

B. PHẦN BẮT BUỘC

Em hãy dùng ngôn ngữ Scratch để giải bài sau.

Bài 3: Trò chơi “*Khi ăn chuối*” (20 điểm)

Nhân vật: Một chú Khi - Monkey và những nải Chuối - Bananas (Các nhân vật có trong thư viện Scratch)

Kịch bản:

- Điều khiển chú Khi di chuyển bằng các phím mũi tên lên - xuống - phải - trái, mỗi lần nhấn phím Khi di chuyển 5 bước. Khi đến sát đường biên của sân khấu thì quay trở lại.
- Cứ 1 giây lại xuất hiện một nải Chuối tại vị trí ngẫu nhiên từ sát cạnh trên của sân khấu và rơi xuống theo chiều thẳng đứng, di chuyển 10 bước dừng lại 0.5 giây.

Cách chơi: Người chơi điều khiển chú Khi để ăn những nải Chuối. Khi Khi chạm vào nải Chuối thì người chơi được cộng 5 điểm và nải Chuối biến mất. Nếu Khi không ăn kịp, nải Chuối chạm vào cạnh dưới sân khấu và biến mất, nhưng người chơi không bị trừ điểm.

Em chơi trong vòng 60 giây, nếu số điểm lớn hơn 50 thì thông báo “**Chúc mừng bạn đã chiến thắng**”, ngược lại thì thông báo “**Bạn thua rồi**”.

Bài làm của em được lưu thành tệp có tên “**bai3.sb2**” hoặc “**bai3.sb3**”

--- HẾT ---

Thí sinh không sử dụng tài liệu. Giám khảo không giải thích gì thêm.