




Câu 3: (7 điểm)

Em hãy sử dụng phần mềm Scratch 3 để thiết kế hoạt cảnh với phong 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 phong nền **School** đồng thời nhân vật **Dog2**, cây **Tree1** biến mất như **Hình 5**.

		
Hình 3	Hình 4	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-----