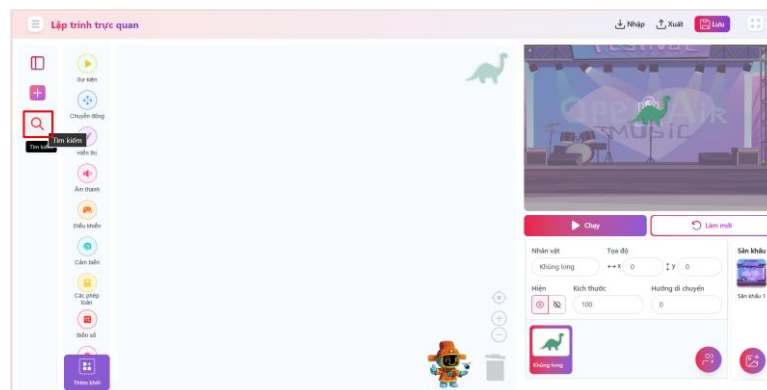


Bước 2: Người dùng nhập **Tên** và **Mô tả (tùy chọn)** của dự án, sau khi hoàn thành thì chọn nút **“Lưu dự án”**.



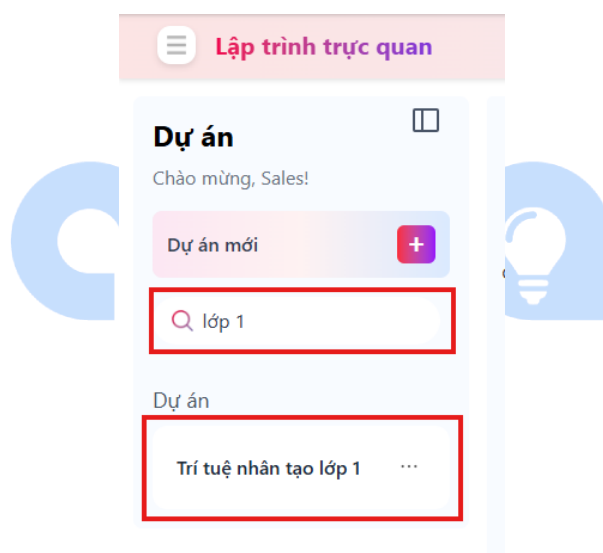
2.4. Tìm kiếm dự án

Bước 1: Ấn chọn vào nút  tìm kiếm ở góc trên bên trái.



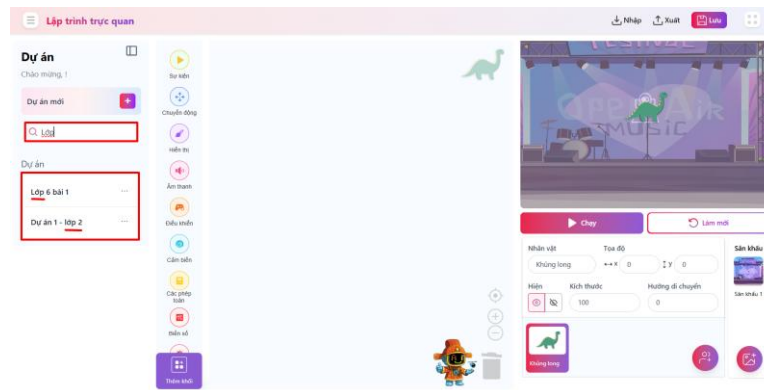
Bước 2: Nhập tên dự án muốn tìm kiếm.

Lưu ý: Người dùng có thể nhập một phần (từ khóa) hoặc toàn bộ tên dự án, hệ thống vẫn sẽ hiển thị các kết quả phù hợp. Tuy nhiên, để đảm bảo độ chính xác, tên dự án cần được nhập đúng và đầy đủ dấu câu.



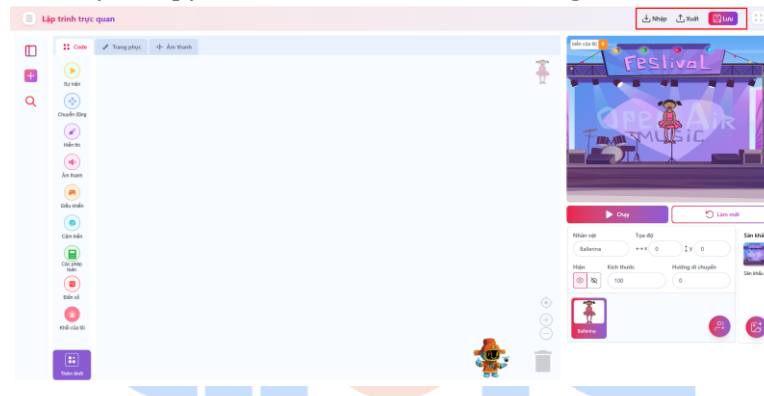
Bước 3: Xem kết quả trả về.

Hệ thống sẽ trả về một danh sách có tên liên quan với tên dự án nhập vào.

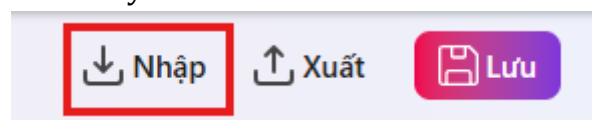


2.5. Nhập, xuất, lưu dự án

Người dùng có thể lưu/ nhập/ xuất các dự án lên hệ thống:



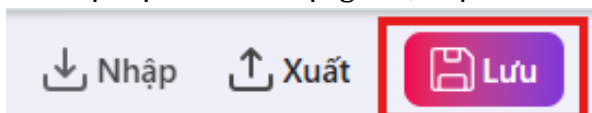
- **Nhập:** Khi muốn mở lại dự án hoặc nhập dự án của người khác, Chọn “**Nhập**” → Chọn dự án đã lưu ở máy và tải lên.



- **Xuất:** Để tải dự án về máy, chọn “**Xuất**” → hệ thống sẽ lưu tệp có định dạng **.json**.



- **Lưu:** Nếu muốn lưu lại dự án để sử dụng sau, chọn “**Lưu**”.

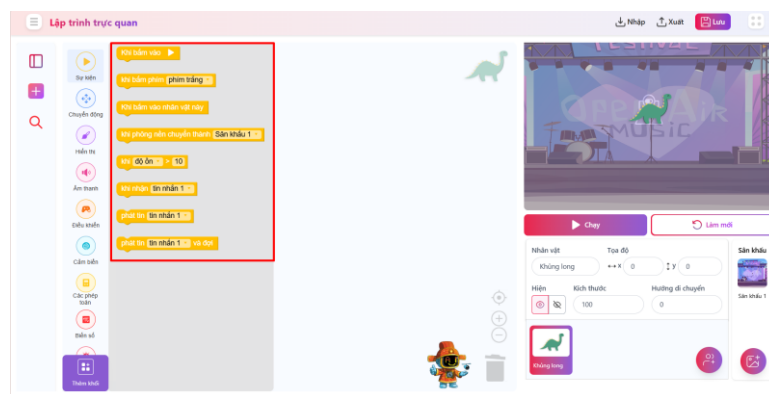


2.6. Hộp công cụ

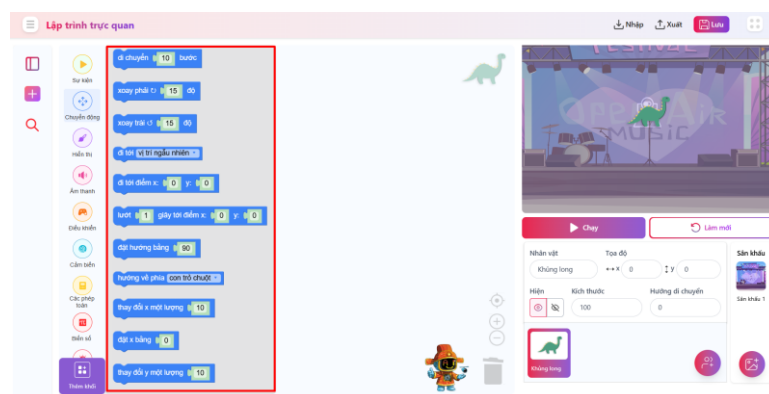
Trong hộp công cụ, chứa các khối lệnh (block) được sắp xếp theo từng màu sắc khác nhau. Người dùng có thể kéo thả các khối này để tạo ra chuyển động, âm thanh, hiệu ứng... cho nhân vật.

● **Các Nhóm lệnh chính:**

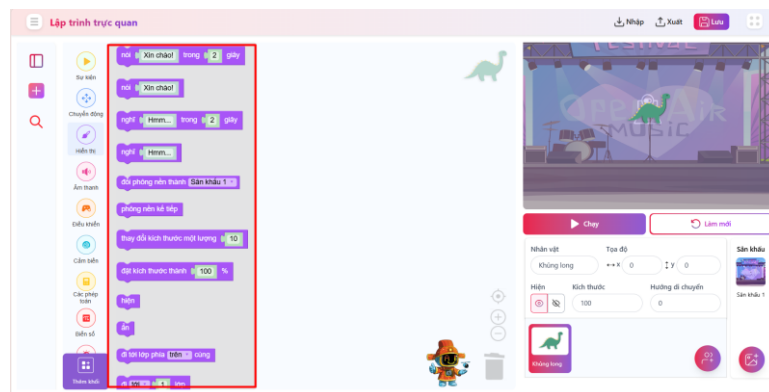
- Nhóm lệnh Sự kiện: Xác định các hành động bắt đầu chương trình hoặc phản hồi tương tác của người dùng (bắt đầu, nhấn phím, nhấp chuột...)



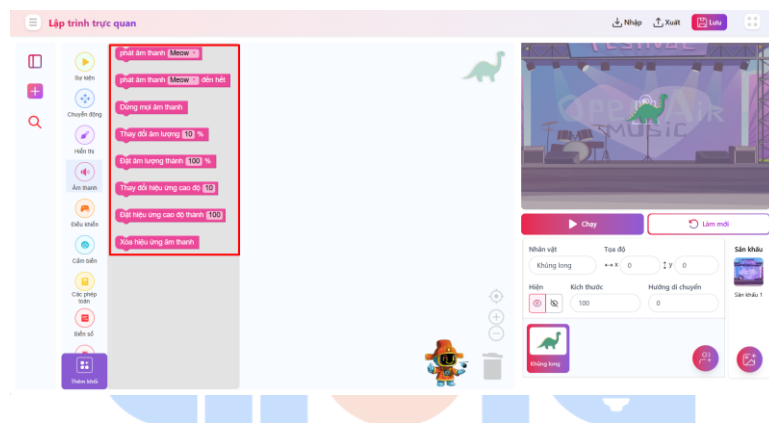
- Nhóm lệnh Chuyển động: Điều khiển vị trí và hướng di chuyển của nhân vật trên sân khấu.



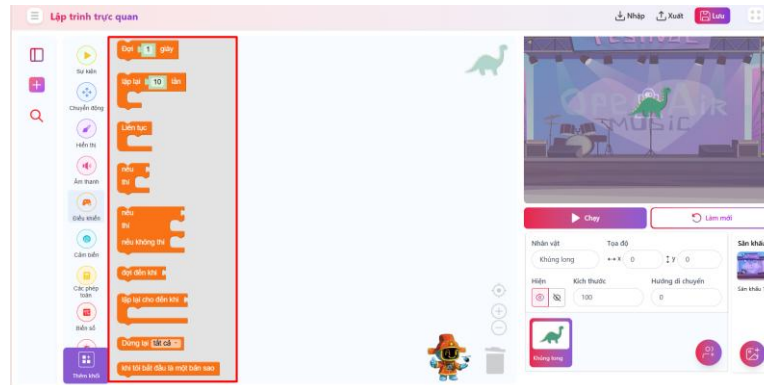
- Nhóm lệnh Hiển thị: Thay đổi trang phục, hiển thị văn bản, điều chỉnh kích thước và trạng thái của nhân vật.



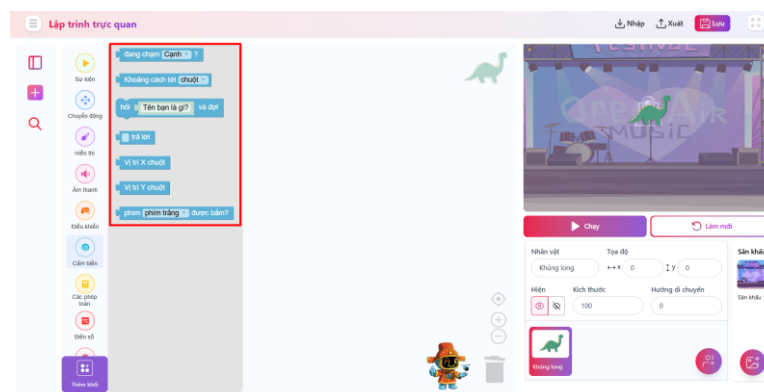
- Nhóm lệnh Âm thanh: Phát, dừng và điều khiển các hiệu ứng âm thanh hoặc giọng nói.



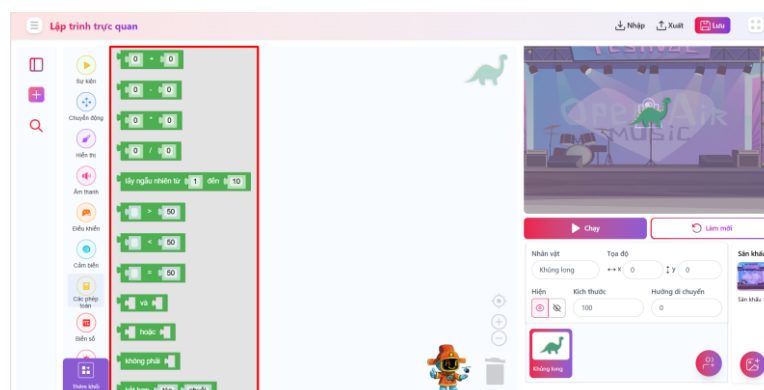
- Nhóm lệnh Điều khiển: Quản lý luồng thực thi chương trình như lặp, điều kiện, chờ, dừng.



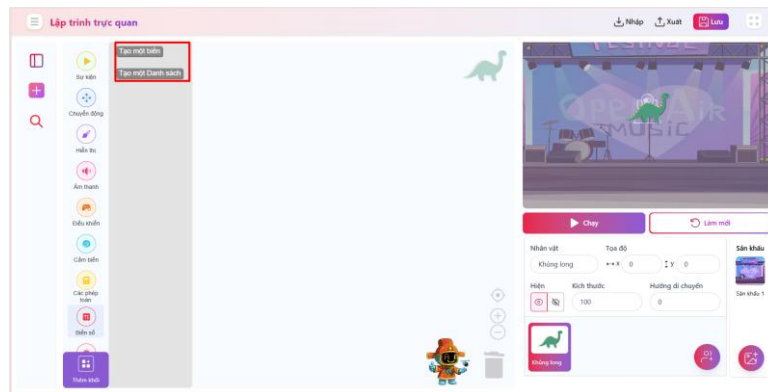
- Nhóm lệnh Cảm biến: Nhận dữ liệu tương tác từ người dùng hoặc môi trường (chuột, bàn phím, và chạm...).



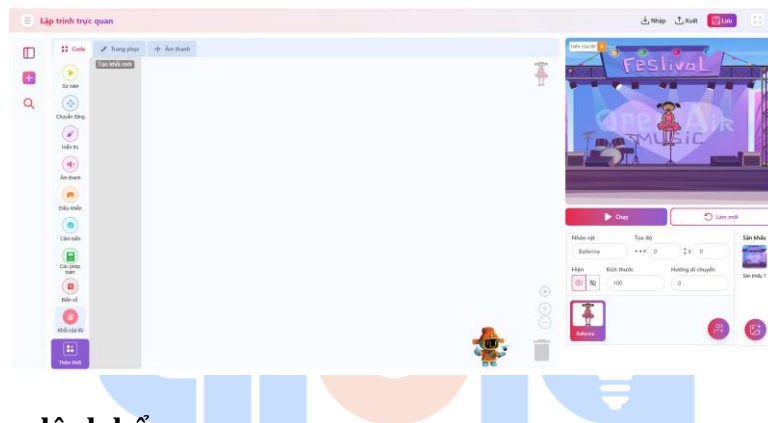
- Nhóm lệnh Các phép toán: Thực hiện các phép toán số học, logic và so sánh.



- Nhóm lệnh Biến số: Tạo và quản lý biến để lưu trữ dữ liệu trong chương trình.

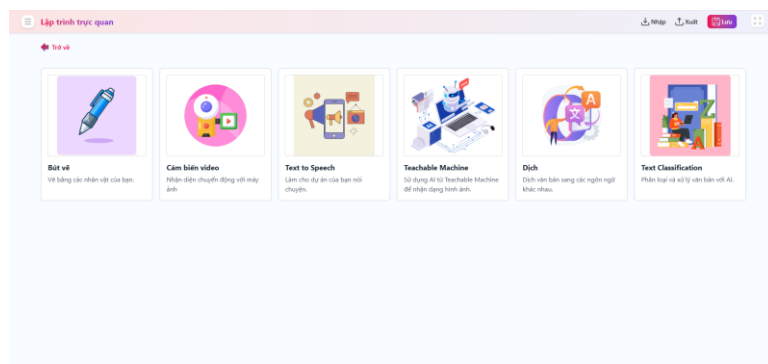


- Nhóm lệnh “Khối của tôi”: Cho phép người dùng tự tạo khối lệnh riêng để tái sử dụng và tối ưu chương trình.

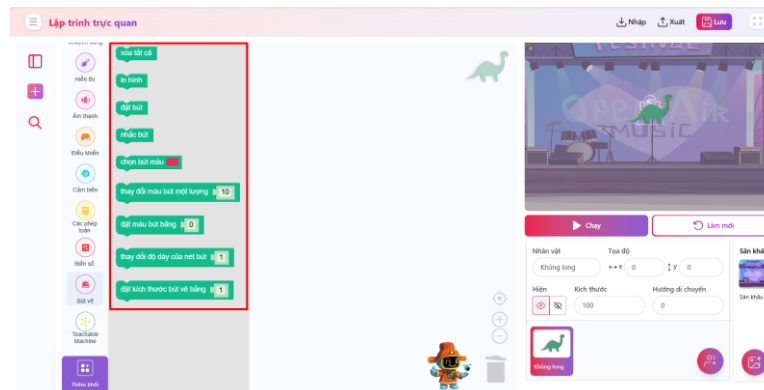


● Các Nhóm lệnh bổ sung:

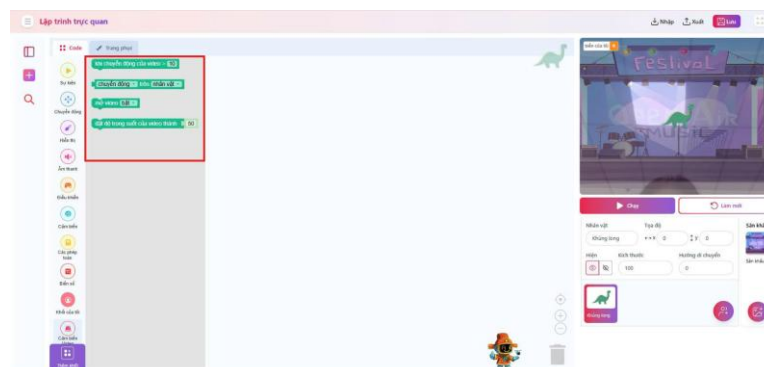
Nhấn vào **“Thêm khối”** để thêm các nhóm lệnh bổ sung.



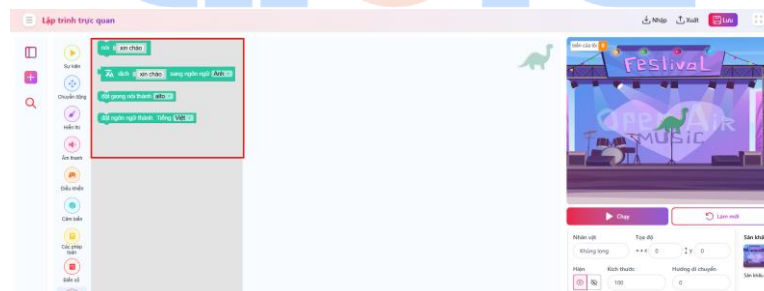
- Nhóm lệnh Bút vẽ



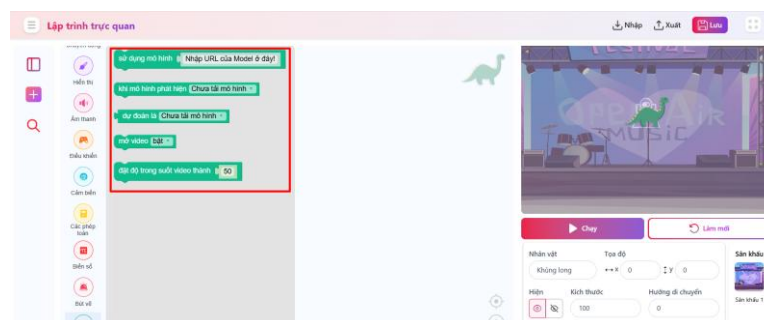
- Nhóm lệnh Cảm biến video



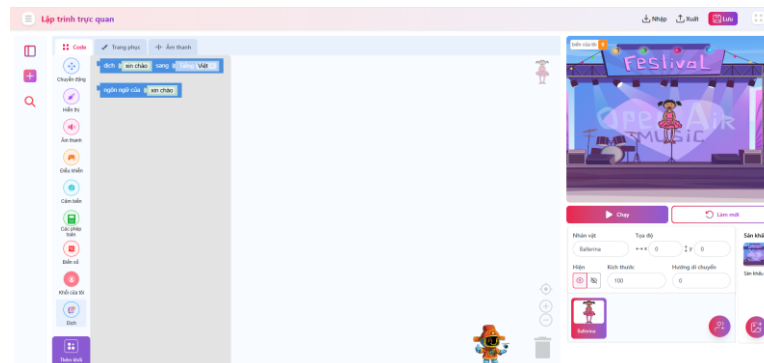
- Nhóm lệnh Text to speech



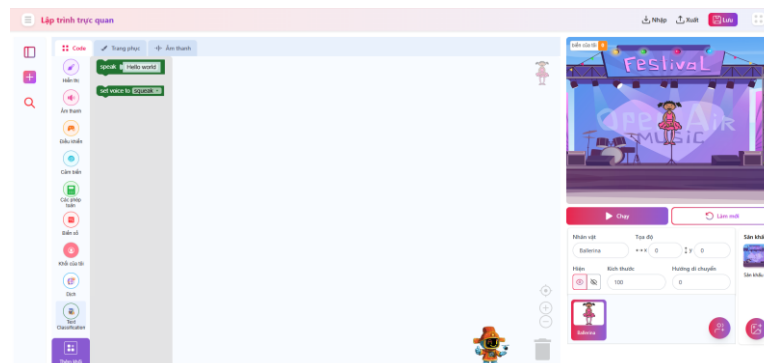
- Nhóm lệnh Teachable Machines



○ Nhóm lệnh Dịch



○ Nhóm lệnh Text Classification



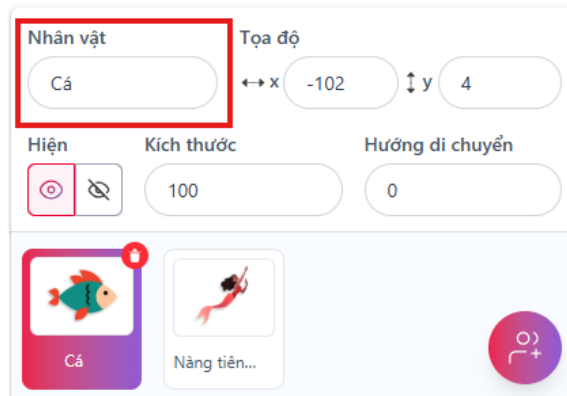
● Để điều chỉnh giao diện làm việc, người dùng:

- Chọn dấu **“cộng”**  giúp phóng to.
- Chọn dấu **“trừ”**  giúp thu nhỏ
- Chọn nút **“thùng rác”**  để xóa các khối lệnh hoặc nhân vật không cần thiết.
- Chọn nút **“Định vị”**  để đưa khối lệnh về vị trí trung tâm màn hình làm việc.

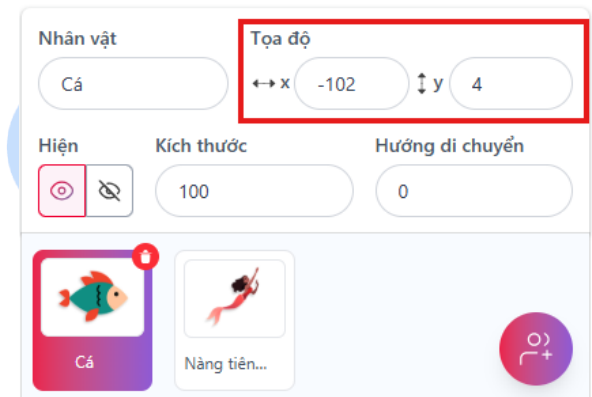
2.7. Vị trí, nhân vật và sân khấu

a. Thiết lập vị trí nhân vật

- **Chỉnh sửa tên nhân vật:** thay đổi tên nhân vật để dễ phân biệt trong quá trình lập trình.



- **Tọa độ (x, y):** điều chỉnh vị trí nhân vật theo hệ trục tọa độ hoặc di chuyển trực tiếp trên màn hình.



- **Hiện / Ẩn nhân vật:** bật hoặc tắt hiển thị nhân vật trên sân khấu.

The screenshot shows a control panel for a character named 'Cá' (Fish). It includes fields for 'Nhân vật' (Character) set to 'Cá', 'Tọa độ' (Coordinates) with x at -102 and y at 4, 'Hiện' (Show) and 'Ẩn' (Hide) buttons, 'Kích thước' (Size) set to 100, and 'Hướng di chuyển' (Movement direction) set to 0. Below these are two character selection cards: 'Cá' (Fish) and 'Nàng tiên...' (Fairy...). A red box highlights the 'Hiện' button.

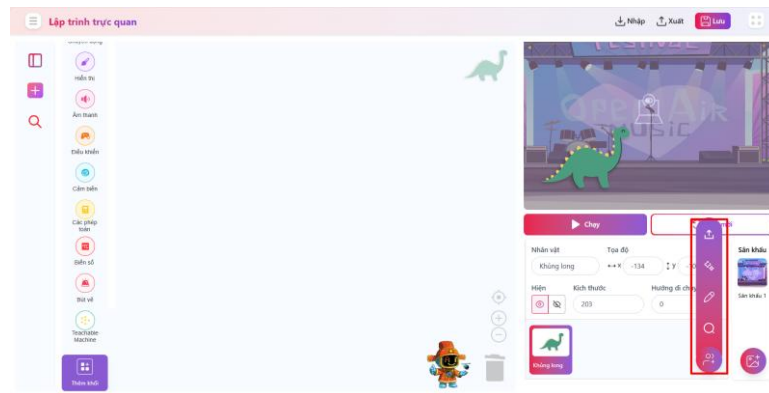
- **Kích thước:** thay đổi tỷ lệ phóng to hoặc thu nhỏ của nhân vật.

This screenshot is identical to the previous one, but with a red box highlighting the 'Kích thước' (Size) input field, which currently contains the value 100.

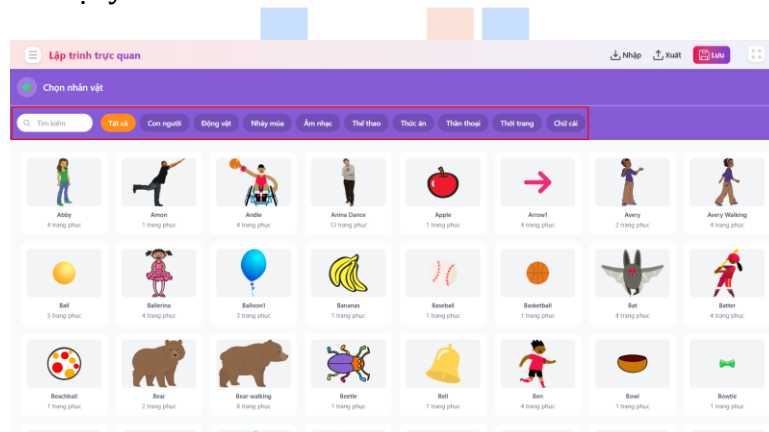
- **Hướng di chuyển:** nhập giá trị độ để điều chỉnh hướng quay của nhân vật.

This screenshot is identical to the previous ones, but with a red box highlighting the 'Hướng di chuyển' (Movement direction) input field, which currently contains the value 0.

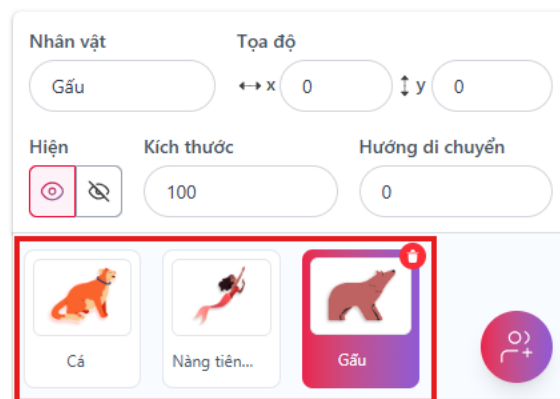
b. Thay đổi nhân vật



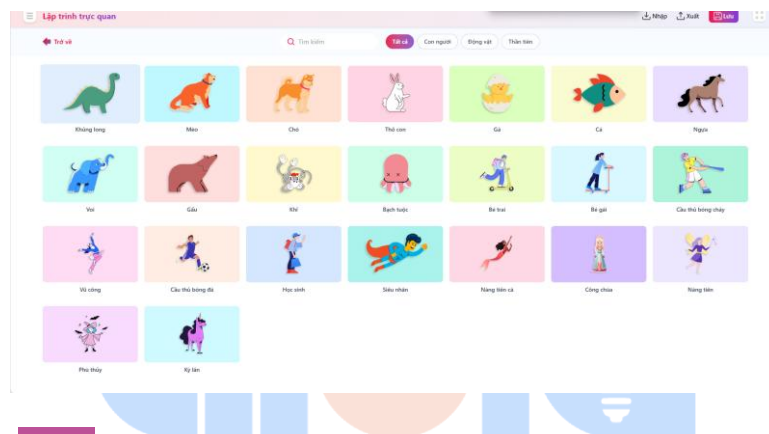
- Di chuyển chuột vào . Sau đó, click vào  hoặc  để mở màn hình chọn nhân vật có sẵn trên hệ thống.
- Sử dụng thanh “**Tìm kiếm**” hoặc các bộ lọc theo Con người, Động vật, Thần tiên để tìm nhân vật yêu thích.



- Nhấn chọn nhân vật để thêm vào sân khấu.
- Có thể **thêm nhiều nhân vật** trong cùng một dự án để tạo tương tác giữa các đối tượng.

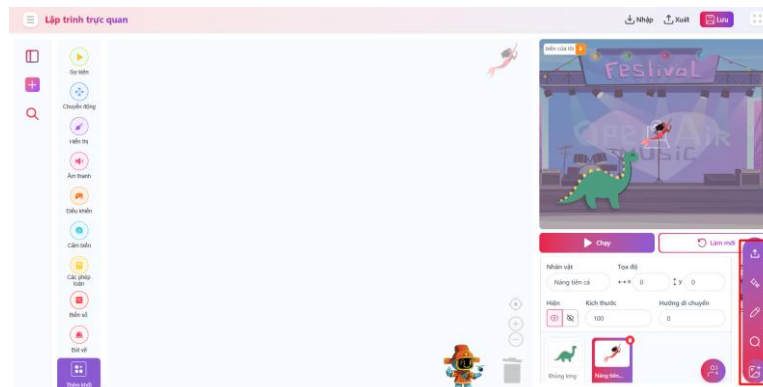


- Để **xóa nhân vật**, chọn nhân vật cần xóa và nhấn biểu tượng .

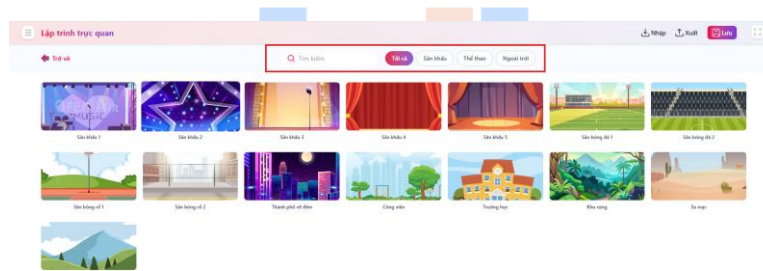


- Click vào  để có thể vẽ nhân vật mong muốn.
- Click vào , hệ thống sẽ đưa ra một nhân vật ngẫu nhiên.
- Click vào  để tải lên nhân vật mong muốn.

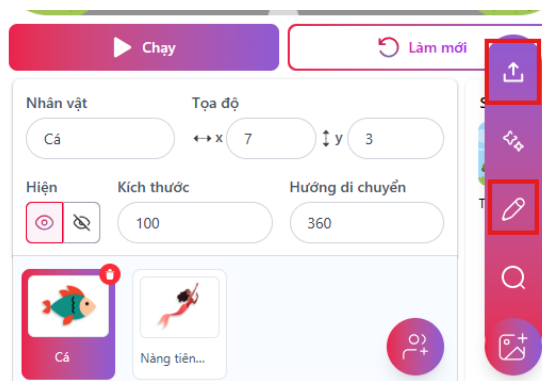
c. Thay đổi sân khấu



- Click vào  hoặc  để mở màn hình chọn các sân khấu đang có sẵn ở trên hệ thống.
- Người dùng có thể dùng “Tìm kiếm” hoặc các bộ lọc theo Sân khấu, Thể thao, Ngoài trời để tìm sân khấu yêu thích.

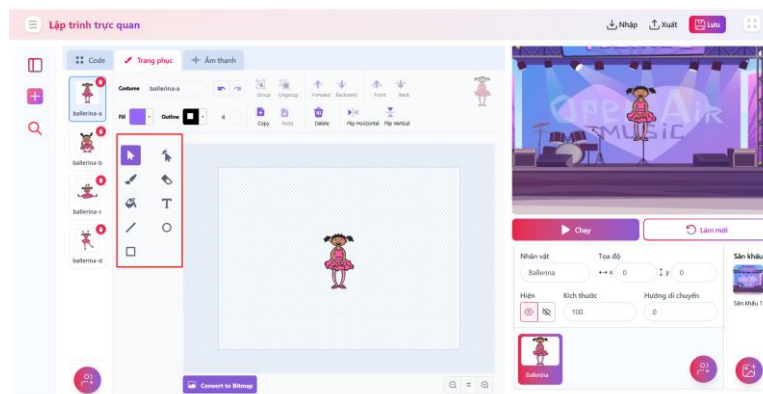


- Nhấn chọn để thêm sân khấu yêu thích.
- Người dùng cũng có thể tải lên sân khấu từ thiết bị hoặc tự thiết kế sân khấu mới trong phần Vẽ.



- Click vào  để có thể vẽ phông nền mong muốn
- Click vào , hệ thống sẽ đưa ra một phông nền ngẫu nhiên
- Click vào  để tải lên phông nền mong muốn

2.8. Quản lý trang phục



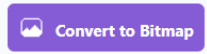
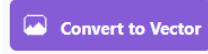
- Khung công cụ bên trái chứa các nút thao tác (chọn, vẽ, tẩy, chữ, hình khối...).
- Khung công cụ phía trên là thanh tùy chọn nâng cao, hiển thị các chức năng phụ thuộc vào công cụ đang được chọn.
- Khi người dùng chọn một công cụ chỉnh sửa ở khung công cụ bên trái, hệ thống sẽ tự động cập nhật khung công cụ phía trên để hiển thị các tùy chọn tương ứng với công cụ đang sử dụng.

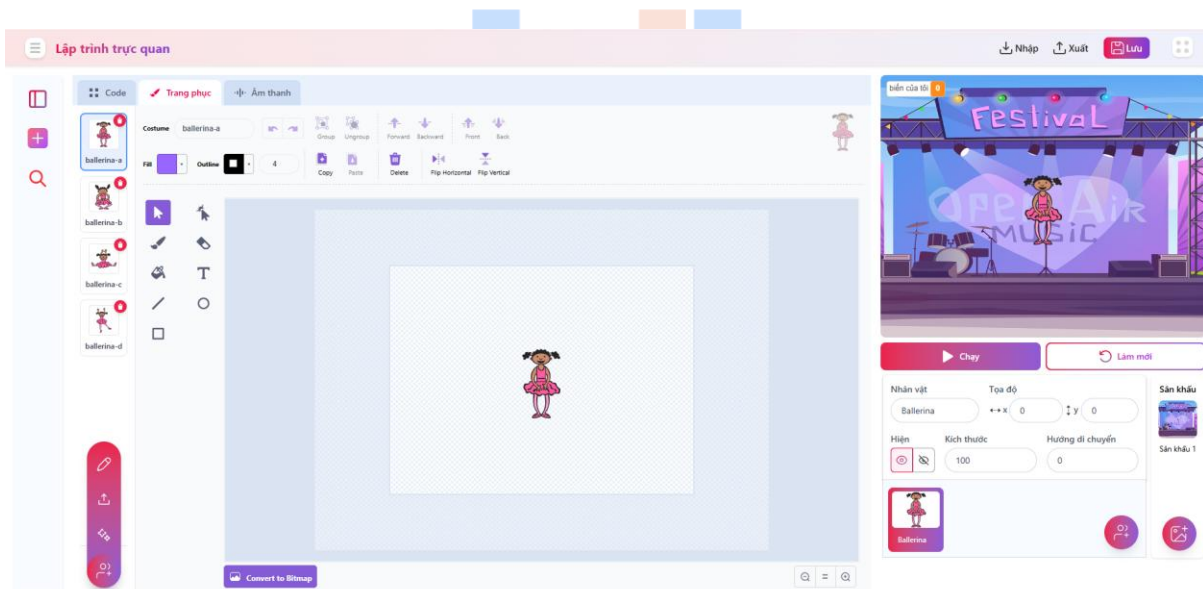
- Công cụ Chọn  : Khung trên hiển thị các thao tác: Nhóm / Tách nhóm, Sao chép, Xoá, Lật ngang/dọc, Đưa lên trước / ra sau

- Công cụ Chỉnh điểm / Biến dạng  : Khung trên hiển thị các tùy chọn chỉnh hình dạng như: Curved, Pointed (bo cong, chỉnh điểm).

- Công cụ Bút vẽ  : Khung trên hiển thị tùy chỉnh độ dày nét vẽ, màu vẽ.

- Công cụ Tẩy  : Khung trên hiển thị tùy chỉnh kích thước tẩy.

- Công cụ Văn bản  : Khung trên hiển thị các tùy chọn font chữ, kiểu chữ.
- Công cụ Hình khối    : Khung trên hiển thị tùy chỉnh màu Fill, màu Outline, độ dày viền.
- Công cụ Đổ màu  : Dùng để tô màu nhanh cho vùng kín hoặc đối tượng trong trang phục.
- Nút Convert to Bitmap / Convert to Vector  /  cho phép chuyển đổi trang phục giữa hai dạng Bitmap và Vector. Tùy theo dạng trang phục, hệ thống sẽ hiển thị bộ công cụ chỉnh sửa phù hợp.
- Người dùng cũng có thể tải lên trang phục từ thiết bị hoặc tự thiết kế trang phục mới.

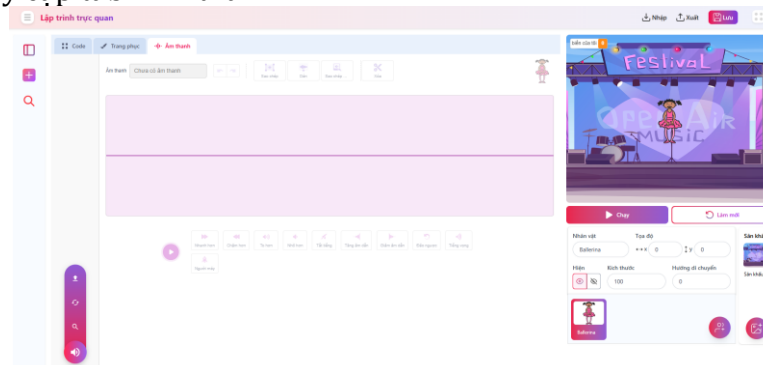


- Click vào  để có thể vẽ trang phục mong muốn
- Click vào , hệ thống sẽ đưa ra một trang phục ngẫu nhiên
- Click vào  để tải lên trang phục mong muốn

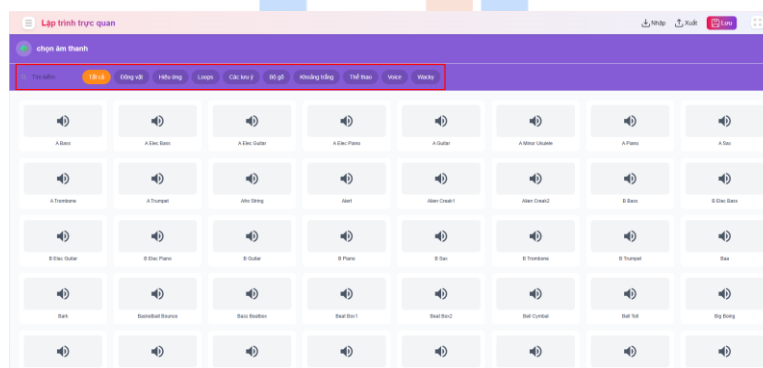
- Click vào  để xóa trang phục.

2.9. Quản lý âm thanh

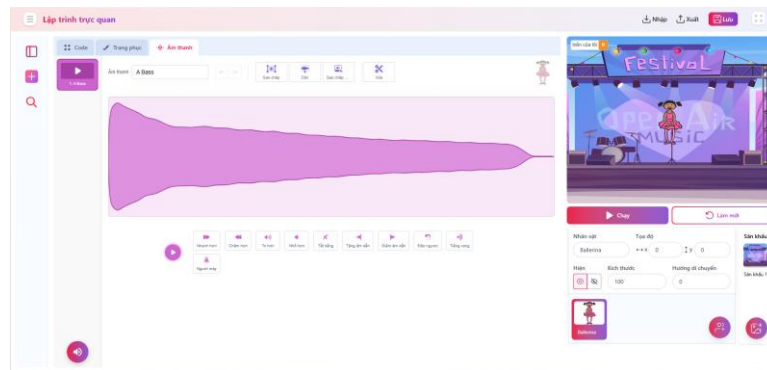
Người dùng truy cập tab “Âm thanh”



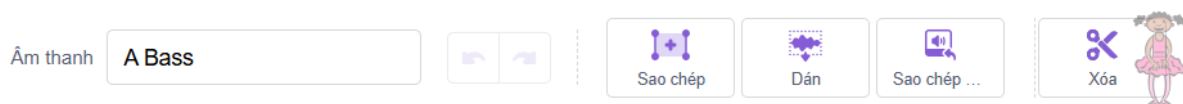
- Click vào  để tìm kiếm âm thanh có sẵn trên thư viện
 - Người dùng có thể nhập tên/ lọc âm thanh muốn sử dụng



- Click vào , hệ thống sẽ đưa ra một âm thanh ngẫu nhiên
- Click vào  để tải lên âm thanh mong muốn
- Sau khi tải/ chọn âm thanh, người dùng có thể thao tác chỉnh sửa với đoạn âm thanh đó:

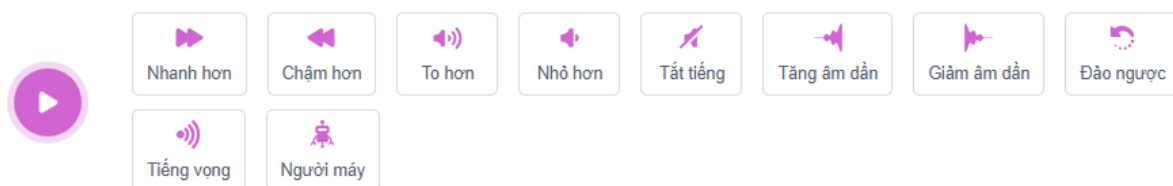


Thanh công cụ phía trên dùng để quản lý và thao tác với file âm thanh đang chọn.



- Tên âm thanh: Hiển thị tên âm thanh hiện tại. Người dùng có thể nhấp vào để đổi tên âm thanh.
- Hoàn tác (Undo): Quay lại thao tác chỉnh sửa âm thanh trước đó.
- Làm lại (Redo): Khôi phục thao tác vừa hoàn tác.
- Sao chép: Tạo một bản sao của âm thanh đang chọn.
- Dán: Dán âm thanh đã sao chép vào danh sách âm thanh của nhân vật.
- Sao chép sang nhân vật khác: Sao chép âm thanh hiện tại sang một nhân vật khác trong dự án.
- Xóa: Xóa âm thanh đang chọn khỏi dự án.

Thanh công cụ phía dưới file âm thanh cho phép nghe thử và chỉnh sửa hiệu ứng âm thanh



- Phát: Nghe thử âm thanh đang chọn.

- Nhanh hơn: Tăng tốc độ phát của âm thanh.
 - Chậm hơn: Giảm tốc độ phát của âm thanh.
 - To hơn: Tăng âm lượng của âm thanh.
 - Nhỏ hơn: Giảm âm lượng của âm thanh.
 - Tắt tiếng: Tắt âm thanh (mute).
 - Tăng âm dần: Áp dụng hiệu ứng âm lượng tăng dần khi phát.
 - Giảm âm dần: Áp dụng hiệu ứng âm lượng giảm dần khi kết thúc.
 - Đảo ngược: Phát âm thanh theo chiều ngược lại.
 - Tiếng vọng: Thêm hiệu ứng vang cho âm thanh.
- Người máy: Thêm hiệu ứng giọng nói robot cho âm thanh.

