

## Bài 2: (7điểm) Đại dương

Bài toán như sau: Nhân vật là 1 con cá mập (Shark) và 1 con bạch tuộc (Octopus) có trong thư viện Scratch, bơi lượn trong đại dương. Em hãy lập trình điều khiển 2 nhân vật theo yêu cầu sau:

- Nhân vật 1: Bạch tuộc di chuyển bằng phím mũi tên phải, vị trí xuất hiện ban đầu của bạch tuộc ngẫu nhiên trên sân khấu.

- Nhân vật 2: Cá mập bơi tự do từ trái sang phải.

- Các nhân vật mỗi lần di chuyển 20 bước. Khi di chuyển nếu một trong hai nhân vật qua quá giao diện màn hình thì nhân vật xuất hiện sang sân khấu tiếp theo như đang bơi sang đại dương khác (Số lượng sân khấu cần đổi trong giao diện hình nền là 3).



- Bài làm được lưu thành tệp có tên **daiduong.sb2**