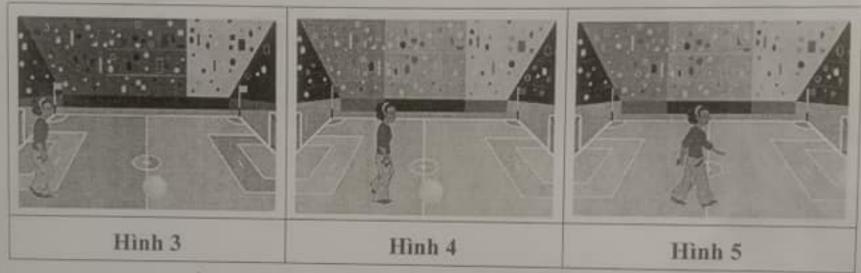
Câu 3: (8 điểm) Hoạt cảnh

Em hãy sử dụng phần mềm Scratch 3.0 để thiết kế hoạt cảnh với phông nền Soccer 2, nhân vật lần lượt là Avery Walk và quả bóng Ball. 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 trái ← thì Avery Walk đi lùi phía trái màn hình đến khi chạm cạnh như Hình 4.

Khi nhấn phím mũi tên phải → thì Avery Walk di chuyển về hướng quả bóng Ball đến khi chạm Ball thi ngừng di chuyển đồng thời quả bóng Ball di chuyển nhanh về cạnh phải và ngừng lại khi chạm cạnh như Hình 5.



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

-----Hết-----