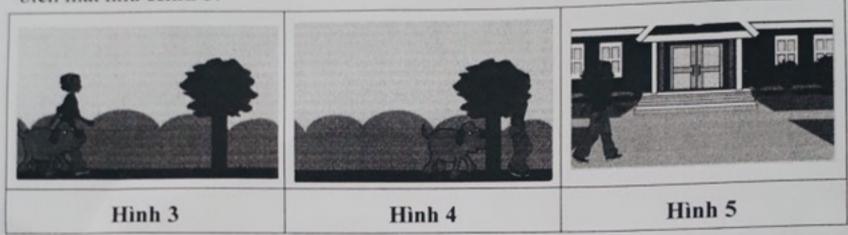
Câu 3: (7 điểm)

Em hãy sử dụng phần mềm Scratch 3 để thiết kế hoạt cảnh với phông nền Blue Sky và 2 nhân vật lần lượt là avery walking, Dog2 và cây Tree1. chương trình bắt đầu khi chạm vào nhân vật avery walking, lúc chương trình bắt đầu các nhân vật xuất hiện tại vị trí như Hình 3. 2 nhân vật avery walking, Dog2 bắt đầu di chuyển, Dog2 dừng lại khi chạm Tree1 như Hình 4, avery walking tiếp tục di chuyển đến khi chạm cạnh phải thì đổi vị trí và đổi phông nền School đồng thời nhân vật Dog2, cây Tree1 biến mất như Hình 5.



Sử dụng phần mềm Scratch để viết chương trình và lưu lại với tên tập tin chương trình là *bai3.bs3*.

* Lưu ý: thay đổi thiết kế của nhân vật **avery walking** và **Dog2** kèm câu lệnh đợi để thấy được bước đi.

-----Hết-----