

**Yêu cầu:**

- Trang trí sân khấu và nhân vật tương tự như hình bên.
- Thiết lập nhạc cụ là Organ, nhịp độ, cao độ, trường độ phù hợp với bài hát.
- Nhấn phím số 1 để phát nhạc.



**Câu 3 (3,0 điểm): Tính toán**

Em hãy sử dụng Scratch để giải bài toán: cho 3 số nguyên dương a, b, c bất kỳ được nhập từ bàn phím, thực hiện yêu cầu và ghi kết quả ra màn hình:

- Tính tổng S: là tổng của 3 số a, b, c.
- Tìm số lớn nhất Max: là số lớn nhất trong 3 số a, b, c.

**Câu 4 (3,0 điểm): Dưới đáy đại dương**

Em hãy sử dụng Scratch để thiết kế một không gian dưới đáy đại dương với yêu cầu như sau:

a. Thiết kế:

- Sân khấu: Hình nền Underwater2.
- Các nhân vật bao gồm:
  - + Shark (cá mập).

+ Fish, Jellyfish, Octopus... hoặc một số sinh vật khác có trong thư viện Scratch mà em thích.



b. Chuyển động đơn giản: Em hãy lập trình cho các nhân vật chuyển động như sau:

- Shark: chuyển động chậm vừa phải, từ trái sang phải chạm cạnh màn hình thì quay trở lại.
- Các sinh vật khác có thể chuyển động bất kì sao cho thật sinh động.

c. Chuyển động nâng cao: Shark là loài sinh vật nguy hiểm vì vậy em hãy lập trình cho các sinh vật khác khi bơi nếu khoảng cách đến Shark nhỏ hơn 100 bước (steps) thì chuyển hướng và tăng tốc để tránh xa Shark.

--- HẾT ---