

Lưu ý như ví dụ sau:

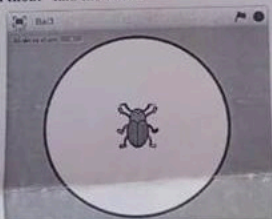
- Đối với MSWLogo, khi gọi chương trình chính **Bai2 12 > Enter** kết quả hiển thị lên sân chơi của rùa là: **5, 15**

- Đối với Scratch, khi **Bấm** là cờ và trả lời câu hỏi là **12 > Enter** kết quả hiển thị lời nói là: **5, 15**

II. PHẦN BẮT BUỘC: 3 điểm

Bài 3: (3 điểm)

Em hãy dùng ngôn ngữ lập trình Scratch và những thư viện có sẵn để lập trình hoạt hình "**Không lối thoát**" như mô tả sau:



1. Bố trí sân khấu:

- **Phông nền:** Thiết kế một vòng tròn màu đỏ, bên trong vòng tròn màu trắng và bên ngoài vòng tròn màu xanh lá;
- **Đối tượng:** Chọn từ thư viện đối tượng Bộ cánh cam;
- Góc trái trên cùng sân khấu hiển thị **Số lần** và **chạm** của Bộ cánh cam vào vòng tròn màu đỏ.

2. Lập trình hoạt hình:

Khi nhấp vào lá cờ thì:

- **Số lần** và **chạm** là 0.
- Bộ cánh cam sẽ xuất hiện ở chính giữa sân khấu và hướng lên phía trên. Sau thời gian khoảng 01 giây, Bộ cánh cam sẽ di chuyển liên tục mỗi lần 10 bước.
- Nếu Bộ cánh cam chạm vào vòng tròn màu đỏ thì: Phát âm thanh nào đó (gợi ý *non*); đổi cánh thành màu cam trong khoảng 1/10 giây; lùi lại 20 bước, đồng thời xoay một góc x độ (Bộ cánh cam rất thông minh, nếu lần va chạm đầu tiên nó xoay trái một góc x độ thì lần va chạm tiếp theo nó sẽ xoay phải một góc y độ và ngược lại) và tiếp tục di chuyển, mỗi lần 10 bước. Lúc này, số lần va chạm sẽ tăng lên 1.
- Bộ cánh cam cứ loay hoay không lối thoát trong vòng tròn mãi như thế. Và hoạt hình chỉ dừng lại khi Phím khoảng cách được nhấn.

----- Hết -----

Thí sinh không được sử dụng tài liệu.

Người coi thi có thể hỗ trợ thí sinh lưu bài làm và không giải thích gì thêm.