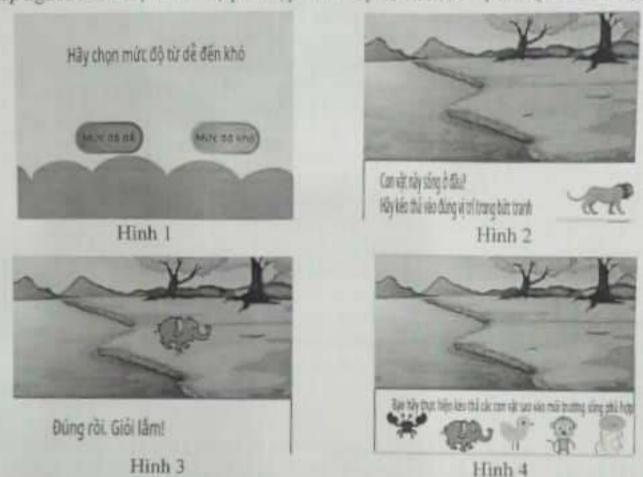
Bài 3: (3,0 điểm) Phần mềm học tập

Có một "Phần mềm học tập" giúp ta nhận biết được một số sinh vật sống được trên môi

trường đười nước hoặc mỗi trường trên can như sau:

Người chơi bắt đầu bằng cách bắm vào lá cờ. Nền sãn khẩu sẽ chuyển sang 2 chế độ cho phép người chơi chọn mức độ phú hợp: Mức độ để và Mức độ khó (như hình I).



Khi vào mức độ dễ:

Một con vật xuất hiện ngẫu nhiên, em sẽ nhận được thông báo: "Con vật này sống ở dâu? Hãy kéo thả vào đúng vị trí trong bức tranh" (như hình 2).

Nếu người chơi kéo thá vào đúng vị trí phù hợp, em sẽ nhận được thông báo: "Đúng rỗi. Giới lầm!" (như hình 3). Và màn hình sẽ xuất ngẫu nhiên con vật khác để tiếp tục trò chơi.

Nếu sai, em sẽ nhận được thông báo "Sai rồi. Làm lại nhé!". Nếu tiếp tục sai trò chơi kết thúc.

Khi vào mức độ khó:

Năm con vật xuất hiện ngẫu nhiên. Người chơi thực hiện kéo thá tắt cá chúng vào đúng vị trí phù hợp. Với mỗi con vật thá đúng vị trí, được cộng thêm 1 điểm, mỗi con vật thá sai bị trừ 2 điểm.

Trong khoảng thời gian 60 giây, nếu số lần sai không quá 3 lần thì hình nền hiến thị thông báo "Em đã hoàn thành nhiệm vụ", ngược lại hình nền hiến thị thông báo "Em cần cổ gắng hơn!" và trò chơi kết thúc.

Yêu cầu: Em hãy tạo một trò chơi mô phòng phần mềm trên, với các hình nền lấy trong thư viện Scratch (hoặc tự vẽ); với các con vật là các nhân vật được lấy trong thư viện Scratch (gồm các nhân vật là các con vật chỉ sống được trên cạn hoặc chỉ sống được đười nước).

Bài làm được lưu theo tệp chay chương trình có tên là trochoi.sb2 hoặc trochoi.sb3 trong thư mục em vừa tạo.

- Het -