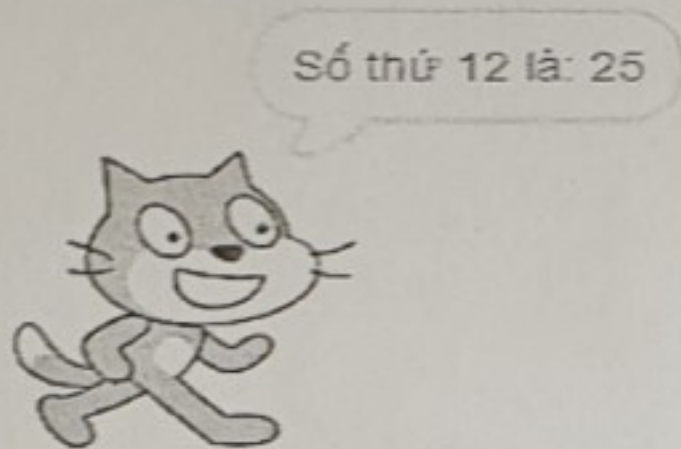
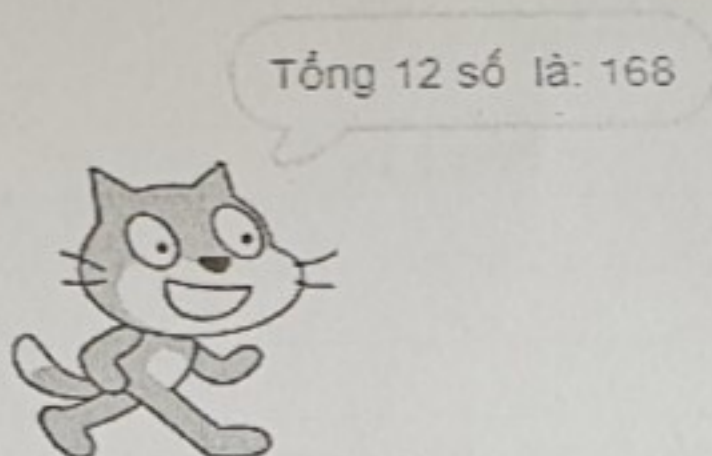


Kết quả:



Hình 4



Hình 5

Lưu lại với tên bai2.sb3

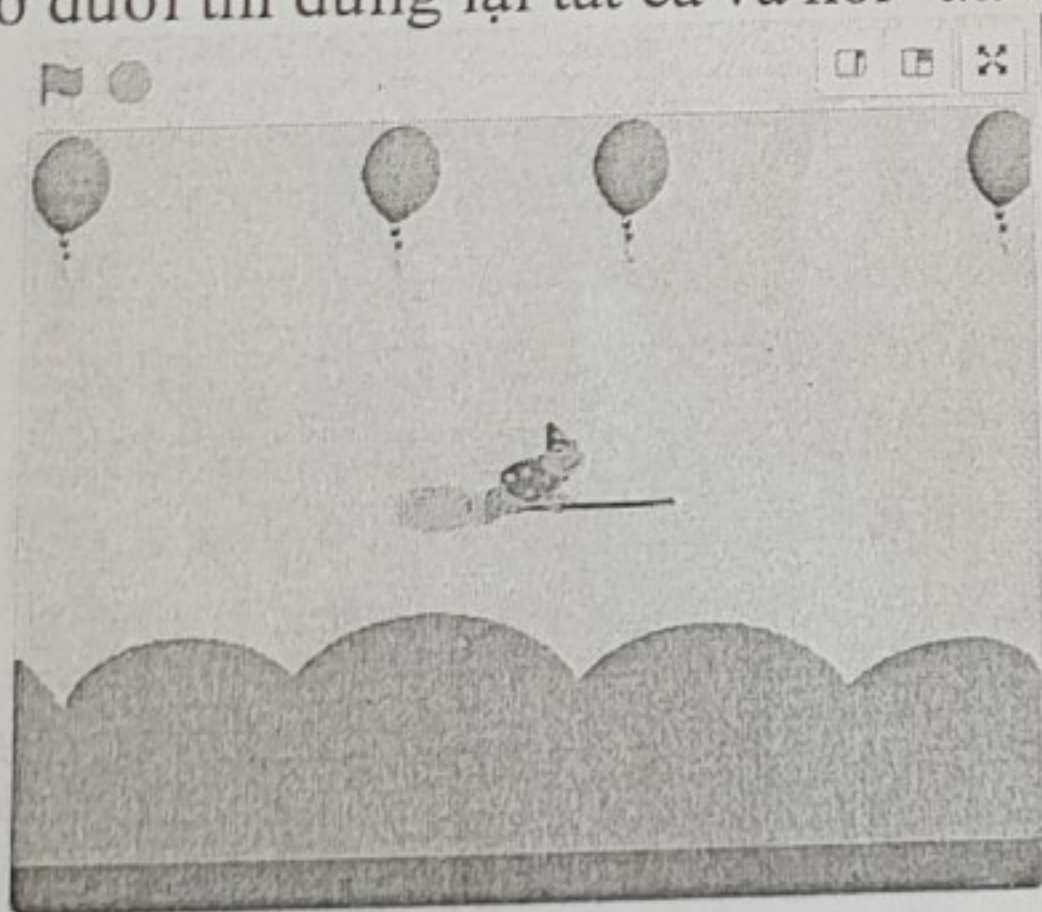
Bài 3: (8 điểm) Trò chơi.

Em hãy sử dụng phần mềm Scratch 3.0 để thiết kế trò chơi với phong nền **Blue Sky**. Nhân vật **Wizard-toad** ngồi lên **Broom** và 4 **Balloon** được đánh số từ 1 đến 4 như hình 5:

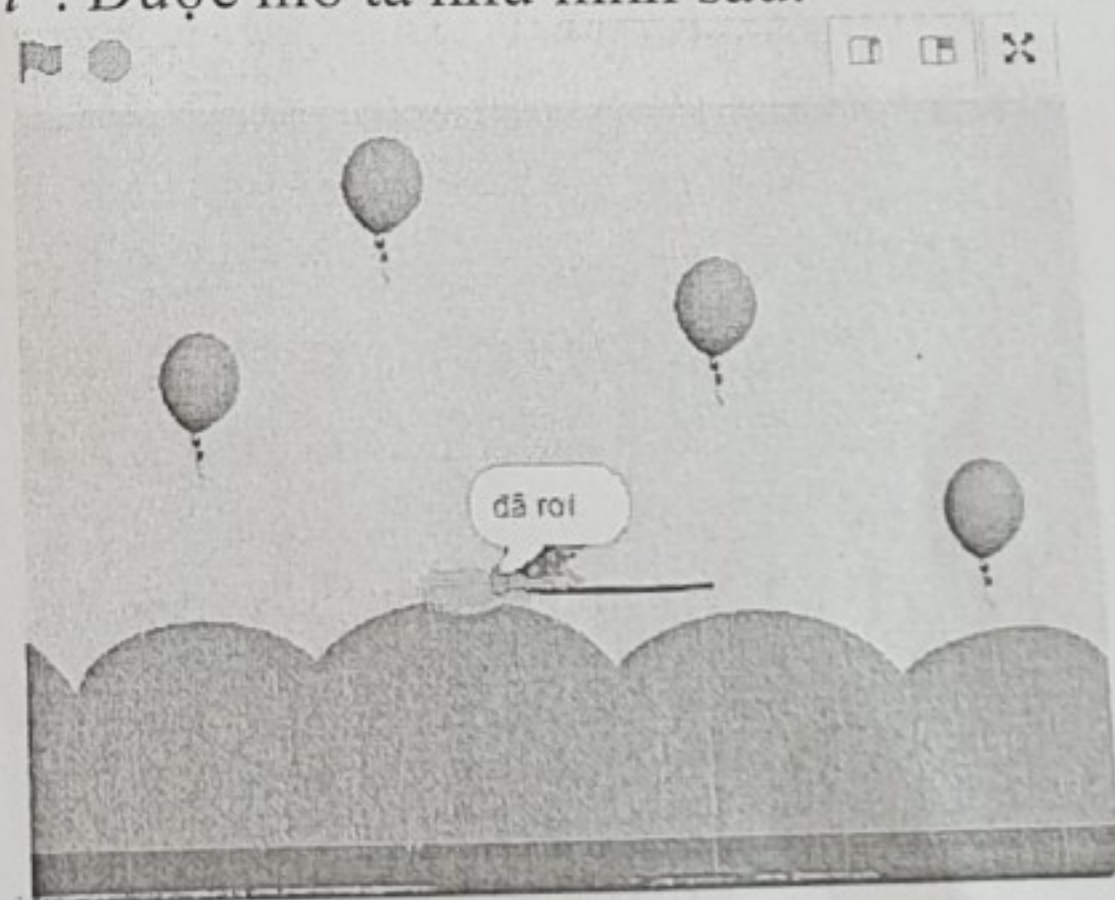
- Khi nhấn vào lá cờ: **Wizard-toad** xuất hiện ở vị trí $x=0$, $y=16$, còn **Broom** xuất hiện ở $x=0$, $y=0$. Các **Balloon** xuất hiện ngẫu nhiên ở trên cùng của màn hình (nghĩa là x ngẫu nhiên từ -229 đến 223, còn $y=123$).

- Sau đó các **Balloon** di chuyển theo các hướng ngẫu nhiên (tốc độ 3 bước trong 0.1 giây) nếu chạm hai biên hai bên và biên trên thì bật lại, nếu chạm màu xanh lá cây ở dưới thì biến mất và trở lại xuất hiện ngẫu nhiên như ở trên.

- Khi nhấn mũi tên trái \leftarrow , mũi tên phải \rightarrow , mũi tên lên \uparrow , mũi tên xuống \downarrow thì **Wizard-toad** và **Broom** đồng thời di chuyển sang trái, sang phải, lên trên và xuống dưới (giống như đang ngồi trên cái chổi và di chuyển), tới hai biên hai bên và trên cùng thì dừng lại dù phím mũi tên vẫn còn nhấn. Nếu chạm màu xanh lá cây ở dưới thì dừng lại tất cả và nói "đã rơi". Được mô tả như hình sau:



Hình 6



Hình 7

Lưu lại với tên bai3.sb3