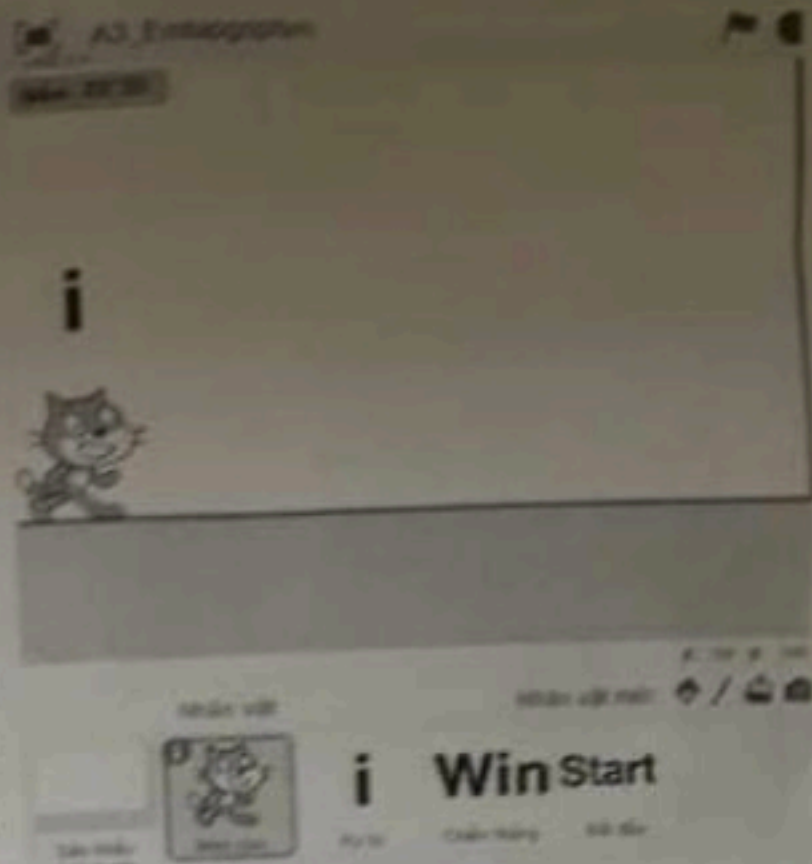


Bài 3: Em tập gõ phím.

Viết chương trình Scratch mô phỏng trò chơi em tập gõ phím như sau:

Yêu cầu: Thiết kế sân khấu như hình bên:

- Màn hình nền (bất kỳ), sân chơi được thiết kế gồm một đường đi màu xanh lá cây với mặt nền màu đỏ và một đường kẻ màu xanh nước biển thể hiện vạch đích;
- Nhân vật "Mèo con" sẽ di chuyển trên đường đi của sân khấu;
- Nhân vật "Ký tự" sẽ hiển thị ký tự cần gõ;
- Nhân vật "Bắt đầu" sẽ hiển thị hiệu lệnh bắt đầu trò chơi;
- Nhân vật "Chiến thắng" sẽ thông báo "Win" nếu nhân vật "Mèo con" di chuyển được tới vạch đích, ngược lại thông báo "Lose".



Trò chơi được thực hiện như sau: Nhấn phím Space để bắt đầu trò chơi, Mèo con xuất phát từ bên trái màn hình, trên màn hình xuất hiện hiệu lệnh đếm ngược thời gian từ 3 về 1 để người chơi bắt đầu gõ ký tự.

Phía trên Mèo con luôn có một chữ cái chuyển động cùng Mèo con. Người chơi phải gõ một phím đúng với chữ cái xuất hiện trên màn hình. Nếu gõ đúng Mèo con sẽ nhảy lên, và va vào chữ cái, chữ cái sẽ biến mất đồng thời xuất hiện một tiếng vỗ tay khích lệ, sau đó Mèo con sẽ rơi xuống và di chuyển 20 bước, một chữ cái mới lại xuất hiện phía trên Mèo con và trò chơi tiếp tục. Nếu người chơi gõ sai một tiếng trống báo hiệu vang lên, Mèo con sẽ lùi lại 20 bước, một chữ cái mới lại xuất hiện. Trò chơi được thực hiện trong thời gian 1 phút, trong thời gian này nếu người chơi di chuyển được Mèo con đến vạch đích thì nhân vật "Chiến thắng" xuất hiện thông báo "Win", còn nếu hết thời gian mà người chơi không di chuyển được Mèo con đến vạch đích thông báo "Lose".

Mỗi lần gõ đúng 1 chữ cái được thưởng 1 điểm, nếu gõ sai bị trừ 1 điểm. Trò chơi kết thúc sau đúng 1 phút.

Tên chương trình được đặt là **A3.sb2** hoặc **A3.sb3**.

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