

Chương trình lưu với tên **A2_1.sb2** hoặc **A2_1.sb3**

Ứng dụng: Mô phỏng bài toán trên bảng hình ảnh như hình 2, thiết kế giao diện sân khấu cho phù hợp với bài toán.

Sử dụng 04 nhân vật phù hợp với bài toán, đặt tên cho nhân vật để thực hiện việc mô phỏng hoạt động mua kem:

Nhân vật Bình: Mình góp A đồng

Nhân vật Tuấn: Trả lời số tiền của mình góp

Nhân vật Vân Anh: Trả lời số tiền của mình góp

Nhân vật Bình: Gửi lời chào và hỏi người bán hàng giá một que kem.

Nhân vật Bán hàng: Gửi lời chào và trả lời giá một chiếc kem.

Nhân vật Bán hàng: Thông báo số chiếc kem mua được nhiều nhất và số tiền còn lại (nếu có).

Chương trình được lưu thành tên **A2_2.sb2** hoặc **A2_2.sb3**

Bài 3: Trò chơi: Phân loại rác

Trò chơi phân loại rác như sau:

Các mảnh rác có một trong ba màu xanh, đỏ, vàng được rơi ngẫu nhiên từ trên xuống dưới. Ở góc dưới có ba thùng rác có màu lần lượt là xanh, đỏ, vàng.

Khi bắt đầu trò chơi bạn phải chọn một trong ba màu thùng rác và hứng các mảnh rác có màu tương ứng với màu của thùng rác. Trò chơi dừng lại khi bạn hứng không đúng màu tương ứng với màu thùng rác. Kết thúc trò chơi màn hình hiển thị thời gian và điểm của bạn.

Sử dụng phần mềm SCRATCH, em hãy viết chương trình mô phỏng trò chơi thể hiện yêu cầu trên.

Lưu ý: Có thể sử dụng hình nền khác, khác với mô phỏng ở hình 3.

Chương trình được lưu thành tên **A3.sb2** hoặc **A3.sb3**



Hình 2



Hình 3