

Ví dụ:



Hình 1: lần lượt yêu cầu nhập chiều dài, chiều rộng

Hình 2: Nhập cv hoặc dt

Hình 3: Thông báo kết quả

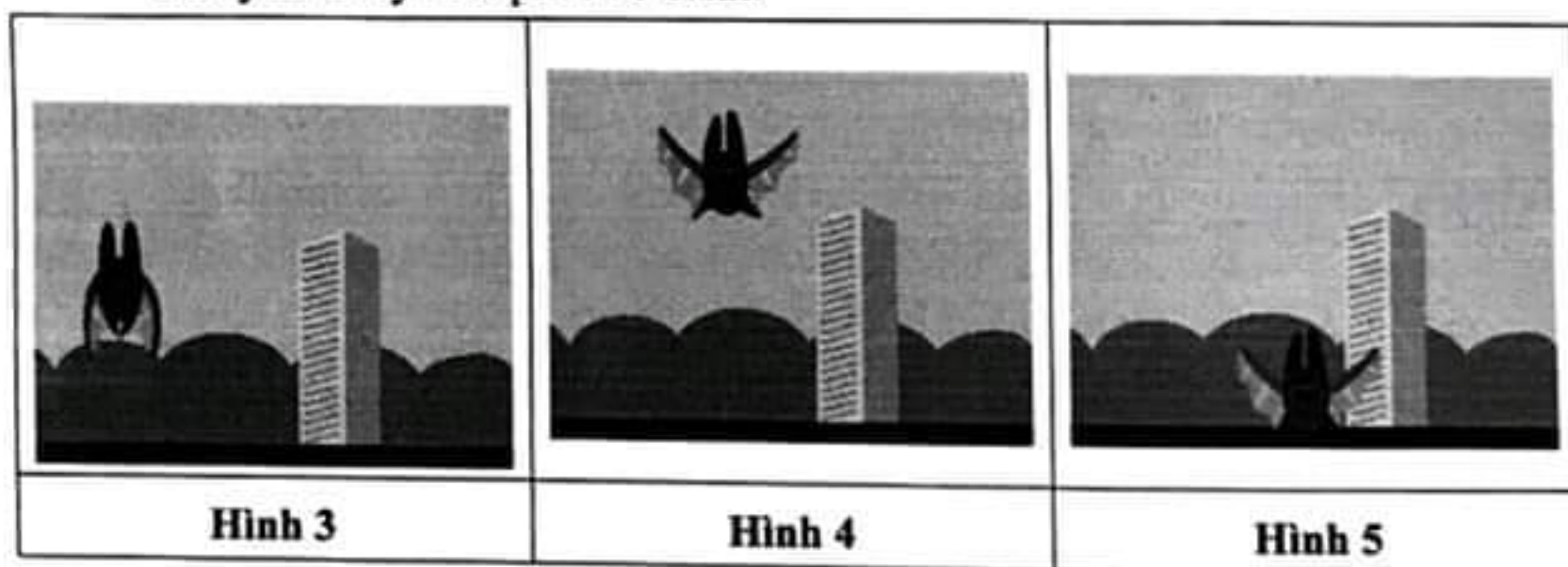
Câu 3: (8 điểm) Hoạt cảnh

Em hãy sử dụng phần mềm Scratch 3.0 để thiết kế hoạt cảnh với phong nền **Blue Sky**, 1 con dơi **Bat** và tòa nhà **Buidings**. Chương trình bắt đầu khi nhấn lá cờ, lúc chương trình bắt đầu các nhân vật xuất hiện tại vị trí như Hình 3.

Khi nhấn phím mũi tên xuống, trái, phải lần lượt điều khiển Bat bay theo hướng xuống, sang trái, sang phải như **Hình 4**.

Nếu **Bat** chạm **Buildings** thì **Bat** sẽ rớt xuống như **Hình 5**.

Chú ý khi bay **Bat** phải vỗ cánh.



Sử dụng phần mềm Scratch 3.0 để viết chương trình theo yêu cầu đề bài và lưu lại với tên tập tin là **bai3.sb3**.

-----HẾT-----

Thí sinh không được sử dụng tài liệu. Cán bộ coi thi không giải thích gì thêm

Họ tên thí sinh.....SBD.....