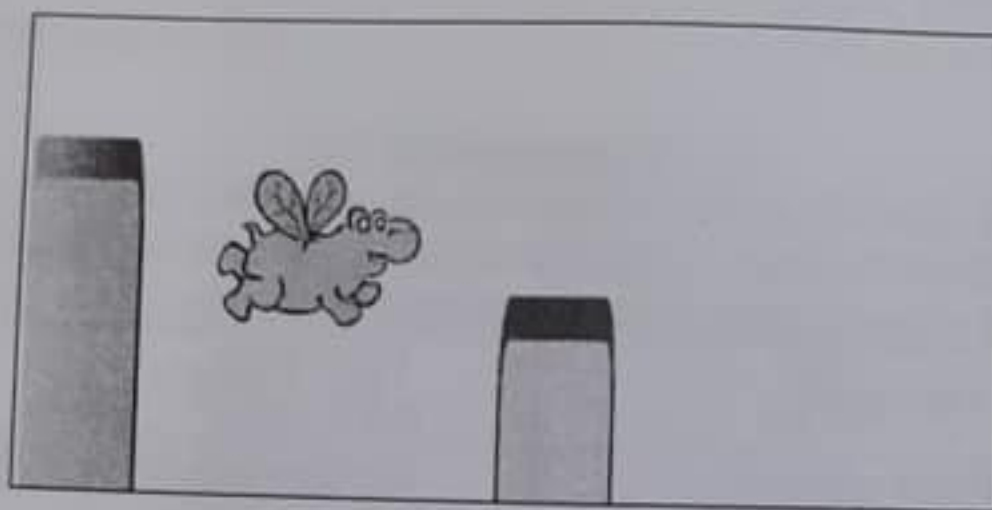


**Bài 4. Trò chơi vượt chướng ngại vật (20 điểm)**



Em hãy dùng Scratch để thiết kế trò chơi sau:

Chủ hà mã tình nghịch với đôi cánh bé xiu phải vượt qua một thử thách khó khăn, đó là vừa bay vừa tránh các chướng ngại vật tùy ý xuất hiện liên tục với vị trí ngẫu nhiên chạy tự động từ phải qua trái màn hình. Đầu trò chơi, chủ hà mã xuất hiện ở phía trên bên trái màn hình, người chơi sử dụng các phím mũi tên  $\rightarrow$ ,  $\leftarrow$ ,  $\uparrow$ ,  $\downarrow$  để giúp chủ hà mã di chuyển tránh các chướng ngại vật lao tới (chướng ngại vật lấy trong thư viện Scratch). Lưu ý chủ hà mã bị mất đất hút nên nếu không điều khiển sẽ bị rơi tự do. Cứ vượt qua một chướng ngại vật người chơi được 1 điểm.

Trò chơi kết thúc với chiến thắng nếu người chơi được 10 điểm và thua nếu chủ hà mã chạm vào chướng ngại vật hoặc chạm mặt đất. Tốc độ di chuyển của hà mã và tốc độ di chuyển của chướng ngại vật do em tự đặt, trên màn hình luôn xuất hiện ít nhất 02 chướng ngại vật và em cũng có thể chọn nhân vật khác thay cho chủ hà mã.

---Hết---

*Thí sinh không được sử dụng tài liệu, cán bộ coi thi không giải thích gì thêm*  
*Họ và tên thí sinh .Phùng..Ngọc..Minh..Hiếu.. ...Số báo danh..A.022.....*