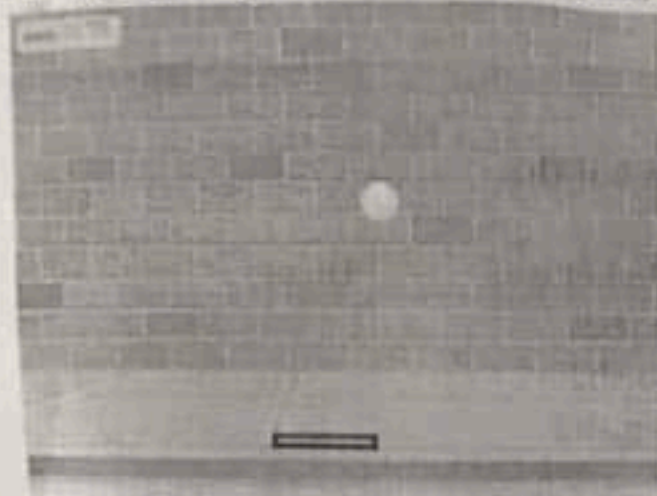


- Khi nhập **Tổng = 30**, **Hiệu = 40**, chương trình cho kết quả: "Vui lòng nhập lại Hiệu"

### Câu 3 (40 điểm): Trò chơi bật bóng

Sử dụng ngôn ngữ lập trình SCRATCH, mô tả trò chơi bật bóng như sau:



Màn hình khi bắt đầu

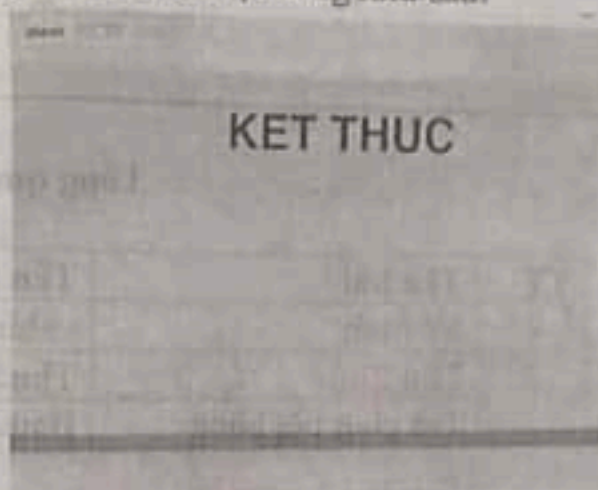
Màn hình ban đầu của chương trình như hình trên. Nhân vật chính của chương trình là **quả bóng** và **thanh đỡ**. Tạo một đường **vạch màu đỏ** nằm dưới thanh đỡ.

Khi bắt đầu, quả bóng chuyển động với vận tốc trung bình.

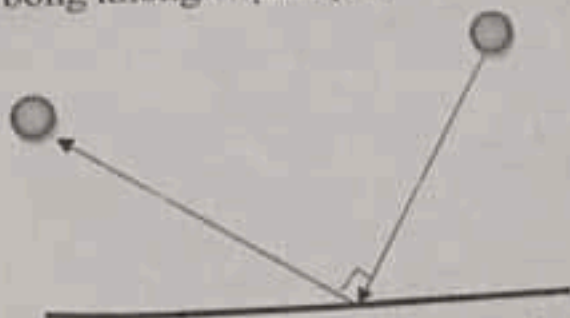
Khi bóng chạm biên thì bật lại, khi gặp thanh đỡ thì quả bóng bật lại theo một góc vuông và có 1 tiếng kêu nhỏ phát ra, khi đó được cộng 1 điểm.

Khi quả bóng chạm vạch màu đỏ bên dưới thanh đỡ thì trò chơi kết thúc.

Nhiệm vụ của người chơi là dùng phím ←, → trên bàn phím, điều khiển thanh đỡ để quả bóng không chạm vạch.



Màn hình khi kết thúc



Bóng chạm thanh đỡ và bật lại theo 1 góc vuông

Em hãy viết chương trình mô tả trò chơi trên.

Chương trình được lưu thành tập tin **batbong.sb2**

HẾT.

Duyệt  
ngày 10/4/2019