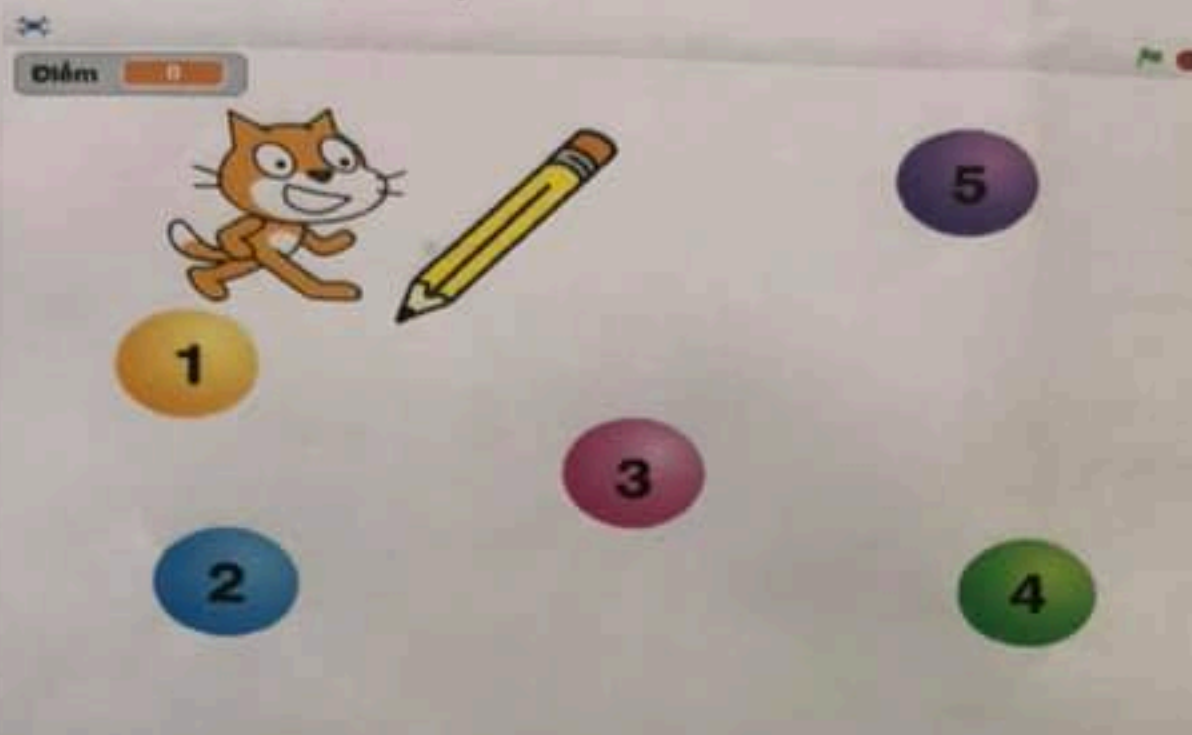


Bài 4 (6 điểm): Vượt chướng ngại vật

Mô phỏng trò chơi vượt chướng ngại vật như sau:

Yêu cầu:

1. Thiết kế sân khấu như (Hình 3)



(Hình 3)

- Màn hình nền (bất kỳ).
 - Điểm: Thể hiện điểm số hiện tại.
 - Bút chì: kích thước 100x120.
 - Mèo: kích thước 90x110.
 - 5 quả bóng được đánh số từ 1 đến 5, kích thước mỗi quả bóng 45x45.
2. Khi nháy chuột vào bút chì, tạo một đường vẽ từ nhân vật mèo đi qua các quả bóng theo thứ tự từ quả bóng số 1 đến quả bóng số 5.
 3. Sau đó mèo sẽ đi theo đường vẽ lần lượt từ vị trí của mèo qua các quả bóng theo thứ tự từ quả bóng số 1 đến quả bóng số 5.
 4. Mỗi lần đi qua một quả bóng sẽ có 1 câu hỏi xuất hiện ngẫu nhiên, nếu trả lời đúng được 2 điểm và đi đến quả bóng tiếp theo, mỗi lần trả lời sai bị trừ 1 điểm và phải tiếp tục trả lời cho đến khi đúng (Câu trả lời được nhập trực tiếp từ bàn phím)
 5. Thông báo kết thúc trò chơi khi mèo đi qua hết 5 quả bóng.
 6. Lưu bài làm với tệp có tên *vuotchuongngaivat.sb2*

Hết