

lên sân chơi của rùa là: 2

- Đối với Scratch, khi Bấm lá cờ và trả lời câu hỏi là $S > \text{Enter}$ kết quả hiển thị lời nói là: 2

II. PHÂN BÁT 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 "Cùng học bài" như mô tả sau:



Hình 1



Hình 2

1. Bố trí sân khấu:

- Phông nền: Chọn phông nền trên bờ biển boardwalk như hình từ thư viện;
- Đối tượng: Chọn từ thư viện đối tượng Mèo và Chim cánh cụt như hình;
- Biến Thời gian (giây) nằm ở góc trái trên sân khấu.

2. Lập trình hoạt hình: Khi nhấp vào lá cờ thì:

- Biến Thời gian (giây) là 0 và cứ mỗi giây trôi qua thì tăng 1 giá trị.
- Chim cánh cụt xoay lưng và lệch về bên phải sân khấu (như Hình 1) và nghĩ.
- Mèo từ trái, bên ngoài sân khấu đi vào, mỗi lần đi 10 bước kết hợp thay đổi hình dạng cho đến gần giữa sân khấu (như Hình 1) thì dừng lại và nói "Xin chào Cánh cụt" trong khoảng thời gian 03 giây.
- Sau khi Mèo nói xong, Chim cánh cụt mới xoay lại, tiến đến gần Mèo, mỗi lần 10 bước, khi đến vị trí gần Mèo (như Hình 2) thì dừng lại và nói "Xin chào Mèo! Bạn tìm mình có gì không?" trong khoảng thời gian 03 giây.
- Sau khi Chim cánh cụt nói xong thì Mèo nói tiếp "Minh định mời bạn đến nhà mình học bài?" trong khoảng thời gian 03 giây.
- Sau khi Mèo nói xong thì Chim cánh cụt nói tiếp "Rất sẵn sàng, chúng ta cùng đi nhé!" trong khoảng thời gian 03 giây. Sau đó, Mèo xoay lưng lại và cùng Chim cánh cụt đi về bên trái sân khấu đến hết biên trái thì biến mất. Sau 02 giây Mèo xuất hiện ở giữa sân khấu và nói "CẢM ƠN BẠN ĐÃ XEM!!".
- Chú ý: Khi Mèo nói thì chơi âm thanh (gợi ý meow), Chim cánh cụt nói thì chơi âm thanh (gợi ý bird). Khi Phím khoảng cách được nhấn thì ngừng hoạt hình.

Hết

Thí sinh không được sử dụng tài liệu.

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