

**Câu 3: (8 điểm) Hoạt cảnh**

Em hãy sử dụng phần mềm Scratch 3.0 để thiết kế hoạt cảnh với phong nền **Soccer 2**, nhân vật lần lượt là **Avery Walk** và quả bóng **Ball**. Chương trình bắt đầu khi nhấn lá cờ, lúc chương trình bắt đầu các nhân vật xuất hiện tại vị trí như **Hình 3**.

Khi nhấn phím mũi tên trái ← thì **Avery Walk** đi lùi phía trái màn hình đến khi chạm cạnh như **Hình 4**.

Khi nhấn phím mũi tên phải → thì **Avery Walk** di chuyển về hướng quả bóng **Ball** đến khi chạm **Ball** thì ngừng di chuyển đồng thời quả bóng **Ball** di chuyển nhanh về cạnh phải và ngừng lại khi chạm cạnh như **Hình 5**.



Sử dụng phần mềm Scratch 3.0 để viết chương trình theo yêu cầu đề bài và lưu lại với tên tập tin là *bai3.sb3*.

-----Hết-----